

SEGUNDA EDICIÓN

