

SEGUNDA EDICIÓN

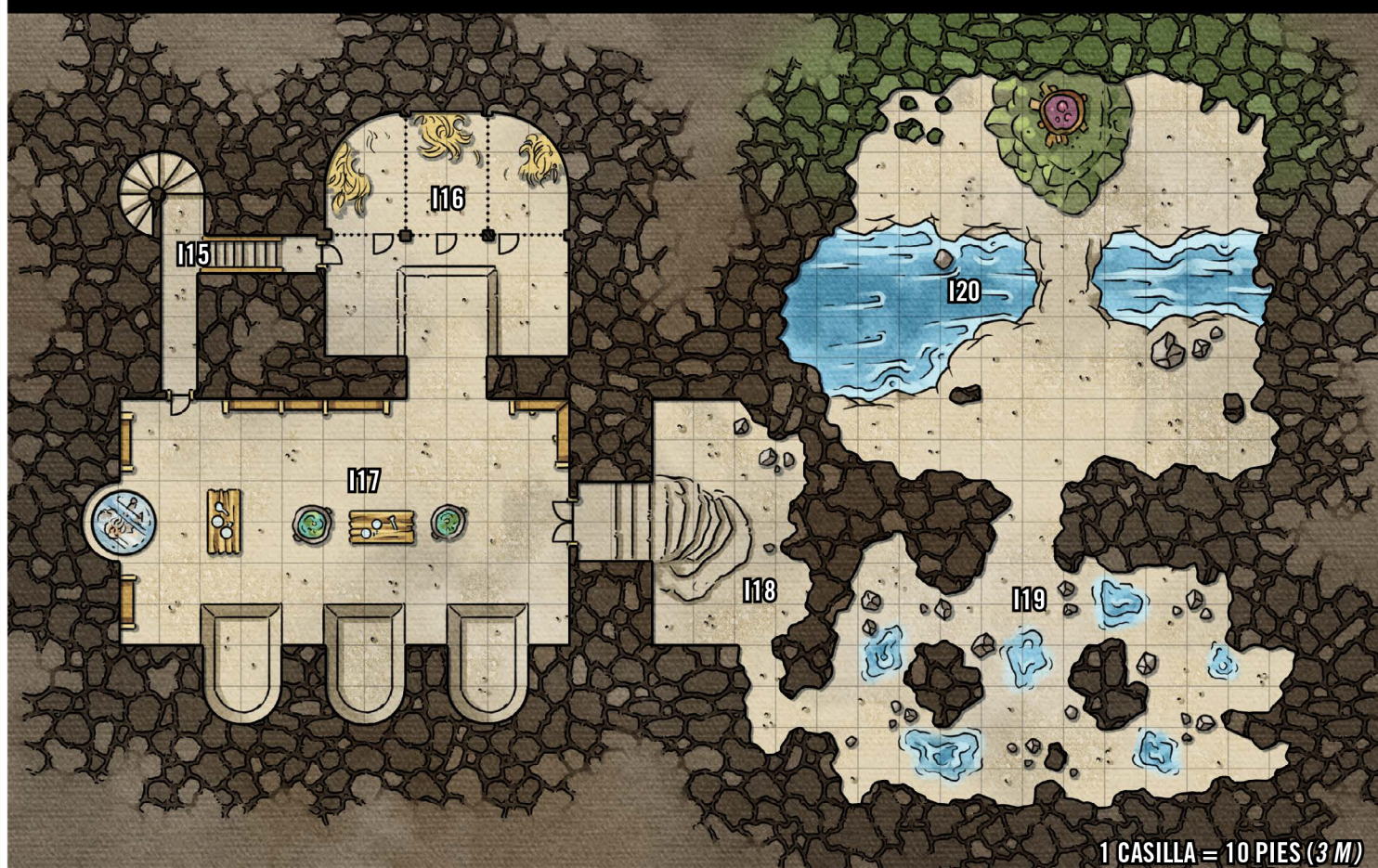
PATHFINDER®



La Caída de Piedra Plaga

JASON BULMAHN

CUNA DEL RESENTIMIENTO



PATHFINDER

AUTOR

Jason Bulmahn

DESARROLLO

Adam Daigle

LÍDER DE DISEÑO

Jason Bulmahn

DISEÑO ADICIONAL

Mark Seifter

EDITORES

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

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Setiawan Lie

CARTÓGRAFO

Matthias Rothenaicher

ILUSTRACIONES INTERIORES

Miguel Regodón Harkness, Hai Hoang, William Liu, Firat Solhan y Vicky Yarova

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECTOR CREATIVO

James Jacobs

EDITOR

Erik Mona

PRUEBAS DE JUEGO

Christopher Currie, Darcy Dixon, Elijah Harrison y Ross Williams

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquín Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Marc Zamarreño

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISOR

Claudio Cáceres

MAQUETACIÓN

Victor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 15442-2021



La Caída de Piedra Plaga

La caída de Piedra Plaga

Por Jason Bulmahn

Parte 1: Un misterioso asesinato

Parte 2: La solicitud de la exploradora

Parte 3: Hacia la guarida de Vilree

Caja de herramientas de la aventura

Por Jason Bulmahn

Atlas de Capricho de Etran

PNJs del pueblo

La caravana de Bort y su personal

Creación de personaje y bagajes

Reglas y recompensas

Misiones secundarias de bagajes

Cieno de sangre

Flora mortal



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



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



EN PORTADA

Una humilde caravana se topa con una manada de lobos mutados y furiosos, a las afueras del pueblo de Capricho de Etran, como se ilustra en la portada, por Setiawan Lie.



LA CAÍDA DE PIEDRA PLAGA

El pueblo llamado Capricho de Etran nunca ha sido un lugar apacible. Ubicado lejos de las rutas comerciales populares, no es más que un punto de parada para los comerciantes que se dirigen de Elidir a Almas. Peor aún, tras las Guerras de la Sangre Goblin, el pueblo sufrió terriblemente por un brote de peste que mató a casi la mitad de la población. Capricho de Etran realmente nunca se llegó a recuperar. Esto llevó a muchos a referirse al pueblo como “Piedra Plaga”, en referencia a una gran piedra que alguna vez se utilizó para dar alimentos de forma segura a los enfermos y moribundos. Los aldeanos dejaban comida en la piedra y los enfermos, a cambio, colocaban monedas en un agujero en la misma, llenando el agujero con vinagre para limpiar el cobre y la plata de cualquier rastro de la plaga. Actualmente, muchas de las casas y negocios del pueblo están vacías, sus habitantes murieron hace mucho tiempo; a excepción de unos pocos huérfanos acogidos por vecinos o abandonados a su suerte al margen de la comunidad.

Cuando la plaga llegó a Capricho de Etran, Silwyth Eldara hizo todo lo que pudo para encontrar una cura usando herbolaria y alquimia. Por desgracia, la plaga era demasiado virulenta y, presa del pánico, la gente del pueblo culpó a Silwyth por no acudir en su ayuda. Cuando la anciana elfa enfermó de la plaga, la gente del pueblo rehusó ayudarla, sin dejarle comida en Piedra Plaga. Maldijo a los supervivientes a una vida de miseria, al morir poco después dejando sola a su hija, Vilree. La joven semielfa, Vilree, nunca perdonó la forma en que la gente de Capricho de Etran trató a su madre.

Vilree vivió muchos años en Capricho de Etran como una marginada, manchada por la reputación de su madre, sin ser aceptada. Hace siete años se marchó y se instaló en una antigua cueva. La amargura creció en su corazón, motivándola a aprender las artes alquímicas que su madre utilizaba para curar. Adquirió una habilidad aún mayor que la de Silwyth, pero usó sus talentos para dañar a los animales, plantas y personas a su alrededor. Habiendo comenzado con brebajes simples, rápidamente escaló a experimentos con animales y luego con viajeros desafortunados. Ahora planea vengarse del pueblo, usando la piedra donde se negaron a ayudar a su madre. Es la víspera de su triunfo, uno que matará hasta la última persona en Capricho de Etran.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La aventura comienza con los PJs viajando a Capricho de Etran en la caravana de Bort Bargith, un comerciante enano que acordó llevarlos como pasajeros. La caravana es atacada a las afueras del pueblo, por una manada de lobos, cuyo despiadado líder chorrea ácido por la boca. Al llegar al pueblo, después de ayudar a salvar la caravana, los personajes serán invitados a cenar por Bort, que desea recompensarlos por su valor.

Mientras disfruta la cena con los PJs, Bort es envenenado, muriendo en cuestión de minutos por una toxina virulenta escondida en su comida. El alguacil local, Rolth Garley, no tiene competencia en estos asuntos e insiste en retener la caravana en el pueblo hasta la próxima llegada de un juez de circuito el próximo mes. Los héroes tendrán la oportunidad de investigar el asesinato y explorar el pueblo, hablando con todos los presentes durante el envenenamiento. Finalmente, quedará claro que fue Phinick, el ayudante de cocina goblin, quien envenenó la comida. Una vez capturado confesará al instante, insistiendo en que pensó que solo estaba añadiendo una especia rara a la comida y no veneno. También revelará que fue Hallod, el matón del pueblo, quien lo obligó.

El escondite de Hallod revela que no es quien aparenta ser. El matón del pueblo es, de hecho, un agente de Vilree, quien le paga con oro y dosis de un mutágeno adictivo. Derrotar a Hallod ayudará al pueblo y limpiará los nombres de todos los involucrados en la muerte del comerciante, pero no hará que los héroes estén más cerca de Vilree, quien ordenó el asesinato. De hecho, hace más de un año que Hallod no ha visto a Vilree. Las mercancías y suministros que adquiría para ella se entregaban siempre en un punto de entrega acordado en un tocón hueco.

En ese momento, Noala Kesrri, una exploradora elfa que patrulla las tierras cercanas al pueblo, contacta con los personajes. Encontró a los lobos anteriormente abatidos por los PJs y notó que la contaminación que afecta a los cadáveres es similar a una serie de áreas contaminadas que aparecieron en los bosques cercanos al pueblo. Busca a los personajes, esperando que puedan ayudarla a investigar estas áreas contaminadas. Esto los llevará a la Jaula, donde Vilree había estado experimentando con animales y plantas. Desmantelar este campo de pruebas será peligroso, pero al hacerlo, los PJs encontrarán un mapa que conduce a la guarida de Vilree, un lugar conocido solo como la Cuna del Resentimiento. Sin embargo, hay un punto de referencia familiar en el mapa: el tocón hueco donde Hallod dejaba suministros para Vilree.

Usando el mapa y la información de Hallod, el grupo puede dirigirse a la Cuna del Resentimiento en las colinas cercanas. Allí, se enterarán del plan de Vilree para contaminar al pueblo con una plaga devastadora. Peor aún, la plaga ya está en el pueblo, escondida dentro de Piedra Plaga, ¡y ha enviado a un sicario para desencadenar la explosión que liberará la enfermedad! Tras derrotar a la alquimista, los héroes deben apresurarse a volver al pueblo, a tiempo para salvar a todos de la venganza final de Vilree.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



PARTE 1: UN MISTERIOSO ASESINATO

La aventura comienza mientras la caravana viaja hacia el sur por el sureste desde Elidir, la capital de Isgar, hasta Almas, la capital de Andoran, en un camino entre las montañas Aspodell y la cordillera de los Cinco Reyes. Hay rutas más rápidas y fáciles hacia el sur, pero para aquellos que quieren evitar Cheliar, ésta es la más segura. Bort Bargith es un comerciante enano de las montañas de los Cinco Reyes es bienvenido en muchos asentamientos por sus precios justos y su espíritu gregario y lleva usando esta ruta muchos años. La caravana consta de seis carromatos cubiertos, cuatro de los cuales están cargados de suministros, mercancías y baratijas. El carromato principal y la cabina construida sobre su parte posterior, son el hogar de Bort, mientras que el carromato final queda para los pasajeros y el cocinero.

Los PJs son todos ellos pasajeros en esta caravana, aunque si uno de ellos tiene el bagaje carretero (página 55), podrían estar trabajando en ella, conduciendo el último carromato. Comparten el carromato final con la comida, con Cocinillas (el cocinero del campamento) y con un par de pasajeros más.

No es necesario que los viajeros se conozcan al inicio de la aventura, aunque algunos de ellos podrían estar relacionados. Ninguno de ellos está particularmente familiarizado

con Bort (el caravanero) o cualquiera de los otros carreteros. La caravana está a menos de un día del pueblo de Capricho de Etran y espera llegar al anochecer para que los cansados viajeros puedan, al menos, disfrutar de una noche en el pueblo, durmiendo en una cama de verdad antes de continuar con el siguiente tramo del viaje hacia la hondonada del Halcón.

Cuando estés listo para comenzar a jugar, lee o parafrasea lo siguiente.

Han pasado tres días desde que dejasteis Elidir, subiendo a la parte trasera de uno de los carromatos de Bort Bargith con destino a la lejana capital andorana de Almas. El sonriente caravanero redujo el precio del viaje a solo un puñado de piezas de cobre, siempre que prometierais proteger los carromatos en caso de que surja algún problema. Afortunadamente, el viaje a través del interior de Isgar ha sido tranquilo, incluso aunque el mismo en sí dista de ser confortable.

Cuando salisteis del campamento esta mañana, Bort anunció que deberíais llegar al pueblo de Capricho de Etran al anochecer y prometió una cómoda cama para la noche como recompensa por un largo día de viaje. Los carreteros compartieron una risita entre ellos, intercambiando miradas cómplices y asentimientos sutiles. Pronto estáis de nuevo en

el camino, con el carromato rebotando y crujiendo por el sendero desigual.

En este punto, permite que los personajes se presenten entre sí y describan sus apariencias. Este también es un buen momento para describir brevemente a los otros miembros de la caravana y el paisaje por el que viajan. Para obtener más información sobre los miembros de la caravana de Bort, consulta la página 54.

Esta parte de Isger está escasamente poblada y consiste en pequeñas granjas rurales y comunidades aisladas. Es una tierra templada, con frecuentes lloviznas y el rico olor de la tierra húmeda flotando en la agradable brisa. El sendero se abre paso a través de las tierras bajas, pasando a lo largo de arroyos y pequeños bosques. Las presas de caza de esta área comienzan a recuperarse, después de años de guerra que les obligó a ocultarse.

Si se interroga a los carreteros por su comportamiento después del anuncio de Bort, explican por lo bajo que los alojamientos en Capricho de Etran son apenas mejores que el suelo y el olor es aún peor. A excepción de Glunda, todos se refieren al pueblo como “Piedra Plaga” debido a la virulenta plaga que casi arrasó a la comunidad hace veinte años, aunque ninguno es tan grosero como para usar ese nombre frente a los lugareños.

¡A última hora de la tarde, la caravana es atacada!

A. MANADA SARNOSA

SEVERO 1

“Allí adelante está Piedra Plaga”, grita Keldaran desde el pescante del carromato. Tan pronto como las palabras se desvanecen de sus labios, se ve ensombrecida por una serie de largos y tristes aullidos que emanan del bosque a ambos lados de la caravana. Momentos después, oís gritos de pánico cuando una manada de lobos sarnosos desciende del bosque con los dientes al descubierto.

Este ataque sucede mientras la caravana aún se encuentra a media hora del pueblo y lejos de la ayuda.

Criaturas: aunque hay más de una docena de lobos atacando la caravana, solo tres se acercan al carromato en que viajan los PJs. Al final del primer asalto en el que matan un lobo sarnoso, el lobo cáustico emerge del bosque para unirse a la lucha (tira Percepción por su iniciativa como de costumbre y hazlo aparecer en el siguiente asalto); aullando en el momento en que está cerca de los personajes. Una vez muerto el lobo cáustico, todos los demás lobos (incluidos los que luchan contra los PJs) huyen al bosque.

LOBOS SARNOSOS (3)

CRIATURA -1

N **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción+5; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +4, Sigilo +4

Fue +1, **Des** +2, **Con** +0, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +6, **Vol** +3

PRIMERA PELEA

Como la batalla con los lobos es la primera vez que los PJs se probarán a sí mismos, es importante que te tomes tu tiempo y te asegures de que el combate sea divertido e interesante. Los lobos sarnosos no representan una gran amenaza, pero el lobo cáustico es un enemigo peligroso que puede dañar gravemente a los personajes jugadores. Afortunadamente, los lobos no usan tácticas efectivas. No se mueven intencionalmente a posiciones de flanco, ni van contra los personajes débiles. El lobo cáustico usa su aullido al principio de la pelea y su aliento ácido solo una vez que ha sido dañado. Si la pelea se vuelve contra los jugadores, Olf y Ulf podrían aparecer para atraer a los lobos por uno o dos asaltos, dando a los PJs la oportunidad de reagruparse.

Lo más importante es que enfatices las imágenes, los sonidos y los olores de la pelea. Los lobos gruñen de hambre y huelen a perros sucios. El barro vuela cuando los personajes cargan a través del camino húmedo. Los colmillos desgarran desagradablemente la carne y los martillos de guerra rompen huesos. Ensalsa cualquier golpe crítico y exagera los fallos. Asegúrate de que la primera pelea sea una que recuerden vívidamente.

PG 8

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +6 (sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más pulgas

Pulgas Cualquiera que haya sido mordido por un lobo sarnoso, quedará indispuesto 1 durante 1 minuto a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 14, pero puede invertir una acción de Interactuar para rascarse y sacarse las pulgas para eliminar este estado negativo.

LOBO CÁUSTICO

CRIATURA 2

ÚNICO **M** **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción+8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Intimidación +8, Sigilo +8, Supervivencia +8

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

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 30; **Inmunidades** ácido

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +11, **Daño** 1d6+2 perforante más 1d4 puntos de daño por ácido más Derribo

Aliento ácido ♦♦ El lobo libera un chorro de ácido color verde brillante desde su boca, cubriendo a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m). Todas las criaturas en la línea sufren 3d6 puntos de daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 16). El lobo cáustico necesita esperar 1 minuto para usar esta aptitud nuevamente.

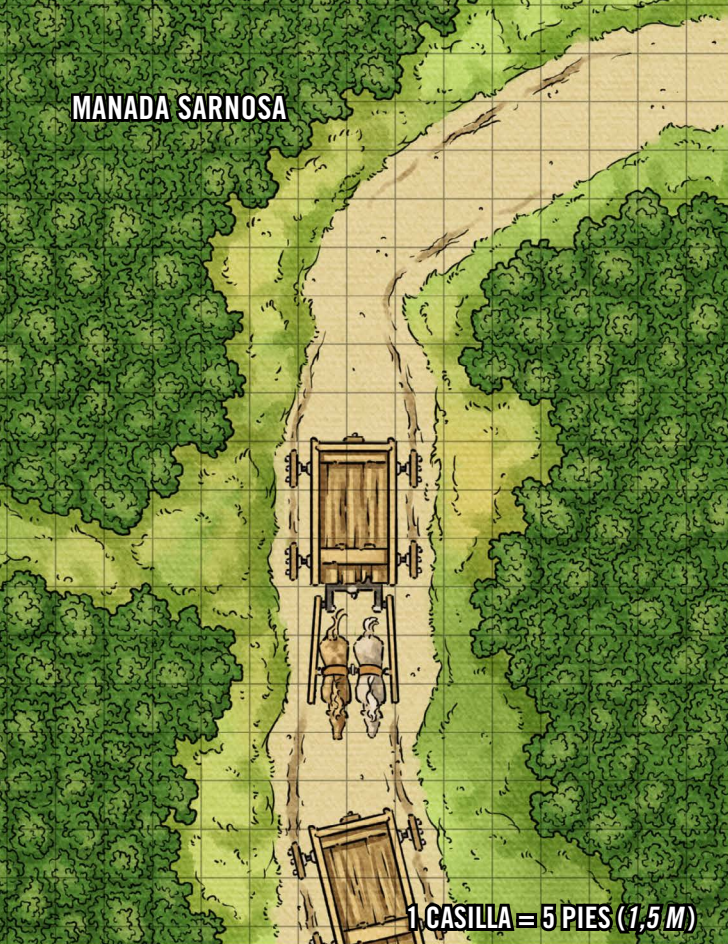
Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

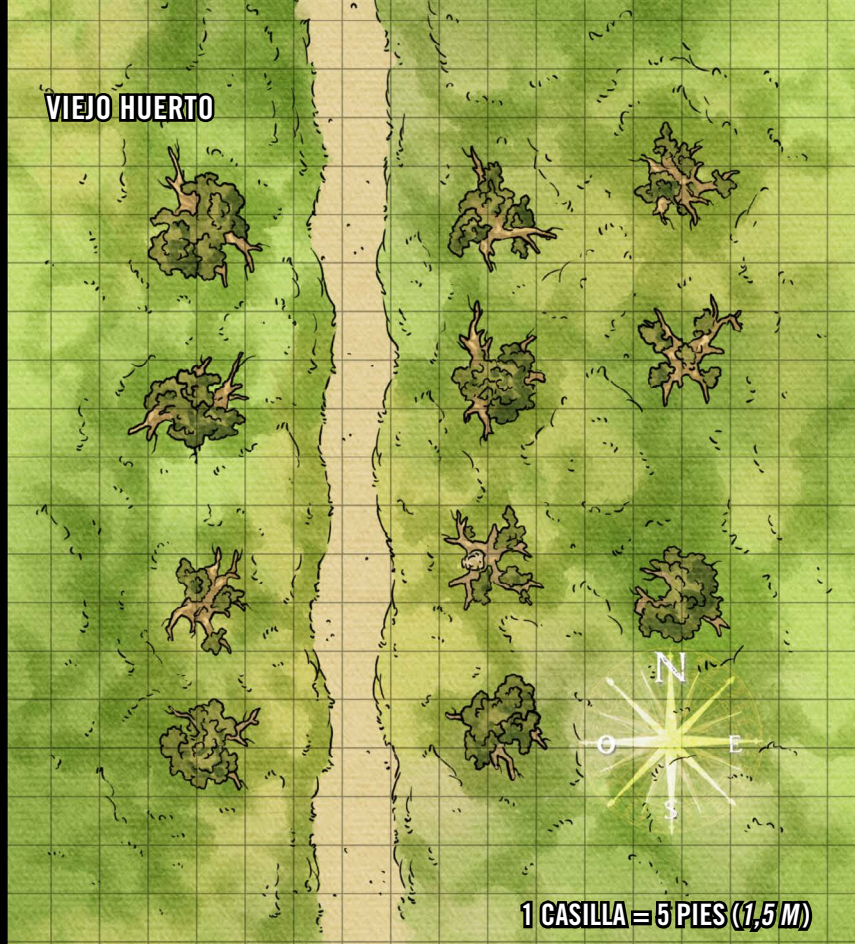
Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

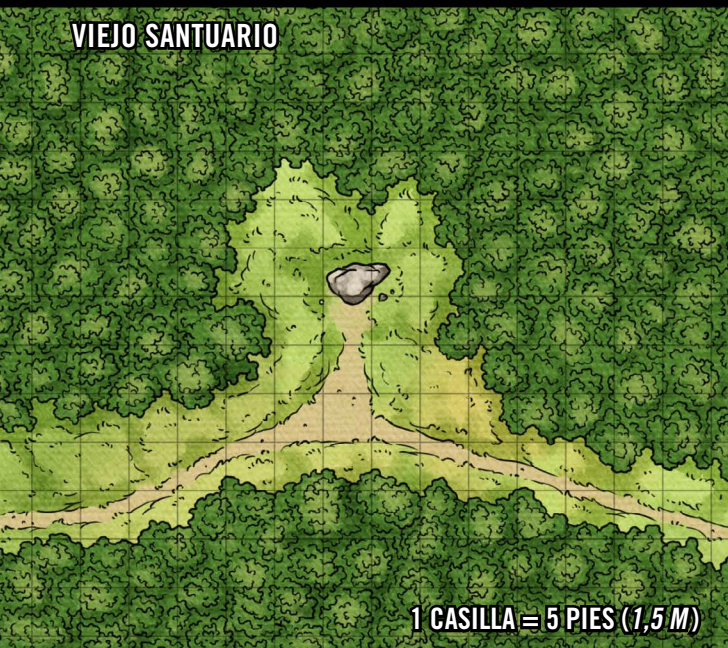
MANADA SARNOSA



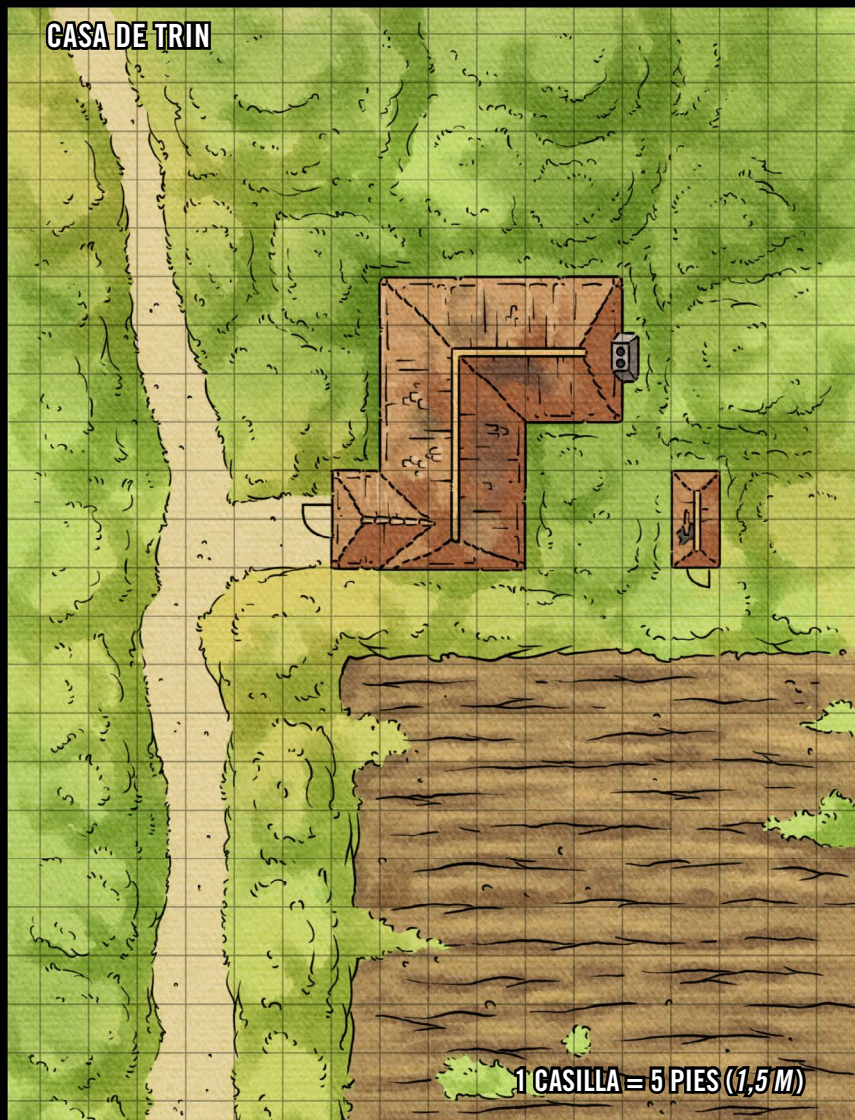
VIEJO HUERTO



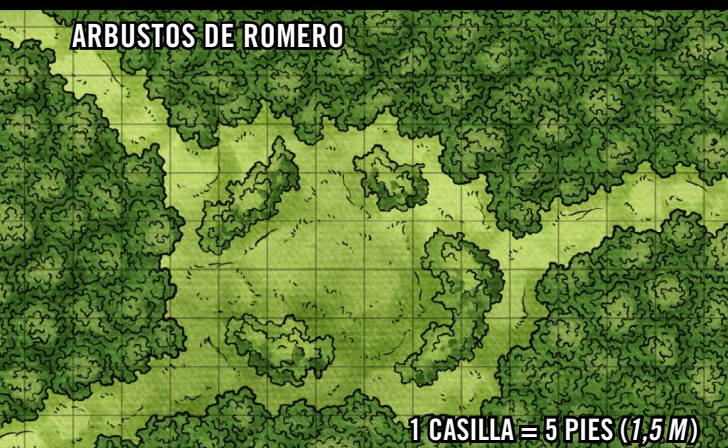
VIEJO SANTUARIO



CASA DE TRIN



ARBUSTOS DE ROMERO



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Aullido ♦♦ El lobo desata un aullido aterrador, lo que desmoraliza a todos los enemigos en un radio de 30 pies (9 m). Los lobos a 100 pies (30 m) o menos pueden reaccionar para unirse al aullido, haciendo que el efecto también emane de ellos. Esto afecta a enemigos adicionales a menos de 30 pies (9 m) de ellos y usa la prueba de Intimidación del lobo cáustico con un penalizador -4 por circunstancia. Los enemigos no pueden verse afectados por el aullido más de una vez, incluso si están cerca de más de un lobo que aúlla. Todas las criaturas objetivo de este efecto obtienen inmunidad temporal por 24 horas.

Después de la pelea: Bort y Tamli inspeccionan la caravana para asegurarse de que todos estén bien. Cuando los lobos cargaron, asustaron a los caballos que tiraban de los carros. Aunque los cocheros evitaron que se escaparan durante el ataque, el carromato trasero se salió varios pies (m) del camino hacia el fango, haciendo que sea casi imposible moverlo. Esto no causa ningún efecto en la lucha, pero impide que el carromato avance. Tamli descubre este problema y recurre a Olf, Ulf y los PJs para encontrar una solución. Para que el carromato vuelva a moverse, al menos dos PJs deben ayudar, aunque será más fácil si hay más ayuda.

Todos los que ayuden en esta tarea deberán hacer una prueba de Atletismo CD 15. Mientras dos PJs tengan éxito, el carromato se moverá nuevamente sin incidentes. Si menos de dos tienen éxito, el carromato aún se mueve, pero cualquier PJs que falla, está fatigado por el esfuerzo. Cualquiera con un fallo crítico en la prueba, está fatigado también.

Mientras tanto, Bort verifica la salud de todos. Olf y Ulf sufrieron heridas leves, pero actúan como si fueran más graves. Por lo demás, todos parecen estar vivos y bien. Bort ve lo que hicieron los PJs y les agradece profusamente su ayuda. Ofrece pagarles la cena en el pueblo más tarde como recompensa y promete entretenerlos con historias de sus aventuras.

LLEGANDO A CAPRICHO DE ETRAN

Después de lidiar con los lobos y volver a encarrilar el carromato, la caravana puede continuar hacia Capricho de Etran. El viaje dura solo una hora y los carromatos llegan al pueblo unas horas antes del anochecer. Todos los carromatos se dirigen a la *Fábrica de Pienso*, la única posada y taberna en la pequeña comunidad.

La mayoría de las sencillas casas de madera y paja en Capricho de Etran se ven idénticas entre sí y se encuentran en un estado de deterioro similar. Varias de las casas parecen claramente abandonadas, con los techos colapsados. Si los personajes preguntan sobre esto, cualquiera en la caravana puede decirles que la comunidad sufrió mucho

por la peste hace veinte años y nunca se recuperó del todo.

Para más información del pueblo y sus localizaciones destacadas, consulta la página 51.

A medida que pasan por el centro del pueblo, los carromatos rodean la antigua Piedra de la Plaga, una roca grande, plana y cilíndrica de 2 pies (60 cm) de altura, con un agujero en el centro y una depresión en forma de cuenco a un lado. Cuando la plaga se extendió, la gente del pueblo dejaba comida para los enfermos en el cuenco, mientras que los enfermos dejaban monedas en el agujero central (que se llenaba con vinagre para limpiar las monedas de la infección). Hoy, la piedra es solo una reliquia cubierta de musgo, aunque la villana de esta aventura tiene mortales planes para ella.

A su llegada, los carreteros aseguran la caravana para la noche, mientras Bort viaja por el pueblo para hacer negocios con los artesanos y las familias que habitan en Capricho de Etran. Esto da libertad a los PJs para explorar la *Fábrica de Pienso* y conocer a algunos de los miembros más notables de la comunidad. Este sería un buen momento para presentar los PNJs descritos en la página 52; familiarízate con ellos para que puedas representar a la gente del pueblo cuando los PJs interactúan con ellos.

REUNIONES NOTABLES

Edra Wythe es, con mayor posibilidad, el primer personaje que los jugadores encuentren, la moza de cuadra de la *Fábrica de Pienso*. Ella, los saluda cuando llega la caravana e inmediatamente verifica la condición de los caballos. Poco después, los PJs conocen a Delma y al resto del personal de la *Fábrica de Pienso*. Extrañamente Phinick, el goblin, es particularmente tímido con los recién llegados, incluso si uno de ellos es también un goblin.

La primera vez que los personajes entran en la taberna de la *Fábrica de Pienso*, la encuentran sin clientes, a excepción de Hallod, un hombre gigantesco y brutal. Phinick le está sirviendo comida y bebida, murmurando cada vez que Hallod exige otra ronda. Los PJs que intentan hablar con Hallod descubren que tiene poco que decir, a excepción de emitir respuestas breves e insultantes. En breve, termina su comida y se va. Si alguien le pregunta al personal acerca de él, dicen que Hallod es solo el matón del pueblo, pero lo mejor es mantenerse fuera de su camino.

ACONTECIMIENTO 1: PELEA DE BAR **MODERADO 1**

Por la tarde, Bort regresa a la *Fábrica de Pienso* e invita a los personajes a cenar. Ha reservado una mesa en el estrado junto a Flonk, el bardo del pueblo, que afina su instrumento mientras se sirve la comida.



Bort Bargith

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

ESTABLECIENDO EL MISTERIO

El envenenamiento de Bort es el misterio central de esta aventura y para que todo salga según lo planeado, debes conseguir una cierta cantidad de caos y confusión en los momentos previos a su muerte. La pelea en la taberna, por corta que sea, es una distracción que garantiza que los PJs pierdan el rastro de los distintos sospechosos. Es importante destacar quién está presente y quién desaparece durante la pelea y sus consecuencias.

Presentes durante la cena: el personal de la *Fábrica de Pienso* (Amora, Delma, Kolnral, Phinick, Trin), pueblerinos (el granjero Eallom, Flonk el bardo, Sir Lawren, 14 granjeros locales), miembros de la caravana (Bort, Olf, Ulf), los Personajes jugadores.

Ausentes durante la pelea: Delma, Sir Lawren, Phinick, Trin.

Llegan después de la pelea: Rolth Garley, Tamli, Delma regresa con Rolth.

El resto de la *Fábrica de Pienso* está lleno de agricultores locales, así como algunos personajes destacados.

Kolnral y Trin están sirviendo a los invitados esa noche, mientras que Delma atiende el bar y Amora está ocupada en la cocina. Se puede ver a Phinick haciendo todo tipo de tareas por todas partes, pero una vez que empieza la cena, pasa la mayor parte del tiempo ayudando a Amora en la cocina. Cuando comienza la cena, Sir Lawren está concentrado en sus copas, reclinándose peligrosamente en su silla, mientras que el granjero Eallom se dedica a jugar y emborracharse con Olf y Ulf.

Bort está ocupado preguntando a los PJs de dónde vienen y hacia dónde van y contando algunas de sus fabulosas historias (ver la barra lateral de Historias de Bort en la página 54), mientras sirven los primeros platos (caza y nabos asados con una guarnición de pastel de semillas quemadas, acompañadas con acuosa cerveza de nabo).

Criatura: hacia el final de la velada, justo cuando se sirve un postre de gachas de nabo tibias, Kolnral se topa accidentalmente con el granjero Eallom mientras este se sienta con otra cerveza, haciendo que el granjero derrame su bebida. Eallom se pone de pie y comienza a gritarle al pobre Kolnral. Segundos después, Eallom empieza a lanzar golpes y a derribar mesas, estallando una pelea en la sala común de la taberna. Es posible que quieras releer las reglas de 'ataques no letales' en la página 453 de las *Reglas Básicas de Pathfinder*, para este encuentro.

GRANJERO BORRACHO

NB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +2

Idiomas común

Habilidades Atletismo +5, Saber (agricultura) +5

CRIATURA -1

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

Equipo ropajes de granja resistentes (cuenta como armadura acolchada)

CA 13; **Fort** +5, **Ref** +3, **Vol** +2

PG 16

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, no letal, sin armas, sutil),

Daño 1d4+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ silla +3 (improvisada), **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ♦ jarra +1 (improvisada, incremento de rango de distancia 10 pies [3 m]), **Daño** 1d3+3 contundente.

Durante la pelea, toda la sala común de la *Fábrica de Pienso* se vuelve un caos, con una docena de granjeros borrachos implicados en una enorme pelea. Considera toda la sala común como un terreno difícil, ya que está llena de clientes, sillas derribadas y otros escombros. Depende de los jugadores la forma en que deciden involucrarse. La mayoría de los granjeros pelean con los puños, pero ocasionalmente también arrojan una silla o jarra. Si los personajes pueden calmar al menos a tres granjeros borrachos, la lucha termina.

Durante la pelea suceden varias cosas, que serán importantes más adelante. Sir Lawren se escabulle por la puerta principal, mientras Phinick sale corriendo por los establos. Delma se va inmediatamente a buscar al alguacil. Bort, mientras tanto, trata de calmar las cosas, pero le arrojan una silla como respuesta. Trin es golpeada con una jarra al inicio de la pelea y huye a través de los establos para buscar a su hermano. Mientras tanto, la taberna se convierte en un caos.

Un minuto después (10 asaltos de combate) o tan pronto como los PJs terminen la pelea, Delma regresa con Rolth Garley, el alguacil del pueblo, que lleva a todos los granjeros agresores a una mesa en la esquina para tener una dura charla (enumerando todas las infracciones cometidas, sin contar que el pueblo no tiene cárcel). Si alguien sufrió heridas letales durante la pelea, se recuperan gracias a la habilidad de Medicina de Delma, además de recibir una fuerte reprimenda del alguacil para quien haya recurrido a tales acciones hacia los mayoritariamente indefensos campesinos. Si los personajes intentan ayudar después de que termine la pelea, Rolth les agradece a medias su ayuda, pero desdeñosamente deja claro que ya no es necesaria.

UNA COMIDA PARA MORIRSE

Después de la pelea, Bort invita a los personajes a volver a la mesa para terminar su comida y disfrutar de una ronda de bebidas. El postre se sirvió antes de que comenzara la pelea y Bort menciona a todos que la papilla de nabo de aquí es su favorita, lo que explica el cuenco extra grande que tiene por delante. De hecho, su cuenco es único en más de un sentido: también está envenenado.

Postre envenenado: unos minutos después de comer su postre, Bort comienza a toser y a ahogarse. Pensando que solo es un poco de indigestión, continúa cualquier historia que estaba contando. Cuando la tos regresa, unos momentos más tarde, queda claro que está en problemas. Bort comienza a ponerse púrpura y a echar espuma por la boca. Segundos después, sus ojos se ponen en blanco y se puede escuchar un retumbar en sus entrañas. Al instante, se desploma sobre la mesa y muere. Los personajes podrían intentar ayudarlo usando Medicina. Un PJ que tenga éxito una tirada de Medicina CD 14, determina que Bort no se está ahogando con nada, pero que su tráquea se ha hinchado, lo que indica que ha sido envenenado. Permite una nueva prueba de Medicina para usar Tratar veneno (contra la CD del veneno virulento, que es de 24) para ayudar a que Bort pueda realizar su salvación de Fortaleza para resistirlo pero, como la cantidad de veneno vertida en su postre es muy grande, incluso si abren su garganta de alguna manera para que pueda respirar, falla cada salvación contra el veneno y muere (22 Puntos de golpe, salvación de Fortaleza +6).

Afortunadamente para los PJs, si alguno de ellos accidentalmente ingiere algo del cuenco, en el recipiente ya no queda casi rastro del veneno. Trata cualquier ingestión de estas pequeñas cantidades como el veneno que se describe a continuación, pero con una duración máxima de solo 1 minuto.

Aliento violeta (Veneno virulento poco común 5) No puedes reducir tu estado de indispuerto mientras te ves afectado por el aliento violeta. **Salvación** Fortaleza CD 24; **Incubación** 1d3 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapas** 1 1d6 daño por veneno e indispuerto 1 (1 minuto); **Etapas** 2 2d6 daño por veneno y no puedes respirar (1 asalto); **Etapas** 3 3d6 daño por veneno y no puedes respirar (1 asalto)

La muerte de Bort sucede tan rápido que nadie en la *Fábrica de Pienso* tiene la oportunidad de reaccionar. Después de que Bort fallece, la gente del pueblo se reúne para ver a qué va toda la conmoción. Unos asaltos más tarde, Delma y Rolth se dirigen a la mesa para ver qué está sucediendo. Cuando ven que los PJs intentan ayudar, queda claro que ellos no están implicados en el hecho, pero todos están preocupados por el bienestar del enano desde el inicio. Una vez que está claro que ha muerto, la taberna se queda en silencio y todos comienzan a mirarse entre sí (y a su comida).

LA INVESTIGACIÓN DE ROLTH

Rolth Garley es el único alguacil del pueblo, pero es un incompetente. Es el sobrino del alcalde y no suele hacer más que resolver disputas sobre ganado y frenar ocasionales peleas de borrachos. De hecho, en el pueblo no ha habido un crimen en años, por lo que cuando Bort muere, Rolth se da cuenta de que esta situación lo supera enormemente.

La primera reacción del alguacil es cubrir el cuerpo, llevar a todos los que compartían mesa y a todos los miembros de la caravana a los establos y hablar con cada persona sobre lo que sucedió. Aunque personalmente aguarda a que alguien le dé una pista, honestamente solo espera hacerse una idea de lo que sucedió.

Aunque no puede estar seguro, oír que los PJs intentaron ayudar a Bort, combinado con el hecho de que apenas lo conocían, convence al alguacil de que es poco probable que sean responsables. Los miembros de la caravana que heredarían el lucrativo negocio ocupan un lugar destacado en la lista de sospechosos, pero la mayoría no estaban en el bar y los que sí (Olf y Ulf), tienen coartadas sólidas: estaban bebiendo y jugando con Eallom antes y después de la pelea.

Siéntete libre de modificar este interrogatorio de acuerdo con las acciones de los jugadores. Rolth accede a las peticiones que le hagan, aunque alarguen la investigación, pero no interrogará a otras personas del pueblo hasta que no haya interrogado primero a los PJs y a otros miembros de la caravana. No está dispuesto a retener a todos en el bar; está seguro de que no se irán del pueblo en un corto plazo.

Mientras tanto, Delma cierra la cocina y envía a la mayoría de la gente del pueblo a casa, incluido su personal (aunque Trin y Phinick ya se han ido).

Al terminar su interrogatorio, Rolth se da cuenta de que no hay un sospechoso claro y que ningún miembro de la caravana puede ser descartado. Como el pueblo no tiene cárcel, informa a todos que necesitará entregar esta investigación a un juez de circuito que visita el pueblo ocasionalmente para tratar asuntos legales y delitos graves. Desafortunadamente, el juez, Lord Mubbage Cranberry, no volverá hasta el mes que viene, por lo que todos están atrapados aquí hasta entonces.

Si los PJs protestan, Rolth insiste en que, a menos que sepa quién cometió este crimen atroz, está obligado a retener a todos los posibles sospechosos hasta que llegue el juez. Agrega que, si los personajes ayudan en la investigación, podría resolverse antes.

SIGUIENDO EL RASTRO DEL ASESINO

Después de que Rolth ordene que la caravana permanezca en el pueblo, todos se dirigen a casa. El cuerpo de Bort es llevado a la bodega para mantenerlo fresco, mientras que Tamli y el resto de la caravana se reúnen para guardar luto. Tamli invita a los personajes a que se les unan cerca de los carromatos. Este es un acontecimiento triste y todos en la compañía están desolados. Bort era su líder y sin él, su futuro es incierto. Cuentan historias sobre él con ojos llorosos y pasan raras botellas de vino élfico de Kyonin para que todos las compartan.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



Tamli permanece en silencio la mayor parte del tiempo, pero habla al final de la noche, justo cuando el sol comienza a salir.

“Bort era más que solo un comerciante, más que solo el jefe. Él era mi amigo. No nos iremos de aquí hasta que descubramos quién hizo esto. Rolth es tonto, pero sería aún más tonto si piensa que puede llegar al fondo de esto. Arreglar carros y mover mercancías, ese es mi trabajo. Pero vosotros”, dice, señalándoos a todos, “podríais ser capaces de descubrir quién mató a Bort y hacerle justicia”. Retiene unas lágrimas mientras dice: “Por todos nosotros. ¿Ayudaréis a descubrir quién hizo esto?”

Suponiendo que los personajes estén de acuerdo, pueden investigar el asesinato de Bort de varias maneras. Pueden buscar pistas en la *Fábrica de Pienso*, pueden buscar en los libros de contabilidad de Bort y pueden hablar con testigos y sospechosos del pueblo. A continuación, se describe cada uno de estos enfoques. Aunque disponen de tiempo suficiente antes de que llegue el juez de circuito, Tamli y los otros miembros de la caravana infunden un sentido de urgencia. Nadie quiere permanecer en esta ciudad una hora más de lo necesario.

BUSCANDO EN LA FÁBRICA DE PIENSO

Uno de los lugares obvios para comenzar la investigación es la propia *Fábrica de Pienso*. La sala común está un poco ordenada, tras los eventos de la noche anterior, pero la cocina está en completo desorden.

El comedor: aquí hay poco que se relacione con la muerte de Bort. El cuenco envenenado fue llevado a la cocina y no hay nada sospechoso en la mesa o silla donde pereció Bort.

La cocina: la cocina contiene los utensilios necesarios para hacer funcionar la *Fábrica de Pienso*: ollas, sartenes, cuchillos, mortero, asadores, un tamiz y una batidora de mantequilla. La olla de gachas de nabo aposentada en el mostrador, al lado del cuenco grande de Bort, es lo más interesante. Aunque los restos comienzan a secarse, un PJ que tenga éxito en una tirada en una prueba de Percepción CD 18 nota un olor inusual, ligeramente floral, en la papilla que queda en el tazón de Bort. Al revisar todas las hierbas de la cocina, ninguna coincide; el olor tampoco se asemeja al del clavo molido y anís del mortero y el almirez que se usaron para condimentar los platos.

Bodega: abajo, en el sótano, junto a varios barriles grandes de cerveza y algunas botellas de vino viejas y polvorientas, se encuentra el cuerpo de Bort Bargith. Su carne se ha vuelto de un extraño color azul con la muerte y cualquiera que lo revisa huele un leve aroma floral que proviene del cuerpo. No se puede encontrar nada más aquí que no se haya visto cuando murió.

Las otras plantas: no hay mucho que buscar en las diferentes plantas del edificio. No hay señales de que se haya presentado alguien inesperado. Buscar en el patio a

las puertas del granero revela una pista muy importante: un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 verá un destello en la hierba justo afuera de las puertas del establo, un pequeño vial de vidrio con un simple corcho. El vial está vacío, pero contiene restos de un líquido con olor a flores. Este es el vial que Phinick usó para sazonar las gachas de Bort y lo dejó caer aquí cuando huyó durante la pelea en el bar. Si los PJs no descubren esto, Edra lo encuentra dos días después y se lo da, con la esperanza de ayudarlos en su investigación.

LOS LIBROS DE BORT

Los jugadores podrían pensar en revisar las pertenencias y documentos de Bort para averiguar por qué alguien podría querer asesinarlo. Tamli tiene las llaves de la carreta de Bort y dejará entrar a los PJs, pero no tolerará que saqueen el lugar. Sigue siendo muy protectora de la memoria y reputación de Bort.

En el interior, el carro de Bort está lleno de adornos y recuerdos de sus viajes. Sus pertenencias constituyen una variedad desconcertante de chucherías, incluyendo una botella con una pequeña calavera flotando en aceite, una cría de dragón embalsamada, una pata de oso lechuga momificada, un cristal brillante que contiene la imagen ilusoria de un pico de montaña en su interior, etc. Hay una serie de baratijas mágicas menores aquí, pero Tamli no permitirá que los jugadores se las lleven o las examinen. Los libros de contabilidad del comerciante destacan con facilidad en un estante sobre su cama.

Los libros son grandes y están repletos de detalles sobre sus viajes y transacciones durante muchos años. Se tarda al menos 4 horas en obtener cualquier información útil de ellos y requiere tener éxito en una prueba de Descifrar escritura CD 18 (usando Sociedad o la habilidad de Saber relacionada). Un PJ que tenga éxito en esta prueba descubrirá que Bort visitó Capricho de Etram al menos veintidós veces en la última década y hace unos cinco años, comenzó a hacer entregas etiquetadas como “reactivos” a alguien referido solo como “H”, recibiendo sumas bastante grandes de oro a cambio. Estas entregas están numeradas, comenzando con 1 y terminando con la entrega número 14, que ocurrió el día en que la caravana llegó al pueblo. Si los PJs no pueden descifrar el libro de contabilidad, pueden volver a intentarlo hasta que encuentran lo que están buscando. Cada intento dura 4 horas.

Recompensa en PX: recompensa al grupo con 30 PX, si los PJs descubren las entregas hechas a la misteriosa “H”.

INTERROGANDO A AMORA

Después de la muerte de Bort, Amora le dice a Delma que debe cerrar la cocina de inmediato, por si acaso la comida fuera la causante del fatídico hecho. Orgullosa de su trabajo, la cocinera insiste en que la muerte de Bort debe ser algo intencional; explica que la intoxicación

TRIVIAL 1

alimentaria no es tan rápida ni tan mortal. Delma está de acuerdo, pero insiste en que no se limpie ni se retire nada de la cocina, para que los investigadores puedan buscar pistas y limpiar el buen nombre de Amora. Quitándose el delantal, Amora se dirige a su casa y no regresa mientras prosiga la investigación.

B. EL VIEJO HUERTO

Si los personajes van a buscar a Amora, la gente del pueblo puede decirles que vive en el viejo huerto, un área a las afueras del pueblo que alguna vez fue un productivo huerto de manzanas. Actualmente, debido a que los árboles enfermaron, es asqueroso y decadente. Después de que los árboles se deterioraron hace unos años, el encargado de la arboleda se mudó con su familia a Almas, y ahora Amora vive en la pequeña choza que dejaron.

Criaturas: a menos que tengan mucho cuidado al moverse por los alrededores del huerto, es probable que los PJs pasen cerca de un árbol que contenga una colmena gigante. A las abejas no le gustan los intrusos y si alguien se acerca a 30 pies (9 m), forman un enjambre y atacan. Aunque pueden ser derrotadas convencionalmente, cualquier jugador que pregunte puede usar una acción para intentar una prueba de Naturaleza CD 12. Si tiene éxito, el PJ sabe que el humo ahuyenta a las abejas. Si alguien usa una ahumadera o un artículo similar contra el enjambre de abejas, éste se disipa.



Amora Kasillan

ENJAMBRE DE ABEJAS

CRIATURA 1

N GRANDE ANIMAL ENJAMBRE

Percepción +5; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Sigilo +7

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

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +4

PG 18; **Inmunidades** precisión, mente de enjambre; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5

Velocidad volar 20 pies (6 m)

Picadura de enjambre ♦ Cada enemigo en el espacio del enjambre sufre 1d4 daño perforante (salvación de Reflejos CD 16). La primera vez en cada asalto que una criatura falle la salvación y sufra daño perforante, también sufrirá el efecto de las picaduras de abeja. Siempre que el enjambre de abejas use esta habilidad, sufrirá 1 daño.

Picaduras de abeja (veneno) La criatura debe realizar una salvación de Fortaleza CD 16. Los que fallan sufren 1d4 punto de daño por veneno y torpe 1, durante 1 minuto.

La llegada de Amora: poco después de que las abejas sean derrotadas, Amora llega con una armadura acolchada

de pies a cabeza, para protegerse de las abejas, armada con una lata de humo para dispersar a las restantes. Invita a los PJs a su casa, ofreciendo remedios para cualquiera que haya sufrido alguna picadura. También sirve deliciosas galletas con miel cosechada de la colmena.

Cuando se le pregunta por el asesinato de Bort, Amora confirma que preparó el postre, que Phinick lo emplató y que Trin lo sirvió. No cree que hubiera nadie más en la cocina, a pesar de haber salido más de una vez para vaciar el cubo de la basura. Amora está terriblemente preocupada por su imagen y le interesa más cuidar su reputación en el pueblo que la muerte del enano. Si visitan la cocina con ella, confirma que todo está como corresponde, aunque sí nota un olor peculiar en los restos que hay en el tazón de Bort.

INTERROGANDO A DELMA

Como propietaria de la *Fábrica de Pienso*, Delma sabe mucho sobre su funcionamiento y el personal que trabaja allí, pero lo que sabe de la noche del envenenamiento se limita a lo que vio en la taberna, que no es mucho. Sabe dónde vive cada persona de su taberna, excepto Phinick; de quien solo sabe que a veces duerme en el granero. Está firmemente convencida de que ninguno de sus empleados quiso causar algún mal a Bort y le parece absurda la idea de que alguno de ellos pudiera envenenar al enano.

El día posterior al asesinato, probablemente después de que hayan pasado el día investigando, Delma busca los PJs para hablarles sobre su cuenta. Le gusta que se queden en la *Fábrica de Pienso*, pero tendrán que pagar la habitación y la comida. Si bien no sale caro (cerca de 5 pp por día), les ofrece una tasa muy reducida de solo 2 pp por día si la ayudan con algunas tareas en la tienda y el pueblo. Particularmente, necesita que le ayuden con su padre Targen, el alcalde de Capricho de Etran.

ACONTECIMIENTO 2: PASEAR POR CAPRICHIO DE ÉTRAN

Durante años, el octogenario Targen Fulst no ha podido caminar más de unos pocos metros por su propia cuenta. Al fallarle la vista, pasa la mayor parte de sus días en una silla de ruedas de madera hecha a partir de una carretilla de mano modificada. Delma vive al lado y hace lo que puede para cuidar a su padre, pero con todo lo que está sucediendo en la *Fábrica de Pienso*, le gustaría que los personajes lo lleven a pasear por el pueblo para darle un poco de aire fresco y mantenerlo activo.

Suponiendo que los personajes estén de acuerdo, Targen los lleva a visitar los siguientes sitios del pueblo, hablando sobre la historia del pueblo y su gente durante

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



todo el recorrido. El camino comienza en la *Fábrica de Pienso* y visita los lugares en el siguiente orden. Targen conoce una gran cantidad de información popular sobre estos sitios (como se describe en la página 51) y sobre la historia del pueblo que los rodea.

La Fábrica de Pienso: Targen se enorgullece al hablar sobre la *Fábrica de Pienso*, el único negocio importante del pueblo. Targen abrió la *Fábrica de Pienso* hace más de cincuenta años, antes de las guerras de la Sangre Goblin. Su hermano murió en aquel conflicto, junto con gran parte de la familia de Targen. El pueblo evitó lo peor del conflicto, que ocurrió principalmente al oeste. Si hay goblins en el grupo, Targen les dedica una mirada recelosa.

Piedra Plaga: el camino que sigue conduce a Piedra Plaga, que se usaba para dar comida y ayuda a quienes padecían la peste. Targen puede contarles mucho a los PJs sobre la plaga que azotó a Capricho de Etran. Cuenta que todos sospechaban que una bruja local llamada Silwyth había desatado la plaga (en realidad era una alquimista, pero Targen no tiene idea de qué es eso) y después de que Silwyth fuera descubierta, maldijo al único sacerdote del pueblo antes de morir. Poco después, el padre Bolgrist contrajo la peste y murió. Targen cuenta a los PJs que la bruja tenía una hija llamada Vilree que se quedó en la casa de su madre durante unos años y que probablemente murió o escapó. Omite intencionalmente el hecho de que Silwyth intentó detener la plaga y que el padre Bolgrist fue el primero en acusar a Silwyth de esparcirla.

Casas abandonadas: después de visitar la Piedra de la Plaga, Targen guía a los PJs a través de la zona norte del pueblo, donde vivían la mayoría de las víctimas de la peste. Gran parte de sus hogares están vacíos y en mal estado. Solo los muy pobres o desesperados llaman hogar a esta parte del pueblo. Targen señala que cualquiera que tenga dinero, vive en la zona sur del pueblo.

El sendero del Pastor Ebrio: al salir de la zona norte del pueblo, Targen quiere recorrer el viejo sendero de pastores que atraviesa las granjas de nabos que rodean el pueblo. Menciona que alguna vez fueron pastos de ovejas, pero el último gran rebaño abandonó el pueblo hace años.

Viejo santuario: el camino conduce a un antiguo santuario en medio de un antiguo bosquecillo de robles. Mientras el grupo deambula por el viejo bosque, Targen cuenta que, si bien el santuario actualmente está dedicado a Gozreh, ha servido para otros fines. Afirma que los druidas solían reunirse en el santuario hace mucho tiempo. Desde la muerte del padre Bolgrist ya nadie rinde

culto aquí. Desafortunadamente, las tierras vírgenes han ganado terreno y el santuario es el hogar de un grupo de buscasangre hambrientos (ver Criaturas en el área C a continuación).

Colina de Etran: al tomar el regreso a casa, el camino lleva a la colina de Etran y más allá. Asomándose por el sureste del pueblo, esta colina fue el lugar donde se construyó la primera casa en la zona. Targen señala que Etran gastó su fortuna en fundar el pueblo, solo para morir en un incendio que lo consumió a él y a su familia porque la casa estaba demasiado lejos del pozo y del río. Así fue como Capricho de Etran obtuvo su nombre.

De vuelta a casa: el camino conduce de regreso al *Fábrica de Pienso*. Targen se reclina y se duerme en el último tramo del viaje y al llegar a casa, se queja de que tardaron demasiado tiempo y llega tarde al almuerzo. Delma agradece a los PJs por su ayuda antes de llevar a su padre dentro para darle algo de comida.

Recompensa en PX: recompensa a los PJs con 30 PX, por escoltar a Targen y aprender más acerca del pueblo.

C. VIEJO SANTUARIO

MODERADO 1

El viejo santuario que se encuentra a lo largo del sendero del Pastor Ebrio.

Criaturas: cuatro buscasangre habitan aquí. Las criaturas atacan nada más ver a los PJs.

BUSCASANGRE (4)

CRATURA -1

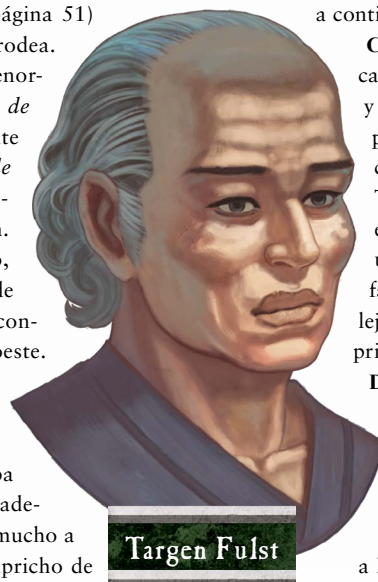
Bestiario, pág. 49.

Iniciativa Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad.

INTERROGANDO A EDRA

Es fácil encontrar a Edra, ya que vive en la *Fábrica de Pienso* y siempre está cerca, cuidando a los animales y asegurándose de que los establos estén en buenas condiciones. En la noche del envenenamiento, Edra estaba ocupada en los establos con Glunda, atendiendo a los caballos de Bort; Glunda puede confirmar esto. Cuando estalló la pelea, vio a Phinick huir de inmediato y vio a Trin salir por las puertas del establo poco después, presionándose una herida en su mejilla. Edra no estaba cerca de la comida o del envenenamiento. Sabe que Phinick a veces duerme en el granero, pero también tiene otros lugares que ella desconoce.

Dos días después del asesinato, a menos que los PJs lo descubran primero, Edra encuentra el frasco de veneno en el patio, junto a la puerta del establo (como se indica en Buscando en la *Fábrica de Pienso* en la página 10).



Targen Fulst

Entrega el vial a los PJs lo antes posible, esperando que ayude a su investigación.

Ayudando a los caballos: después de la pelea con los lobos, los caballos de Bort se han infestado de pulgas. Edra está haciendo todo lo posible para ayudarlos, pero necesita un fajo de romero para preparar pomada suficiente para tratar a tantos animales.

D. ARBUSTOS DE ROMERO MODERADO 1

El día después del envenenamiento, Edra pregunta a los PJs si podrían traerle un poco de romero para ayudarla a cuidar los caballos. Conoce un lugar en el bosque cercano que está lleno de plantas. Desafortunadamente, también es el hogar de un viejo oso bastante feroz que tiende a dormir entre los arbustos.

Criatura: pueden vencer al oso de varias maneras. Pasa la mayor parte del tiempo durmiendo por lo que, si los PJs deciden atacarlo, pueden sorprender fácilmente al animal. Alternativamente, un personaje podría colarse usando Sigilo y recoger las plantas; pero debido a que el suelo está cubierto de hojas crujientes, las pruebas de Sigilo sufren un penalizador -2 por circunstancia. Por último, el oso no es muy listo y se lo puede atraer sin muchos problemas; basta hacer ruido cerca o convocar a una criatura para distraerlo. En cualquier caso, conseguir el romero otorga la recompensa de PX por derrotar al oso, incluso si sólo se engañó o atrajo a la criatura.

Si los PJs no ayudan a Edra, los caballos enfermarán y los PJs no podrán utilizarlos cuando exploren el campo más adelante en la aventura.

OSO PARDO CRIATURA 3

Bestiario, pág.271

Iniciativa Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

INTERROGANDO AL GRANJERO EALLOM

Pueden encontrar al granjero Eallom en sus campos durante gran parte del día y en la taberna de la *Fábrica de Pienso* casi todas las noches. Todas las mañanas está de mal humor, hasta que se recupera de los excesos de la noche pasada. Por las tardes es más amistoso con los visitantes, pero incluso en sus mejores días no es un tipo amigable. Su granja está en la zona norte del pueblo y es fácil pensar que está abandonada, ya que no se encuentra en buen estado.



Vial de veneno



Granjero Eallom

Eallom tiene recuerdos algo confusos de la noche del asesinato (como de la mayoría de las noches). Recuerda haberse peleado con “ese torpe y tonto de Kolnral” y también haber hablado con Rolth, pero se acuerda poco de Bort. Estuvo jugando y bebiendo con Olf y Ulf antes y después de la pelea y todavía está bastante malhumorado por la cantidad de monedas que le ganaron esa noche.

INTERROGANDO A FLONK

Pueden encontrar a Flonk en el pueblo durante la tarde y en la taberna por la noche. En cualquier caso, está ocupado cantando (muy mal). El bardo tiene poco que ofrecer a los personajes. Antes de la pelea, estaba bebiendo y cantando y cualquier información que ofrezca podría diferir con otras explicaciones.

INTERROGANDO A KOLNRL

Kolnral vive cerca de la *Fábrica de Pienso* con su esposa y su hija recién nacida. Después del envenenamiento, se le puede encontrar en casa, recuperándose de las heridas sufridas durante la pelea en el bar. Hablará de buena gana con los PJs sobre la noche del envenenamiento de Bort.

Kolnral confirma que él sirvió las bebidas, mientras que Trin sirvió la comida. También confirma que Amora estaba ocupada en la cocina, mientras que Phinick ayudaba por el bar y la cocina. La mayoría de sus interacciones esa noche fueron con Delma, mientras ella preparaba las bebidas, para que él las sirviera a los sedientos invitados. Lo último que recuerda claramente es chocar accidentalmente con Eallom, lo que hizo que el granjero derramara su bebida y comenzara la pelea. Cuando lo arrojaron al suelo, vio a Phinick huir del bar, pero no recuerda más. Recuperó el sentido poco después de la muerte de Bort.

INTERROGANDO A PHINICK

Phinick desapareció durante la pelea y después de haberse ausentado todo un día, Delma y el resto del personal de la *Fábrica de Pienso* notaron que su ausencia era inusual. Si los PJs preguntan por qué se fue durante la pelea, les cuentan que siempre huye de la taberna cuando hay peleas, porque suele ser el blanco de alguna jarra arrojada o, peor aún, lo levantan y lo arrojan contra otra persona.

La verdad es que Phinick si huyó de la pelea, pero cuando se enteró de la muerte de Bort, tuvo miedo de que

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



la especia que le obligaron a usar en la papilla fuera veneno. El goblin teme ser el responsable del asesinato del enano y está aterrorizado de lo que la gente del pueblo podría hacerle si se enteraran. El hecho de que lo obligaron a usar la especia y de que no tenía idea de lo que realmente era no basta para calmar su preocupación, por lo que lleva varios días escondido, solo, tratando de pensar qué hacer. Encontrar a Phinick no es una tarea fácil. Nadie parece saber dónde duerme el goblin y buscarlo en cada edificio tardaría una semana o más.

Phinick se esconde en una pequeña choza en el bosque y en una de las casas abandonadas en la zona norte del pueblo y no saldrá de su escondite hasta que hayan pasado dos días, cuando sus suministros de comida se agoten. No tiene intención de hablar con nadie y espera escabullirse hasta la *Fábrica de Pienso*, conseguir algo de comida y seguir escondiéndose hasta que todo este desastre sea un lejano recuerdo. Los PJs se cruzarán con él mientras se esconde entre las casas de camino hacia la *Fábrica de Pienso*.

PERSIGUIENDO A PHINICK

SEVERO 1

Una vez descubierto, Phinick supone que se le culpará de la muerte de Bort y huye para evitar a los PJs. Para simplificar las cosas, los PJs se turnan para intentar revisar cada ubicación, en orden. En el turno de cada PJ, deben hacer una de las pruebas enumeradas para cada ubicación o abandonar la persecución. Cada éxito le otorga al PJ 1 punto para atrapar a Phinick, mientras que un éxito crítico otorga 2. Si falla una prueba, sufre el inconveniente indicado (si corresponde). De cualquier manera, los PJs avanzan a la siguiente ubicación. Un PJ que acumula 4 puntos atrapa a Phinick en esa ubicación y si ningún PJ obtiene 4 puntos después de realizar pruebas en las cinco ubicaciones, Phinick escapa. Los turnos no marcan ningún tiempo; un PJ con más puntos alcanza una nueva ubicación antes que un PJ con menos puntos, pero una vez que termina la persecución, el resto de los PJs le alcanzan.

El mercado (ubicación 1): prueba de Atletismo CD 13 para empujar los carros, prueba de Acrobacias CD 15 para rodearlos; Inconveniente: ninguno.

El camino (ubicación 2): salvación de Fortaleza CD 14 para esprintar; Inconveniente: sin aliento (el PJ aplica un penalizador -1 a las pruebas en la siguiente ubicación).

El callejón (ubicación 3): salvación de Reflejos CD 15 para evitar caer en el barro, prueba de Supervivencia CD 13 para elegir el mejor camino; Inconveniente: el PJ sufre indispuesto 1 el resto de la persecución, a menos que gaste un turno para vomitar.

Patio trasero (ubicación 4): prueba de Sigilo CD 16 para escabullirse delante del perro, prueba de Naturaleza CD 18 (solo entrenada) para calmar al perro (no hay inconveniente si alguien supera la prueba de Naturaleza);

Inconveniente: el perro muerde al PJ e inflige 1d4 puntos de daño.

Campo de nabos (ubicación 5): salvación de Reflejos CD 16 para que el PJ se mantenga en carrera, prueba de Sociedad CD 13 (solo entrenada) para recordar un atajo; Inconveniente: ninguno.

Si los PJs no logran atrapar a Phinick antes de que cruce el campo de nabos, salta a través del arroyo y desaparece en el bosque que rodea al pueblo; no se le vuelve a ver al menos durante un día. A tú criterio, si los PJs se preparan, pueden realizar una nueva persecución o una emboscada. Si los PJs vuelven a fallar, Delma atrapa a Phinick cuando lo descubre escondiendo comida de la despensa de la *Fábrica de Pienso*. En cualquier caso, una vez que el desafortunado goblin es capturado, los PJ pueden interrogarlo.

EL RELATO DE PHINICK

La mera presencia de los PJs intimida a Phinick, quien ya está aterrorizado de que le culpen por la muerte de Bort. Por ello hace lo imposible para congraciarse con los PJs una vez que lo atrapan. Aunque al principio no menciona a Bort o el envenenamiento, si los PJs lo interrogan al respecto y tienen éxito en una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 15, su fachada se rompe por completo y comienza a llorar, rogando a los personajes que tengan piedad.

Phinick explica que poco después de que Bort llegara a el pueblo, Hallod, el matón del pueblo, arrinconó al goblin. Hallod le dio un frasco de “especias” y le dijo a Phinick que, si no las ponía en la comida de Bort, se encontraría frente a la punta afilada de uno de los muchos cuchillos de Hallod. El matón le dijo a Phinick que las especias solo enfermarían a Bort: una pequeña venganza por un mal trato que hizo con el comerciante la última vez que estuvo en el pueblo. Temiendo sufrir una dura paliza, Phinick accedió y vertió el contenido del vial en la papilla de Bort justo antes de que estallara la pelea.

Poco después, Phinick huyó del bar, solo para enterarse a la mañana siguiente de que Bort había muerto debido a su postre envenenado. Aterrorizado, Phinick se ha estado escondiendo desde entonces. Se da cuenta de que está involucrado, pero ruega piedad a los personajes, alegando sinceramente que no tenía idea de que el vial contenía un veneno mortal. Si los jugadores reportan esto a Rolth Garley, el alguacil detiene al goblin y lo encierra en el sótano de su casa hasta que llegue el juez de circuito. Después de escuchar la historia del goblin, Rolth dice que sería de gran ayuda para Phinick que Hallod también estuviera bajo custodia. Rolth le tiene miedo al intimidante hombre y se niega a enfrentarse él mismo al acosador, pidiendo a los PJs que lo hagan. Rolth cree firmemente que Phinick no debería quedar impune por este crimen, pero también quiere ser razonable, sugiriendo que el goblin podría obtener una sentencia más leve si los PJs hablan con el juez en su defensa.

Tanto Phinick como Rolth saben que Hallod vive en el Sauce Muerto, uno de los edificios aparentemente abandonados en la zona norte del pueblo. Si los PJs deciden explorar el Sauce Muerto, dirígete a la sección 'El escondite de Hallod' en esta aventura.

Recompensa en PX: recompensa al grupo con 30 PX, cuando los PJs descubran que Hallod está implicado en la muerte de Bort.

INTERROGANDO A SIR LAWREN KRENT

Pueden encontrar a Sir Lawren Krent la mayor parte del día durmiendo en una casa abandonada o en una zanja de drenaje. Por la mañana suele oler bastante mal, pero algunos días se arroja uno o dos cubos de agua para preservar la poca dignidad que le queda.

Sir Lawren no es de mucha ayuda para la investigación de los PJs. Huyó en el momento en que comenzó la pelea y ya estaba muy borracho incluso antes de que comenzara. El antiguo caballero está aterrorizado por la situación y se pasa el tiempo mirando por encima del hombro como si lo estuvieran siguiendo. Consulta la sección de misiones secundarias de la página 59 para obtener más información sobre lo que atormenta a Sir Lawren.

INTERROGANDO A TRIN

Trin trabaja cuatro noches a la semana en el Molino de Piensos mientras su hermano Marny se queda en casa para trabajar los cultivos, a pesar de que el suelo parece haberse vuelto infértil.

E. CASA DE TRIN

Trin y Marny viven en una pequeña granja de nabos en la zona suroeste del pueblo. Aunque la granja ha estado pasando por malos momentos este año, los hermanos se las arreglan con sus ingresos combinados.

Criatura: cuando los PJs llegan a la granja, un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 10, verá a Marny corriendo alrededor de la granja. Los PJs tienen tiempo suficiente para una sola acción, como sacar un arma o moverse. Un momento después, un gigantesco jabalí rodea la granja, persiguiendo al pobre hombre. Si los PJs entran en acción, pueden tirar iniciativa de manera normal. Si no intervienen, el jabalí persigue a Marny por un minuto, lo alcanza, lo hiere de forma terrible y huye al bosque.

JABALÍ

Bestiario, pág.218

Iniciativa Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra



Trin Sathern

Testimonio de Trin: Marny estará agradecida a cualquier PJ que haya luchado contra el jabalí o que haya curado sus heridas. Si los PJs derrotaron a la furiosa bestia, el agradecido granjero se ofrece a preparar y cocinar al animal para ellos. Trin reconoce al grupo de la *Fábrica de Pienso* y los invita a tomar té. Tiene un morado visible en su rostro. Hasta que le informan, Trin no tiene idea de que Bort murió, ya que salió de la taberna tras ser golpeada en la cara con una jarra. La noticia de la muerte del comerciante la conmueve y ayuda con gusto contando todo lo que puede recordar.

Trin pasó la noche sirviendo comida, mientras que Kolnral sirvió las bebidas. Por ello, pasó la mayor parte del tiempo yendo y viniendo entre la cocina y las mesas. Recuerda haber servido toda la comida en la mesa de los PJs, incluida la papilla de nabo justo antes de que comenzara la pelea. Durante la lucha, permaneció cerca de la mesa, acababa de dejar los postres y ahí fue cuando la golpearon con la jarra. Después de eso, su memoria está borrosa hasta que llegó a casa y su hermano la auxilió. No recuerda que nadie que no debiera hacerlo haya estado cerca de la comida; confirma que Amora la preparó y Phinick la sirvió.

ESCONDITE DE HALLOD

Eventualmente, los personajes deberían tratar de encontrar a Hallod en el Sauce Muerto. Ubicado en la zona norte del pueblo, es fácil encontrar el edificio que está en muy malas condiciones (y que se ganó su nombre por el gran árbol moribundo en su patio delantero). Cuando los PJs se acerquen, lee o parafrasea lo siguiente.

Un enorme sauce muerto se alza frente a una casa que denota estar en mal estado. En su momento pudo haber tenido una primera planta, pero hace mucho tiempo que se derrumbó, arrasando con parte de la planta baja. Todas las ventanas están tapiadas y la puerta principal cuelga entreabierta a un pie (30 cm) de distancia, con una cuerda deshilachada que evita que se abra más.

El patio es un completo desastre cubierto de maleza. La casa en sí está construida con gruesos postes de madera, listones y yeso. Apenas se mantiene en pie, con la primera planta colapsada, llenando gran parte de la planta baja con escombros y paja del techo original. Hay peligros aquí: Hallod ha colocado más de una trampa para dañar a los intrusos.

En lo profundo de la casa en ruinas hay un pequeño sótano conectado a una serie de cuevas que finalmente emergen bajo las raíces de un viejo árbol gigante en el

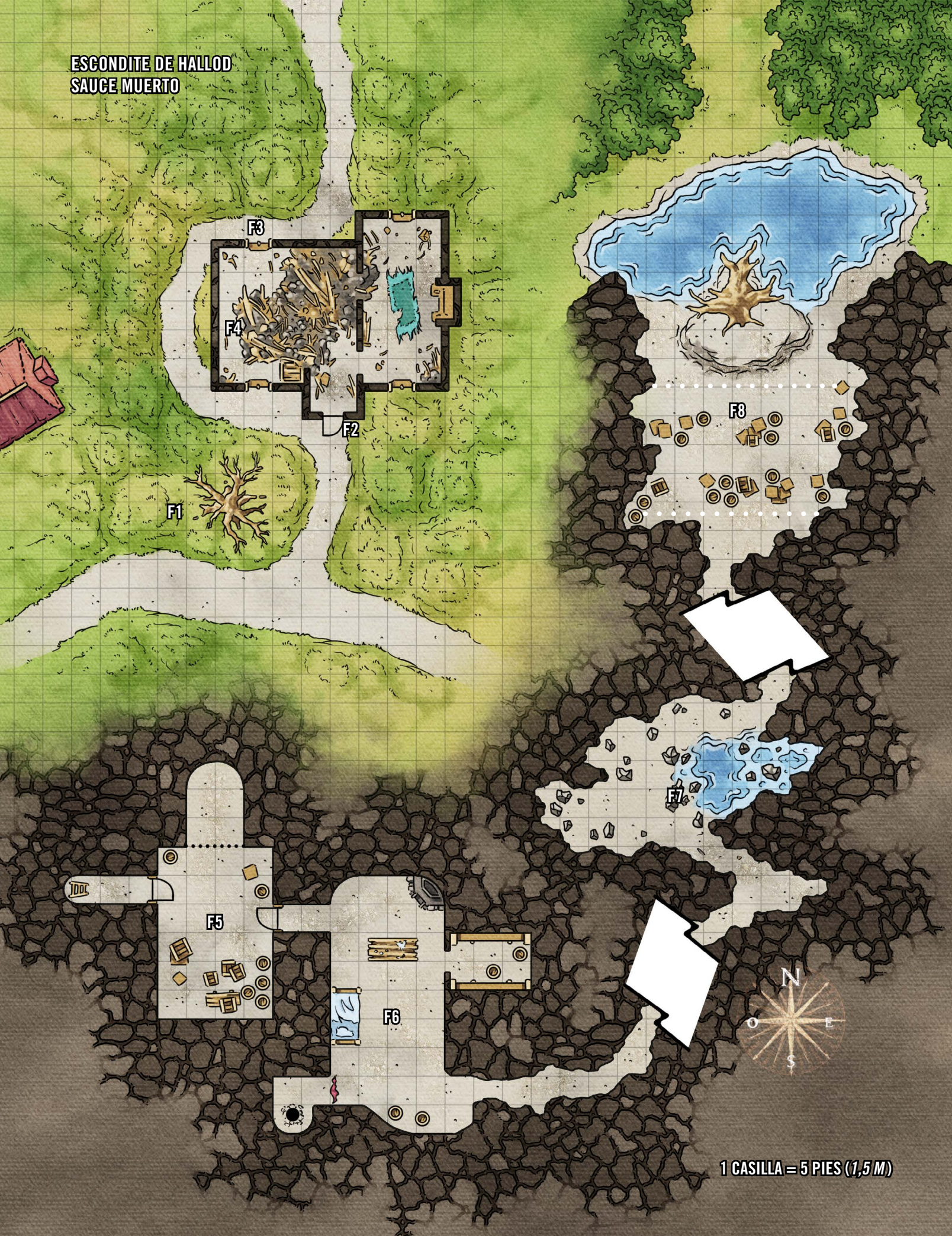
Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

**ESCONDITE DE HALLOD
SAUCE MUERTO**



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

bosque a las afueras del pueblo. Hallod descubrió esta salida secreta hace años cuando exploró la casa por primera vez y ahora la usa como escondite para servir a los intereses de Vilree en Capricho de Etran. También lo ha utilizado para sacar del pueblo reactivos alquímicos de contranando y para entrar en él cargamentos de origen más siniestro. Es la existencia de estas cuevas lo que ha convertido a Hallod en un subordinado tan valioso para Vilree y nadie más que Hallod y algunos de los otros subordinados de Vilree saben de ello.

Hallod está aquí, escondido hasta que terminen los sucesos relacionados a la muerte de Bort.

F1. EL PATIO

El patio cercano a la casa está lleno de malezas y escombros de la casa derrumbada. El área en torno al sauce es casi intransitable debido a la gran cantidad de ramas y hojas secas acumuladas alrededor del tronco. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 15 advierte que alguien frecuenta la propiedad; un rastro conduce a la puerta principal, rodea la casa y baja al arroyo. Un éxito crítico en esta prueba revela que el rastro nunca atraviesa la puerta principal entreabierta.

F2. PUERTA PRINCIPAL

La puerta de entrada a la casa ya no encaja correctamente en sus marcos y solo una cuerda, sujeta al pestillo interior, evita que se abra de par en par. Incluso así, se encuentra abierta casi un pie (30 cm). Todo esto es una artimaña, ya que esta entrada es en realidad una trampa. (Hallod nunca usa la puerta principal para entrar, sino que lo hace por una ventana en la parte de atrás).

Peligro: la cuerda tensa que sujeta la puerta desaparece en una pila de escombros que obstruyen el vestíbulo posterior. Escondida entre los montones de paja, madera rota y trozos de yeso, hay una vieja ballesta pesada que Hallod ha preparado para disparar una lanza a través de la puerta, si la cuerda se corta o la puerta se abre.

LANZA-ARPONES

PELIGRO 2

MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 20 (entrenada)

Descripción Una vieja ballesta pesada está escondida en un montón de basura, cargada con una lanza de madera y conectada a la cuerda que sujeta la puerta.

Inutilizar Una prueba de Latrocinio CD 18 (entrenada) en la cuerda permite que un PJ sujete la cuerda y abra la puerta sin activar la trampa.

CA 18; Fort +11, Ref +3

Dureza 8; **PG** 32 (UR 16); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objetos

Lanza ➤ (ataque); **Desencadenante** Cortar la cuerda o abrir la puerta. **Efecto** La trampa hace un ataque contra la criatura que manipuló la cuerda.

A distancia lanza +14, **Daño** 2d6+6 perforante

Pasando la puerta, el vestíbulo desemboca en un hogar claramente abandonado. El sitio está atiborrado de ramas, escombros y sucios muebles destrozados; una gruesa capa de suciedad y mugre cubre todas las superficies. Es evidente que nadie ha usado esta habitación en años. Solo hay otra salida, que conduce a una habitación completamente llena de escombros debido al techo derrumbado. Ponerse a excavar entre los escombros requiere, al menos, varias horas y probablemente causaría un nuevo colapso de la primera planta en ruinas. Si los PJs se abren camino, entran al área F4 sin necesidad de usar la entrada oculta de la ventana (F3).

F3. ENTRADA OCULTA DE LA VENTANA

El sendero que conduce alrededor de la casa pasa por debajo de una ventana tapiada en la parte posterior de la casa, luego baja al arroyo donde Hallod obtiene agua. La ventana tapiada es falsa; Hallod clavó las tablas en una persiana con bisagras, lo que permite que se abra con facilidad. Este truco es difícil de detectar, pero una inspección ocular cuidadosa y un éxito en una prueba de Percepción CD 16, lo descubren.

La bisagra está atrancada desde el interior y no parece haber ningún tipo de cerradura. Debido a su tosca construcción, puede abrirse con un éxito en una prueba de Latrocinio CD 16 (entrenada) o forzándola con un éxito en una prueba de Atletismo CD 18.

F4. PASILLO Y TRAMPILLA

La entrada de la ventana accede a una habitación llena de escombros. Hay espacio suficiente para que solo dos criaturas medianas entren en este espacio. Una inspección superficial desde este lugar revela un camino bajo los escombros. A diferencia del resto, este pasillo está libre de mugre y polvo. Dentro del pasillo, los personajes solo pueden moverse en fila india. Las criaturas Medianas pueden arrastrarse 5 pies (1,5 m) por acción; las criaturas Pequeñas (o de menor tamaño) pueden moverse a velocidad normal.

Peligro: después de 15 pies (4,5 m), el pasillo gira a la izquierda. Allí, hay una trampa ubicada en el suelo. Cualquier persona que ejerza presión sobre el mismo, donde gira el pasillo, activa la trampa: los escombros del techo se derrumban, atrapando a la víctima e imposibilitando el desplazamiento dentro del pasillo.

CAÍDA DE ESCOMBROS

PELIGRO 1

MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenada)

Descripción Una trampilla activada a presión, conecta a otra que aguanta escombros en el techo del túnel.

Inutilizar Prueba de Latrocinio CD 15 (entrenado) en la tarima antes de que caigan los escombros.

CA 16; Fort +8, Ref +2

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



Dureza 5; PG 20 (UR 10); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objetos

Caída de escombros ➔ **Desencadenante** Efectuar presión en el suelo. **Efecto** El techo del trayecto se derrumba en la casilla donde gira el pasaje y también en las dos casillas adyacentes. Cualquiera en estas tres casillas sufre 3d6 puntos de daño contundente y puede hacer una salvación de Reflejos CD 14 para reducir el daño. Para la criatura en la casilla central, donde se activa la trampa, esta es una salvación básica. Las criaturas en las dos casillas adyacentes no sufren daño si obtienen un éxito o un éxito crítico ya que evitan por completo los escombros que caen, pero sufren daño completo con un fallo en la salvación y daño doble con un fallo crítico. Las criaturas que sufren daño por los escombros quedan inmovilizadas, atrapadas bajo el aplastante peso.

Despejar una casilla de escombros requiere tener éxito en una prueba de habilidad de Atletismo CD 17, con los siguientes efectos.

Éxito crítico La casilla se despeja en 1 minuto.

Éxito La casilla se despeja en 5 minutos.

Fallo La casilla se despeja en 10 minutos.

Fallo crítico El techo sobre la casilla se derrumba aún más, infligiendo 2d6 puntos de daño adicionales al personaje que estaba despejando la casilla y a cualquier personaje atrapado en la misma. Requiere 1 minuto y no produce avances.

Pasando el giro, el pasillo continúa otros 10 pies (3 m) antes de abrirse a una pequeña cámara que parece haber sido un armario. La puerta que permite salir del lugar está bloqueada por escombros en el otro lado, pero hay una trampilla en el suelo. Es muy vieja, pero está libre de escombros y polvo. La trampilla no está cerrada, pero la bisagra está terriblemente oxidada. Abrirla sin hacer ruido requiere tener éxito en una prueba de Latrocinio CD 18, pero si se aplica aceite a la bisagra, se reduce la CD a 12. Si los PJs hacen ruido al abrir la trampilla, Hallod cuenta con más tiempo para prepararse ante su llegada, como se indica en **F5**, a continuación.

Debajo de la trampilla hay un conducto revestido de piedra que desciende casi 30 pies (9 m). Hay asideros tallados en el muro de piedra, pero son desiguales y traicioneros. No hay luz en el conducto. A menos que los PJs tengan una manera de iluminar el camino, el descenso requiere tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 15. Con luz, la marcha es lenta, pero no se requiere ninguna prueba. El conducto termina en el área **F5**, abajo en el sótano.

Recompensa en PX: recompensa al grupo con 30 PX, por apañárselas con las dos trampas puestas por Hallod.

F5. SÓTANO Y PERRERA

MODERADO 1

El conducto lleva a los PJs en un pasillo corto que conduce a una puerta de madera. La puerta no está cerrada y accede

al profundo sótano de la casa. Cuando los PJs abran la puerta, lee o parafrasea lo siguiente.

La vieja puerta de madera se abre sobre bisagras oxidadas, revelando una habitación iluminada por una antorcha parpadeante. A través de la penumbra se ven montones de cajas pequeñas y unos cuantos barriles apilados al azar en la zona sur de la habitación. Frente a vosotros hay una puerta de madera robusta con bandas de hierro, mientras que la zona norte de la habitación está despejada, salvo por una puerta de hierro en medio de la pared. El hedor a humo y a perro mojado flota en el aire.

Si los PJs hicieron mucho ruido al abrir la escotilla, Hallod tuvo tiempo de sobra para preparar una trampa adicional al derramar grasa alquímica en el área frente a la puerta. El aceite cubre la casilla directamente en frente de la puerta y las casillas adyacentes a ella. Cualquier persona que intente moverse a través de estos espacios con una acción que no sea Paso, necesitará una prueba de Acrobacia CD 13 o una salvación de Reflejos para no caer.

La puerta que conecta esta habitación con el área F6 está cerrada, pero se puede abrir con dos éxitos en sendas pruebas de habilidad de Latrocinio CD 15. También se puede Forzar la cerradura con un éxito en una prueba de Atletismo CD 20 o al infligir 40 puntos de daño a la puerta (Dureza 10).

Criaturas: incluso si los PJs no hicieron ruido al abrir la escotilla, no pueden bajar por el conducto sin alertar a Hallod, quien se coloca pasada la puerta de madera hacia el área **F6**. Vigilando a través de una ranura en la puerta, comienza a girar una rueda que levanta la puerta de hierro, tan pronto como los PJs entran en la habitación. Así, libera cuatro furiosos y hambrientos perros guardianes. Sus ladridos y gruñidos inundan la habitación en el momento en que la rejilla comienza a moverse.

Tira iniciativa por los perros con normalidad, pero estos pierden una acción en el primer asalto mientras esperan que la reja se abra por completo antes de cargar para atacar.

PERROS GUARDIANES (4)

CRATURA-1

Bestiario, pág. 277.

Iniciativa Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Recompensas: cualquiera que busque entre los barriles y las cajas solo encontrará embalaje de paja y restos de tela, pero un éxito en una prueba de Percepción CD 16 mientras rebusca entre ellos, revela 2 viales de fuego de alquimista menor, olvidados debajo de un montón de paja. Un éxito crítico en esta prueba también revela una pequeña botella de vidrio llena de un líquido

marrón turbio y maloliente. Para identificar este líquido se requiere una prueba de habilidad de Artesanía CD 19. Un éxito, revela que es un sucio reactivo alquímico llamado sangre de cadáver, que se usa en una gran variedad de fórmulas alquímicas relacionadas principalmente con enfermedades, venenos o sus antídotos. Es evidente que la caja que contiene esta botella tenía otras 7 botellas, que al parecer ya no están.

F6. HOGAR DE HALLOD

Un pasillo corto, que destaca por una gran rueda de acero en la pared, permite acceder a esta cámara. La rueda de acero abre la puerta de hierro en el área F5, donde Halod guarda sus perros. Una mirilla en la puerta permite ver hacia la habitación F5. Halod huye inmediatamente después de liberar a sus perros guardianes. Se mueve rápidamente a través de esta sala, retirándose a las cuevas en donde tiene otras defensas y, lo que es más importante, su alijo de mutágeno juggernaut. Esto deja libre su hogar, pero buscar pistas aquí costará tiempo.

El hogar se divide en tres zonas: la despensa, el baño y la sala de estar. La despensa es un simple almacén lleno de trozos de carne vieja, un tercio de una rueda de queso, un saco de nabos y un barril de cerveza aguada. En una esquina, también hay una caja de botellas de vino vacías, todos de buena cosecha chelia y que probablemente eran de gran valor.

El baño se encuentra justo al lado de la sala de estar principal y es poco más que un pozo abierto. Aquí es donde Halod también desecha la basura, hay restos de comida con moho y trozos de basura en las esquinas de la habitación. Cualquiera que investigue puede hacer una prueba de Percepción CD 15 para ver que hay varias botellas pequeñas e idénticas esparcidas entre la basura. Examinar las botellas revela que todas tienen un residuo plateado en el fondo que huele fuertemente a hierro y a algo terriblemente agrio. Un éxito en una prueba de Artesanía CD 15 revela que se trata de restos de mutágeno juggernaut. Un éxito crítico en esta prueba revela que también hay algo dulce en la mezcla. (Es un aceite adictivo que Vilree comenzó a agregar al elixir hace unos años para asegurarse de que Halod permaneciera leal a ella, pero aún no hay forma de que los PJs sepan esto).

La sala de estar es un desastre, con un camastro en una esquina y una hoguera tosca en la otra. Una simple chimenea sale de esta habitación antes de conectarse a otra en la casa, arriba. Una búsqueda sencilla permite encontrar trozos de basura y algo de equipo, incluyendo una piedra de afilar, una daga, 15 pies (4,5 m) de cuerda, un martillo, 2 velas y un monedero con 2 po, 8 pp y 14 pc. Esta área conecta con a la despensa, al baño, el pasillo que conduce de regreso a la perrera y un pasillo abierto que conduce a la oscuridad.

Peligro: el verdadero premio que se encuentra aquí es una caja fuerte ubicada debajo del camastro. Aunque no es difícil de encontrar, está hecho de madera maciza, con bandas de hierro, cerrado con un candado simple y conectada a una trampa. El cofre se puede abrir al tener éxito en tres pruebas de habilidad de Latrocinio CD 20, o con la llave que Halod tiene en su bolsillo. En cualquier caso, intentar abrir la caja activa la trampa si no se la desarma primero.

CERRADURA ENVENENADA

PELIGRO 1

MECÁNICA

TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenada)

Descripción Una púa envenenada, que sobresale del agujero de la cerradura, escondida en la cerradura.

Inutilizar Prueba de Latrocinio CD 17 (entrenada) en el mecanismo que sobresale

CA 15; Fort +8, Ref +4

Dureza 8; PG 32 (UR 6); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objetos

Dardo sobresaliente ⤴ (ataque); **Desencadenante** Una criatura intenta abrir o romper la cerradura. **Efecto** Una púa sobresale y pincha a la criatura que lo haya activado.

Cuerpo a cuerpo púa +13, **Daño** 1 perforante más veneno cladis

Veneno cladis (Veneno) **Salvación** Fortaleza CD 19; **Duración** máxima 4 horas; **Etapas** 1 1d6 daño por veneno y drenado 1 (1 hora); **Etapas** 2 2d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora); **Etapas** 3 3d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora)

Recompensas: dentro del cofre hay un lote de 14 recibos que coinciden con los registros de los libros de contabilidad de Bort (ver Libros de Bort en la página 10), así como un trozo de pergamino que enumera cada transacción junto con un valor ligeramente superior al que figura en el recibo correspondiente de Bort. El cofre contiene algo del oro que Halod ha sacado de estas transacciones a lo largo de los años (lo que explica la diferencia de valores). Aunque Halod ha gastado gran parte de la diferencia, el cofre todavía contiene 21 po y 37 pp. Finalmente, al final de la lista de transacciones hay un bosquejo de mapa. Representa una cueva oportunamente etiquetada como “ESCONDITE”, junto a una forma que podría ser un estanque; desde allí, un sinuoso camino pasa a través de una extraña cámara en forma de V antes de terminar en lo que parece ser un claro con un tocón de árbol con la etiqueta “PUNTO DE ENTREGA”. Este es un mapa del lugar donde Halod deja los suministros que adquiere y donde recibe los pagos y las drogas de Vilree.

El pasadizo que arrance en esta cámara es de piedra labrada, pero a medida que avanza más y más, se convierte en un pasaje de caverna natural, con mínimos arreglos para hacerlo más transitable. Conecta con el área F7.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

Recompensa en PX: recompensa a los PJs con 30 PX, si descubren el mapa en el cofre.

F7. ESTANQUE DE LA SERPIENTE

BAJO 1

Más allá de los aposentos de Halloed hay una galería de cuevas naturales. Aunque el camino es desigual, cuenta con arreglos para permitir un viaje sencillo; se han eliminado las estalagmitas en algunos lugares y se han extendido pequeñas pasarelas de madera sobre piscinas de agua estancada de no más de 5 pies (1,5 m) de profundidad. Después de aproximadamente 10 minutos de viaje, los PJs llegan a una pequeña cueva con un estanque de agua más grande y siniestra en el medio. Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs entren en el área.

El pasillo se abre a una gran cámara natural, cuyo centro está ocupado por un charco de agua salobre. Las estalactitas y estalagmitas ocupan gran parte de la habitación, pero un camino entre ellas conduce alrededor del estanque y a otro corredor en la zona opuesta de la cueva.

Criatura: en el momento en que los PJs entran en la habitación, un extraño resplandor azul emana del estanque, enviando una cascada de luz brillante al techo. Segundos después, la cabeza de una serpiente azul gigante se eleva del estanque con chispas eléctricas bailando entre sus colmillos, mientras que una cola metálica con punta de cascabel sobresale del agua detrás de ella, acumulando una carga audible a cada movimiento del cascabel.

La serpiente de relámpago gigante fue un regalo de Vil-ree a Halloed para proteger su guarida. Es leal al matón, pero no da cuartel a los PJs.

SERPIENTE DE RELÁMPAGO GIGANTE CRIATURA 2

ÚNICO N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +8, Sigilo +8, Supervivencia +6

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

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 27

Oportunidad enroscada ➤ Como ataque de oportunidad, pero la serpiente solo puede usar esta reacción si está enroscada.

Velocidad 20 pies (6 m), escalar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ colmillos +11 (soltura), **Daño** 1d8+2 perforante más 1d4 por electricidad

Enroscarse ➤ La serpiente usa una acción para enroscarse; aumentando el alcance de sus colmillos de 5 a 10 pies (1,5 a 3 m). Después de que la serpiente dé un Golpe de colmillos, quedará desenroscada.

Cascabel de relámpago ➤ La serpiente hace sonar su extraña cola de metal y desata un rayo en una línea de 60 pies (18 m). El rayo causa 2d10 puntos de daño por electricidad (Salvación básica de Reflejos CD 17). Una vez que la serpiente de relámpago gigante usa esta aptitud, debe esperar 1d4 asaltos antes de usarla de nuevo.

Recompensa: en el fondo del estanque está el cuerpo de un explorador que murió aquí hace muchos años. Aunque solo quedan sus huesos, el cuerpo ha sido lentamente consumido por la piedra caliza que se ha calcificado alrededor de su esqueleto. Para detectar el cuerpo se requiere un éxito en una prueba de Percepción CD 15. Quien lo investigue encontrará el pomo de un

Serpiente de relámpago gigante

arma que sobresale de la piedra. Para sacarla se necesita un martillo y al menos 20 minutos de trabajo, pero con ello se recupera un estoque de plata de baja calidad.

F8. LA EMBOSCADA DE HALLOD

SEVERA 1

El túnel que sale de la guarida de la serpiente gira y serpentea a gran distancia; los PJs tardan 10 minutos en atravesarlo antes de que puedan notar una tenue luz natural más adelante y cómo el aire se vuelve notablemente más limpio y huele vagamente a hierba. Después de otros 5 minutos de travesía, el túnel se abre en la boca de una cueva. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores.

El túnel que habéis estado atravesando se abre a una cueva y podéis ver un bosque más allá. Las raíces de un gran árbol bloquean el centro de esta entrada, como si el árbol se hubiera convertido en una ladera que desde entonces se ha erosionado. Más allá del árbol hay un gran estanque; un camino, que rodea el agua, comienza a un lado debajo de una cortina de musgo que cuelga del árbol. La cueva está atiborrada de cajas y barriles cuidadosamente apiladas en dos hileras

En esta cueva es donde Hallod almacena los reactivos antes de entregarlos a Vilree en el punto de entrega pre-establecido. El matón espera aquí a que lleguen los jugadores y tiene algunas trampas preparadas para ellos.

Criatura: Hallod es un hombre de aspecto rudo. Es calvo y tiene una cicatriz prominente en la cara, de una herida de hacha que recibió hace años. Lleva una sucia armadura de cuero y empuña un desagradable kukri con mortal eficiencia. Cuando los PJs entran en la habitación, se sube a una berma formada por las raíces de los árboles, les apunta con su ballesta y se burla de ellos diciendo: “Me preguntaba cuándo llegarían los lacayos de Bort. ¡Empecemos!”.

Hace años, Hallod comenzó a utilizar los mutágenos que le habían sido suministrados por Vilree, pero sin que él lo supiera, esta mezclaba una droga que los hacía adictivos. Actualmente, Hallod está desesperado por el mutágeno y hará lo que la alquimista exija para poder obtener su dosis. Al comienzo de la pelea, bebe su mutágeno juggernaut menor, luego dispara su ballesta y espera a que los PJs se acerquen a él. Esto también los fuerza a caer en sus trampas.

HALLOD

CRIATURA 3

UNICO LM MEDIANO HUMANO

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +11, Naturaleza +7, Sigilo +8, Supervivencia +7

Fue +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Equipo armadura de cuero, ballesta pesada (10 virotes), kukri +1, llave de caja fuerte, mutágeno de juggernaut menor (2), poción de curación menor



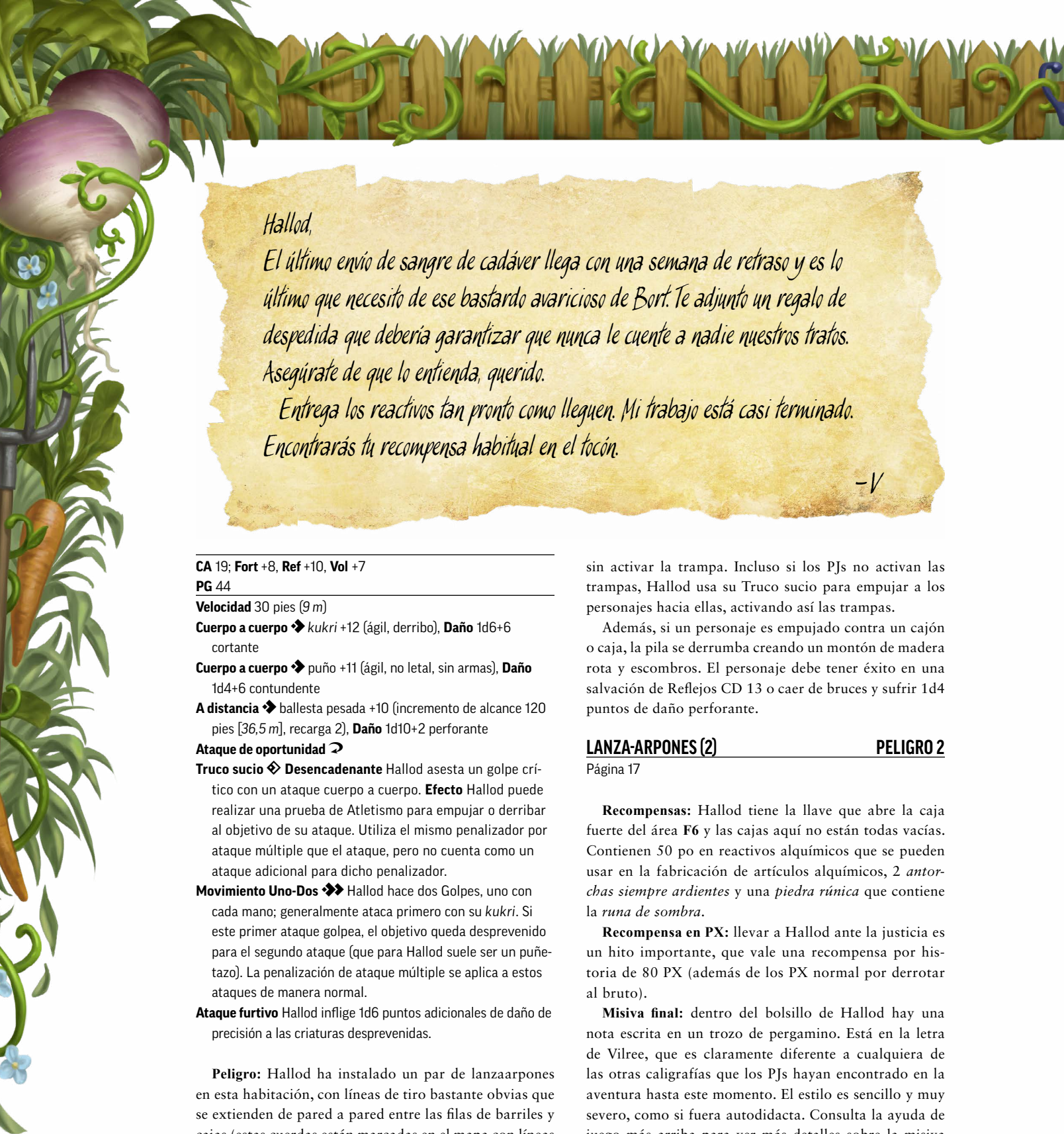
Hallod

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



Hallod,

El último envío de sangre de cadáver llega con una semana de retraso y es lo último que necesito de ese bastardo avaricioso de Bort. Te adjunto un regalo de despedida que debería garantizar que nunca le cuente a nadie nuestros tratos. Asegúrate de que lo entienda, querido.

Entrega los reactivos tan pronto como lleguen. Mi trabajo está casi terminado. Encontrarás tu recompensa habitual en el tocón.

-V

CA 19; Fort +8, Ref +10, Vol +7

PG 44

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ kukri +12 (ágil, derribo), **Daño** 1d6+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +11 (ágil, no letal, sin armas), **Daño** 1d4+6 contundente

A distancia ♦ ballesta pesada +10 (incremento de alcance 120 pies [36,5 m], recarga 2), **Daño** 1d10+2 perforante

Ataque de oportunidad ↻

Truco sucio ♦ **Desencadenante** Hallod asesta un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo. **Efecto** Hallod puede realizar una prueba de Atletismo para empujar o derribar al objetivo de su ataque. Utiliza el mismo penalizador por ataque múltiple que el ataque, pero no cuenta como un ataque adicional para dicho penalizador.

Movimiento Uno-Dos ♦♦ Hallod hace dos Golpes, uno con cada mano; generalmente ataca primero con su kukri. Si este primer ataque golpea, el objetivo queda desprevenido para el segundo ataque (que para Hallod suele ser un puñetazo). La penalización de ataque múltiple se aplica a estos ataques de manera normal.

Ataque furtivo Hallod inflige 1d6 puntos adicionales de daño de precisión a las criaturas desprevenidas.

Peligro: Hallod ha instalado un par de lanzaarpones en esta habitación, con líneas de tiro bastante obvias que se extienden de pared a pared entre las filas de barriles y cajas (estas cuerdas están marcadas en el mapa con líneas punteadas). Debido a esta naturaleza obvia, cualquiera que esté a punto de entrar en un espacio ocupado por una línea de tiro podrá realizar una prueba de Percepción CD 15 para detectar el Desencadenante. Los que fallan, activan la trampa. Una vez vistas, las cuerdas se evitan fácilmente, pero los personajes no pueden finalizar su movimiento en un espacio ocupado por una cuerda

sin activar la trampa. Incluso si los PJs no activan las trampas, Hallod usa su Truco sucio para empujar a los personajes hacia ellas, activando así las trampas.

Además, si un personaje es empujado contra un cajón o caja, la pila se derrumba creando un montón de madera rota y escombros. El personaje debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 13 o caer de bruces y sufrir 1d4 puntos de daño perforante.

LANZA-ARPONES (2)

PELIGRO 2

Página 17

Recompensas: Hallod tiene la llave que abre la caja fuerte del área F6 y las cajas aquí no están todas vacías. Contienen 50 po en reactivos alquímicos que se pueden usar en la fabricación de artículos alquímicos, 2 antorchas siempre ardientes y una piedra rúnica que contiene la runa de sombra.

Recompensa en PX: llevar a Hallod ante la justicia es un hito importante, que vale una recompensa por historia de 80 PX (además de los PX normal por derrotar al bruto).

Misiva final: dentro del bolsillo de Hallod hay una nota escrita en un trozo de pergamino. Está en la letra de Vilree, que es claramente diferente a cualquiera de las otras caligrafías que los PJs hayan encontrado en la aventura hasta este momento. El estilo es sencillo y muy severo, como si fuera autodidacta. Consulta la ayuda de juego más arriba para ver más detalles sobre la misiva final de Vilree a Hallod.

EL PUNTO DE ENTREGA

Ubicado aproximadamente a 3 millas (4,8 km) a las afueras de Capricho de Etran, el punto de entrega en el mapa de Hallod es poco más que un gran tocón de árbol hueco en un pequeño claro. Dentro hay algunas cajas vacías,

pero nada de valor. Sin embargo, conocer esta ubicación es vital para localizar la ubicación de la verdadera guarida de Vilree.

UN ASESINATO SIN RESOLVER

Al rastrear a Hallod y explorar su escondite, los jugadores han hecho un avance significativo para determinar quién causó la prematura muerte de Bort, el comerciante enano. Desafortunadamente, la villana que ordenó el asesinato todavía está en libertad. Peor aún, no hay forma de saber dónde se puede encontrar esta misteriosa “V”.

Llevar esta información a Rolth solo aumenta la preocupación del inútil alguacil. Esto es peor que un mero asesinato, la investigación de los PJs ha descubierto un infame complot que involucra a agentes secretos y entregas clandestinas, con raíces que se remontan a muchos años atrás. Estos sucesos limpian el nombre de los PJs y de los miembros de la caravana, pero el alguacil ruega a los PJs que lo ayuden a descubrir al verdadero culpable. Otros dos factores entran en juego aquí: el deseo de Tamli por cerrar el caso y la aparición de un misterioso explorador.

Tamli está ansiosa por escuchar lo que sucedió en las cuevas debajo de la casa de Hallod. Escucha con gran atención, apretando los nudillos, blancos por la tensión, mientras cuentan la historia. Aunque se siente aliviada de que el hombre directamente responsable de la muerte de Bort haya sido atrapado, queda muda ante la revelación de que había alguien más involucrado. Después de un momento de silencio, pregunta a los PJs cómo planean encontrar al autor intelectual detrás de todo esto, esperando que el grupo continúe la búsqueda. Si se niegan, una mirada de dolor cruza su rostro y busca su monedero para ofrecerles 43 po en monedas variadas para continuar la investigación. Es todo lo que tiene, pero encontrar al asesino significa mucho para ella y los demás.

En ese momento (o tal vez justo antes de que los héroes vayan a la casa de Hallod), una misteriosa exploradora llega a el pueblo arrastrando un trineo y cargando los cadáveres de varios lobos. El cuerpo del lobo cáustico del comienzo de esta aventura se encuentra entre los cadáveres (si los PJs no lo enterraron). El explorador busca al responsable (consulta La solicitud de la exploradora en la página 24 para obtener más información).

¿HALLOD VIVE?

Es posible que los PJs hayan capturado a Hallod con vida, sometiéndolo en lugar de matarlo. Si es así, el alguacil Rolth tiene al matón atado a un poste en un granero cerrado a las afueras del pueblo. Hallod está bajo vigilancia constante, retenido hasta que llegue el juez de circuito para impartir justicia. Los PJs son libres de interrogarlo, pero dirá poca cosa hasta que la falta de su dosis de mutágenos comience a afectarlo, lo que tarda 3 o 4

EL SECRETO DE VILREE

La identidad e historia de Vilree no están destinadas a ser un gran secreto, pero los PJs deberían invertir un poco de esfuerzo para descubrir su bagaje. Hay muchas personas en el pueblo que tienen la edad suficiente para recordar la peste y los oscuros años posteriores, especialmente Edra Wythe, Delma y Targen Fulst y Flonk, que retomó la historia poco después de su llegada (aunque sus detalles podrían ser sospechosos). La mayoría recuerda algunos de los acontecimientos relacionados con Silwyth, la alquimista y su enemistad con el padre Bolgrist, el sacerdote del pueblo; si son presionados, recuerdan que Silwyth tenía una hija llamada Vilree que sobrevivió a la peste, pero desapareció unos años después. La fuente más fiable de este cuento es Targen Fulst, quien cuenta una parte cuando los PJs lo llevan a recorrer el pueblo (página 12).

días. En ese punto, Hallod dirá casi cualquier cosa para obtener otra dosis. Alternativamente, a tu discreción, los PJs podrían sacarle información a Hallod o convencerlo de que revele algunos detalles mediante el uso de habilidades (principalmente Diplomacia e Intimidación).

En cualquier caso, Hallod no es demasiado listo y en realidad sabe muy poco de los planes de su patrona. Sabe que su nombre es Vilree y que una vez vivió en Capricho de Etran, pero no sabe cuándo o por qué se fue. La conoció hace unos seis años, cuando se topó con ella en el bosque. La encontró asando escarabajos de los árboles cercanos y recogiendo las cenizas y lo invitó a compartir su fuego y su vino. Él quedó encantado por su semblante extraño, de ojos grandes y orejas puntiagudas, pero no tan puntiagudas como las de un elfo. Se vieron varias veces durante los siguientes meses y aunque Hallod estaba enamorado, Vilree nunca le devolvió el afecto. Con la esperanza de que lo notara, Hallod comenzó a hacer pequeñas tareas para ella y ella comenzó a usarlo para contrabandear productos a Capricho de Etran a través de la galería de cuevas debajo de su casa. Nunca supo dónde vivía y, a medida que pasó el tiempo, se vieron en persona cada vez menos. Vilree está ocupada, dice; ella tiene una tarea importante que hacer (aunque Hallod no tiene idea de qué se trata). No la ha visto en persona desde hace más de un año y se comunican solo por notas que se dejan en su punto de entrega. Él consigue lo que le pide; a cambio, ella le paga y se asegura de que tenga un amplio suministro de su mutágeno adictivo.

Hallod ya no tiene más importancia en esta aventura. Si lo dejan bajo la custodia de Rolth, el juez de circuito se lo llevará en un mes para servir en una mina de trabajos forzados el resto de su vida.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



PARTE 2: LA SOLICITUD DE LA EXPLORADORA

Esta parte de la aventura puede ocurrir en cualquier momento después de que los PJs lleguen al pueblo, pero preferiblemente después de que hayan pasado unos días, tal vez durante la investigación sobre la muerte de Bort. Comienza cuando Noala Kessir, una elfa exploradora, llega a Capricho de Etran en busca de las personas que mataron a varios lobos a las afueras del pueblo. Ella había estado rastreando a las bestias, incluyendo a su líder mutado y se siente aliviada de verlas muertas. Espera encontrar a los responsables ya que podrían ser lo suficientemente duros como para ayudarla a erradicar la causa de estos animales infestados. Pregunta por el pueblo hasta que la dirigen a los PJs. Cuando esto ocurre, lee o parafrasea lo siguiente.

Una mujer envuelta en una gruesa capa marrón adornada con hojas avanza hacia vosotros, tirando tras de sí un sencillo trineo de madera. A medida que se acerca, aparta el trineo a un lado y descubre su carga, una pila de cadáveres de lobos. Se vuelve hacia vosotros y, a pesar de que la capucha de su capa está baja, podéis distinguir unos labios desgastados y una fina barbilla. En un tono agudo, pregunta: “¿Vosotros habéis hecho esto?”.

Noala ha estado trabajando en estos bosques durante muchos años, habiéndose retirado aquí después de luchar en las Guerras de la Sangre Goblin. Un conflicto que la dejó quebrada, pero no derrotada. Con la esperanza de hallar un propósito después de tanta violencia, encontró a estas personas necesitadas y decidió quedarse. Nadie en el pueblo tiene alguna razón particular para confiar en ella, pero no necesita su confianza para evitar que la gente y las tierras vírgenes abusen unos de otros. La única persona que tiene tratos regulares con Noala es Delma, quien le vende suministros y le asegura que la comunidad valora su trabajo. Delma también ha dejado en claro que espera lograr que el rol de la exploradora reciba apoyo oficial del pueblo, una vez que su padre finalmente se retire.

Noala sospecha de los todo el mundo, pero la anciana exploradora reconoce que las cosas han empeorado lentamente y, debido a que está sufriendo una lesión en el brazo, no puede resolver esta crisis en solitario. Espera que los PJs la ayuden a llegar al origen de la plaga que se ha apoderado de las tierras vírgenes cercanas a Capricho de Etran.

LA PLAGA

Durante los últimos años, ha habido una plaga cada vez mayor en la región. Lo que comenzó hace unos años con

solo un grupo de árboles enfermos, se ha convertido en una serie de grupos de plantas muertas y moribundas aparentemente sin conexión. Lo que es peor, algunos de los animales que viven cerca de estas áreas desarrollan mutaciones extrañas y se han vuelto hostiles tanto para los viajeros como para los lugareños. No hay una explicación para ello. El único elemento común es que, en cada área afectada, la plaga parece comenzar en una arboleda de árboles muy grandes y viejos. Lo que Noala no se da cuenta es que debajo de la superficie, las profundas raíces de estos árboles tan viejos están absorbiendo el agua subterránea contaminada por los desechos alquímicos y reactivos de la guarida secreta de Vilree.

La gente de Capricho de Etran es vagamente consciente de este creciente problema y siempre parece tener una explicación mundana de lo que está sucediendo: es solo un mal verano o tal vez un cerdo murió en la corriente hace unos meses. Noala sabe que hay algo más y aunque ha hecho todo lo posible para mantener a las personas seguras y a las criaturas contaminadas, simplemente no puede resolver este problema por sí sola. Hace varios meses, después de catalogar las ubicaciones de las plagas más grandes, fue a ver al Alguacil Rolth con la bendición de Delma, con la esperanza de que él pudiera pedir ayuda al barón local. Desafortunadamente, el perezoso alguacil no tenía tiempo para “problemas con los árboles” y se negó intencionalmente a ayudarla o incluso a informar a nadie más sobre el peligro.

Ahora las cosas están peor que nunca y algunas de las plagas muestran signos de que las plantas están cambiando, convirtiéndose en otra cosa.

UNA TAREA SENCILLA

Noala teme que, si no llega al fondo de este problema pronto, puede extenderse a las granjas y campos, afectando al pueblo e incluso extendiéndose más allá de esta pequeña comunidad. Ante tal desesperación, ve a los PJs como su mejor oportunidad de vencer a la plaga.

Después de presentarse, pregunta si podrían acompañarla al bosque donde puede quemar los cuerpos de los lobos y hablar en privado. Si los PJs prefieren hablar de estas cosas en el pueblo, puede esperar para quemar los cadáveres de lobos. Suponiendo que encuentren un lugar tranquilo para hablar, lee o parafrasea lo siguiente.

La misteriosa mujer os lleva a un claro en el bosque, no lejos del pueblo, donde un pequeño fuego ya está ardiendo en una hoguera



Noala Kesrir

cuidadosamente mantenida. Se echa la capucha hacia atrás para revelar largas orejas élficas y profundos ojos esmeralda. Con una mano, comienza a arrastrar los cadáveres de lobos a la llama. La elfa evita usar su mano derecha, que está completamente cubierta por un guante de cuero de forma extraña.

“Estos lobos no son los primeros y me temo que no serán los últimos. Peor aún”, gruñe, mientras comienza a arrastrar el cuerpo del lobo cáustico hacia el fuego, “el bosque mismo está perdiendo su fertilidad. Las plantas y los árboles se están marchitando, dando fruto amargo que enferma y mata a quienes lo comen. Si habéis estado en el viejo huerto, lo habéis visto. La plaga está creciendo y necesito vuestra ayuda para detenerla”.

La propuesta de Noala es simple. Explica lo que sabe sobre la plaga y le pide a los PJs que la acompañen a estas partes moribundas del bosque y lleguen al origen de ello.

Como es posible que los jugadores no quieran aceptar esta misión simplemente por generosidad, Noala ofrece entrenarlos en habilidades de supervivencia en tierras salvajes y en técnicas de combate a distancia si aceptan ayudarla (ver la sección Entrenamiento de Noala, en las Reglas y Recompensas de la página 56).

Noala acepta con gusto cualquier ayuda para quemar los cadáveres, pero se niega a hablar sobre su mano, diciendo que sólo es una vieja herida. Si se la presiona, dice que tal vez sea una historia que valga la pena contar, pero solo después de que se extermine la plaga. Consulta la entrada de Noala en el apéndice de PNJs del pueblo, en la página 53 para obtener más información.

Si los PJs ya han derrotado a Hallod, podrían sospechar que estas plagas y la misteriosa “V” están relacionadas de alguna manera. Noala no sabe nada de Vilree, pero el hecho de que haya alguien trabajando con reactivos nocivos le parece poco probable que sea una coincidencia. Sugiere que encontrar la causa de la plaga podría ayudar a localizar a la persona detrás de la muerte de Bort.

Si los PJs están de acuerdo, Noala ofrece llevarlos por la mañana a una zona contaminada cercana y, de ser necesario, tal vez pasar a una zona más grande en lo profundo del bosque. Dice a los PJs que se preparen para un largo viaje, ya que la contaminación más grande se encuentra en lo profundo del bosque y es difícil llegar a pie. Si los PJs aún no han atrapado a Hallod, es posible que tengan que hacerlo antes de poder salir del pueblo sin provocar la ira de Rolth. Noala está dispuesta a esperar a los PJs, pero enfatiza la urgencia de la situación.

LA MADRIGUERA CONTAMINADA

Noala indica a los PJs que se reunirá con ellos a las afueras del pueblo, en el lugar en que fueron emboscados por los

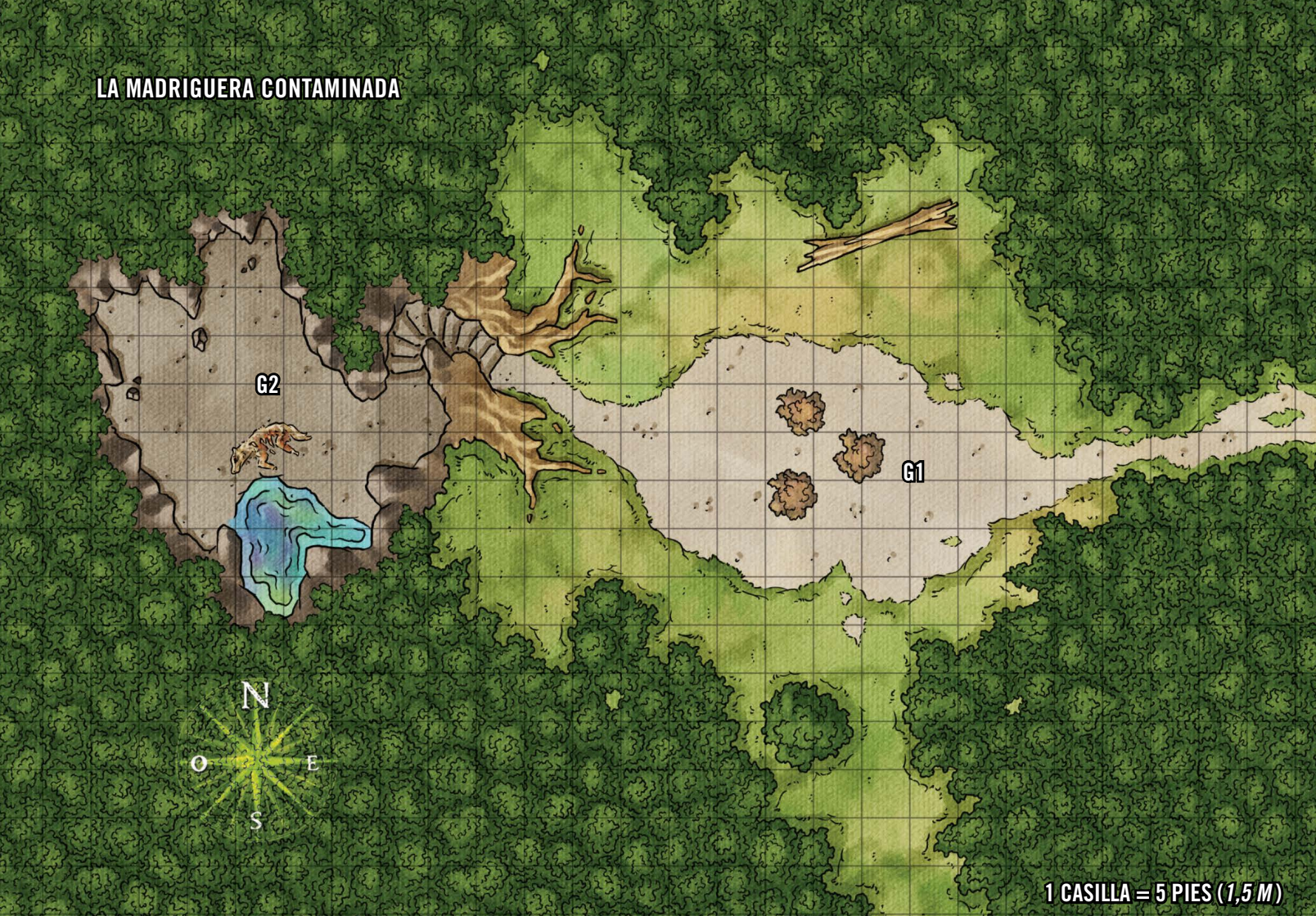
Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

LA MADRIGUERA CONTAMINADA



lobos, cuando ellos estén listos. Ella llegará con la primera luz del día.

Una vez que todos se hayan reunido, explica a grandes rasgos su plan. Guiará a los PJs a la zona contaminada más cercana, para que los PJs entren y exploren. Luego deambulará por el sitio, colocando trampas en los senderos más transitados y asegurándose de contener a cualquier criatura perdida que salga del lugar. Los PJs podrían cuestionar este plan, pero Noala insiste, alegando que sus habilidades silvestres le permiten sobresalir en la caza, no en el combate cuerpo a cuerpo. Una vez que despejen el lugar, espera investigar a fondo para ver qué se puede encontrar.

Necesitan un viaje de aproximadamente 3 horas para llegar a la primera zona con plaga. Las monturas no permiten reducir el tiempo, ya que el sinuoso camino es muy traicionero.

G1. EL BOSQUECILLO PODRIDO

SEVERO 2

La primera señal de que los PJs se están acercando a la contaminación es que las plantas en el área presentan un tono verde enfermizo con manchas marrones. Pronto, el bosque huele a podredumbre dulce y los árboles se ven completamente insalubres, y su corteza se despega en franjas negras y pegajosas. Una vez que lleguen a este punto, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores.

La presencia de contaminación aumenta a cada paso que dais y Noala se detiene lentamente, se da la vuelta para miraros y os dice: "Estoy segura que esos lobos salieron de aquí. En algún lugar más adelante está su guarida, pero dejaré que vosotros la exploréis. Si necesitáis mi ayuda, me encontrareis aquí. Voy a instalar trampas y asegurarme de que nada salga de este bosquecillo contaminado".

A partir de aquí, los jugadores solo necesitan seguir el camino hacia el corazón de esta pequeña plaga. A medida que avanzan, el suelo se ablanda y se aplasta bajo sus pies, debido a la escorrentía pegajosa de todas las plantas moribundas. Poco después, el sendero se abre en un área con árboles altos, pero poca maleza. El camino continúa hacia los restos podridos de un árbol verdaderamente titánico y, bajo sus raíces, parece haber una pequeña cueva. Desafortunadamente, hay un peligro aquí, bloqueando el camino de los PJs.

Criaturas: en el centro del claro hay un grupo de tres pequeños arbustos espinosos de aspecto enfermizo. Si los PJs analizan los arbustos desde una distancia de al menos 30 pies (9 m), pueden hacer pruebas de Percepción CD 18, para notar que parece haber un cadáver de lobo en el suelo entre ellos y que las plantas han envuelto sus lianas alrededor del cadáver. Si los personajes se acercan a menos de 20 pies (6 m), los arbustos azotasangre se agitan violentamente y atacan.

ARBUSTOS AZOTASANGRE (3)

Página 62

Iniciativa Percepción +6; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m).

G2. MADRIGUERA PESTILENTE

SEVERO 2

Después de lidiar con los arbustos, los personajes pueden explorar la guarida debajo del viejo árbol podrido. Cualquiera que se acerque a la abertura captará el abrumador olor de piel húmeda y podrida que sale del agujero. Desafortunadamente, el agujero no es lo suficientemente grande y los PJs tienen que entrar de rodillas. Si los PJs entran, lee o parafrasea lo siguiente.

El estrecho túnel está resbaladizo debido al barro maloliente. Conduce a una guarida abarrotada, iluminada por un estanque brillante de agua aceitosa. La cámara apesta a piel mojada y enfermedad. Al lado del estanque, entre las raíces retorcidas y moribundas de los árboles, se encuentra el cadáver podrido de lo que alguna vez debió haber sido un lobo verdaderamente gigantesco. Olfateando a su alrededor, hay un par de lobos mutantes sin pelo, con los cuerpos deformados por grandes pústulas y tumores. Aunque no tienen ojos, detectan claramente vuestra presencia, porque vuelven la cabeza y gruñen.

El estanque brillante proporciona a la cámara una luz tenue. Sin otra fuente de luz, las criaturas sin visión en la oscuridad o visión en la penumbra tratan a todas las criaturas como ocultas. Debido al bajo techo en esta cámara, las criaturas medianas o más grandes tratan toda el área como terreno difícil. Las raíces y el musgo que cuelgan del techo otorgan protección contra ataques a distancia a cualquier criatura a más de 5 pies (1,5 m) de distancia.

Criaturas: los lobos mutantes son los últimos supervivientes de la manada que atacó a los PJs, viven en esta guarida, con el cadáver de su madre. No tienen pelo, ni ojos y su sangre es una sopa alquímica. No actúan hasta que dos o más personajes entren en la habitación, pero luego gruñen y atacan.

LOBOS MUTANTES (2)

CRIATURA 3

RARO N MEDIANO ANIMAL

Percepción +9; sentido del movimiento (preciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +11, Sigilo +9

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

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 45; **Inmunes** ácido, efectos visuales

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ dientes +11, **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 ácido

Chorro de sangre ↻ (ácido); **Desencadenante** Una criatura asesta un golpe crítico a uno de los lobos mutantes mientras está a su lado. **Efecto** La herida provoca un chorro de sangre que emana de la pústula reventada. La criatura que lo ha desencadenado sufre 3d6 puntos de daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 19). Esto ocurre incluso si el ataque mata al lobo.

Lágrima ♦ **Desencadenante** El lobo inflige daño

a una criatura con sus mandíbulas con la acción anterior. **Efecto** El lobo rasga la carne de la criatura e inflige 1d6+2 puntos de daño cortante y 1 punto de daño por ácido persistente.

Estanque contaminado: una vez que terminen con los lobos, los personajes podrán investigar sin problemas el brillante y aceitoso estanque en el centro de la guarida. No es particularmente profundo y se alimenta de un manantial natural que brota desde las profundidades del suelo. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Artesanía CD 15, o de Naturaleza u Ocultismo CD 20, reconoce que esta agua está contaminada por algo antinatural. Un éxito crítico en esta prueba revela que los químicos son de naturaleza mutagénica, lo que causa que los que lo beben cambien, generalmente con terribles consecuencias.

El agua emite un olor acre y cualquiera que lo toque se dará cuenta de que tiene una textura extraña y aceitosa. Aunque no es peligroso tocarla una o dos veces, el agua deja la piel con sensación de picor y la exposición prolongada provoca rápidamente una erupción cutánea leve. Cualquier persona lo suficientemente tonta como para beber el agua debe hacer una salvación de Fortaleza CD 18 contra la toxina ingerida. Un personaje que falla esta salvación enferma 1 por 1 hora. Un personaje que sufre un fallo crítico también sufre 1d6 puntos de daño por ácido.

Recompensa en PX: premia al grupo con 30 PX, si logran descubrir el estanque contaminado, ya que es un paso importante para desenmascarar lo que está sucediendo en el bosque.

EL PRÓXIMO MOVIMIENTO DE NOALA

Cuando los PJs salgan de la madriguera contaminada, encuentran a Noala quemando un par de cuerpos de lobos sarnosos; rezagados, que atrapó tratando de escabullirse de la guarida después de que entraran los PJs. Está ansiosa por escuchar lo que descubrieron.

Está de acuerdo en que el agua debe ser la fuente de la contaminación, pero sigue siendo un misterio cuál es el origen de esta contaminación en el agua. Noala no conoce cuevas cercanas que cuenten con acceso a alguna fuente importante de agua. Sin una pista obvia, sugiere viajar a la zona contaminada más grande y antigua de estos bosques. Esto requerirá un día de viaje a través de las implacables tierras vírgenes. Sugiere partir de inmediato, pero esperará hasta el alba si los PJs prefieren regresar a Capricho de Etran para descansar.

LA JAULA

En lo más profundo del bosque, al norte del pueblo, hay una zona contaminada más grande y antigua que cualquiera otra. Noala la descubrió una vez que la plaga ya se había extendido. Ha controlado el crecimiento de la contaminación, pero nunca ha explorado completamente esta área ya que es el hogar de feroces depredadores.

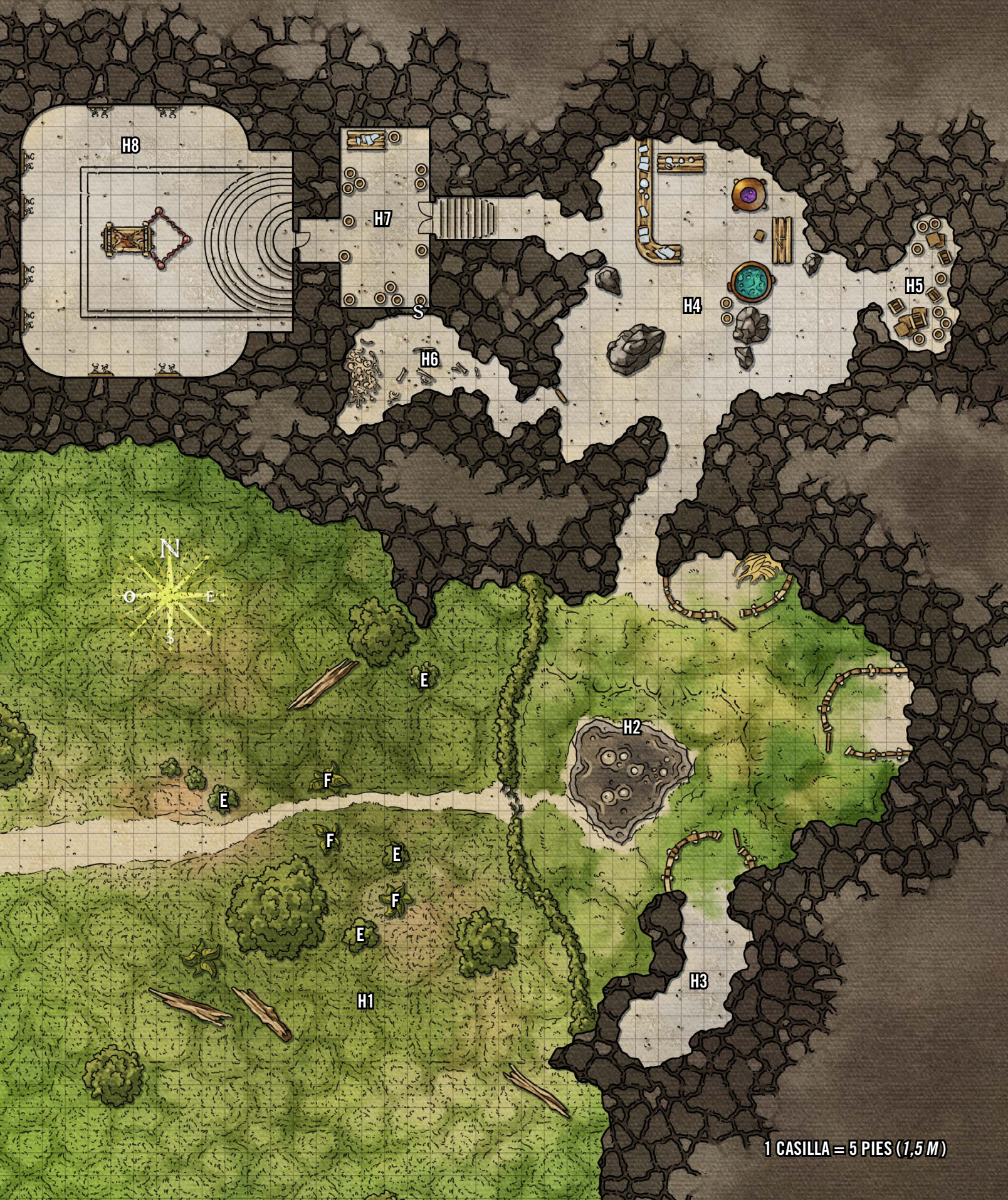
Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

LA JAULA



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Lo que Noala no sabe es que este lugar fue el primer hogar de Vilree después de abandonar Capricho de Etran hace tantos años. Fue aquí donde experimentó por primera vez con los libros de su madre y aprendió los conceptos básicos de la alquimia. Cuando estas instalaciones quedaron pequeñas para sus experimentos, buscó un nuevo hogar y descubrió un complejo de cavernas en las estribaciones al este que luego llamaría “Cuna del Resentimiento”. Actualmente usa su antiguo hogar, ahora llamado la Jaula, para probar sus mezclas en plantas, animales y, más recientemente, en humanos, dejando gran parte del trabajo a un pequeño grupo de orcos que esclavizó hace tres años. El más listo entre los orcos incluso ha comenzado a experimentar con reactivos, haciéndose llamar El Escultor.

VIAJE A LA JAULA

El viaje a la Jaula es largo y desafiante. Si el grupo quiere llegar antes del anochecer, deben moverse sin más (dejando de lado otras tácticas de exploración), cubriendo terreno lo más rápido posible. Incluso así, llegan con solo una hora de luz restante, por lo que pueden preferir esperar hasta la mañana.

Cuando los PJs finalmente alcanzan el área, descubren que se asemeja a la contaminación que rodea la guarida de lobos. Las plantas de la zona están enfermas y moribundas. Es en este punto que Noala vuelve a partir para patrullar la zona. Antes de que los PJs entren, Noala les ofrece *2 pociones de curación menores* y *2 pociones de piel robliza*. Después de eso, se dirige al bosque para comenzar sus preparativos. Los PJs pueden tomarse el tiempo que necesiten antes de avanzar hacia la contaminación.

Esta plaga es mucho más extraña que la que los PJs visitaron antes. Aquí, la contaminación se manifiesta en distintas bandas. La banda exterior es muy parecida al área cercana a la guarida de los lobos, con árboles podridos y plantas moribundas. Más adentro, todas las plantas han muerto; están flácidas y podridas y el aire apesta a una dulce descomposición. Aquí no hay pájaros ni insectos, solo los restos de criaturas lo suficientemente desesperadas como para comer las plantas venenosas. Tardan un poco más de 20 minutos en pasar por cada una de estas dos bandas.

Finalmente, los PJs entran a la tercera banda, donde los árboles y plantas más pequeños parecen haber vuelto a la vida, pero de forma retorcida. Sus hojas gotean con una savia aceitosa, sus ramas son nudosas, pero extrañamente flexibles y su corteza parece escamas. Muchas de estas plantas están cubiertas de pústulas extrañas que emiten una luz tenue brillante y los mosquitos pululan a su alrededor. Golpear a estos mosquitos hace que exploten en pequeñas llamas que no causan daño, pero emiten un olor terrible. Una vez que los PJs llegan a esta área, se tarda 1 hora en localizar el corazón de la plaga, pero un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 17 descubrirá un rastro de débiles pisadas que reducirán este tiempo a 30 minutos.

H1. GUARDIANES DEL BOSQUE MODERADO 2

La Jaula está construida en la ladera de una colina en medio de un campo de zarzas retorcidas y venenosas. Solo hay una forma de entrar, pasando a través de las plantas guardianas de Vilree. Cuando los PJs se acerquen, lee o parafrasea lo siguiente.

Muy en lo profundo de esta gran contaminación, las plantas adquieren sombras antinaturales y sus ramas parecen estremecerse y temblar al sentir que algo pasa por allí. Delante hay una pared de zarzas gruesas con una especie de lirio espinoso en el centro.

El lirio espinoso es la puerta de entrada a la Jaula, pero antes de que los PJs puedan alcanzarlo, deben pasar junto a varios guardianes forestales que se han cultivado aquí para mantener alejados a los intrusos.

Criaturas: agrupados cerca de la puerta hay cuatro enredaderas azotadoras (indicadas en el mapa con una E), pequeñas plantas trepadoras cada una con una gran liana fibrosa que puede alcanzar y agarrar criaturas. Estas plantas esperan para atacar hasta que los PJs están cerca, apresándoles cerca de sus flores venenosas (ver Peligros más adelante) el mayor tiempo posible.

ENREDADERA AZOTADORA (4)

CRIATURA 0

Página 63

Iniciativa Percepción +4; sentido de la vibración (impreciso)
30 pies (9 m).

Peligros: en la zona hay tres plantas grandes y coloridas, llamadas flores venenosas (cada una indicada en el mapa con una F). Si una criatura que no es vegetal se acerca a menos de 10 pies (3 m) de cualquiera de estas flores venenosas, las tres desatan al unísono una nube de gas embotador que se extiende a una distancia de 20 pies (6 m). El gas venenoso permanece en el área durante 1 minuto y las flores venenosas necesitan 10 minutos para recargarse antes de que puedan expulsar este gas nuevamente.

Gas embotador (veneno, inhalado); **Salvación** Fortaleza CD 15;
Duración máxima 6 asaltos; **Etapas** 1 anonadado 1 (1 asalto);
Etapas 2 anonadado 2 (1 asalto); **Etapas** 3 1d4 daño mental,
anonadado 2 y confuso (1 asalto)

Lirio espinoso: los jugadores tienen un obstáculo final antes de que puedan ingresar a la Jaula: el lirio espinoso. Esta puerta, compuesta de ramas espinosas que se enroscan en el sentido de las agujas del reloj en un amplio círculo, no tiene pomo ni cerradura. En su lugar, se abre cuando se gira una rama en particular siguiendo el patrón. La rama es la única en todo el patrón del lirio que se enrosca en sentido antihorario, por ello encontrarlo resulta ser todo un rompecabezas. Para ubicar esta rama se requiere una prueba de Naturaleza CD 18 o de Percepción CD 23. Puedes otorgar a los personajes un un bo-

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



nificador +2 por circunstancia si usan las manos para hacer a un lado las ramas, pero las espinas irregulares que sobresalen en ellas causan 1 punto de daño por intento.

Alternativamente, los jugadores simplemente pueden derribar la puerta o quemarla. El lirio espinado tiene dureza 5 y 50 puntos de golpe. El daño por fuego ignora la dureza de la puerta.

Recompensa en PX: recompensa a los PJs con 10 PX, si abren el lirio espinado sin destruirlo.

H2. EL PATIO

SEVERO 2

Al otro lado del muro de zarzas hay un patio dominado por tres grandes jaulas de madera y un charco de lodo burbujeante. Un

caballo de aspecto miserable se encuentra en una de las jaulas, mientras que otra jaula está llena de una multitud de ratas gigantes cubiertas de ampollas blancas. La tercera jaula parece vacía, pero está construida alrededor de una pequeña cueva ubicada en la ladera. Hay otra entrada de la cueva en la zona norte, cerca de uno de los corrales.

Los orcos usan este patio para albergar algunos de sus experimentos de más éxito y aunque estas criaturas no son exactamente leales, son bastante peligrosas si se les deja en libertad. Es importante tener esto en cuenta si los PJs destruyen el lirio espinoso, anunciando su llegada a los orcos, en lugar de encontrar una manera de abrirlo.

Criaturas: en esta área hay dos orcos, además de los experimentos enjaulados. Si los PJs agarran desprevenidos a los orcos, uno de ellos está arrojando un cubo de lodo a la piscina cuando abren el lirio, mientras que el otro está frente de la jaula del caballo (la jaula más al norte del mapa). Cuando comienza el combate, el primer orco arroja su cubo al PJ más cercano, es un ataque a distancia con un bonificador +4 que inflige 1d6 puntos de daño por ácido más 1 punto de daño persistente por ácido. Luego ataca cargando. Mientras tanto, el segundo orco abre la jaula del caballo.

Si los PJs alertan a los orcos sobre su acercamiento, ambos se colocan en la puerta de una jaula, uno en la puerta con el caballo y el otro encaramado sobre la jaula con las ratas. En el momento en que se abre la puerta, los orcos abren sus respectivas jaulas, convirtiendo esta batalla en una especialmente mortal.

Abrir una jaula requiere 2 acciones (una para desbloquear la jaula y otra para abrir la puerta).

ORCOS BRUTOS (2)

CRIATURA 0

Bestiario, pág. 269

Iniciativa Percepción +5; visión en la oscuridad

Jaula norte: esta jaula contiene un caballo de guerra en el que los orcos han estado experimentando durante algún tiempo. A pesar de sus restricciones y de la condición medio hambrienta de la criatura, la bestia es fiel a sus amos. Su carne tiene una apariencia pedregosa y sus pezuñas parecen estar hechas de metal. En el momento en que se abre la jaula del caballo, se lanza hacia adelante para atacar. Si por alguna razón no se abre la puerta, el caballo se pone muy nervioso a medida que matan a los orcos. Cuando el último de ellos cae, se encabrita para romper la puerta de su jaula y atacar.

CABALLO DE PIEDRA

CRIATURA 2

ÚNICO N GRANDE ANIMAL

Percepción+6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +10

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

CA 16; **Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +8

Caballo de piedra

PG 30; Resistencia física 5 (excepto al daño contundente)

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pezuña +10, **Daño** 1d8+4 contundente

Coz devastadora Los cascos del caballo de piedra son tan duros como el hierro. Si el caballo realiza un Golpe de pezuña y obtiene un impacto crítico, daña también la armadura del objetivo y el ataque inflige tanto daño a la armadura como al objetivo (la dureza se aplica con normalidad). Si el objetivo usa Bloqueo con el escudo contra el impacto crítico del caballo de piedra, trata la dureza del escudo como 5 puntos menos (mínimo 0).

Jaula este: las barras de esta jaula cuentan con láminas de malla de alambre para contener las gigantescas ratas en su interior. Se ha experimentado con estas ratas para convertirlas en peligrosas armas que podrían desatarse en un pueblo o ciudad.

RATAS GÉLIDAS (2)

CRUATURA 0

RARO

N

PEQUEÑO

ANIMAL

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +3 (+5 al Trepar o Nadar), Sigilo +7

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

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 15; **Inmunidades** frío; **Debilidades** fuego 5

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

Cuerpo a cuerpo ➤ dientes +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más 1 punto de daño por frío

Muerte gélida Cuando una de las ratas gélidas muere, su cuerpo explota en una ráfaga de pelaje y huesos congelados, lo que inflige 2d4 puntos de daño por frío a todas las criaturas adyacentes (salvación básica de Reflejos CD 14).

Jaula sur: esta jaula parece estar vacía, pero el suelo está lleno de huesos de moradores anteriores y restos de comidas a medio morder. Hay una abertura en la pared posterior de la jaula que conduce al área H3.

Estanque tóxico: el gran charco de lodo tóxico en el centro de esta área resulta peligroso para cualquiera que se acerca. Determina, al azar, la dirección del viento al comienzo de la pelea tirando 1d8; un resultado de 1 indica que el viento sopla hacia el norte, un 2 es noreste y así sucesivamente, moviéndose en sentido horario hasta el 8, lo que indica que el viento sopla hacia el noroeste. Los vapores son especialmente fuertes en la dirección indicada, creando una corriente que se extiende a 20 pies (6 m) de la piscina. Cualquier criatura que comience su turno en esa dirección aérea, sufrirá 1d4 puntos de daño por ácido y deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar indispuerto 1 (caer o entrar en la piscina inflige 1d4 puntos de daño por ácido además del efecto en particular). En cada asalto, verifica si el viento cambia levemente tirando 1d8; con un resultado de 1-2, el viento

cambia una dirección en sentido horario (de sur a suroeste, por ejemplo), con un resultado de 3-6 permanece igual y con un resultado de 7-8 cambia una dirección en sentido contrario.

Independientemente de la dirección del viento y los vapores ácidos, cualquier persona adyacente al estanque tóxico al comienzo de su turno sufre 1d4 puntos de daño por ácido.

H3. LA CUEVA NEGRA

Esta jaula parece vacía, pero en el fondo, una grieta se abre a una pequeña cueva que contiene otra criatura experimental: un leopardo llameante. Como es un experimento muy reciente, no ha sido entrenado y no es leal, por lo que los orcos no lo liberarán contra los PJs.

Abrir la puerta de la jaula no irrita al leopardo ni hace que ataque. En su lugar, espera dentro de la cueva, en agonía por los experimentos los orcos le realizaron. Cuando los PJs entran en la cueva, lee o parafrasea lo siguiente.

Al entrar en la cueva, se hace visible una nube de humo que se cierne alrededor del techo. Acurrucado en la parte posterior de la cueva hay un felino que parece estar ardiendo. Mira furioso al ver entrar a otra criatura, dejando escapar un gruñido débil que se desvanece en un aullido lastimero.

Criatura: el leopardo llameante sufre demasiado dolor para luchar contra los PJs a menos que lo provoquen. Incluso si es atacado, busca cualquier oportunidad para huir de la situación. Un personaje entrenado en Naturaleza puede acercarse al leopardo y calmarlo si tiene éxito en una prueba de habilidad de Diplomacia CD 14 (si el personaje tiene empatía salvaje) o una prueba de habilidad de Naturaleza CD 19. Un fallo crítico en esta prueba hace que ataque.

LEOPARDO LLAMEANTE

CRUATURA 1

ÚNICO

N

MEDIANO

ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6, Sigilo +8

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

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 20 (17 actualmente); **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 5

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

Cuerpo a cuerpo ➤ dientes +8 (sutil), **Daño** 1d8+1 perforante más 1 punto de daño por fuego

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+1 cortante más 1 punto de daño por fuego

Pellejo llameante Las criaturas que estén apresadas por el leopardo ardiente al inicio de su turno sufren 1d4 puntos de daño por fuego. Cualquiera que intenta apresar a un leopardo llameante sufrirá 1d4 puntos de daño por fuego por cada intento.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



Aunque el leopardo llameante no se deja manipular y cualquiera que intenta tocarlo sufre 1 punto de daño por fuego, los PJs pueden aliviar el sufrimiento del animal si logran calmarlo primero. Obviamente, la pobre criatura necesita agua, pero cualquier fuente de agua se evapora rápidamente por el intenso calor que emana de la bestia. Para permite que el leopardo se hidrate antes de que su fuego evapore el agua, es necesario enfriar primero el agua con un *rayo de escarcha* o un efecto similar. Un éxito en una prueba de Medicina CD 15 revela que el leopardo también ha sido herido, probablemente por los orcos al intentar domesticarlo. Si se le curan 3 puntos de vida recupera todos sus Puntos de Golpe.

Si los PJs hidratan al leopardo y curan sus heridas, mejora su ánimo notablemente. En realidad, sólo quiere escapar de este lugar; si los PJs se lo permiten, el leopardo sale de la jaula, entra al patio, sube una pared y abandona la Jaula. Alternativamente, los PJs podrían intentar transferir el leopardo a una nueva jaula y moverlo, esto es difícil

incluso después de que lo hayan curado. No confía completamente en los personajes y tocarlo sigue provocando daño por fuego. Que los PJs tengan éxito en esta tarea o no, depende de ti, pero al menos debería requerir algunas pruebas de habilidad.

Si los personajes ayudan y liberan al leopardo, podrían volver a verlo. Si un personaje tiene las dotes necesarias, puede adquirir a la singular criatura como un compañero animal (ver la sección Reglas y Recompensas en la página 57 para más detalles).

Recompensa en PX: recompensa a los PJs con 30 PX, si calman al leopardo llameante y lo liberan.

H4. LABORATORIO DEL BOSQUE MODERADO 2

La luz brillante del exterior es reemplazada por antorchas parpadeantes en un pasillo estrecho abierto en lo más profundo de la ladera. El pasaje se abre, repentinamente, a una amplia caverna natural que contiene una serie de mesas grandes en el extremo más alejado de la habitación. Una variedad de experimentos alquímicos, muchos de los cuales burbujan y echan espuma mientras se cuecen, están organizados en los espacios de trabajo.

Esta cámara es el principal taller alquímico de la Jaula y es donde los orcos administran los brebajes que les envió Vilree. Sin que Vilree lo sepa, el Escultor ha comenzado recientemente a usar las herramientas y reactivos almacenados aquí para trabajar en sus propios experimentos.

Criaturas: hay un par de hermanos orcos, que ayudan al Escultor, vigilando los calderos y las reacciones mientras hierven y burbujan lentamente. Están cerca de las mesas de trabajo cuando entran los PJs, pero aúllan de rabia y atacan rápidamente. Además de usar las armas alquímicas que llevan encima, los orcos toman viales al azar de las mesas y los lanzan contra los PJs (ver Peligros a continuación).

ORCOS ALQUIMISTAS (2) CRIATURA 2

CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO
Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas orco
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6, Artesanía +9, Sigilo +7
Fue +2, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +0, **Car** -1
Equipo daga de nudillo orca, elixir de la vida menor (2), frasco de ácido menor (2), fuego de alquimista menor (2), relámpago embottellado menor (2)

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +4

PG 30

Ferocidad ➤

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ daga de nudillo orca +8

Leopardo llameante

(ágil, desarmar) **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7 (ágil, no letal, sin armas, sutil),
Daño 1d4+2 contundente

A distancia ♦ bomba alquímica +9 (rango incrementado a 20
pies [6 m], salpicadura) **Daño** variado según la bomba

Peligros: las mesas están cubiertas con reactivos en plena cocción, material alquímico a medio terminar y otros equipos peligrosos. Si se deja de trabajar en ellos por diez minutos, los reactivos en cocción pueden provocar un incendio en el laboratorio; los alquimistas orcos también saben cómo usar este equipo intencionalmente para fines peligrosos.

Una criatura adyacente a una mesa puede tomar un objeto de ella como una acción y usar una segunda acción para lanzarla o usarla. Tira en la tabla de Alquimia aleatoria, para determinar qué. Si un personaje realiza primero la acción de Buscar y tiene éxito en una prueba de Artesanía CD 15, puede identificar aproximadamente los elementos antes de elegir uno, lo que permite tirar dos veces en la tabla de Alquimia aleatoria y elegir un resultado. Los alquimistas orcos siempre tiran dos veces, eligiendo el resultado que prefieran.

Alquimia aleatoria

d20	Resultado
1 a 4	Brebaje sin terminar (sin efecto)
5 a 9	Fuego de alquimista menor
10 a 11	Frasco de ácido menor
12 a 13	Relámpago embotellado menor
14 a 15	Vial de frío menor
16 a 18	Bolsa de maraña menor
19 a 20	Elixir de la vida menor

Un personaje puede dar un Empujón a una mesa o caldero, lo que requiere tener éxito en una prueba de Atletismo CD 15. Al hacerlo, derrama todo lo que hay en una u otro, provocando un riesgo para todo aquel que pueda ser afectado por la mezcla explosiva. Si se empuja una mesa hacia una criatura, todas las criaturas adyacentes a ese borde de la mesa son golpeadas por una amplia gama de experimentos alquímicos, una tirada de Salvación de Reflejos CD 18 determina cuántos le afectan: con un éxito crítico los evita a todos, un éxito indica que el personaje es alcanzado por un experimento, un fallo indica que el personaje es alcanzado por dos y un personaje que sufre un fallo crítico es alcanzado por tres. Tira por cada experimento en la tabla de Alquimia aleatoria. Una vez que se ha derribado una mesa, no se puede acceder a sus experimentos.

Si se vuelca un caldero, tira en la tabla de Alquimia aleatoria, para determinar qué contenía; cualquier criatura en la casilla en la que se volcó el caldero sufre el triple de los efectos del elemento alquímico determinado (en el caso de una bolsa de maraña, no se triplica el efec-

to). El personaje puede hacer una Salvación básica de Reflejos CD 18, pero esta salvación se debe lanzar antes de que se revele el contenido del caldero y, si el caldero contenía elixir de la vida, los puntos de golpe que cura se reducen con la tirada de salvación.

Recompensas: además de cualquier equipo que los PJs puedan rescatar de los alquimistas, hay otras cosas que podrían recuperar. Tira dos veces en la tabla de Alquimia aleatoria por cada mesa que no se haya derribado. Los artículos obtenidos pueden recuperarse, siempre que alguien tenga éxito en una prueba de Artesanía CD 15 para terminarlos (tira por cada artículo). También hay 20 po en reactivos alquímicos que un alquimista puede usar para fabricar otros productos.

H5. CUEVA DE ALMACENAMIENTO

Esta área se utiliza principalmente para el almacenamiento de equipo y reactivos alquímicos. Resulta evidente que la mayoría de los barriles y cajas son bastante viejos, pero la parafernalia y el equipo del laboratorio son de estilo y fabricación similar; parece que alguna vez se almacenaron aquí.

De hecho, Vilree dejó todo esto abandonado cuando se mudó a la Cuna del Resentimiento hace años. El Escultor y sus asistentes comenzaron a experimentar con el equipo hace seis meses y establecieron el laboratorio para fabricar elixires, bombas y otras herramientas alquímicas.

Este equipo es viejo, pero bastante valioso para el comprador correcto. Si los PJs regresaran con un carro-mato, podrían cargarlo todo y venderlo. El valor final depende de ti, pero no debe superar los 100 po y los PJs tendrían que viajar a Almas u otra gran ciudad para encontrar un comprador tan rico. Alternativamente, podrían venderlo todo a Delma o Tamli por una cuarta parte de su valor.

H6. FOSO DE DESECHOS

La puerta del laboratorio que conduce a esta área está asegurada con una sencilla barra de madera en la zona del laboratorio. También hay una puerta secreta que conduce a la cámara desde la guarida del Escultor (área H7). Esa puerta está oculta por ambos lados y solo se puede encontrar buscando en esa casilla y teniendo éxito en una prueba de Percepción CD 22. La caverna está llena de basura, como huesos y equipaje roto.

Recompensas: dispersas entre los huesos hay algunas baratijas que incluyen una daga de hierro frío de baja calidad, un *talismán de colmillo de lobo* y 8 po en monedas varias.

H7. GUARIDA DEL ESCULTOR

ALTO 2

El pasillo más al norte que sale del laboratorio termina en un conjunto de escaleras que conducen a una enorme puerta doble hacia el oeste. Estas puertas, fabricadas de madera maciza y reforzadas con bandas de hierro, están

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



ricamente decoradas con una talla de un pequeño pueblo rural incendiado. Cualquiera que examine el tallado puede decir que debe haberse hecho hace muchos años y, a pesar de su pobre calidad artística, el pueblo tiene un parecido inconfundible con Capricho de Etran. Las puertas no están cerradas.

Esta cámara es la guarida del Escultor, el orco que dirige la Jaula. Hace varios años, cuando Vilree les pidió a él y a los otros orcos que mantuvieran el lugar, inicialmente rechazaron la oferta y prefirieron quedarse con su partida de guerra. Con el tiempo, sin embargo, los orcos han llegado a apreciar la libertad que tienen aquí y disfrutar de los experimentos que se les pide que realicen. Su líder, en particular, se interesó por la alquimia y adoptó el apodo de “el Escultor” con la esperanza de que pudiera impresionar a Vilree con su talento algún día.

Criatura: hay muchas posibilidades de que el Escultor escuche la pelea a través de la puerta y sepa que los PJs están llegando. Si este es el caso, aguardará de pie junto a la puerta del área H8 cuando entran los PJs, preparado para abrirla en el momento en que llegan y huir hacia el cieno de sangre, con la esperanza de utilizar su experimento final para detenerlos. En cualquier caso, evita pelear en esta habitación, utilizando la alquimia y los secuaces disponibles para ralentizar a los PJs mientras escapa.

EL ESCULTOR

CRATURA 4

ÚNICO CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común, orco

Habilidades Acrobacias +9, Artesanía +13, Diplomacia +8, Medicina +9, Sigilo +9

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

Equipo armadura de cuero tachonado, daga de nudillo orca, elixir de ojo de bombardero, *ocular de artesano*

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 54

Ferocidad 2

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga de nudillo orca +7 (ágil, desarmar) **Daño** 1d6+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +9 (ágil, no letal, sin armas, sutil), **Daño** 1d4 1 contundente

A distancia ♦ bomba alquímica +12 (rango

incrementado a 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** varía según la bomba

Alquimia El Escultor ha utilizado su aptitud alquímica para crear fuego de alquimista moderado (4), elixires de la vida menores (2) y viales de frío moderado (4). Estas son infusiones. Puede usar una acción para crear un vial adicional de cualquiera de ellas, o un frasco de ácido menor o un relámpago embotellado menor.

Bombardero rápido ♦ El Escultor puede usar Interactuar para sacar una bomba y Golpear con ella.

El Escultor es un enemigo astuto que continuará luchando mientras tenga la ventaja, pero intentará huir cuando piense que está perdiendo. Si libera al cieno de sangre (área H8) contra los PJs, continuará luchando mientras sus secuaces sufren la peor parte del daño de los PJs; acosando a los PJs con bombas cada vez que puede. Cuando se quede sin opciones, intentará huir de la Jaula, saliendo por el foso de desechos (a través del laboratorio) y pasando por las jaulas, rumbo a las tierras vírgenes.

Si le reducen a la mitad o menos de sus Puntos de Golpe, no logrará escapar; Noala lo ve mientras huye y lo persigue. Si al Escultor le quedan más de la mitad de sus Puntos de Golpe, hiere a Noala con el fuego de alquimista y la atrapa con una bolsa de maraña para poder escapar. En caso de que esto suceda, huye hacia Vilree. Podrán encontrarlos más adelante en algún lugar de la Cuna del Resentimiento (tal vez en un laboratorio).

Recompensas: además del equipo y los artículos que lleva el Escultor, hay otras cosas importantes que descubrir en esta sala. Sobre el escritorio hay un pequeño alijo de monedas por valor de 18 po y un buen juego de balanzas plateadas por valor de 30 po.

Esta sala también contiene un tesoro de valiosa información de lo que Vilree esperaba lograr aquí. La mayoría de los textos están escritos en orco ya que son las notas del Escultor sobre los diversos experimentos que le han pedido que realice en los últimos meses. Casi todo esto implica la evolución de mutaciones permanentes en las criaturas al exponerlas a mutágenos energéticos (ver Reglas y recompensas, en la página 56 para más información). Si bien muchos de estos experimentos tuvieron éxito en última instancia, produjeron un efecto secundario no deseado: las criaturas se volvieron

El Escultor

demasiado indomables y poco confiables para usarlas como lacayos. Hace dos meses, algo cambió y Vilree dejó de pedirle que realizara experimentos sin ofrecer una explicación. El Escultor se encargó de continuar el trabajo, con resultados variados e impredecibles y varias criaturas escaparon. Una de las notas más recientes dice: “El coagulante finalmente está tomando forma. Puede que no sea lo que ella pidió, ¡pero seguramente quedará impresionada! Cuando esté listo, lo llevaré a la Cuna del Resentimiento y se lo mostraré yo mismo a la señora”.

Todo esto puede descubrirse revisando las notas del escultor durante unas horas, aunque el éxito en una prueba de Artesanía CD 15 permite descubrir un resumen aproximado en una hora más o menos. Permite a cualquier personaje que examine las notas realizar una prueba de Percepción CD 18 para encontrar una entrada inusual: hace aproximadamente tres años, Vilree ordenó a los orcos que capturaran a un humano. Esta persona fue colocada en un pozo cubierto en el bosque y expuesta a algo a lo que el Escultor se refiere como el vapor viridiano. La última nota sobre este experimento dice: “El humano murió en agonía en menos de un día. Quemamos su cuerpo y sepultamos el pozo como se nos indicó”.

Recompensa en PX: otorga 30 PX al grupo, después de que los PJs derroten al Escultor y examinen sus notas.

H8. EL VERDADERO EXPERIMENTO MODERADO 2

A partir del momento en que se abre la puerta de esta área, se pueden escuchar gemidos desde el centro de la cámara, donde un hombre está atado a un gran potro. Le falta carne en algunos lugares, en dónde hay grandes pebeteros de vidrio y metal que parecen extraerle sangre, mezclando la sangre con reactivos para transformarla, para luego bombearla de regreso al pobre hombre. Alrededor de la sala, los PJs pueden ver grilletes montados en la pared donde los prisioneros anteriores deben haber pasado sus últimos momentos.

Criatura: el peligro de esta habitación es un cieno de sangre recién creado por el Escultor, extrayendo la sangre de varios humanoides y mezclándola con una sopa de reactivos alquímicos. El cieno se encuentra actualmente dentro del prisionero humano, donde está siendo alimentado por la sangre que es drenada del cuerpo del ser humano, transformada y luego bombeada nuevamente. Aunque el Escultor sabe cómo mantener al cieno dócil usando una rociada de agentes cáusticos, que tiene en una mesa dentro de la habitación, cualquier otra persona que se acerque al cuerpo hace que el líquido salga de su recinto humano y ataque desesperadamente, hambriento de más sangre. Si el Escultor ha huido por aquí, libera al cieno de sangre, usando un coagulante de sangre en polvo en su bolsa para guiar al cieno hacia los PJs (puede intentarlo tres veces antes de que se

agote). Para guiar al cieno de este modo, el Escultor necesita tener éxito en una prueba de Artesanía CD 19, con resultados análogos a la tarea Comandar a un animal de la habilidad Naturaleza.

CIEÑO DE SANGRE

Página 62

Iniciativa Percepción +8

CRIATURA 4

Ya es tarde para la víctima de esta sala, especialmente porque el cieno de sangre absorbe la última gota su sangre cuando sale de su cuerpo. Era un granjero llamado Pindro de las afueras de Capricho de Etran.

No hay mucho que descubrir en esta cámara, con una importante excepción: en la pared norte de la habitación hay clavado un antiguo conjunto de instrucciones de entrega, colocado para ayudar a los orcos a encontrar el camino de regreso a la guarida de Vilree en las colinas, al oeste. Hace un tiempo que no lo han necesitado, pero es vital para los PJs ya que incluye instrucciones para llegar a la Cuna del Resentimiento desde el “tocón de entregas de Hallod”. Combinado con el mapa del tocón del escondite de Hallod, los PJs ahora tienen suficiente información para localizar a Vilree, la villana detrás de todo.

Recompensa en PX: completar la Jaula es un logro importante y deberías recompensar a los PJs con 80 PX por acabar con los terribles experimentos.

LA SOLICITUD DE NOALA

Después de encargarse de las criaturas de la Jaula, los PJs encuentran a Noala afuera. Ella se encargó de algunos animales corrompidos que escapaban, pero afirma que no tuvo grandes problemas (a menos que el Escultor escapara, como se advierte en el área H7). Cualquiera sea el caso, está más interesada en saber qué pasó con los PJs dentro.

Lo que los PJs cuentan a Noala la deja muy perturbada, pero se siente aliviada al escuchar que los orcos no realizarán más experimentos en su bosque. Desafortunadamente, Noala no cree que este laboratorio pueda ser responsable de todas las plagas que ha localizado. Sospecha que Vilree debe ser la responsable final e implora a los PJs que lleven a la alquimista ante la justicia “si no es por el bosque, al menos por la memoria de Bort”.

Si los PJs le piden a Noala que los acompañe a la Cuna del Resentimiento, se sentirá honrada, pero se negará ya que su lugar está en el bosque. Hasta que no se ponga fin a esta amenaza, mantener el bosque seguro es un trabajo a tiempo completo. Les desea lo mejor a los PJs y promete compartir algunos de los secretos del bosque con ellos a su regreso (consulta la sección Entrenamiento de Noala, en la sección Reglas y recompensas, en la página 56).

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



PARTE 3: HACIA LA GUARIDA DE VILREE

Una vez que los PJs han descubierto la información de la Jaula, es probable que sepan que Vilree no solo es la responsable del envenenamiento de Bort, sino también de las contaminaciones en los alrededores de Capricho de Etran y de los monstruos mutados que han salido de allí. Los PJs deben encontrar la guarida de Vilree en las tierras vírgenes y llevarla ante la justicia.

I. CUNA DEL RESENTIMIENTO

A unos treinta kilómetros al oeste de Capricho de Etran se encuentran las estribaciones de las montañas de los Cinco Reyes. Fue aquí en donde Vilree, hace unos años, encontró una pequeña partida de guerra orca que vivía en un complejo sistema de cuevas situado en un estrecho valle de piedra caliza emergido al secarse un arroyo hace mucho tiempo. En las profundidades de estas cuevas, Vilree encontró cristales y otros reactivos que resultarían muy valiosos para su investigación. Usó su alquimia para esclavizar a los orcos, matando a su jefe y reemplazándolo por otro más adecuado.

En los siguientes años, convirtió las cuevas en una pequeña fortaleza donde podía practicar su alquimia y planificar la ruina de Capricho de Etran. Decidió llamar a la fortaleza Cuna del Resentimiento, ya que aquí sería

donde alimentaría su odio hacia las personas que causaron la muerte de su madre, la trataron como a una paria y la dejaron morir.

Pero, en vísperas de su venganza, los PJs han descubierto su guarida.

El interior de la fortaleza de Vilree (áreas **I5-I17**) está iluminado por antorchas. Las paredes son de piedra y los techos tienen unos 9 pies (3 m) de altura. La guarida de los orcos (áreas **I3** e **I4**) no está iluminada, como tampoco las cuevas naturales de las profundidades (áreas **I18** e **I19**). El santuario interno de Vilree (área **I20**) está iluminado por las brillantes formaciones de cristal que recubren las paredes de la cueva.

II. LA PUERTA

Usando el mapa hasta el punto de entrega del escondite de Hallod y las instrucciones de la Jaula, los PJs pueden encontrar fácilmente la Cuna del Resentimiento. A pie, tardan 7 u 8 horas en llegar al lugar, aunque si los PJs logran pedir prestados o comprar algunos caballos, pueden reducir ese tiempo a aproximadamente 5 horas.

Las indicaciones del laboratorio orco conducen a la ladera oeste de Capricho de Etran. Aquí, a la sombra de las montañas de los

Cinco Reyes, hay innumerables y pequeños valles y grietas, pero las indicaciones conducen a un valle en particular: un lugar llamado "Cuna del Resentimiento".

Más adelante, se extiende una empalizada de madera por el valle; con una gigantesca puerta de doble hoja en su centro. Más allá del muro, apenas puede verse una torre de vigilancia, aunque es difícil saber si está ocupada.

Los PJs pueden superar las paredes de la empalizada de varias maneras, pero si los orcos los detectan y hacen sonar una alarma, las cosas se complicarán dentro. Las paredes de la empalizada de madera tienen 15 pies (4,5 m) de altura y las partes superiores están talladas en punta. Aunque es fácil colocar un garfio de escalada en estas paredes, los guardias lo detectarían rápidamente. La puerta está cerrada desde el interior con tres pesadas vigas de madera, cada una de las cuales se puede mover con un éxito con una prueba de Atletismo CD 15. Los acantilados que forman los lados del valle son empinados y de 30 pies (9 m) de altura, pero no son imposibles de escalar. Escalar la cara de piedra caliza requiere tener éxito en, al menos, dos pruebas de Atletismo CD 18 (una para subir y otra para bajar) y una prueba de Acrobacias CD 15 para moverse entre los derrubios sin provocar un desprendimiento que podría alertar a los guardias.

Los guardias de la torre no tienen una vista particularmente buena hacia fuera del muro, lo que permite que los PJs se acerquen con facilidad, pero tienen una vista favorable del terreno que hay entre las empalizadas de madera. Generalmente, los guardias controlan sus alrededores con intervalos de pocos minutos y solo realizan pruebas de Percepción cuando hay disturbios en el patio (como un garfio de escalada o una repentina caída de rocas). Saben que están en una ubicación remota y no esperan una invasión. Los PJs que se acercan desde arriba tienen que vencer la Percepción CD 19 de Colmillo Gris para pasar inadvertidos. Mira el área **I6** para encontrar más información de lo que sucede si los guardias dan la alarma.

12. PATIO VIGILADO

TRIVIAL/ BAJO 3

Más allá de la empalizada hay un patio con un camino desgastado, y una pequeña cabaña de madera, construida contra la pared de roca sur, frente a una fortaleza cuadrada de piedra. Una torre de guardia vigila el extremo norte del edificio, mientras que al sur hay una cúpula de dos pisos. La fortaleza tiene un aspecto melancólico, con estrechas ventanas ubicadas entre pesados pilares de roca.

Esta área es el hogar de los orcos que sirven a Vilree.

Criaturas: durante el día, generalmente hay dos orcos en el patio relajándose o preparando comida. Este número aumenta a cuatro por la noche, cuando los orcos están más activos. De todos modos, no esperan problemas.

Si se ha activado la alarma, nueve de los diez orcos estarán aquí, incluido Lord Nar, pero excluyendo a Colmillo

Gris, que permanece en la torre de guardia.

Los nueve tendrán sus armas desenhainadas y estarán listos para la batalla, esperando que los intrusos vengan desde las puertas, a menos que los exploradores del área **I6** digan lo contrario.

ORCOS BRUTOS (2 O 4)

CRIATURA O

Bestiario, pág.269.

Iniciativa Percepción +5; visión en la oscuridad

13. EL TRONO DE LORD NAR

BAJO 3

Una lona de cuero crudo cubre la entrada de esta sencilla cabaña de madera construida junto a la ladera del valle. Cuando los PJs entren, lee o parafrasea lo siguiente.

En el centro de esta cabaña de madera hay un enorme trono de piedra, crudamente tallado con caras de orcos aullando. Es evidente que la silla busca intimidar. Flanqueándolo en las paredes de la cabaña hay dos enormes lienzos de cuero con pinturas sencillas. A la izquierda hay una imagen de un pico de montaña con una cabeza de orco aullando desde una gran caverna en el corazón de la montaña. A la derecha hay una imagen de una mujer alta, delgada, con cabello negro. Sus orejas sugieren que es elfa o semielfa. En una mano, sostiene un gran vaso de precipitado, rebosando un líquido verde; en la otra, surge fuego puro. En la pared posterior, podéis distinguir una cortina que oculta parcialmente una abertura en la cara del acantilado.

Esta cabaña y las cuevas que hay detrás, son la guarida de los orcos que están al mando de Vilree; su líder es Lord Nar, un brutal y enorme orco. Si no se ha dado la alarma, Nar estará aquí, sentado en su trono. Por las mañanas y hasta altas horas de la tarde está durmiendo en el trono, pero permanece despierto toda la noche, aventurándose afuera solo para comer o vaciar la vejiga.

Lord Nar se convirtió en el gobernante de los orcos poco después de que Vilree tomara el mando de la partida de guerra. Los orcos supervivientes todavía hablan en voz baja de la ceremonia. Vilree preguntó al jefe anterior si se le obedecería y, cuando este se negó, lo quemó vivo usando su poderosa alquimia. Cuando hizo nuevamente la pregunta, esta vez a Nar, él estuvo de acuerdo. Durante los siguientes años, Vilree ha hecho a los orcos dependientes de un suave sedante que los vuelve más obedientes; si los PJs beben de cualquiera de las fuentes de agua que hay aquí o en las cuevas, notarán algo extraño. Por suerte, se requieren semanas de exposición constante para que el sedante tenga un efecto duradero.

Criatura: Nar es un orco corpulento que, debido a los lujos obtenidos por ser el elegido de Vilree, ha engordado. Aunque que los otros orcos le guardan rencor, tienen demasiado miedo del poder de Vilree para oponerse a su elección. Nar, por su parte, mantiene su importante rol en la partida de guerra. Visita a Vilree una vez por semana para ponerla al día y aunque estas reuniones suelen ser

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

aburridas, excepto por algún acontecimiento ocasional, a Nar le gusta fingir que ella sigue sus consejos. Si los héroes lo amenazan, Nar explica que dañarlo provocará la ira de la dama y que es mejor que los PJs se rindan ante él si saben lo que les conviene.

En cualquier caso, Nar no evitará atacar los PJs y ordenar a sus orcos que hagan lo mismo. El recuerdo de los gritos de su predecesor lo alienta a correr casi cualquier riesgo para evitar el fallo.

LORD NAR

CRIATURA 4

ÚNICO CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común, orco

Habilidades Atletismo +13, Diplomacia +8, Intimidación +8

Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +1, **Car** +0

Equipo armadura de piel, gran clava +1, hachuela (2), llave de bronce



Lord Nar

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +9

PG 68 (+8 PG temporalmente mientras está furioso)

Ferocidad

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ gran clava +14 (empujón, revés), **Daño** 1d10+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +11 (ágil, sin armas, no letal), **Daño** 1d4+5 contundente

A distancia ♦ hachuela +10 (ágil, barrido, arrojadiza a 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+5 cortante

Sin huida posible ➤ **Desencadenante** Un enemigo cercano se aleja. **Efecto** Lord Nar puede avanzar hasta su velocidad, pero debe finalizar su movimiento lo más cerca posible de la criatura que desencadenante sin entrar en la casilla de esta criatura.

Furia ♦ Lord Nar entra en una furia que dura 1 minuto y le otorga 8 Puntos de Golpe temporales, 4 puntos de daño adicionales para sus ataques elinair y un penalizador de -1 a su CA. No podrá usar acciones que tengan el rasgo de concentrar mientras está en furia, a menos que también tengan el rasgo de furia. Una vez su furia termina, Nar debe esperar 1 minuto para volver a entrar en Furia otra vez.

Recompensas: una llave de bronce cuelga de un cordón de cuero alrededor del cuello de Nar; abre las puertas de la Cuna del Resentimiento en el área 15. En el asiento del trono de Nar hay un compartimento oculto que contiene el botín de la partida de guerra. Se puede abrir presionando simultáneamente un par de botones disfrazados de ojos de orco en la talla decorativa del trono. Dentro del compartimento hay una bolsa que contiene 28 po en piezas de plata y cobre, un zafiro defectuoso por valor de 20 po, un *pergamino de curar* (2.º nivel), un *pergamino de explosión de sonido* y un *pergamino de restablecimiento*. Dichos pergaminos pertenecían a la chamana de la partida de guerra, que intentó irse poco después de la llegada de Vilree, pero, sin que Nar lo supiera, Vilree la capturó y la usó para crear la Amalgama (ver área 116). Finalmente, el compartimento contiene una pequeña muñeca de paja que se parece a Vilree, que Nar guarda aquí para pretender que habla con su amada. Incluso tiene pelos recogidos de su peine, que ha colocado con mucho amor en su cabeza.

14. CUEVAS PARA DORMIR

BAJO / MODERADO 3

La apertura de la cueva revela un par de estrechas cámaras conectadas, que apestan a sudor y humo de fogata. El suelo está cubierto de escombros y montones de suciedad. Entre las grietas y huecos de las paredes de esta zona hay casi una docena de sacos de dormir.

Los orcos usan estas dos cuevas como hogar; a menos que se haya activado la alarma, esta cámara tiene generalmente algunos orcos en todo momento.

Criaturas: en estas cámaras duermen un total de ocho orcos, aunque hay espacio para casi una docena. La mayoría de los sacos de dormir del mapa en realidad indican dos rincones, uno arriba y otro abajo, ambos con mantas y efectos personales. Durante el día, generalmente hay cinco orcos aquí, dos en el patio y uno más en la torre con Colmillo Gris. Por la noche, el número baja a solo tres aquí, cuatro en el patio y un orco diferente en la torre con Colmillo Gris. Si estalla una pelea en el área 14, los orcos de este lugar vendrán a investigar durante el segundo asalto de combate, usando el primer asalto para recoger sus armas, entrando a la sala del trono solos o en parejas.

ORCOS BRUTOS (5 Ó 3)

CRIATURA 0

Bestiario, pág. 269.

Iniciativa Percepción +5; visión en la oscuridad

Recompensas: aunque los orcos no tienen mucho de valor, hay algunas cosas de interés aquí. Dispersos entre los rincones hay 37 pp, 52 pc y muchos artículos comunes dañados o de mala calidad (como cuerdas, piedras de afilar, mochilas y velas). Si los PJs están buscando algo en particular, hay un 50% de posibilidades de que puedan encontrarlo siempre que el artículo no sea mágico y tenga un valor de 5 pp o menos. Cualquier persona que busque en las cuevas podrá hacer una prueba de Percepción CD 20 para encontrar una pequeña caja fuerte ubicada debajo de una roca, al lado de una manta. Esta caja fuerte contiene una *poción de invisibilidad* y una llave plateada (por valor de 1 po) que abre la puerta del área 18.

15. RECEPCIÓN

MODERADO 3

La gran puerta de doble hoja que conduce a la Cuna del Resentimiento está hecha de pesados tablones de madera reforzados con bandas de hierro. Está cerrada desde el interior con una cerradura corriente, pero se puede abrir con cuatro éxitos en sendas tiradas de Latrocinio CD 25 o usando la llave de bronce que Lord Nar porta alrededor de su cuello. Las puertas están estampadas con la imagen de un pequeño pueblo en llamas. Claramente está basada en la imagen de las puertas que conducían a las cámaras del Escultor en la Jaula, pero estas son más refinadas y fueron trabajadas por una mano más experta.

Una vez que los PJs encuentren un camino de entrada, lee o parafrasea lo siguiente.

Las puertas se abren para revelar una pequeña sala de recepción. Una alfombra gastada se extiende desde las puertas hasta otra puerta de doble hoja al otro lado del camino. A la derecha hay un muro curvo que tiene pintado un mapa del área cercana. La Cuna del Resentimiento está en el centro, con líneas trazadas a todos los asentamientos principales cercanos y anotaciones de los tiempos de viaje a caballo. Donde debería estar Capricho de Etran, solo hay una simple leyenda que dice "Ruinas de Piedra Plaga".

El mapa da solo indicios de los planes de Vilree. Después de poner fin a Capricho de Etran, planea construir lentamente una red de dominación sobre la zona usando drogas alquímicas y coerción para establecer un imperio oculto.

Criaturas: hace dos años, cuando Vilree estaba experimentando por primera vez con mutágenos de energía, contrató a un mago ambulante para atar a un par de elementales de aire menores a su servicio y así poder aprender más sobre las fuerzas elementales. Después de que su investigación cambiara de curso, colocó aquí a los elementales para que sirvieran como guardianes, ordenándoles que atacaran a cualquiera que entrase a la habitación sin ser invitado. Al entrar los PJs, el viento se levanta repentinamente a medida que los elementales toman forma y atacan.

HALCÓN DE CÉFIRO (2)

CRIATURA 3

Bestiario 144.

Iniciativa Percepción +13

16. TORRE DE GUARDIA

BAJA 3

Esta torre consta de dos ubicaciones: el interior de la torre y su techo cubierto. El área que se muestra en el mapa es del interior. Lo único destacable de la azotea es la escotilla que permite acceder al interior de la torre a través de una escalera y un cubo con 100 flechas.

Criaturas: siempre hay dos orcos en esta ubicación. Uno es un guardia ordinario, de los que habitan con Lord Nar. El otro es Colmillo Gris, la única cazadora y rastreadora experimentada entre los orcos. A menos que esté cazando, Colmillo Gris pasa todo su tiempo en la torre ya sea mirando desde la azotea o durmiendo unas horas en la habitación interior.

Como se señaló en el área 11, el trabajo principal de estos orcos es vigilar el patio. Los orcos realizan pruebas de Percepción contra cualquier persona que esté en el patio a intervalos de pocos minutos, aumentando el intervalo a cada asalto si hay disturbios (como rocas que caen o un gancho de escalar arrojado sobre la pared). Si los orcos detectan algo, su primera acción es hacer sonar una alarma, alertando a Nar y a los otros orcos de que hay problemas. En unos pocos asaltos, todos los orcos se despiertan y se reúnen en el patio. Mantienen este estado al menos durante 30 minutos mientras intentan descubrir qué está sucediendo.

En combate, el bruto orco desciende al área I2 usando las escaleras al costado de la torre. Colmillo Gris se queda en el área de la azotea, disparando flechas a cualquier intruso que ve. Con 40 flechas en su carcaj y 100 flechas en el cubo, podrá continuar el ataque durante buen tiempo.

ORCO BRUTO

CRIATURA 0

Bestiario, pág. 269.

Iniciativa Percepción +5; visión en la oscuridad

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

COLMILLO GRIS

CRIATURA 3

ÚNICO CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común, orco

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +8, Naturaleza +7, Supervivencia +7

Fue +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +0

Equipo arco largo compuesto (40 flechas), armadura de cuero tachonado, espada corta +1

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 47

Ferocidad 2

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +11 (ágil, sutil, versátil S),

Daño 1d6+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +11 (ágil, no letal, sin armas, sutil),

Daño 1d4+5 contundente

A distancia ♦ arco largo compuesto +11 (letal 1d10, propulsión, rango incrementado a 100 pies [30 m], recarga 0, descarga 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+3 perforante

Disparo doble ♦♦ Colmillo Gris puede hacer dos Ataques a distancia contra dos objetivos diferentes, cada uno con un penalizador -2, el penalizador por el ataque múltiple desaparece tras haber realizado los dos ataques.

17. EL ESTUDIO

Esta cámara es un pequeño estudio. Al norte, una escalera asciende a una puerta de doble hoja; hacia el sur, hay una puerta de piedra en la pared curva de la estructura de la fortaleza.

Enfrente de la entrada hay una estantería llena de libros de conocimiento alquímico. A lo largo de los años, Vilree ha adquirido una gran biblioteca de conocimiento alquímico esotérico. Cualquier persona que busque información sobre alquimia puede pasar una hora rebuscando en la biblioteca para obtener un bonificador +2 por objeto a la prueba de Artesanía. La colección vale 200 po para el comprador adecuado, pero suma Impedimenta 30, por lo que transportar todos los libros plantea un gran desafío.

18. SALÓN

La puerta que conduce a esta área está cerrada con una cerradura sencilla, pero se puede abrir al tener éxito con tres pruebas de Latrocinio CD 20. También, puede abrirse con la llave plateada del área 14 o la llave que lleva la propia Vilree. Cuando los PJs entran en la sala, lee o parafrasea lo siguiente.

La puerta se abre revelando un salón bien equipado. A un lado, hay un par de sillas acolchadas frente a una chimenea iluminada con brasas ligeramente brillantes. Dos estanterías llenas de tomos, pergaminos y una amplia variedad de objetos extraños y esotéricos, flanquean la chimenea a lo largo de la pared curva. No muy lejos, una escalera sube a un segundo nivel y una puerta, que conduce a una cocina, se encuentra parcialmente abierta.

Vilree utiliza esta cámara para relajarse después de un largo día de planificar y desarrollar la destrucción de Capricho de Etran. Aunque son cómodos, los muebles claramente son antiguos y muestran signos de desgaste. La mayoría de las cosas de esta habitación fueron robadas por Hallod, de casas abandonadas de Capricho de Etran, a lo largo de los años y posteriormente llegaron a manos de Vilree, desde el punto de entrega.

Hay pocas cosas de valor en esta cámara, pero si buscan, los PJs podrían aprender un poco sobre su enemiga. Una de las estanterías contiene un libro de contabilidad que incluye todas las transacciones comerciales de Vilree a lo largo de los años, incluidas todas las transacciones



Colmillo Gris

con Bort. Si bien la mayoría de estos tratos fueron de naturaleza ordinaria, hizo pedidos de grandes cantidades de ciertos reactivos. En el último año en particular, sus pedidos se hicieron cada vez más grandes, incluyendo una serie de viles reactivos, como sangre de cadáver, esencia de bilis y raíz febril. Cualquiera persona que tenga éxito en una prueba de Artesanía CD 18 puede identificarlos como reactivos utilizados en venenos y enfermedades.

Aquí hay un puñado de diarios de cuando Vilree era joven; detallan los años posteriores a la muerte de su madre, Silwyth, cuando trató de sobrevivir en un pueblo que la rechazó. Los diarios terminan en el quinto aniversario de la muerte de Silwyth, en el que Vilree decidió abandonar el pueblo. Menciona que encontró un nuevo lugar para vivir y aprender sobre el trabajo de su madre: una serie de cuevas en el bosque al norte del pueblo.

Si los personajes pasan algún tiempo revisando sus pertenencias personales, sin duda escucharán un ruido proveniente de la cocina (área 19); es el ruido que hace el homúnculo de Vilree mientras intenta cocinar.

Recompensas: entre las curiosidades y recuerdos de los estantes hay un relicario de plata que contiene una pequeña pintura de la joven Vilree. El relicario vale 5 po. Además, hay una *mano del mago* en uno de los estantes, sosteniendo un vial de infusión del bravo, menor.

19. COCINA

Una pila de ollas y sartenes sucias que hay sobre la mesa en el centro de esta habitación, bloquea la visión de la chimenea que se encuentra más allá. Algo en esta cocina está haciendo mucho ruido; parece sonar como si una cuchara de madera golpease contra una olla de hierro.

Esta es la cocina donde Vilree prepara sus comidas, pero cuando está ocupada, permite que su criado homúnculo intente cocinar. Desafortunadamente, el homúnculo es un cocinero atroz, rara vez hace que algo sea remotamente comestible. Hay pocas cosas de valor aquí, pero los PJs pueden conseguir alimentos y una amplia variedad de especias exóticas que valen un total de 2 po.

Criatura: Pergy es un rechoncho homúnculo alquímico, que fue uno de los primeros sirvientes experimentales de Vilree. Si bien tuvo éxito, el experimento resultó

demasiado costoso y lento para replicarlo a gran escala, lo que llevó a Vilree a centrarse en subyugar a los orcos y mutar a otras criaturas.

Cuando entran los PJs, Pergy está ocupado cocinando y es probable que no los vea hasta que den la vuelta a la mesa y descubran a la pequeña e hinchada cosa revoloteando sobre sus torpes alas. En ese momento, grita y arroja una sartén de sopa caliente al PJ más cercano (+3 para atacar, causa 1 punto de daño contundente y 1d4 puntos de daño por fuego). Luego Pergy trata de huir de la habitación, con la intención de buscar a Vilree y alertarla de la presencia de los intrusos. Pergy no tiene ni una piza de veneno en su interior.



HOMÚNCULO

CRIATURA 0

Bestiario, pág. 216.

Iniciativa Percepción +3; **visión** en la oscuridad

110. EL SALÓN DE LA DAMA

Las escaleras ascienden a una pequeña sala que conduce a las habitaciones personales de Vilree. La pared curva de la fortaleza, de ese lado, está cubierta de pinturas de la madre de Vilree, Silwyth, pintadas por Vilree para recordar todo lo que ha perdido. Representan a una mujer élfica de belleza antinatural, con cabello negro, ojos completamente verdes y una sonrisa traviesa bailando en sus labios.

La puerta que conduce a las habitaciones de Vilree está cerrada con llave y protegida por una trampa. Se puede abrir con la llave que Vilree guarda o al tener éxito con tres pruebas de Latrocinio CD 20. Abrir la puerta sin usar la llave activa la trampa (ver Peligro a continuación).

Peligro: Vilree ha creado una peligrosa trampa en esta área para castigar a cualquiera lo suficientemente tonto como para violar su santuario privado. Si alguien intenta abrir la puerta sin usar primero la llave, se abren pequeños compartimentos en el techo, cubriendo la habitación con una solución alquímica congelante.

TRAMPA DE CASCADA DE HIELO

PELIGRO 4

MECÁNICA

TRAMPA

Sigilo CD 22 (entrenada)

Descripción Si alguien abre la puerta sin utilizar la llave, unos compartimentos en el techo se abren para dejar caer un líquido alquímico congelante en toda la habitación.

Inutilizar Una prueba de Latrocinio CD 20 (entrenado) en la puerta, permite que se abra sin activar la trampa.

CA 20; **Fort** +11, **Ref** +7

Dureza 8; **PG** 44 (UR 22); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



Cascada de hielo ➔ Desencadenante Cuando se ataque o se abra la puerta sin haber utilizado la llave. **Efecto** Un compuesto alquímico congelante es derramado en la habitación, infligiendo 4d6 puntos de daño por frío a cualquiera que está en el área (salvación básica de Reflejos CD 20)

I11. CÁMARAS DE VILREE

Al abrirse, las puertas revelan un dormitorio con una gran cama frente a la puerta, flanqueada por un escritorio y un tocador. El aroma embriagador a lilas flota en el aire, emanando de un cono de incienso que todavía humea débilmente.

Vilree emplea esta cámara como dormitorio, pero no la ha usado mucho en las últimas semanas. Contiene su cama, una cómoda llena de batas y delantales de trabajo, un escritorio lleno de efectos personales y correspondencia y un cofre (detallado en Recompensas a continuación). Una puerta en la esquina conduce al retrete.

Si los PJs pasan al menos 10 minutos revisando la habitación, encuentran las cartas de Hallod que confirman la entrega de varios envíos de reactivos alquímicos. Otro pedazo de pergamino contiene una cronología de fechas y acontecimientos destacables; cerca de la parte inferior, muestra la fecha en que la caravana de Bort llegó a el pueblo con la nota “Cabo suelto: comerciante”. Hay dos entradas debajo de esa línea: una está fechada ayer y dice: “La última reacción está en su lugar”. La entrada final no está fechada (el espacio está en blanco), pero dice: “Madre vengada”.

Recompensas: si bien la ropa del tocador es de buena calidad, no es particularmente valiosa. Uno de los cajones contiene un elixir de forma de niebla y dos elixires de la vida menores. El cofre en la esquina está cerrado, pero no con llave. Dentro hay tres sacos que contienen una gran cantidad de monedas (53 po, 86 pp, 416 pb) que Vilree ha ganado vendiendo elixires alquímicos a comerciantes a lo largo de los años. También hay cuatro fuegos de alquimista moderados, dos bolsas de maraña menores y un mutágeno de energía de fuego moderado (página 56).

I12. SANTUARIO DE SILWYTH

MODERADO 3

De pie en un extremo de esta larga cámara hay una estatua de mármol de una elfa sosteniendo un matraz. Está vestida con una bata suelta y lágrimas líquidas caen por sus mejillas en un pequeño estanque que rodea la base de la estatua. Exceptuando el débil burbujeo de agua, la cámara es pacífica y tranquila.

Vilree contrató un artesano de Almas para esculpir una estatua de su madre, pasado unos años de la construcción de esta casa. Hizo que se enviara en secreto y la instaló en esta habitación, para tener un lugar donde poder ir y recordar a la mujer que trató de salvar a la gente de

Capricho de Etran, pero fue tachada de bruja y expulsada. La estatua sirve como recordatorio y advertencia: nunca esperes recibir ayuda de los demás.

En el fondo del estanque hay una caja de piedra sellada que lleva el símbolo alquímico de la vida junto al nombre de Silwyth. Vilree trajo esta caja, que contiene los restos, poco después de que se construyera el santuario.

Criaturas: El estanque y la fuente de esta sala están alimentados por un par de tiburones de salmuera que Vilree vinculó hace años. Estos elementales viven en el estanque y sólo salen si alguien que no es Vilree intenta acercarse a la estatua, en cuyo momento el estanque surge repentinamente del suelo mientras los elementales adoptan forma y atacan.

TIBURONES DE SALMUERA (2)

CRATURA 3

Bestiario, pág. 142.

Iniciativa Percepción +8; visión en la oscuridad

I13. ALMACÉN

Esta cámara está repleta de cajas, barriles y otros enseres. Si bien la mayoría están parcialmente vacíos, contienen una amplia variedad de material alquímico, reactivos y suministros que podrían usarse para crear una amplia gama de productos alquímicos. Si los PJs pudieran encontrar una manera de transportarlo todo, solamente los reactivos, permitirían crear productos alquímicos por valor de 50 po.

I14. LABORATORIO PRINCIPAL

SEVERO 3

Las puertas se abren a una larga cámara llena de equipo alquímico y experimentos. Hay calderos ubicados junto a mesas donde, incluso ahora, hay mezclas volátiles que se están gestando y burbujando. Hay un gran horno frente a la puerta, justo detrás de un gran estanque de agua con una estatua de una mujer delante. Al este, un pasadizo revela un conjunto de escaleras en espiral descendentes.

Este es el laboratorio donde Vilree realiza la mayor parte del trabajo que sirve a sus nefastos planes. Es aquí donde elabora todo tipo de elixires, herramientas y bombas para vender en Andoran, Cheliah, Isger y más allá. Después de todo, sus ambiciones superan con creces las de una simple practicante de la alquimia. Vilree planea hacerse un nombre, crear la leyenda que su madre nunca tuvo y las leyendas cuestan oro.

Las mesas al norte y al sur están cubiertas de material alquímico. Cuando los PJs llegan, encuentran criaturas trabajando en plena elaboración de frascos de ácido, pero aún están filtrando pequeñas partes de los reactivos y distan de estar terminados. El horno está encendido y se utiliza para fundir cobre, eliminando las impurezas para un futuro experimento. Finalmente, el estanque se utiliza como suministro de agua potable y se extrae de un pozo de aguas arriba del lugar donde Vilree arroja los desechos a las profundidades.

La estatua que se alza sobre el estanque es de Vilree; está en la misma pose que su madre en el área 112, solo que no tiene lágrimas corriendo por sus mejillas. En cambio, su expresión es dura, fría y calculadora. Las escaleras hacia el este descienden al área 115.

Criaturas: Vilree se dio cuenta hace mucho tiempo de que no podía confiar su trabajo más delicado a nadie. Los orcos pueden ser buenos para probar mutágenos y vigilar prisioneros, pero carecen del sentido común y la precaución necesarios para trabajar en un laboratorio. Con este fin, experimentó para crear servidores alquímicos más grandes, más inteligentes y más capaces. Después de un año de investigación, creó el primer esclavo alquímico. Cuatro de estas criaturas, semejantes a grandes homúnculos sin alas, ocupan este laboratorio, supervisando tareas básicas como atender un experimento en curso o mantener el lugar ordenado. Tienen órdenes estrictas de atacar a cualquiera que entre sin Vilree. Cada uno lleva un tipo de bomba diferente para su ataque alquímico ya sea ácido, frío, fuego o electricidad, respectivamente.

ESCLAVO ALQUÍMICO (4)

CRIATURA 2

RARO N PEQUEÑO CONSTRUCTO

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar), vínculo empático

Habilidades Atletismo +8, Artesanía +8, Sigilo +7

Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +0, **Car** -2

Vínculo empático (adivinación, arcano, mental) Un esclavo alquímico no puede hablar, pero su mente está vinculada a su creador. Puede compartir información emocional básica con su creador, como miedo, alegría o enfado. Si el esclavo alquímico es destruido, su maestro lo percibe automáticamente. El rango de este vínculo es de 1500 pies (457 m)

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 30; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +10 (sutil), **Daño** 1d8+2 contundente más impacto alquímico

Impacto alquímico Un esclavo alquímico contiene un depósito especial que puede cargarse con el contenido de una bomba alquímica que causa daño por ácido, frío, electricidad o fuego, permitiendo que el constructo imbuya sus ataques de puño con este tipo de daño. Cada golpe inflige 1d6 puntos de daño del mismo tipo que el de la bomba que tiene cargada. Cada bomba tiene fluido suficiente para 10 ataques con éxito.

Vomitir alquimia ♦♦ Un esclavo alquímico puede vomitar un grupo de reactivos alquímicos cáusticos, llenando el suelo en una casilla adyacente al constructo. Las criaturas que se encuentran en esa casilla al volcarse el vómito sufren 2d6 puntos de daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 17).

Cualquier criatura que termine su turno en una casilla que contiene un vómito sufrirá 2d6 puntos de daño por ácido. El vómito permanece activo 1 minuto antes de volverse inerte.

Recompensas: la mesa central contiene productos alquímicos comunes listos para ser enviados. El principal de ellos es una pequeña caja con 6 viales de fuego de alquimista menor y otro con 4 frascos de ácido menor. También hay una pequeña caja forrada de terciopelo que contiene una dosis única de mutágeno de cuerpo pétreo menor (página 56). Una nota en la mesa indica que estos elementos están destinados a una dirección en la capital chelia de Egorian.

115. GALERÍA

Las escaleras de caracol del laboratorio descienden cincuenta pies (15 m) hasta terminar en un pasillo estrecho. A un lado, más escaleras descienden hacia una puerta de hierro, mientras que el pasillo continúa hacia el sur hasta una simple puerta de madera. A lo largo de la pared hay tallada una pequeña aldea agrícola rodeada por un inmenso cementerio.

Las escaleras descienden a la prisión de Vilree (área 116), donde lleva a los prisioneros y prueba a los sujetos en delicados experimentos. La puerta de la prisión está atrancada por este lado. La puerta del sur conduce al laboratorio principal de Vilree (área 117), donde inventó todas sus nuevas fórmulas.

116. FOSO DE LA PRISIÓN

BAJO 3

La puerta, que chirría sobre sus herrumbrados goznes al moverse, se abre a una habitación bastante grande, con un techo de seis metros de alto. La zona norte de la habitación está dividida por barras de hierro en tres celdas. Al sur hay una elevada plataforma con vistas a las celdas. Dos de las celdas están vacías, mientras que la tercera contiene una deplorable masa, acurrucada en la esquina a pesar de que la puerta de la celda permanece abierta.

Vilree utiliza esta cámara para mantener cautivos a los sujetos de sus experimentos. La plataforma permite observar a los prisioneros desde arriba y conecta con el área 117 a través de un pasillo. Las celdas contienen montones de paja empapada de sudor, restos de pelaje, algunas escamas y otros signos de que aquí se han encerrado criaturas.

Criatura: los experimentos de éxito se envían a otros secuaces para que los utilicen, pero los fracasos se fusionan en una cosa horrible y lamentable conocida solo como la Amalgama y que actúa como carcelero. Vilree capturó a la chamana de la partida de guerra de los orcos mientras intentaba escapar y usó un poderoso extracto mutagénico para fusionar a la pobre con un hobgoblin. Actualmente,

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



la Amalgama está compuesta por más de una docena de criaturas y su forma irreconocible no es más que una masa de carne y extremidades. Sufriendo un dolor de pesadilla, lo único que trae consuelo a la Amalgama es obedecer a Vilree, quien ocasionalmente le da un elixir analgésico.

La Amalgama no percibe a los PJs hasta que se acercan a su celda, momento en que arremete con furia contra los intrusos, con la esperanza de que Vilree la deje descansar.

Si la lucha de los PJs con los elementales del área I17 resulta muy ruidosa, la Amalgama se acerca a investigar pasado un asalto de escuchar los disturbios.

LA AMALGAMA

CRATURA 4

ÚNICA CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, elfo, goblin, orco

Habilidades Atletismo +15, Intimidación +10

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +0

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +9; múltiples mentes

PG 65

Múltiples mentes La Amalgama tiene varias consciencias aflorando en su interior y no todas se ven afectadas por la magia mental del mismo modo. Siempre se considera que la Amalgama tiene una tirada de salvación un punto mejor contra efectos mentales.

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 10 pies (3 m), nadar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +14 (ágil), **Daño** 1d6+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +14, **Daño** 1d8+5 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbula +12, **Daño** 1d10+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +12, **Daño** 1d8+5 contundente más Derribo

Demasiadas extremidades ➤➤ La Amalgama puede dar cuatro Golpes, uno con cada uno de los ataques cuerpo a cuerpo indicados, pero no más de uno por objetivo. Sufre un penalizador -2 a cada ataque, pero su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta que no termina todos estos ataques.

I17. LABORATORIO EXPERIMENTAL SEVERO 3

Esta gran cámara contiene un laboratorio alquímico, pero a diferencia del piso superior, está claro que este es un laboratorio para un solo alquimista. Todo está meticulosamente limpio y bien organizado. Dos calderos burbujan junto a una mesa central cubierta de material alquímico.

Las paredes están llenas de estantes que contienen libros antiguos e hileras ordenadas de botellas de vidrio, cada una con reactivos e ingredientes. Tres pozos, cuyo contenido está oculto a simple vista, ocupan un lado de la habitación; no muy lejos, un elevado cilindro de vidrio contiene el cadáver ennegrecido de un enano rodeado por una niebla verde que se arremolina.

Este es el laboratorio personal de Vilree, donde investiga todos sus terribles mutágenos. Es aquí donde halló la fórmula del vapor viridiano y donde creó a todos los sirvientes alquímicos que viven en su fortaleza. Hay muchas cosas que los PJs pueden descubrir, pero todo esto es sólo un fragmento del plan de Vilree.

Vilree salió de la habitación mientras creaba dos dosis de mutágeno energético (página 56). Su libro de fórmulas está abierto en la mesa central al lado del burbujeante brebaje (ver Recompensas a continuación).

La Amalgama

Este proyecto ocupa solo una pequeña esquina de la gran mesa, que de otro modo estaría vacía. El material de alquimia están contaminados con un residuo verde aceitoso. Al consultar el libro de fórmulas e inspeccionar los ingredientes disponibles, un PJ puede intentar una prueba de Artesanía CD 22 para identificar este residuo como un efecto secundario del vapor viridiano. El libro describe una enfermedad absolutamente letal contraída al inhalar el vapor. La enfermedad causa que un horrible hongo crezca en los pulmones en cuestión de horas, lo que lleva a la muerte. Los libros no describen cura alguna.

Los PJs inteligentes pueden comparar los ingredientes y reactivos que Bort suministró con las fórmulas del libro. Se tarda 10 minutos en encontrar la información correcta, pero una cosa queda muy clara: Vilree tenía suficientes ingredientes para crear 500 dosis de vapor viridiano. Lo que es peor, no pueden encontrar ninguna cantidad de esos ingredientes en el laboratorio, aunque sí hay varios recipientes vacíos.

Un pergamino escondido dentro del libro de fórmulas lleva un diagrama simple de una roca redonda y plana con una depresión en la parte superior. El diagrama muestra un procedimiento para usar ácido y así crear un depósito dentro de la piedra. Solo hay una nota en la ilustración, que dice “el anillo de madre será la clave”. Es posible que los PJs no se den cuenta al principio, pero este diagrama muestra la Piedra de la Plaga, en medio de Capricho de Etran. En los últimos meses, Vilree ha vaciado en secreto la piedra y la ha llenado de vapor viridiano. Su plan es destruir la piedra usando el anillo de su madre, que ha encantado para que explote, destruyendo la piedra con una explosión, cuando entren en contacto entre sí.

El alargado cilindro de vidrio que hay en el extremo oeste de la habitación contiene los restos de un enano, el conejillo de indias más reciente de Vilree. Para asegurarse de que el vapor viridiano fuera adecuadamente letal, hizo que sus orcos se aventuraran en las montañas y capturaran al primer humanoide que encontrarán. El desafortunado enano se dirigía a su casa después de visitar a sus familiares cuando los orcos lo atacaron. Murió en esta cámara unos días más tarde y su piel se abrió cuando el hongo de su interior consumió su carne. Lo peor es que el vapor todavía se arremolina alrededor de su cuerpo y su carne podrida ahora puede transmitir la enfermedad. Un éxito en una prueba en Medicina CD 20 por parte de un PJ que ha leído el libro de fórmulas de Vilree confirma que estos son los efectos del vapor viridiano.

Criaturas: Vilree tiene varios sirvientes en esta cámara. Una rata de ceniza está calentando el caldero; estuvo vinculada a Vilree hace algún tiempo y ataca si alguien perturba la configuración alquímica o coge algo de la mesa. Dos esclavo alquímico están limpiando los pozos de muestras en la zona sur de la habitación; si son descubiertos salen y atacan. Si se

desata un combate con la rata de ceniza, los constructos se unen a la lucha durante el segundo asalto.

RATAS DE CENIZA

CRATURA 3

Bestiario, pág.146.

Iniciativa Percepción +9; visión en el humo, visión en la oscuridad

ESCLAVO ALQUÍMICO (2)

CRATURA 2

Página 43

Iniciativa Percepción +6; visión en la oscuridad

Recompensas: hay varios productos alquímicos valiosos en esta sala. El equipo de Vilree podría ser saqueado fácilmente para crear un conjunto de juego de material y los reactivos presentes son suficientes para fabricar productos alquímicos por un valor de 80 po. También hay algunos productos terminados: 4 frascos de ácido menores, 2 bolsas de maraña menores, 3 elixires de la vida inferiores, 2 elixires de la vida menores, 2 fuegos de alquimista menores, 2 viales de escarcha menores, un mutágeno cognitivo menor, un mutágeno de cuerpo pétreo menor y un mutágeno de energía eléctrica moderado.

Pero el verdadero tesoro aquí es el libro de fórmulas de la mesa. Contiene una amplia variedad de fórmulas, incluidos todos los elementos encontrados en esta aventura (frasco de ácido, fuego de alquimista, elixir de ojo de bombardero, rayo embotellado, infusión del bravo, elixir de ojo de gato, elixires de la vida, hielo líquido, elixir de forma de niebla, bolsas de marañas y, por supuesto, el vapor viridiano). También incluye fórmulas de mutágenos de energía y de cuerpo pétreo (página 56).

118. EL DESCENSO

Las escaleras descienden a una cámara tosca, cuyo lado más lejano parece una cueva natural. En la esquina sureste, un pasadizo desemboca en la oscuridad. Una titilante antorcha está montada al lado de la puerta. A lo lejos, podéis escuchar el sonido del agua correr.

Estas cuevas son la razón por la que Vilree mudó su laboratorio hasta aquí. A medida que los PJs se acercan a las paredes de la cueva, el personaje con la Percepción más alta nota verdes vetas en la roca. Este mineral es un ingrediente clave en la creación del vapor viridiano y parte de la razón por la cual es tan mortal. Al molerse, la roca verde causa graves daños a los pulmones, permitiendo que una contaminación se arraigue y se expanda en cuestión de horas. Si los personajes han estudiado el libro de fórmulas de Vilree, saben que esta roca verde se llama Piedra Desolladora.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

119. NIDO DE MURCIÉLAGOS

BAJO 3

El retorcido corredor se abre a una gran caverna llena de estalactitas y estalagmitas grandes y brillantes. Charcos de agua salobre salpican el suelo y aunque el sonido del agua parece estar cerca, la fuente no se encuentra en esta habitación.

Esta caverna era demasiado pequeña para el uso de Vilree, pero se han abierto varios caminos a través de la misma, lo que permite a los personajes cruzarla fácilmente.

Criaturas: Vilree tiene cuidado de no hacer demasiado ruido al pasar por esta cámara, pero los PJs no tienen idea de que la sala está habitada por una gran cantidad de murciélagos que pululan ante la menor provocación. El enjambre tiende a moverse, usa Festín de sangre y luego se mueve de nuevo, mientras el murciélago gigante elige un objetivo y ataca hasta matarlo.

MURCIÉLAGO GIGANTE

CRIATURA 2

Bestiario, pág. 257.

Iniciativa Percepción +11; ecolocalización (preciso) 40 pies (12 m), visión en la penumbra

PLAGA DE MURCIÉLAGOS VAMPIRO

CRIATURA 1

Bestiario, pág. 257.

Iniciativa Percepción +10; ecolocalización (preciso) 20 pies (6 m), visión en la penumbra

120. LAS PROFUNDIDADES ESMERALDA

SEVERO 3

El sinuoso pasaje termina en una gran cámara cavernosa. Atravesando su centro hay un río subterráneo que corre de este a oeste. Un estrecho puente cruza el agua; parece resbaladizo, cubierto de humedad y moho. En el otro extremo de la cámara hay inmensas formaciones de rocas color verde turbio, y frente a ellas hay un gran caldero negro con un fuego ardiendo en su base. En esta cámara, la luz se filtra desde arriba a través de una maltrecha grieta en el techo; el otro lado de la caverna está iluminado por brillantes orbes verdes suspendidos por cadenas de estalactitas.

Fue aquí donde Vilree realizó gran parte del trabajo para elaborar el vapor viridiano, comenzando con una solución espesa de Piedra Desolladora en polvo. También es aquí donde Vilree espera a los intrusos. Es probable que recibiera una advertencia de los esclavo alquímico de que los PJs se estaban acercando, por lo que estará lista a su llegar. Cuando todos los PJs entren en la sala, lee o parafrasea lo siguiente.

Asomando de detrás del enorme caldero hay una mujer delgada, con orejas puntiagudas que se elevan desde su cabello grisiento y negro como un cuervo. Viste pieles cosidas con innumerables bolsas y bolsillos llenos de viales de vidrio. Os mira con una burlona sonrisa.

“Vaya, vosotros debéis ser los tontos que llegaron con Bort. Perdón por lo de vuestro amigo”, dice, con un tono salpicado de sarcasmo. “No podía dejar que nadie descubriera lo que había sucedido aquí y él sabía demasiado. Estoy segura de que creéis que podéis detenerme y salvar el pueblo. No deberías haberos molestado. Son una gente malvada e inútil y no merecen compasión. ¿Cómo podrían no serlo, cuando dejan que los suyos sufran y mueran en agonía? ¿Despreciando a una niña por despecho?” Mientras habla, os mira a cada uno por turno. “Iros ahora y nunca miréis atrás. Nadie necesita saber que estuvisteis aquí”.

Es poco probable que los personajes acepten la oferta de Vilree, pero si se van, los deja en paz. Suponiendo que no lo hacen, solo dice “Lástima”, que es la palabra clave para que su mejor sirviente alquímico, el Behemoth, se levante del agua y asegure el puente entre Vilree y los PJs.

Criaturas: el encuentro contra Vilree y el Behemoth debería ser muy peligroso. El único trabajo del Behemoth es evitar que alguien cruce el puente, mientras que Vilree permanece en el otro extremo, lanzando bombas y disparando su ballesta alquímica contra los PJs.

Dependiendo de cómo vaya la pelea con el Behemoth, alguien podría acabar en el agua. El agua fluye rápidamente de este a oeste y, en caso de que alguien sea arrastrado fuera de la habitación, apenas tendrá posibilidades de sobrevivir (el río entra en otra cueva



subterránea aproximadamente a media milla de aquí y encontrar un camino de regreso a la superficie es otra aventura por completo). Nadar contra la corriente requiere tener éxito en una prueba de Atletismo CD 18, pero la CD baja a 16 si el personaje nada con la corriente o nada directamente al borde más cercano.

Si los PJs abaten al Behemoth y entablan un combate cuerpo a cuerpo contra Vilree, ella se bebe su mutágeno de energía ácida moderada y saca su espada. De lo contrario, lucha con cautela, usando su ballesta y bombas, así como sus elixires de la vida para curar heridas graves.

EL BEHEMOTH

CRIATURA 3

ÚNICO N GRANDE CONSTRUCTO

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar); vínculo empático

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +7

Fue +5, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** -2

Vínculo empático (adivinación, arcano, mental) Un behemoth no puede hablar, pero su mente está vinculada a su creador. Puede compartir información emocional básica con su creador, como miedo, alegría o enfado. Si el behemoth es destruido, su maestro lo percibe automáticamente. El rango de este vínculo es de 1.500 pies (457 m)

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 60; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +12 (alcance de 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+5 contundente

Ataque de oportunidad ♦

Impacto masivo ♦♦ El behemoth realiza un impacto y cuando ataca, puede empujar a la criatura 10 pies (3 m) (20 pies [6 m] si es un golpe crítico). El objetivo deberá tener éxito en una tirada de Salvación en Fortaleza CD 19 o quedar tumbado por este ataque.

Pisotear ♦♦ El behemoth puede pisotear el suelo, haciendo que todas las criaturas a 10 pies (3 m) caigan de bruces (se evita con una salvación de Reflejos CD 19)

VILREE

CRIATURA 5

ÚNICA LM MEDIANO ELFA HUMANA HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común, elfo

Habilidad Acrobacias +11, Arcanos +11, Artesanía +13, Diplomacia +7, Intimidación +7, Sigilo +11

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +1, **Car** +0

Equipo armadura de cuero, ballesta alquímica, bolsa para cinto (2 ppl, 38 po, 4 pp), brazaletes de desvío de proyectiles, daga de golpe +1, dagas (2), llave, mutágeno de cuerpo pétreo menor, mutágeno de energía ácida moderado, mutágeno de juggernaut menor, poción de resistencia al fuego menor

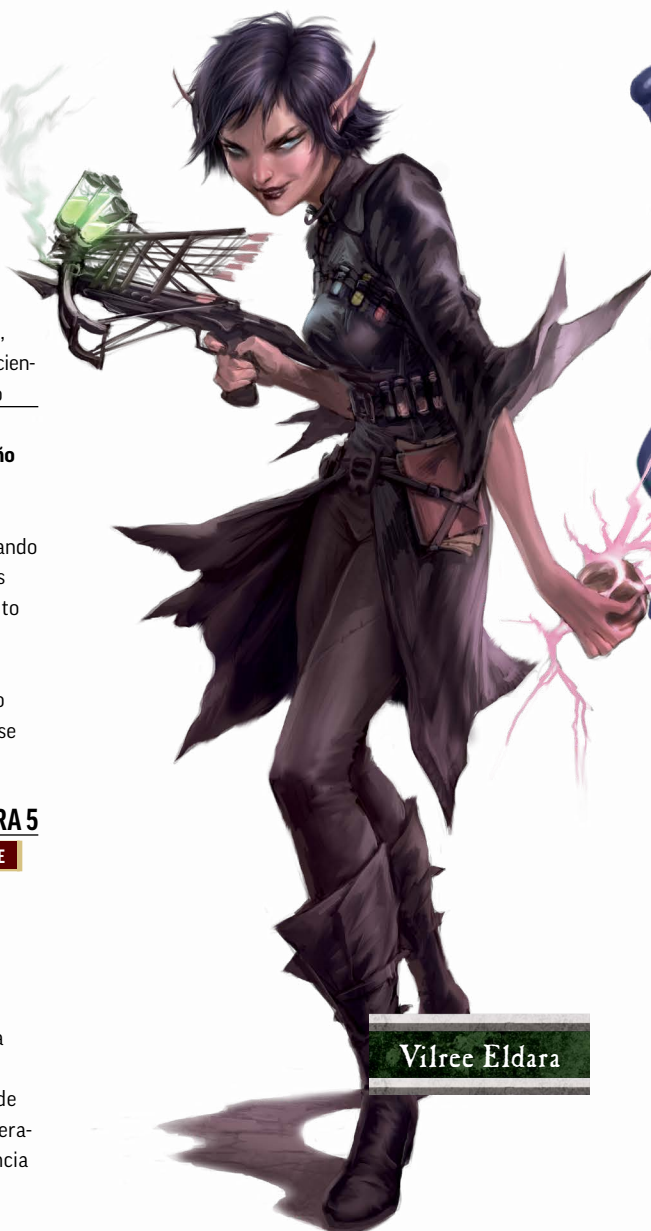
CA 22; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 68

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +14 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], sutil, versátil), **Daño** 2d4+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +13 (ágil, no letal, sin armas, sutil), **Daño** 1d4+1 contundente



Vilree Eldara

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



A distancia ♦ ballesta alquímica +13 (incremento de alcance 30 pies [9 m], recarga 1), **Daño** 1d8+2 perforante más alquimia.

A distancia ♦ bomba +13 (arrojadiza a 30 pies [9 m], **Daño** según tipo de bomba

Ballesta alquímica La ballesta de Vilree puede soltar virotes que se infunden de forma alquímica. Como acción, puede colocar una bomba alquímica en la ballesta y los siguientes 3 ataques que realiza con ella infligen 1d6 daño del tipo que inflige la bomba. Estos ataques nunca causan daño por salpicadura.

Alquimia Vilree ha usado su habilidad de alquimia para crear 2 bolsas de maraña menores, 3 elixires de la vida menores, 4 frascos de ácido moderado, 6 fuegos de alquimista moderados y 2 relámpagos embotellados moderados. Todas son infusiones. Puede gastar una acción para crear un vial adicional de cualquiera de estos elementos, o cualquiera de los elementos enumerados como fórmulas en su libro.

Bomba larga Las bombas de Vilree tienen un incremento de rango de distancia de 30 pies [9 m].

Bombardero rápido ♦ Vilree puede interactuar para sacar una bomba y luego realizar un Golpe con ella.

Última amenaza: Vilree confía en que ganará, pero si las cosas se vuelven en su contra, tiene una táctica final. Cuando le queden menos de la mitad de sus Puntos de Golpe totales, en su próximo turno, lee o parafrasea lo siguiente. (Esto también podría adaptarse si yace en agonía).

Recompensa: la llave que lleva encima abre cualquier cerradura de la Cuna del Resentimiento.

Recompensa en PX: derrotar a Vilree es un hito importante para los personajes. Recompénsalos con 80 PX por completar esta parte crítica de la historia.

Vilree os mira con desprecio. “No importa, como sabéis. Ya he ganado. Envié a mi secuaz a destruir el pueblo justo antes de que llegarais aquí. ¡Todos en Piedra Plaga estarán muertos mucho antes de que lleguéis allí!”

Vilree envió a un esclavo alquímico al pueblo poco después de que los PJs llegaran a su laboratorio (o hace aproximadamente una hora, si los PJs se tomaron su tiempo). El esclavo alquímico salió de la cámara a través de la grieta en el techo que proporciona luz a esta cámara. El constructo lleva el anillo de Silwyth, que ha sido encantado de modo que, si toca la roca de Piedra Plaga, tanto la roca como el anillo explotarán, cubriendo el pueblo en una creciente nube de vapor viridiano.

CARRERA PARA SALVAR CAPRICHITO DE ETRAN

Cuando los PJs derrotan a Vilree, su esclavo alquímico lleva una ventaja significativa en la carrera de vuelta a Caprichito de Etran. Los PJs tienen dos opciones si quieren salvar el pueblo: pueden intentar rastrear al esclavo alquímico o

pueden regresar al pueblo a toda prisa y esperarlo en la Piedra de la Plaga. Si los PJs tienen caballos, no tendrán que detenerse a descansar y no se fatigarán para la confrontación final. Si los PJs emprenden la marcha a Caprichito de Etran a caballo, superarán al constructo por varias horas, dándoles tiempo para tenderle una emboscada.

RASTREAR AL ESCLAVO ALQUÍMICO

Si los PJs deciden rastrear al esclavo alquímico, primero deben realizar una prueba de Supervivencia CD 20 para encontrar su rastro. Esta CD se reduce a 15 si primero localizan el lugar en que la grieta se abre hacia el área **I20**, hasta llegar a la superficie, ya que es donde el esclavo alquímico comenzó su viaje. Una vez que se descubre el rastro, es relativamente fácil de seguir. El constructo ejecuta la tarea de modo implacable y nada sutil.

Durante la persecución, pregunta a los PJs si se detienen para descansar o si se esfuerzan a pesar de la fatiga creciente. Ten esto en cuenta ya que será importante cuando se llegue la confrontación final con el esclavo alquímico.

Lee o parafrasea lo siguiente una vez que los PJs estén siguiendo el rastro del esclavo alquímico.

Después de encontrar el rastro, es fácil seguir los pasos del esbirro de Vilree mientras avanza hacia Caprichito de Etran. Las millas pasan, los minutos se convierten en horas y el desprevenido pueblo cada vez está más cerca. El esclavo alquímico de Vilree parece incansable y no hay señales de que se detenga para comer o descansar, pero parece que se están acortando las distancias. El rastro parece cada vez más reciente.

A medida que divisan Caprichito de Etran, también divisan al alquímico de Vilree. Está cerca del pueblo, ¡pero apresurándose aún es posible atraparlo antes de que pueda completar su sombría tarea!

CARRERA HASTA EL PUEBLO

Si los PJs compiten con el esclavo alquímico para regresar al pueblo, no tendrán idea de lo rápido que va su competencia a Piedra Plaga. Aunque se dirigen al mismo lugar, los caminos divergentes dificultan adivinar quién podría ir a la cabeza. Pregunta a los PJs si se detienen para recuperarse o si se esfuerzan a pesar de la fatiga creciente. Ten esto en cuenta en la confrontación final con el esclavo alquímico.

Una vez que los PJs hayan elegido, lee o parafrasea lo siguiente.

Todavía hay una dantesca posibilidad de que el pueblo de Caprichito de Etran ahora esté lleno de muertos y moribundos. Las millas pasan, los minutos se convierten en horas y finalmente el desprevenido pueblo cada vez está más cerca. No hay señales del secuaz de Vilree, pero eso solo contribuye a aumentar la sensación de temor.

Caprichito de Etran aparece a la vista en la cima de una colina. ¡El esclavo alquímico se está acercando a su destino

final, la Piedra de la Plaga, donde llevará a cabo la terrible y final orden de Vilree!

CÓMO DETENER AL ESCLAVO ALQUÍMICO MODERADO 3

Una vez que se establece la escena, todo lo que queda es derrotar al alquímico antes de que pueda tocar la Piedra de la Plaga con el anillo. Si los PJs tienen éxito, serán aclamados como héroes, pero si fallan, un miasma se extenderá por el pueblo, lo que significará el fin de Capricho de Etran.

Criatura: el implacable esclavo alquímico lleva a cabo su orden final. Su posición inicial y la distancia a la piedra dependen de las elecciones realizadas por los PJs. Si no se detuvieron para descansar, los PJs están fatigados (a menos que tengan caballos, en cuyo caso, los caballos están fatigados), pero pueden enfrentarse contra el esclavo alquímico mientras aún está a las afueras del pueblo, a 120 pies (36,5 m) de la piedra. Si los PJs descansaron, el esclavo alquímico comienza a solo 60 pies (18 m) de la piedra, cerca del centro del pueblo.

Si los PJs persiguieron al esclavo alquímico, están tan solo a 30 pies (9 m) detrás de él. Si corrieron al pueblo a pie, estarán junto a la piedra, pero el esclavo alquímico estará a 30 pies (9 m) de su destino.

Finalmente, si los PJs emprendieron el regreso al pueblo a caballo, llegan 2 horas antes que el alquímico, pero deben mantenerse alerta porque no saben cuánto deben esperar antes de que llegue. Sin embargo, a tu discreción, tienen la oportunidad de poner barreras o tenderle una emboscada. Como mínimo, se encontrarán en la piedra y el alquímico estará a 120 pies (36 m) de distancia, lo que les da tiempo suficiente para detenerlo.

Una vez que el combate ha comenzado, el esclavo alquímico solo contraataca si su camino está bloqueado; de lo contrario, se mueve hacia la piedra con todas sus acciones, sin prestar atención al peligro. Una vez adyacente a la piedra, debe gastar una acción para sacar el anillo y tres más para activarlo. Si lo hace, Piedra Plaga explota, matando al esclavo alquímico instantáneamente e infligiendo 6d6 daño cortante a quién esté a 30 pies (9 m) o menos (salvación básica de Reflejos CD 22). Además, esta explosión propaga el vapor viridiano por todo el pueblo, contaminando a todos como se indica en Peligro, a continuación.

ESCLAVO ALQUÍMICO

Página 43

Iniciativa Percepción +6; visión en la oscuridad



Tamli Grent

Peligro: lo más peligroso es la liberación del vapor viridiano, una enfermedad mortal, contraída al inhalar un gas verde brillante. La enfermedad tiene las siguientes estadísticas.

Vapor viridiano (Enfermedad virulenta 5)

No puedes reducir la enfermedad o curar el daño mientras te ves afectado por el vapor viridiano. **Salvación** Fortaleza CD 23; **Incubación** 10 minutos; **Etapas** 1 1d6 puntos de daño cortante e indisposto 1 (1 hora); **Etapas** 2 2d6 puntos de daño cortante e indisposto 2 (1 hora); **Etapas** 3 muerte

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Derrotar a Vilree y salvar al pueblo de Capricho de Etran despeja por completo las dudas sobre los PJs y los miembros de la caravana de Bort por el asesinato del mercader.

Incluso el alguacil Rolth está impresionado de que los forasteros hayan hecho tanto para ayudar a la pequeña comunidad. Delma les permite permanecer en la *Fábrica de Pienso*, sin cargo, durante el tiempo que quieran y deja sin efecto cualquier cuenta impagada que tengan. Los PJs son libres de irse y continuar su viaje a Almas si lo desean, pero tendrán que esperar al menos un día, si quieren seguir viajando con la que ahora es la caravana de Tamli, ya que los miembros de la caravana quieren darle un adecuado entierro a Bort. Si los PJs deciden entrenar durante unos días con Noala, Tamli y su personal estarán felices de esperar también, disfrutando de un pequeño descanso antes de volver a la carretera.

Recompensas: Tamli invita a los PJs al funeral y les da a todos la oportunidad de decir algunas palabras, una despedida cariñosa al caravanero que los trató a todos de manera amigable. A pesar de los tratos turbios que podría haber hecho a lo largo de los años con personajes cuestionables, fue realmente amable y justo con su personal y con quienes lo acompañaban. Tamli derrama algunas lágrimas mientras se despide e intenta apaciguar el ambiente.

Después de la ceremonia, se acerca a los PJs para darles un regalo. Bort era aficionado a los anillos, coleccionando gran variedad a lo largo de sus viajes. Desea dar un anillo a cada personaje y afirma, que muchos de ellos son mágicos. Describe los anillos y sus poderes a los PJs (como se indica en Reglas y recompensas en las páginas 57 a 58) y permite que cada uno elija uno.

Recompensa en PX: como recompensa por salvar el pueblo y completar la aventura, otorga 80 PX a los PJs.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

ATLAS DE CAPRICHOS DE ETRAN	51
PNJs DEL PUEBLO	52
LA CARAVANA DE BORT Y SU PERSONAL	54
CREACIÓN DE PERSONAJE Y BAGAJES	55
REGLAS Y RECOMPENSAS	56
MISIONES SECUNDARIAS DE BAGAJES	59
CIENO DE SANGRE	62
FLORA MORTAL	63

El pueblo de Capricho de Etran, que ni siquiera aparece en la mayoría de los mapas, ha visto tiempos mejores. La población del pueblo nunca se recuperó por completo de una plaga que lo azotó hace casi veinte años y muchas de las casas de la zona norte del pueblo están vacías y abandonadas. A pesar de tales dificultades, la gente del pueblo continúa aquí y es amigable con los forasteros y los viajeros. Quienes se acerquen seguramente se maravillarán con los enormes campos de nabos que rodean el pueblo, pero deben tener cuidado con la cerveza de nabo, la predilecta de los lugareños: es bastante fuerte y definitivamente te has de acostumbrar a ella para te guste.

Esta sección del libro incluye ayudas útiles para jugar “La caída de Piedra Plaga”. En las siguientes páginas encontrarás un pequeño atlas del pueblo, que incluye breves descripciones de los habitantes más importantes del pueblo. También hay una revisión rápida de los PNJs miembros de la caravana, nuevos bagajes de personajes vinculados a esta aventura, reglas y recompensas que se encuentran solo aquí, una selección de misiones secundarias que se vinculan con los nuevos bagajes y algunos monstruos nuevos.

ATLAS DE CAPRICHIO DE ETRAN

Capricho de Etran es una pequeña comunidad de unas trescientas personas, pero muchas de ellas viven en granjas o en pequeñas casas en las afueras. En su tiempo tuvo una población que casi duplicó este número, pero una plaga acabó con varias familias hace veinte años y la comunidad nunca se recuperó por completo. Además de la *Fábrica de Pienso* y las ruinas de la colina de Etran, los edificios del pueblo son de construcción típica de cañas y adobe, con gruesos techos de paja.

LUGARES DE CAPRICHIO DE ETRAN

A continuación, se detallan algunos de los principales sitios del pequeño pueblo.

Casas abandonadas: las casas de la zona norte de Capricho de Etran en su mayoría están vacías actualmente y la gran parte están en un estado avanzado de deterioro. Cuando la peste azotó el pueblo hace poco menos de veinte años, este barrio sufrió muchas víctimas y, como resultado, hoy casi nadie vive aquí. Los que viven en esta parte del pueblo están desesperados o son ocupantes ilegales sin derecho oficial a la propiedad.

Sauce muerto: en el extremo noroeste del pueblo, cerca del río, se encuentra un viejo sauce muerto frente a una casa en ruinas. Aunque no es diferente a otras casas cercanas con plantas cubiertas y estructuras mal mantenidas, esta es importante porque es el hogar de Hallod, el matón del pueblo y el sirviente de Vilree. Esta casa y la mazmorra que tiene por debajo se describen completamente en la parte de la aventura de el Escondite de Hallod, que comienza en la página 15.

El sendero del Pastor Ebrio: paseando por las afueras del pueblo, el sendero del pastor ebrio es tan solo un sendero serpenteante que conduce a través de las granjas de nabos cercanas, muchas de las cuales solían ser pastos

de ovejas. El sendero conduce desde la zona norte del pueblo, a través de los campos, hasta el antiguo santuario y de vuelta al lado sur del pueblo, pasando por Colina de Etran.

Colina de Etran: al sureste del pueblo hay una pequeña colina cubierta de viejas piedras y pedazos de escombros quemados. Este sitio fue antaño el hogar del fundador del pueblo, Etran Bolmere y su familia. Se trasladaron a esta área desde Taldor, con la esperanza de fundar una pequeña comunidad como escala para los viajes por tierra a través de la región. Se rumorea que construyó en la colina para que todos lo vieran, a pesar de estar muy lejos de la fuente de agua dulce más cercana. Después de cinco años de fundar el pueblo, la casa se incendió, matando a Etran y a su familia, lo que otorgó al pueblo su nombre actual (originalmente se llamaba Etranton).

La Fábrica de Pienso: ubicada en el centro del pueblo, la *Fábrica de Pienso* es la única posada, taberna y tienda del pueblo, todo en un solo abarrotado negocio. Dado que es el único lugar en el pueblo con habitaciones para alquilar (aunque se trata del desván sobre los establos), es el lugar donde Bort y su caravana se quedan cada vez que se hospedan. Si bien el alojamiento dista de ser excelente, los viejos colchones de paja son mejores que dormir en la tierra dura del exterior. La comida aquí está pasable, y en el mejor de los casos, gran parte del menú se basa en el cultivo principal del pueblo: los nabos. Un plato típico consiste en caza asada, estofado de nabo, un trozo de pastel seco de semillas y una papilla dulce de nabo como postre. Pocos piden repetir.

La *Fábrica de Pienso* es propiedad de Targen Fulst, el viejo alcalde del pueblo que abrió el negocio hace más de cincuenta años. Targen es demasiado viejo y senil para involucrarse en las actividades del día a día, por lo que quedan en manos de su hija, Delma Fulst, quien también atiende el bar y la caja de la tienda. Los otros empleados son Amora Kasillan (cocinera), Edra Wythe (moza de cuadra), Kolnral Brannak (camarero), Phinick Padley (ayudante) y Trin Sathern (camarera).

Los artículos más comunes (nivel 1) se pueden encontrar en la tienda, pero a menos que se trate de artículos útiles para una comunidad agrícola, la tienda solo cuenta con uno o dos en su inventario. Los únicos objetos mágicos que tienen a mano son tres *pociones curativas menores* y un *crystal de potencia*. No hay artículos alquímicos en existencia y si alguien le pregunta a Delma,



Delma Fulst

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guarida de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

simplemente responde que el pueblo no ha tenido “una de esas brujas quimistas” durante casi veinte años.

Viejo santuario: antaño, el pueblo ofrecía oraciones a varios dioses, siendo Gozreh el principal. La mayoría de los habitantes se congregaba en este pequeño santuario dedicado a Gozreh a las afueras del pueblo, ubicado en una deslumbrante zona de belleza natural. Después de que la plaga se llevó al único sacerdote del pueblo, gran parte de la fe de la comunidad se ha desvanecido. Si bien la mayoría de los habitantes todavía rezan de vez en cuando, no hay servicios organizados y la mayoría de los días santos se celebran solo en pequeñas reuniones personales.

Hoy, el antiguo santuario está siendo reclamado por la Naturaleza. Lo que queda en pie está cubierto de una masa enmarañada de musgo y hiedra. Lo que es peor, el santuario ahora alberga un nido de cuatro buscasangres.

La Piedra de la Plaga: en el apogeo de la plaga, la gente sana mantuvo su distancia con los enfermos, esperando evitar infecciones. Por despiadado que pareciera, el pueblo ideó una forma de ofrecer ayuda y socorro a los enfermos en cuarentena. Se utilizó una gran piedra, ubicada al oeste de la *Fábrica de Pienso*, para intercambiar alimentos y remedios por monedas, dejando las colaboraciones en un lado y colocando las monedas en una depresión del otro lado, que se llenaba de vinagre para descontaminarlas. Piedra Plaga era el único contacto que los enfermos tenían con otros habitantes del pueblo y con sus seres queridos.

Hoy, la piedra está cubierta de musgo y hiedra, un silencioso recordatorio de aquellos meses sombríos. La gente del pueblo no le presta atención, lo que podría ser su ruina ya que el plan de Vilree para destruir el pueblo, es utilizar esta piedra como medio para su venganza. En los últimos años, ha ahuecado lentamente el interior de la piedra con ácido y la ha llenado con un virulento veneno. Cualquiera que inspeccione la piedra notará una grieta en la parte superior, pero no hay forma de que los observadores detecten el profundo depósito de sopa alquímica que esconde dentro, a menos que destruyan la piedra.

PNJs DEL PUEBLO

Los siguientes PNJs se pueden encontrar en los alrededores del pueblo de Capricho de Etran. A menos que se indique lo contrario, son personajes de nivel 0, con un bonificador +5 a las habilidades aplicables a su profesión. En la mayoría de los casos, huyen o se rinden si los

abordan con violencia, a menos que sus vidas o las de sus seres queridos estén en peligro. Cada entrada contiene una breve descripción del PNJ y su actitud general.

Amora Kasillan (cocinera humana LN): Amora pasa la mayor parte de sus días en la cocina de la *Fábrica de Pienso*. Es ruidosa y bulliciosa y a menudo se la puede escuchar cantando desafinadamente mientras trabaja. Está muy orgullosa de su cocina y se jacta de que todo tiene que estar bien y de que prepara las mejores comidas en Capricho de Etran. No permite que nadie la suplante.

Amora mide poco menos de 6 pies (1,80 m) de altura, con el cabello castaño corto recogido en un moño detrás de la cabeza. Rara vez se la ve sin un delantal puesto, incluso en casa. La voz y la risa de Amora son tan estridentes como ella y aunque es muy amigable con los invitados, puede enloquecer si alguien critica su cocina.

Delma Fulst (NB camarera humana): es la hija del alcalde Targen Fulst. Delma maneja la *Fábrica de Pienso*, la única taberna, posada y tienda del pueblo. Tiene buen

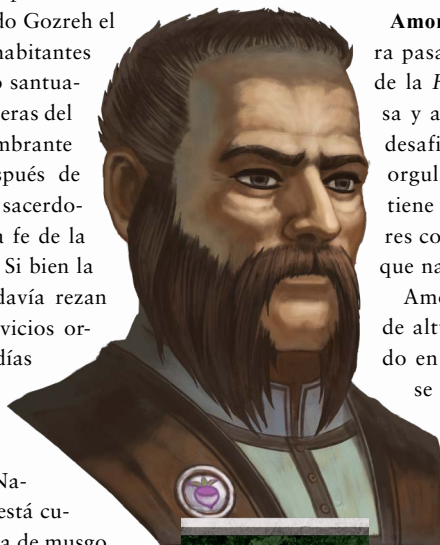
ojo para los negocios, lo que aprendió de su padre, pero a diferencia de él, tiene compasión y empatía por la gente del pueblo. Sabe que, sin el Molino de Pienso, el pueblo probablemente desaparecería, por lo que hará todo lo que pueda para asegurarse de estar siempre bien abastecida y ofrecer precios justos.

Edra Wythe (NB moza de cuadra mediana): Edra trabaja en los establos y en el granero del Molino de Pienso. Se toma su trabajo en serio, cuando realmente hay trabajo por hacer. De lo contrario, se la puede encontrar durmiendo la siesta en uno de los establos, inerte tras beber demasiada cerveza de nabo.

Granjero Eallom (CN granjero humano): el granjero Eallom es el borracho del pueblo y vive en una granja de nabos en ruinas a las afueras. Pasa la mayoría de las noches en la *Fábrica de Pienso* emborrachándose con cerveza de nabo y una bebida alquitranada que los lugareños simplemente llaman “grasa de carreta” (elaborada también con nabos).

Flonk, el Bardo (CB músico semielfo): Flonk es la única fuente de entretenimiento musical del pueblo y, a pesar de décadas de práctica, no es una buena fuente. A su laúd le faltan dos cuerdas y el autoproclamado “bardo” solo conoce una media docena de canciones. Lo pueden encontrar en la *Fábrica de Pienso* todas las noches, cantando y rasgueando, muy mal.

Hallod (LM matón humano): Hallod es un hombre grande e imponente, con una serie de cicatrices que le cruzan la cara tras años de peleas en bares. Es un sirviente de Vilree que reside en el pueblo y es quien



Rolth Garley

recibe la mercancía de Bort cuando llega la caravana. Halod también es quien intimida a Phinick, para que envenene al comerciante. Los PJs pueden encontrar a Halod en el Molino de Pien-sos por la noche o en su choza en el extremo norte del pueblo. Halod aparece en el área F de la aventura, que empieza en la página 15.

Kolnral Brannak (NB camarero humano): Kolnral es uno de los dos camareros del Molino de Pien-sos, junto con Trin Sathern y es bastante hábil en su trabajo. Su esposa y su hijo también cultivan una pequeña parcela en la zona este del pueblo para aumentar los ingresos de la familia. Kolnral es amigable pero no le interesa mucho hablar con extraños.

Noala Kesrir (NB exploradora elfa): Noala llegó a la región de Capricho de Etran hace unos diez años, estableciéndose aquí después de servir como mercenaria en las Guerras de la Sangre Goblin. Hacia el final del conflicto, quedó atrapada dentro de un edificio en llamas durante una incursión. Su brazo derecho quedó horriblemente quemado por el fuego, inutilizando casi al completo esa mano. Como resultado, usa un guante de cuero personalizado sobre la mano derecha que le permite disparar su arco, pero que reduce su precisión.

Noala se comporta como si fuera la de estas tierras, aunque nadie más parece reconocerla como tal. Rara vez se la encuentra en el pueblo a menos que sea necesaria, prefiriendo trabajar en la Naturaleza, preservando el delicado equilibrio de los bosques de la comunidad. Sólo Delma parece reconocer y apreciar a Noala por todo lo que hace por el pueblo.

Phinick Padley (CN ayudante goblin varón): realiza todo tipo de faenas menores en la *Fábrica de Pienso*. A menudo se puede encontrar a Phinick ayudando con el inventario por la mañana, para luego pasar a ayudar a Amora en la cocina por la tarde. Phinick es apenas tolerado por la gente del pueblo, un hecho que siempre lo mantiene con los nervios de punta. El nervioso goblin es bastante tímido y reservado con la gente grande, esforzándose demasiado en encajar. Phinick es coaccionado para añadir una “especia” peculiar a la comida de Bort en la Parte 1 de la aventura y después de la muerte del comerciante se esconde apresuradamente. Para más información sobre Phinick, ve a Persiguiendo a Phinick en la página 14.

Rolth Garley (LN alguacil humano): Rolth es la única figura legal del pueblo, pero es poco lo que hace, ya que la mayor parte de la justicia en Capricho de Etran se

ejecuta mucho antes de que llegue con cuchillas o herramientas agrícolas. El único tra-

bajo real de Rolth es ocuparse las disputas entre los granjeros sobre los cultivos y el ganado. Rolth es perezoso y no es demasiado listo, está tan fuera de forma que la mayoría de los que quieren huir de la justicia solo tienen que correr. Cuando Bort es asesinado, la única acción decisiva de Rolth es retener la caravana hasta determinar quién es el carretero que mató a su jefe. Cuando los PJs toman la iniciativa y ofrecen ayuda, la acepta a regañadientes, sabiendo que los hechos superan completamente su competencia.

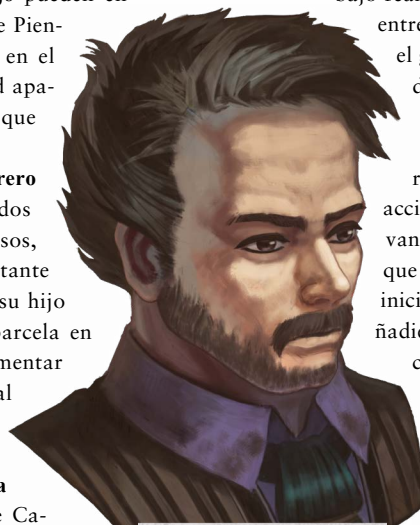
Sir Lawren Krent (LB ex paladín humano): el pobre sir Lawren llegó aquí hace unos meses cuando la caravana con la que viajaba se fue sin él. Durante la caída de Última Muralla, sir Lawren vio cosas que no puede olvidar sin la ayuda de una fuerte bebida, por lo que se pasa el tiempo borracho. Se le puede encontrar con mayor frecuencia

bebiendo en la taberna de la *Fábrica de Pienso* o durmiendo la mona en un refugio cercano.

Targen Fulst (CB alcalde humano): hace veinte años, Targen era conocido en el pueblo por ser un poco olvidadizo; pero a los ochenta años, está enfermizo, tiene problemas de visión y no puede caminar más de unos pocos pasos a la vez. Su memoria ahora le está fallando gravemente y tiene problemas para recordar el nombre de su hija Delma, llamándola Reganna a veces, como su esposa fallecida. Toda la familia Fulst está emparentada con Etran Bolmere, quien fundó el pueblo unos cientos de años atrás.

Aunque Targen abdicó hace ya mucho de cualquier responsabilidad de la alcaldía, el pueblo aún no ha nombrado un nuevo alcalde ya que no ve la necesidad al tener tan pocos habitantes. Targen perdió la mayoría de su familia a manos de los goblins en las Guerras de la Sangre Goblin y como resultado, desconfía mucho de los personajes goblin que pueda encontrar, vigilándolos y aferrándose a sus objetos de valor. Sin embargo, ha llegado a tolerar a Phinick.

Trin Sathern (NB camarera humana): mientras trabaja todas las noches en la *Fábrica de Pienso*, Trin sueña con escapar de Capricho de Etran. Desea desesperadamente abandonar este lugar y hacerse una nueva vida en Almas o en alguna otra ciudad. Si los jugadores muestran alguna intención de ayudarla a salir del pueblo, se torna especialmente amigable, ya que la idea de salir del pueblo es casi intoxicante para ella. Le emociona escuchar cualquier historia sobre tierras lejanas o lugares desconocidos.



Sir Lawren Krent

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



LOS CUENTOS DE BORT

Las siguientes son solo una muestra de las extravagantes historias contadas por el comerciante viajero Bort Bargith. Bort tiene tanta práctica con estos cuentos que añade un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para impresionar cuando usa uno de ellos y a cualquier prueba de Engaño para intentar defender las afirmaciones más extravagantes de los cuentos.

Bort y el gigante helado: en esta historia, Bort viajaba a través de uno de los caminos de alta montaña en las montañas de los Cinco Reyes cuando su caravana fue capturada por un gigante de fuego. Cuando estaban introduciendo a Bort en una tetera, logró engañar al gigante para que usara una planta rara llamada "flor de escarcha" en la sopa, alegando que era bastante picante. Cuando el gigante probó el caldo, se le congeló la boca y Bort pudo escapar con todo su personal durante la confusión.

El peine de Farasma: un día, mientras cruzaba las aguas del lago Encarthan, una violenta tormenta azotó el bote de Bort y este zozobró. Mientras el mar lo llevaba, el astuto comerciante agarró una de sus preciadas cajas de seguridad mientras se hundía bajo las olas, solo para despertarse frente a Farasma, a punto de ser juzgado. Por desgracia, la dama de la muerte no pudo decidir su destino porque los vientos de tormenta que traían a Bort ante ella le sacudían el pelo. No queriendo ser desconsiderado, el comerciante buscó en su caja de seguridad y encontró un peine plateado que le dio a la dama para domar su cabello. Ésta quedó tan impresionada por el regalo que devolvió al enano y a todo su personal a las orillas del lago, sanos y salvos.

LA CARAVANA DE BORT Y SU PERSONAL

Viajando por las montañas de los Cinco Reyes y hacia las tierras de más allá, la Caravana Mercantil de Bort es conocida y considerada como una justa y honesta proveedora de bienes, materias primas y suministros.

Bort Bargith (NB comerciante enano): Bort mantiene su prodigiosa barba impecablemente recortada y bien mantenida. Bort es un comerciante amable y honesto, que se enorgullece de tener todo lo que una pequeña comunidad pueda necesitar. Es cálido y cariñoso con los miembros de su tripulación y cortés y respetuoso con los pasajeros de pago. Se lo puede ver frecuentemente con una jarra de cerveza en una mano y una sabrosa comida en la otra, contando alguna extravagante historia sobre sus viajes, que generalmente implican salir del peligro de la manera más ridícula (ver la barra lateral Cuentos de Bort). No se enfada a menudo, ríe con fa-

cilidad y es más que capaz de salir airoso de cualquier peligro con su labia.

Cocinillas (LN viejo cocinero elfo): envejecido incluso para un elfo, el verdadero nombre de Cocinillas es Talair Luz estelar, aunque solo Bort lo sabe. Para todos los demás, es Cocinillas, el cocinero de la caravana comercial, aunque algunos lo llaman "el torcido" a sus espaldas, debido al hecho de que no oye bien por un lado y constantemente inclina la cabeza hacia el otro para compensar. Unida a la parte trasera del carromato de Cocinillas hay una gran sartén de hierro que puede contener brasas calientes e incluso troncos en llamas, lo que le permite cocinar lentamente el estofado en una olla sobre las llamas, incluso mientras viaja. A Cocinillas le cuesta mucho escuchar a la mayoría de la gente, aunque muchos de los otros en la caravana piensan que puede escuchar bien y decide ignorar a los demás cuando lo irritan.

Glunda Hojadevid (N cochera gnoma): nacida en el corazón de la floresta Colmillo, Glunda siempre ha tenido un fuerte vínculo con las bestias y las plantas del mundo. Desarrolló sus habilidades cuando fue aceptada por los druidas en el Bosque de Cristal, donde también aprendió a hablar con los animales. Su tiempo con los druidas no iba a durar, ya que poco después sintió el deseo de viajar y dejó Nirmathas, uniéndose a la caravana de Bort para viajar y ver el mundo. Glunda utiliza regularmente sus rudimentarias habilidades para hablar con los animales de carga y atender sus necesidades. Casi nunca habla con nadie más que con Tamli y Bort a menos que sea absolutamente necesario, prefiriendo dormir cerca de los animales en lugar de reunirse alrededor del fuego.

Olf y Ulf Redfren (CB carreteros humanos): provenientes de las Tierras de los Reyes de los Linnorm, los gemelos ulfen solían formar parte de la tripulación de un barco mercante que surcaba las aguas del lago Encarthan, pero cuando llegó la guerra a la región, el barco se hundió y los dos apenas llegaron a la orilla con vida. Poco después se unieron a Bort. A estos hermanos gregarios les gusta gastar bromas a los demás miembros de la caravana y a sus compañeros de viaje y, con frecuencia, se visten igual tratando de confundir a las personas sobre quién es Olf y quién es Ulf.

Tamli Grent (LN jefa semiorca): si Bort es la cara sonriente detrás de la caravana, Tamli es su supervisora. Como la segunda al mando de Bort, Tamli supervisa al resto del personal y los carromatos de la caravana, asegurándose de que todos estén de buen ánimo y realicen un buen trabajo, respectivamente. Tiene gran pericia en el trato de bestias de carga, pero es severa con los demás miembros de la caravana. Su trato personal con extraños y pasajeros es un poco brusco e incómodo. Lleva un mechón de cabello en un cordón de cuero alrededor de su cuello, pertenece al hijo que perdió hace años cuando huyó de Belken. No le gusta hablar de esto con quienes no confía. La única persona en la que confía asiduamente es Bort, aunque a menudo se la puede escuchar ladrar órdenes a los otros miembros de la caravana.

CREACIÓN DE PERSONAJES Y BAGAJES

Esta aventura está diseñada para personajes de 1.º nivel, creados con las reglas que se encuentran en las *Reglas Básicas* de *Pathfinder*. Además de los bagajes presentados en ese libro, los siguientes bagajes presentan opciones adicionales disponibles para los PJs al inicio de la partida para representar sus lazos con el mundo y la historia que se desarrolla en Isgar y sus países vecinos. Algunos de estos bagajes podrían mencionarse más adelante en esta aventura relacionados con encuentros o interacciones adicionales con los PNJs del pueblo, pero el DJ debería sentirse libre de adaptar estos encuentros a otros bagajes cuando corresponda.

COCHERO

Dejaste tu casa hace unos meses para vivir en la carretera, trabajando para una empresa de caravanas y luego para otra, siempre en busca de un nuevo trabajo y una vida mejor. La semana pasada, fuiste contratado por la compañía de Bort Bargith en Elidir. Todavía no conoces a nadie de la compañía, pero la mayoría de sus miembros parecen ser honestos comerciantes y mercaderes.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Naturaleza y Saber mercantil. Obtienes la dote de habilidad Adiestrar animal.

MISIONERO

Recibiste entrenamiento del clero en un templo lejano, que te envió al mundo para difundir la fe. Aunque eres relativamente nuevo en esto, siempre estás buscando nuevos lugares que necesiten las enseñanzas y la orientación de tu dios. Cuando comienza la partida, estás viajando en una caravana que se abre paso a través de regiones escasamente pobladas de Isgar, difundiendo tu fe a quienes te escuchan.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o Sabiduría y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber de la escribanía. Obtienes la dote de habilidad Impresión de grupo.

PERDIDO Y SOLO

Estabas entrenando para convertirte en un caballero en Última Muralla cuando el Tirano Susurrante escapó de su cárcel y destruyó la nación. Estás vivo por pura suerte, pero los recuerdos de ese fatídico día te persiguen en sueños. Cuando comienza la partida, has abordado una caravana que se dirige hacia una nueva ciudad ya no siendo bienvenido en las tabernas y posadas de Elidir.

NOTAS DEL DJ: BAGAJES

Aunque los personajes pueden tener cualquier bagaje, alienta a los jugadores para que consideren usar los que se presentan en esta aventura, ya que a los personajes que los tengan les será más fácil integrarse en la historia. Estos bagajes también ayudan a contextualizar a los personajes en los sucesos del mundo que los rodea.

Los DJ deberían prestar particular atención si alguno de los PJs está interesado en seleccionar el bagaje de carretero. El grupo no debe contar con más de un personaje con este bagaje. La aventura supone que cualquiera de esos personajes se acaba de unir a la caravana y, por lo tanto, no tiene ningún conocimiento particular de los otros carreteros o del pueblo de Capricho de Etran.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Fuerza o Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Intimidar y Saber de la guerra. Obtienes la dote de habilidad Mirada intimidante.

REFUGIADO

La lucha cercana a la región del lago Encarthan ha obligado a muchas de las personas que residen allí a escapar del conflicto. Aunque tu hogar se ha desvanecido, has logrado sobrevivir y te diriges al sur en busca de una vida mejor. Cuando comienza la partida, vas en una caravana que te lleva a lo que podría ser un nuevo hogar en Andoran o simplemente otra escala en tu viaje.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Constitución o Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades de Supervivencia y Saber de la caza. Obtienes la dote de habilidad Forrajeador.

VÁSTAGO MENOR

Eres el hijo menor de una casa noble (en Chelias, Isgar o Andoran) y no heredas nada de tu familia. Aunque tienes un título menor, no te proporciona tierras ni riqueza, pero te has ganado una pequeña cantidad de respeto y deferencia en tus viajes. Cuando comienza la partida, estás en una caravana con destino a Almas, donde un primo ha prometido permitirte quedarte con ellos durante un mes.

Elige dos mejoras de característica. Una debe ser a Destreza o Inteligencia y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades de Diplomacia y Saber de la heráldica. Obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

REGLAS Y RECOMPENSAS

A lo largo de esta aventura, hay una variedad de nuevos monstruos, hazañas y tesoros que los personajes pueden encontrar o adquirir durante sus andanzas para salvar a Capricho de Etran. Estas reglas y recompensas se ordenan en función de su ubicación en la aventura, con la excepción de los monstruos, que se encuentran todos juntos.

LAS CREACIONES ALQUÍMICAS DE VILREE

Vilree ha inventado una serie de productos alquímicos que los PJs podrían encontrar. Además de los elementos alquímicos de las *Reglas básicas*, los PJs seguramente encontrarán lo siguiente.

BALLESTA ALQUÍMICA

POCO COMÚN ALQUÍMICO

Esta ballesta puede disparar virotes infundidos alquímicamente. La extraña arma tiene un soporte de metal montado en el costado de la culata cerca del listón. Como acción, puede cargar una sola bomba alquímica menor en el soporte; esta bomba debe ser una que inflija daño por energía (como un *frasco de ácido*, *frasco de escarcha*, *fuego de alquimista*, *piedra de trueno* o *rayo embotellado*). Los siguientes tres ataques realizados con la ballesta infligen 1d6 puntos de daño del tipo de daño de la bomba además del daño normal de la ballesta. Si el segundo y el tercer ataque no se hacen todos dentro de 1 minuto del primer ataque, la energía de la bomba queda inservible. Estos ataques nunca causan daños por salpicadura u otros efectos especiales de la bomba y no se ven modificados por ninguna habilidad que agrega o modifica el efecto de una bomba. La adición del soporte desequilibra el arma, reduciendo su alcance a 30 pies (9 m). Por lo demás, funciona como una ballesta (al determinar daño, recarga, etc.). Las criaturas usan su competencia con ballesta cuando usan la ballesta alquímica. La ballesta alquímica cuesta 25 gp.

MUTÁGENO DE CUERPO PÉTREO

ARTÍCULO 5 O MÁS

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; Impedimenta L

Activar ➤ Interactuar

Este mutágeno calcifica tu cuerpo dejándolo tan duro como la piedra.

Beneficio Obtienes resistencia al daño físico (excepto golpes contundentes) igual a la cantidad indicada.

Inconveniente Tu Velocidad se reduce en 10 pies (3 m) (mínimo 5 pies [1,5 m]) y sufres un penalizador -2 a las tiradas de salvación de Reflejos.

Tipo menor; Nivel 5; Precio 22 po

Obtienes resistencia 5 al daño físico (excepto golpes contundentes) y la duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; Nivel 12; Precio 300 po

Obtienes resistencia 5 al daño físico (excepto golpes contundentes) y la duración es de 1 hora.

Tipo mayor; Nivel 15; Precio 920 po

Obtienes resistencia 10 al daño físico (excepto golpes contundentes) y la duración es de 1 hora.

MUTÁGENO DE ENERGÍA

ARTÍCULO 1 O MÁS

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR MUTÁGENO POLIMORFISMO

Uso sostenido en una mano; Impedimenta L

Activar ➤ Interactuar

Cuando creas este mutágeno, elige uno de los cuatro tipos de energía con el que lo sintonizarás: ácido, frío, electricidad o fuego. Cuando lo consumes, el mutágeno inunda tu cuerpo con energía que emana de ti cada vez que atacas. En niveles superiores, incluso puede otorgarte la capacidad de liberar la energía en explosiones controladas.

Beneficio Obtienes resistencia al tipo de energía sintonizado. Siempre que des un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo, suma la cantidad de daño indicada del tipo de energía sintonizada.

Inconveniente Sufres debilidad 5 a los otros tres tipos de energía.

Tipo menor; Nivel 1; Precio 4 po

Obtienes resistencia 5, añades 1 punto de daño con un impacto de un arma cuerpo a cuerpo y la duración es de 1 minuto.

Tipo moderado; Nivel 3; Precio 12 po

Obtienes resistencia 10, añades 1d4 de daño con un impacto de un arma cuerpo a cuerpo y la duración es de 10 minutos.

Tipo mayor; Nivel 11; Precio 300 po

Obtienes resistencia 15, añades 1d6 puntos de daño con un impacto de un arma cuerpo a cuerpo y la duración es de 1 hora. Además, puedes acabar los beneficios de este mutágeno liberando un cono de energía de 30 pies (9 m) que inflige 2d6 puntos de daño del tipo sintonizado por cada 10 minutos completos de duración restantes (salvación básica de Reflejos CD 25).

Tipo superior; Nivel 17; Precio 3.000 po

Obtienes resistencia 20, agregas 2d6 de daño con un impacto de un arma cuerpo a cuerpo y la duración es de 1 hora. Además, puedes acabar los beneficios de este mutágeno liberando un cono de energía de 30 pies (9 m) que inflige 3d6 de daño del tipo sintonizado por cada 10 minutos completos de duración restantes (Salvación básica de Reflejos CD 32).

ENTRENAMIENTO DE NOALA

Después de que los PJs ayuden a Noala a encontrar la fuente de la plaga e investigar la Jaula, ella acepta enseñarles algunas de sus técnicas especiales de supervivencia en el bosque. Su conocimiento se puede difundir de las siguientes maneras.



Arquetipo de explorador: Noala puede ayudar a cualquier personaje que esté interesado en seleccionar el arquetipo multiclase de explorador. Además, si un personaje tiene el arquetipo de explorador, la dote Avistador agreste de Noala cuenta como una dote de arquetipo de explorador para ese personaje (si el personaje selecciona la dote varias veces, cuenta como dote de arquetipo de explorador sólo la primera vez).

Reconvertir: Noala puede servir como maestra para volver a entrenar dotes de explorador y dotes de habilidades siempre que la nueva dote de habilidad esté vinculada a la Naturaleza o la Supervivencia. Si la dote que se entrena es de nivel 5 o inferior, Noala reduce el tiempo de entrenamiento al mínimo permitido.

Dotes especiales: Noala puede enseñar a los personajes una dote especial de explorador, así como una dote especial de habilidad que puede ser adquirida por cualquier personaje entrenado en Supervivencia. Ten en cuenta que el entrenamiento de Noala no otorga a los personajes estas dotes, sino que simplemente las desbloquea para su posterior selección. Este entrenamiento dura aproximadamente 2 días por dote, pero puede llevarse a cabo al mismo tiempo que cualquier reconversión realizada con Noala.

ACECHADOR IMPLACABLE

NOTE 2

POCO COMÚN EXPLORADOR MOVIMIENTO

Desencadenante Una criatura adyacente que estás cazando intenta alejarse de ti usando una acción que tiene el rasgo movimiento.

Tu presa no puede escapar de tu implacable búsqueda. Avanzas a tu Velocidad junto con la criatura, permaneciendo adyacente al enemigo durante todo su movimiento, hasta que deja de moverse o te quedes sin movimientos. Puedes ignorar el terreno difícil durante este movimiento a menos que el terreno difícil sea causado por un efecto mágico.

AVISTADOR AGRESTE

NOTE 2

POCO COMÚN GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Nivel experto en Supervivencia

Selecciona un tipo de terreno de la siguiente lista: acuático, ártico, bosque, cielo/aéreo, desierto, llanura, montaña, pantano o subterráneo. Puedes usar Supervivencia en lugar de Percepción para tirar iniciativa cuando te encuentras en el terreno seleccionado en una ubicación natural (no en una estructura) incluso si no estabas rastreando o usando Supervivencia de otra manera antes del encuentro. También puedes usar Supervivencia en lugar de Percepción para percibir trampas en ubicaciones naturales en el terreno elegido; si encuentras una trampa de esta manera, también puedes usar Supervivencia en lugar de Latrocinio para inutilizar el dispositivo.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que la seleccionas, la dote se aplica a un nuevo tipo de terreno.

LEOPARDO LLAMEANTE

Gracias a sus acciones en la Jaula, los PJs podrían haber entablado amistad con el leopardo llameante encontrado en el área H3. Una vez liberado, el leopardo sale corriendo de la Jaula, pero, a discreción del DJ, podría aparecer nuevamente para ayudar en la lucha contra el alquímico de segunda al final de la aventura.

Pasado este punto, el leopardo llameante sigue al grupo y cualquiera con la habilidad Naturaleza puede intentar hacerse amigo de la bestia salvaje. Este proceso debería intentarse al menos durante 10 días, tiempo durante el cual el personaje que intenta hacerse amigo del leopardo debe tener éxito al menos en tres pruebas de Naturaleza CD 18. No se puede intentar más de una prueba por día. Si el personaje no tiene éxito en tres pruebas de Naturaleza durante este tiempo, el leopardo pierde interés y se aleja.

Si tiene éxito y si el personaje tiene la aptitud de hacerse cargo de un compañero animal, ese personaje gana al leopardo llameante como compañero animal al décimo día. Trata al leopardo llameante como un felino (consulta la página 215 de las *Reglas Básicas de Pathfinder*) con las siguientes modificaciones. Si nadie se hace cargo del leopardo llameante como compañero animal, nunca será realmente parte del grupo, pero aún puede seguirlos en aventuras y ayudar en momentos aleatorios, sujeto a tu discreción como DJ.

LEOPARDO LLAMEANTE

ÚNICO

Compañero Animal Base Felino

Inmunidades fuego; **Debilidades** frío 5

Ataques flamígeros (fuego) Los ataques naturales del leopardo llameante infligen 1 punto de daño por fuego (además del daño adicional infligido a los objetivos desprevenidos). Este daño aumenta a 1d4 cuando el leopardo llameante se convierte en un compañero animal ágil o salvaje.

Pellejo llameante (fuego) Las criaturas que comienzan su turno apresados por un leopardo llameante sufren 1d4 puntos de daño por fuego. Cualquiera que intente apresar al leopardo llameante sufren 1d4 puntos de daño por fuego por cada intento.

Fulgor ardiente El leopardo llameante emite una tenue luz en un rango de 10 pies (3 m) que le otorga un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo realizadas de noche o en un ambiente oscuro.

LA HERENCIA DE BORT

Como comerciante profesional con una inclinación por los ornamentos, Bort es un aficionado a las joyas, especialmente los anillos. Tiene una serie de anillos mágicos de gran calidad en su colección, que guarda entre el resto de sus posesiones en su carro cuando no los usa. Bort ha reunido estos anillos en sus viajes y aparte de ser valiosos objetos mágicos por sí mismos, Bort tiene una historia y un recuerdo asociados de cada uno de ellos.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

Tamli está increíblemente agradecida a los personajes por ayudar a esclarecer la muerte de Bort y llevar a los villanos responsables ante la justicia. Ahora que el comerciante descansa en paz, ella se acerca a los PJs para darles uno de sus anillos como recuerdo del entrañable enano. Tamli muestra a los PJs los siguientes anillos y proporciona información sobre cada uno, antes de permitir que cada PJ elija el suyo.

ANILLO ARCANO MENOR **OBJETO 5**

POCO COMÚN ARCANO EVOCACIÓN INVESTIDO

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

Este anillo de oro rosa está adornado en el centro por un cráneo con cuernos de aspecto ominoso. Este anillo te concede el poder de lanzar los siguientes trucos arcanos innatos, la cantidad de veces que quieras al día: *detectar magia*, *mano del mago* y *prestidigitación*. Cada uno se lanza como un conjuro de 1.ª nivel. Si eres un lanzador de conjuros arcano, puedes aumentarlos al nivel de tus trucos.

ANILLO DE ENTRENAMIENTO DEL COMBATIENTE **OBJETO 5**

POCO COMÚN ADIVINACIÓN INVESTIDO

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

Este anillo tiene un diseño utilitario, que indica su uso marcial. Su banda está decorada solo con una escultura simple y afilada en el centro de la banda. Mientras usas este anillo, suma tu nivel a tus tiradas de ataque con todas las armas con las que no estás entrenado.

Activar (visualizar); **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Realizas un ataque con un arma con la que no estás entrenado; **Efecto** Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque. Si tienes el nivel experto en cualquier arma, en cambio obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la tirada de ataque.

ASTUCIA DE MERCADER **OBJETO 5**

POCO COMÚN ENCANTAMIENTO INVESTIDO

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

La banda de este anillo está hecha de hierro de color azul y tiene dos salientes afilados y decorativos a cada lado de una incrustación de piedra roja. Parece bastante pesado y seguro. Este anillo te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño y Diplomacia, pero solo si las pruebas asociadas implican regateos o negociaciones de compra o intercambio.

Activar (visualizar, interactuar) Puedes determinar si un objeto es mágico con tan solo manipularlo. No detectas ninguna otra indicación de su poder, sólo si es mágico o no, otorgándote los efectos de un conjuro de *detectar magia* de 1.ª nivel que afecta solo al objeto.

ANILLO DEL VIAJERO PEREZOSO **OBJETO 5**

POCO COMÚN TRASMUTACIÓN INVESTIDO

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

Este elegante anillo dorado tiene una banda adornada con delicadas decoraciones en espiral y está incrustado con tres esmeraldas de color verde brillante. Mientras usas este anillo, obtienes un bonificador por objeto de +10 pies (+3 m) a tu Velocidad, pero solo al determinar tu movimiento terrestre por hora.

Activar (visualizar, interactuar); **Efecto** Te recuperas de la fatiga. Durante 10 minutos, puedes ignorar las penalizaciones del estado fatigado. Esto no elimina el estado, simplemente suprime las penalizaciones y los inconvenientes de encontrarte en dicho estado. Si algo hace que vuelvas a fatigarte mientras el poder del anillo está activo, la supresión termina e inmediatamente sufres las penalizaciones nuevamente.

ANILLO DEL RECIO **OBJETO 5**

POCO COMÚN INVESTIDO NIGROMANCIA

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

Este anillo bastante simple no tiene incrustaciones de piedras preciosas, pero la banda está moldeada para parecerse a la cabeza de un lobo con colmillos. Una vez al día, durante tus preparaciones diarias, puedes meditar con este anillo para obtener 5 Puntos de Golpe temporales. Estos duran hasta su próxima preparación diaria, siempre y cuando lleves puesto el anillo.

BENDICIÓN DE BORT **OBJETO 5**

RARO ADIVINACIÓN INVESTIDO

Precio 160 po

Uso puesto; Impedimenta –

Esta banda de cobre adornada tiene un pequeño conjunto de rubíes en el centro, flanqueado por un par de runas enanas. Este anillo te concede la capacidad de comprender, leer y hablar un idioma común a tu elección, seleccionado cada mañana como parte de tus preparativos diarios. Además, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión.



MISIONES SECUNDARIAS DE BAGAJES

Puedes añadir una o más misiones secundarias a esta aventura, dependiendo de los bagajes de los personajes jugadores. Si bien todas se centran en los bagajes presentados en esta aventura, la mayoría también son adecuados para personajes con ciertos bagajes de las *Reglas Básicas de Pathfinder* (marcado entre paréntesis en la entrada de Bagaje cuando corresponda). Estas misiones secundarias pueden ocurrir en cualquier momento durante la aventura.

Finalmente, el bagaje Refugiado no tiene una misión secundaria específica, pero puedes agregarla si quieres. Usa las misiones secundarias presentadas aquí como ejemplos cuando construyas la tuya.

ABANDONO Y REDENCIÓN

Bagaje: Perdido y solo (Guerrero)

Sir Lawren Krent huye de mucho más que de las pesadillas que vio durante la caída de Última Muralla: también se esconde de una terrible vergüenza. Desafortunadamente, el resultado de su cobardía lo siguió hasta Capricho de Etran y quiere venganza. Justo después del atardecer, Sir Lawren se acerca a los personajes con una expresión de preocupación y pánico en su rostro. Hablando directamente al personaje con el bagaje apropiado, lee o parafrasea lo siguiente.

Krent te mira con los ojos muy abiertos e inyectados en sangre. "Talmore, mi viejo amigo. Tienes que ayudarme. Creo que sus secuaces nos han seguido hasta aquí. Los he visto. ¡Se aproximan!"

Es evidente que Krent está borracho y alterado, y confunde a uno de los PJs con su ex camarada Talmore. Aunque está claramente equivocado, el terror que siente de que los secuaces del Tirano Susurrante lo hayan seguido hasta la Capricho de Etran, es real. En verdad Krent está, en parte, en lo correcto. Talmore era un compañero cruzado en Última Muralla y un amigo cercano de Krent, pero cuando Última Muralla cayó, Krent huyó de la zona de Talmore durante una pelea para esconderse de la horda de muertos vivientes. Cuando todo terminó, buscó a su amigo en el campo de batalla, encontrando solo su cuerpo destrozado. Angustiado, Krent cogió el símbolo sagrado de Talmore y huyó. El incidente pesa mucho sobre el pobre Krent y ha estado huyendo desde entonces. Ahora, el caballero está viendo cosas y aunque la mayoría de sus visiones son meras manifestaciones de su vergüenza y culpa, una no lo es. El fantasma de Talmore realmente lo está persiguiendo.

A partir de este momento, Krent ve al PJ como su amigo perdido hace mucho tiempo. Hablándole de historias antiguas, disculpándose por la vez en que le dejó una cicatriz en la cara después de cortarlo accidentalmente durante un entrenamiento de combate y pregunta cómo logró escapar de Última Muralla. Si el PJ se muestra confundido, Krent simplemente lo toma como una broma y continúa

tratando al PJ como a Talmore. Los personajes inteligentes podrían hacer que Krent revele partes de su historia fingiendo ser Talmore. En todo momento, Krent insiste en que el enemigo está aquí, rogándole a su amigo que lo ayude a derrotar a los viles agentes muertos vivientes. Si el personaje está de acuerdo, Krent dice que se están escondiendo en una vieja granja en ruinas que él ocupó cuando llegó por primera vez a el pueblo.

ENFRENTÁNDOSE AL FANTASMA MODERADO 1

La criatura que habita aquí es el fantasma de Talmore, vinculado al símbolo sagrado que Krent robó de su cadáver. Si los PJs entran en la casa en ruinas, lee o parafrasea lo siguiente.

Un techo de paja caído apenas protege esta casa abandonada de los elementos. Montones de escombros ensucian la sala común, que muestra signos de ocupación, aunque no demasiado reciente. Hay una bolsa en una esquina con un destello plateado dentro de su solapa abierta, descansando junto a una silla rota y una manta vieja y mohosa. De repente, el aire parece enfriarse y un sonido de gemidos llena la casa.

El fantasma de Talmore aparece y ataca a cualquiera que está dentro de la casa (usando las estadísticas de un fantasma de plebeyo con el ajuste de débil), pero no persigue ni ataca a los enemigos caídos. Tiene la forma demacrada de un soldado cuyas vestiduras son bastante similares a las de Sir Lawren. El fantasma parece tener una cicatriz de aspecto desagradable que corre por un lado de su cara. Si derrotan al fantasma, este se materializa pasados unos días para continuar acechando el símbolo sagrado de Iomedae. La única forma de darle descanso es dándole un entierro adecuado al símbolo sagrado, algo que los PJs pueden descubrir si conocen el origen del símbolo sagrado y tienen éxito en una prueba de Religión CD 16.

Los personajes pueden evitar luchar contra el fantasma si logran convencer a Krent de que entre a la casa y le pida disculpas al fantasma de su amigo. Si lo hace, el fantasma se desvanece por la noche, permitiendo que los PJs entierren el símbolo sagrado en paz.

FANTASMA DE PLEBEYO, DÉBIL CRIATURA 3

Bestiario, pág. 166.

Iniciativa: Percepción +8; visión en la oscuridad

Al dar descanso al espíritu, Sir Lawren Krent parece haber sido liberado de una pesada carga. En un momento de claridad, da las gracias profusamente a los héroes, especialmente al PJ que confundió con Talmore. También ofrece algunas pequeñas muestras de su gratitud. Al grupo le ofrece dos *pociones de curación menor* y un talismán de *crystal de potencia*. Al PJ que confundió con Talmore, le ofrece su espada, una *espada larga +1*.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura

HEREDERO DEL CAPRICHIO

Bagaje: Vástago menor (noble)

El alcalde Targen Fulst es un hombre muy viejo, pero a pesar de su delicada salud y su turbia memoria, tiene la habilidad de recordar fragmentos de la historia, especialmente aquellos relacionados con su familia. Cuando escucha el apellido del personaje con el bagaje apropiado,

tiene una revelación. Este PJ es un pariente lejano tanto de Targen como del fundador del pueblo, Etran Bolmere.

Cuando Targen escuche el nombre de los PJs, lee o parafrasea lo siguiente.

"Bueno, esto es algo asombroso". El alcalde anciano te mira fijamente. "Pensaba que algo sobre ti me resultaba familiar. Creo que podríamos ser parientes. Lejanos, pero recuerdo a mi padre contando cuentos de la historia familiar y mencionó a tu familia al menos una vez." Mientras continúa, parece casi decepcionado. "Es una pena que la historia familiar se incendiara con el resto de la finca Bolmere".

Targen no sabe nada más sobre la relación, afirmando que cualquier prueba se encontraría en las ruinas de la finca Bolmere, en la cima de la colina de Etran. De todos modos, después de que le hace saber a Delma que el PJ es pariente suyo, ese PJ recibe alojamiento y comida gratis en la *Fábrica de Pienso*.

Las ruinas de la finca Bolmere se encuentran al sur del pueblo. El lugar está completamente cubierto de vegetación, pero gran parte de la piedra quemada y desmoronada todavía puede verse debajo de una capa de musgo y hiedra. Se requiere al menos una hora para buscar minuciosamente por las ruinas. Al final, haz una prueba secreta de Percepción CD 18 por cada Personaje que está buscando. Si alguien tiene éxito, ven una pieza suelta de mampostería de piedra en la desmoronada chimenea colocada en la pared norte de la finca.

Recompensa: detrás de la piedra hay una caja de seguridad de cobre cubierta de una pátina verde. Dentro hay un viejo libro de cuero encuadernado y un amuleto de plata empañada. El libro es una parte de la historia familiar de Bolmere, que enumera nacimientos y muertes que datan de varios cientos de años. Si buscan entre estos nombres, confirman una relación distante entre el PJ, la familia Bolmere, Targen y su hija. Es muy posible que encuentren otras revelaciones, pero estas quedan a tu criterio, para que decidas en función del bagaje del personaje.

El amuleto de plata es un antiguo tesoro familiar. Si bien tiene una leve aura de conjuración, no parece tener ningún poder, pero la palabra "Karvasalon" está grabada en la parte posterior. Si alguien que usa el amuleto lanza un ritual de *aliado de los Planos* mientras pronuncia ese nombre, el amuleto llama a una misteriosa criatura envuelta en sombras, en lugar de a quien pretendían llamar. Dicho ser ha servido a la familia durante siglos y aunque nadie lo ha llamado en muchos años, toda-

vía responde a la invocación. La criatura se niega a decir por qué, pero cuando se le pregunta sobre el acuerdo, simplemente declara que tiene "una deuda eterna". Las estadísticas y habilidades exactas de Karvasalon quedan a tu criterio, al igual que la verdadera naturaleza de la



Fantasma de Talmore

criatura, pero de alguna manera debería conectarse con la historia y el bagaje del personaje.

ÚLTIMA ENTREGA

Bagaje: Carretero

La muerte de Bort tiene repercusiones para los miembros de la misma, incluyendo a cualquier PJ que trabaje para la caravana, aunque sean relativamente nuevos en el equipo. Tamli y los demás se están ocupando de las cuestiones más urgentes, pero al revisar los libros de contabilidad de Bort, descubre que todavía tiene una última entrega que hacer aquí en el pueblo. Esta misión secundaria puede ocurrir en cualquier momento después de la muerte de Bort, comenzando cuando Tamli va a buscarlos.

Al salir del patio, puedes ver a Tamli cargando algo grande e incómodo envuelto en arpillera. Te llama la atención y se dirige directamente hacia ti. "Tengo una pequeña tarea que tenéis que atender. La última entrega de Bort se encuentra aquí y debe hacerse con cuidado".

Tamli desenvuelve el paquete de arpillera para revelar un par de espadas de entrenamiento que fueron encargadas por Pari Hemsoth, una joven que vive con su madre en una granja a una milla (1,6 km) del pueblo. Los registros de Bort para la entrega incluyeron una nota bastante críptica que dice: "Asegúrese de que madre no se entere". Si bien Tamli no sabe muy bien lo que esto significa, confía en que los PJs entregarán los productos discretamente.

En verdad, Pari quiere las espadas para poder avanzar en su entrenamiento. Espera salir de esta ciudad pronto, con suerte como aventurera. Este ha sido su sueño desde que era pequeña, pero cuando su hermano mayor murió en las Guerras de la Sangre Goblin, su madre se ha vuelto extremadamente paranoica y sobreprotectora sobre su única hija.

No es difícil llegar a la granja de Hemsoth, pero se requiere un poco de ingenio para acercarse y hacer la entrega sin ser vistos por la madre de Pari. Los PJs simplemente podrían usar Sigilo, pero llegar a la granja sin ser vistos requiere tener éxito al menos en dos pruebas consecutivas de Sigilo CD 18. Fallarlas hace que Elmora, la madre, se enfurezca y exija que los "vagabundos" salgan de su granja de inmediato. No quiere que ningún aventurero hable con su hija. Otra opción es que los PJs intenten distraer a la madre con una prueba de Engaño, Diplomacia o Latrocinio, lo que hace que sea mucho más fácil que alguien se cuele. En definitiva, cualquier plan razonable debe tener una buena posibilidad de éxito.

Pari estará muy agradecida cuando, de algún modo, los PJs hayan entregado las espadas. Si bien está feliz de poder continuar su entrenamiento de manera indepen-

diente, pregunta si alguno de los PJs podría estar dispuesto a ayudarla a aprender el manejo de la espada. Pagará por el servicio de buena gana, si algún PJ accede. Esto permite que un personaje pase tiempo libre para ganar dinero, usando su bonificador al ataque en lugar del modificador por habilidad de Conocimiento o Artesanía, siempre y cuando esté entrenado en armas marciales.

NUEVA FE

Bagaje: Misionero (Acólito)

El pueblo de Capricho de Etran no ha tenido una iglesia adecuada desde que el padre Bolgrist murió a causa de la plaga, hace casi veinte años. Cuando la plaga azotó al pueblo y el fervoroso sacerdote de Gozreh culpó a Silwyth, llamándola bruja, la mayoría en el pueblo le creyó. Cuando hasta el sacerdote sucumbió a la plaga, la mayoría dio el asunto por zanjado. Desde entonces, el pueblo ha estado sin un sacerdote y su santuario está en ruinas, siendo utilizado como granero a las afueras del pueblo.

Si los personajes investigan en la vieja iglesia, un anciano granjero enano se les acerca y pregunta qué buscan en su granero. Se presenta como Metmon, explica que ha estado usando la antigua iglesia como granero durante casi diez años, pero que no tiene mucho uso en estos días.

Si el PJ muestra símbolos de fe, Metmon dice que pueden ocupar el antiguo edificio si planean traer "caminos piadosos" al pueblo. Metmon es un adorador de Abadar, pero estará muy feliz de ver una iglesia de cualquier dios neutral bueno o legal establecida en el pueblo. Incluso ofrece la ayuda de su hijo, Edfur, para limpiar el lugar. Si los PJs están de acuerdo, ésta puede convertirse en una actividad de tiempo libre para uno o más Personajes.

La limpieza de la iglesia y la reparación del techo duran al menos veinte días, pero se puede reducir a 15 con la ayuda de Edfur. Durante este tiempo, si hay algún PJ entrenado en Religión que ayude a Edfur, el joven enano le hará todo tipo de preguntas, siente mucha curiosidad por la fe de ese PJ y muestra un interés genuino en sus creencias. Si el PJ interactúa con Edfur, este le pregunta qué tiene que hacer para convertirse en sacerdote de la fe. Explica que, si puede aprender lo suficiente, espera algún día convertirse en el sacerdote del pueblo, guiando a la gente de Capricho de Etran en los asuntos espirituales.

La forma en que esta misión secundaria llega a su fin depende realmente del PJ. Puede pasar tiempo con Edfur, enseñándole sobre la fe, o puede enviarlo al cercano Elidir para un entrenamiento más formal. El PJ podría decidir quedarse en Capricho de Etran por un tiempo, atendiendo a los lugareños hasta que Edfur esté listo, o incluso podría retirarse de la aventura para vivir aquí.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
guardia de
Vilree

Caja de
herramientas
de la aventura



VARIANTES

Los cienos de sangre a veces están hechos de criaturas con tipos de sangre muy diferentes que ocasionalmente pueden impartir otros poderes y habilidades al mismo. Los cienos de sangre hechos con sangre de dragón a menudo obtienen una pequeña cantidad de resistencia a la energía basada en el tipo de dragón (resistencia al fuego 5 para un cieno elaborado a partir de un dragón rojo, por ejemplo). Los que están hechos de troles obtienen una forma limitada de regeneración. Finalmente, un cieno de sangre hecho con sangre de demonio podría obtener una inteligencia cruel y vengativa extraída de los pensamientos y las mentes de sus criaturas originales. Un cieno como ese, incluso podría colaborar con otros, engañando a las criaturas menores para que piensen que es una especie de dios o se involucre en cualquier artimaña que pueda concebir para asegurarse una fuente constante de sangre fresca.

CIENO DE SANGRE

Esta criatura cenagosa parece estar hecha completamente de sangre, inflándose como una burbuja a punto de reventar. Su piel pulida y carmesí se ve empañada por manchas que parecen coágulos que se forman en la superficie.

CIENO DE SANGRE

CRIATURA 4

N **GRANDE** **DESCEREBRADO** **CIENO**

Percepción +8; sentido de la vibración 60 pies (18 m)

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +4 (+12 si está escondido dentro de un cadáver)

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

Infundir cadáver ➤ Un cieno de sangre puede introducirse por las heridas en un cadáver, reemplazando su sangre original. Puede salir del cadáver como una acción libre.

CA 12; **Fort** +15, **Ref** +6, **Vol** +6

PG 90; **Inmunidades** impactos críticos, inconsciente, mental, precisión, visual

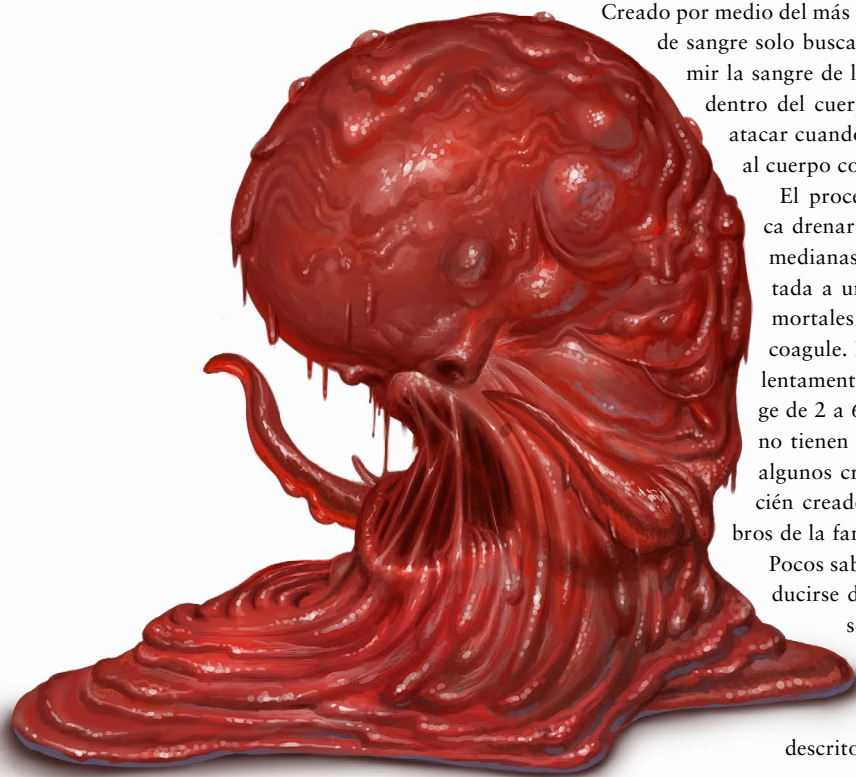
Coágulo ➤ **Desencadenante** el cieno de sangre es dañado por un ataque perforante o cortante. **Efecto** El cieno de sangre forma un coágulo alrededor de la herida, reduciendo el daño sufrido en 5 (hasta un mínimo de 0).

Estanque de sangre Siempre que una criatura adyacente a un cieno de sangre sufra daño por sangrado, el cieno de sangre recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual al daño infligido.

Velocidad 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pseudópodo +15 (alcance de 10 pies [3 m]), **Daño** 1d12+8 contundente más 1d6 persistente

Succionar vitalidad ➤➤ El cieno de sangre drena la sangre de las criaturas cercanas, haciendo que su carne se rasgue y se derrame sangre, lo que restablece al cieno de sangre. Cada criatura viviente dentro de 15 pies (4,5 m) sufre 3d6 puntos de daño cortante (salvación básica de Fortaleza CD 21). El cieno de sangre recupera una cantidad de Puntos de Golpe igual a la mitad del daño que Succionar vitalidad causó a la criatura que sufrió mayor daño.



Creado por medio del más sucio de los rituales alquímicos, el cieno de sangre solo busca una cosa: aumentar su masa al consumir la sangre de los vivos. El cieno de sangre se esconde dentro del cuerpo de sus víctimas, saliendo solo para atacar cuando un nuevo alimento se acerca, dejando al cuerpo como una cáscara vacía.

El proceso por el cual se crea el cieno implica drenar la sangre de al menos cuatro criaturas medianas y alimentar con toda la sangre recolectada a una quinta criatura, junto con reactivos mortales diseñados para evitar que la sangre se coagule. Durante este tiempo, el huésped muere lentamente mientras se forma el cieno, que emerge de 2 a 6 horas más tarde. Los cienos de sangre no tienen lealtad hacia quienes los crearon, pero algunos creadores han notado que los cienos recién creados parecen evitar dañar a otros miembros de la familia de la criatura anfitriona.

Pocos saben que un cieno de sangre puede reproducirse dividiéndose por la mitad. Esta división sólo tiene lugar si ha crecido lo suficiente como para que, al dividirse por la mitad, pueda crear un par de cienos de sangre de tamaño normal, como el descrito arriba.

FLORA MORTAL

Lo que a primera vista parece un simple arbusto, de repente cobra vida.

ARBUSTO AZOTASANGRE (3)

CRIATURA 2

N PEQUEÑA PLANTA

Percepción +6; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m).

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +6

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

CA 16; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 35, **Resistencias** contundente 5, perforante 5 Debilidades fuego 5

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ liana +11 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+4 cortante más heridas supurantes

Succionar sangre ♦♦ Las lianas del arbusto se extienden para succionar la sangre de una víctima a una distancia de hasta 20 pies (6 m) con un daño sangrante persistente, haciendo que la víctima sufra esa cantidad de daño sangrante inmediatamente (salvación básica de Reflejos CD 17). El arbusto recupera una cantidad de puntos de golpe igual al doble del daño infligido.

Golpe giratorio ♦♦♦ El arbusto gira en círculos, arremetiendo en todas las direcciones a la vez. Realiza una única tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada criatura dentro de su alcance cuerpo a cuerpo, tira el daño solo una vez y aplícalo a cada criatura golpeada.

Heridas supurantes Las enredaderas de un arbusto de sangre causan terribles laceraciones que continúan sangrando. Una criatura acertada con un ataque de liana sufre 1 punto de daño persistente por sangrado (2 con un impacto crítico). A diferencia de otras formas de daño persistente, este daño es acumulativo, hasta un máximo de 5 puntos de daño persistente por sangrado, pero se puede detener como cualquier otro daño persistente por sangrado.

ENREDADERA AZOTADORA (4)

CRIATURA 0

N PEQUEÑA PLANTA

Percepción +4; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m).

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +5

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

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 15

Velocidad 25 pies (8 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ liana +7 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil), **Daño** 1d8+2 más Agarrón

Inmovilización leve Una criatura agarrada por una enredadera azotadora no está inmovilizada, pero el espacio de la criatura agarrada y cada casilla adyacente aplican las reglas de terreno difícil. Si la criatura se mueve, la enredadera se mueve con ella, manteniendo siempre a la criatura agarrada a menos de 10 pies (3 m) de sí misma. Si dos o más enredaderas azotadoras tienen a una criatura agarrada de este modo, entonces el espacio del objetivo y las casillas adyacentes usan las reglas para terreno difícil mayor.

Aunque muchas veces se las pasa por alto, en busca de peligros más obvios, algunas plantas pueden ser tan mortales y peligrosas como las bestias salvajes.

El arbusto azotasangre intenta lacerar a sus enemigos, usando sus heridas supurantes para irrigar el suelo a su alrededor. Las semillas de un arbusto azotasangre solo pueden echar raíces en un suelo que ha sido empapado en sangre.

La enredadera azotadora ataca en grupo, intentando inmovilizar a la presa y desgarrar lentamente a una criatura.



TESORO

Si bien la mayoría de las especies de flora mortal no pueden apreciar los tesoros, generalmente se puede encontrar la riqueza de sus víctimas dispersa en la cercanía, a veces incluso enterrada entre sus raíces. Debido a su exposición al ambiente, las únicas cosas de valor que generalmente se encuentran están hechas de metal o piedra, como armas, armaduras y algunos talismanes.



UBICACIONES

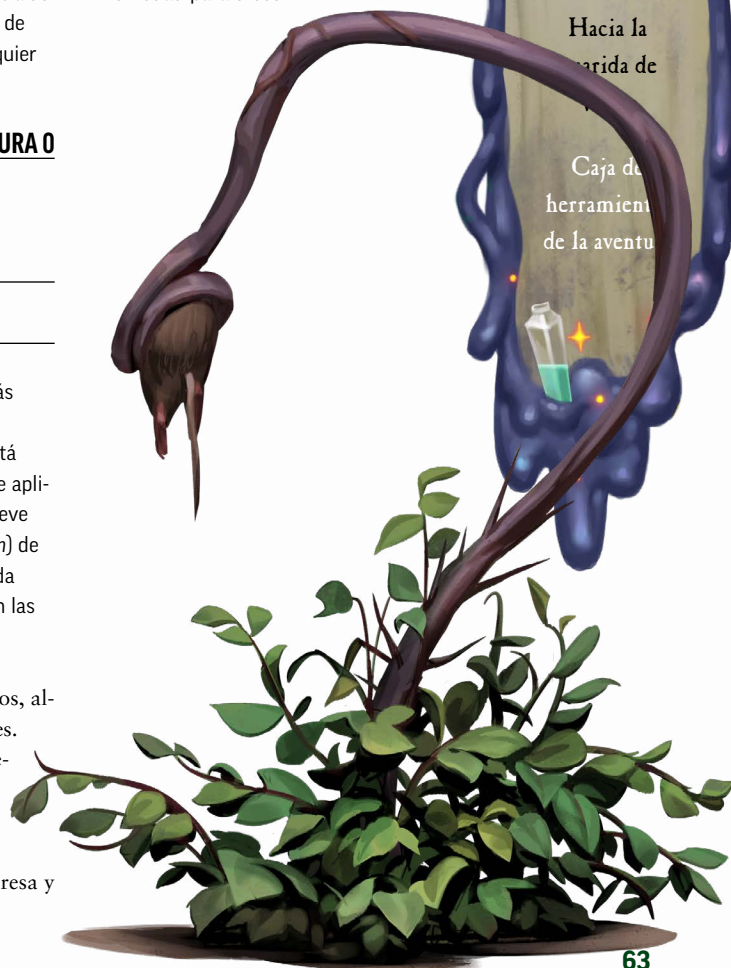
Estos mortales organismos pueden encontrarse en cualquier ambiente cálido o templado, pero como la mayoría de plantas, necesitan luz solar y humedad para crecer.

Parte 1:
Un misterioso
asesinato

Parte 2:
La solicitud
de la
exploradora

Parte 3:
Hacia la
arida de

Caja de
herramientas
de la aventura



La Caída de Piedra Plaga

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.

Pathfinder Adventure: The Fall of Plaguestone © 2019, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn. Aventura de Pathfinder: La caída de Piedra Plaga © 2019, Paizo Inc. para la versión española; Autor: Jason Bulmahn; Traductor: Marc Zamarreño

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de Desarrollo del Juego organizado • John Compton

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Owen K.C. Stephens

Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman

Diseño *sénior* • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción *sénior* • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de Producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de *márketing* y licencias • Jim Butler

Jefatura de *márketing* • Dan Tharp

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de RRPP • Aaron Shanks

Atención al cliente y *community manager* • Sara Marie

Jefatura de Operaciones • Will Chase

Jefatura del Juego organizado • Tonya Woldridge

Recursos Humanos • Angi Hodgson

Administración • B. Scott Keim

Jefatura de tecnología • Raimi Kong

Jefatura de Producción Web • Chris Lambertz

Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter

Equipo de Atención al cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

DEVIR IBERIA

Dirección de la línea • Joaquim Dorca

Editora • Vanessa Carballo

Traducción • Marc Zamarreño

Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Revisión • Claudio Cáceres

Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

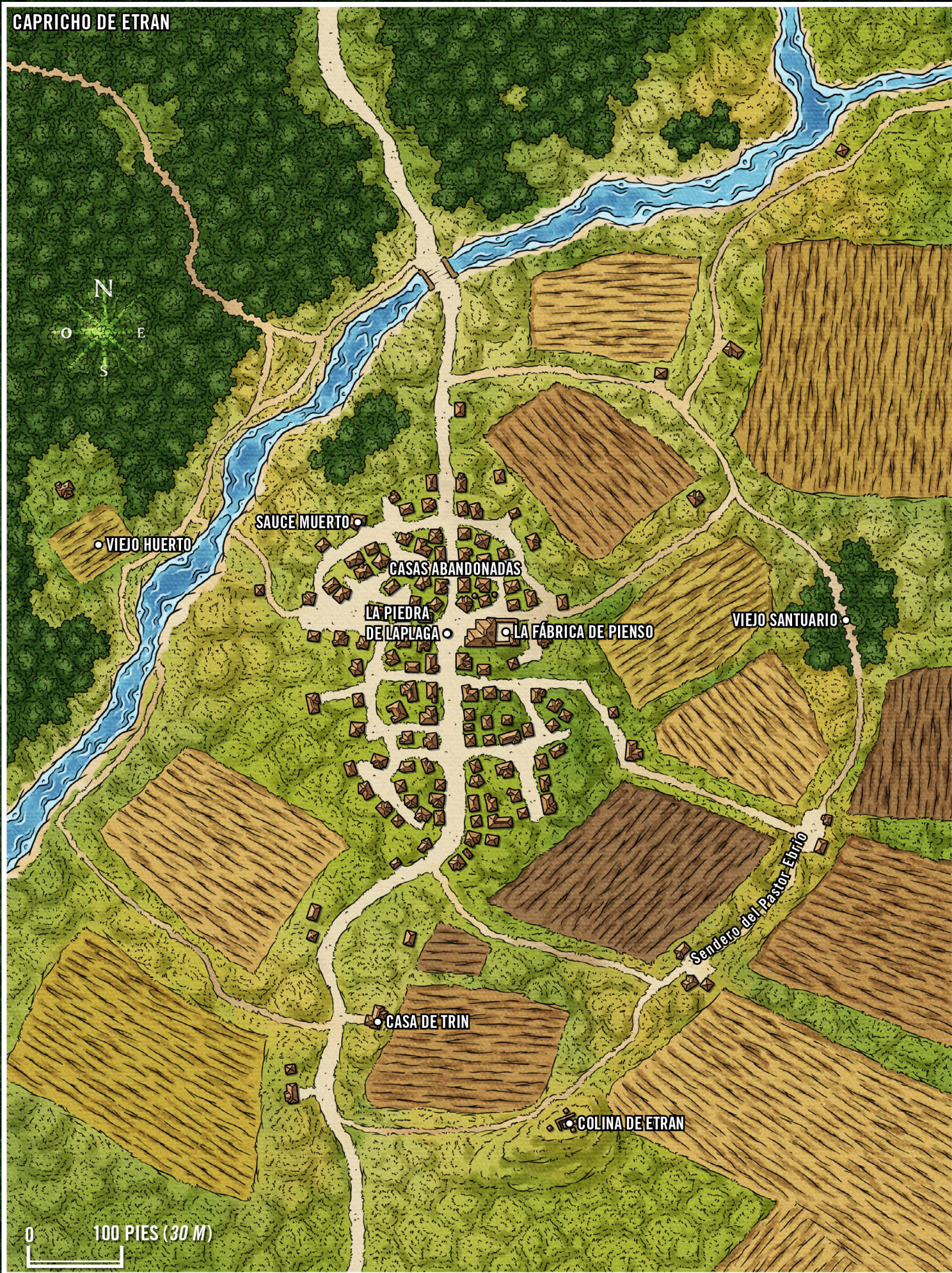
Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, organizaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficina (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea derivado exclusivamente como Contenido Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto, las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Pathfinder Adventure: The Fall of Plaguestone © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society* y *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, *Pathfinder Pawns* el Juego de rol *Pathfinder*, La Guía del Mundo de *Pathfinder*, el logo de la P de *Pathfinder*, *Starfinder Adventure Path*™, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, *Starfinder Roleplaying Game*, y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en España

CAPRICHOS DE ETRAN



UN PUEBLO AFLIGIDO

Un grupo de aventureros novatos viaja a la villa de Capricho de Etran, también conocida como Piedra Plaga, y debe resolver el asesinato de un buen amigo. Lo que comienza como una simple investigación, rápidamente se torna una siniestra trama al descubrir el uso de alquimia prohibida, animales mutantes y un cercano bosque que se pudre a causa de una misteriosa plaga. Queda claro que si estos héroes no intervienen para ayudar a detener cualquiera que sea el mal que se cierne en el lugar, ¡la caída de Piedra Plaga es prácticamente un hecho! *La caída de Piedra Plaga* está diseñada para personajes de 1.º nivel. Narra la historia de cómo un grupo de extraños unen lazos para formar un grupo de aventureros, mientras salvan al pueblo de Capricho de Etran de un terrible destino, ¡convirtiéndose en un escenario introductorio perfecto para una campaña inicial de *Pathfinder*!



paizo.com/pathfinder



8 436589 626126

PF219
Impreso en España
Printed in Spain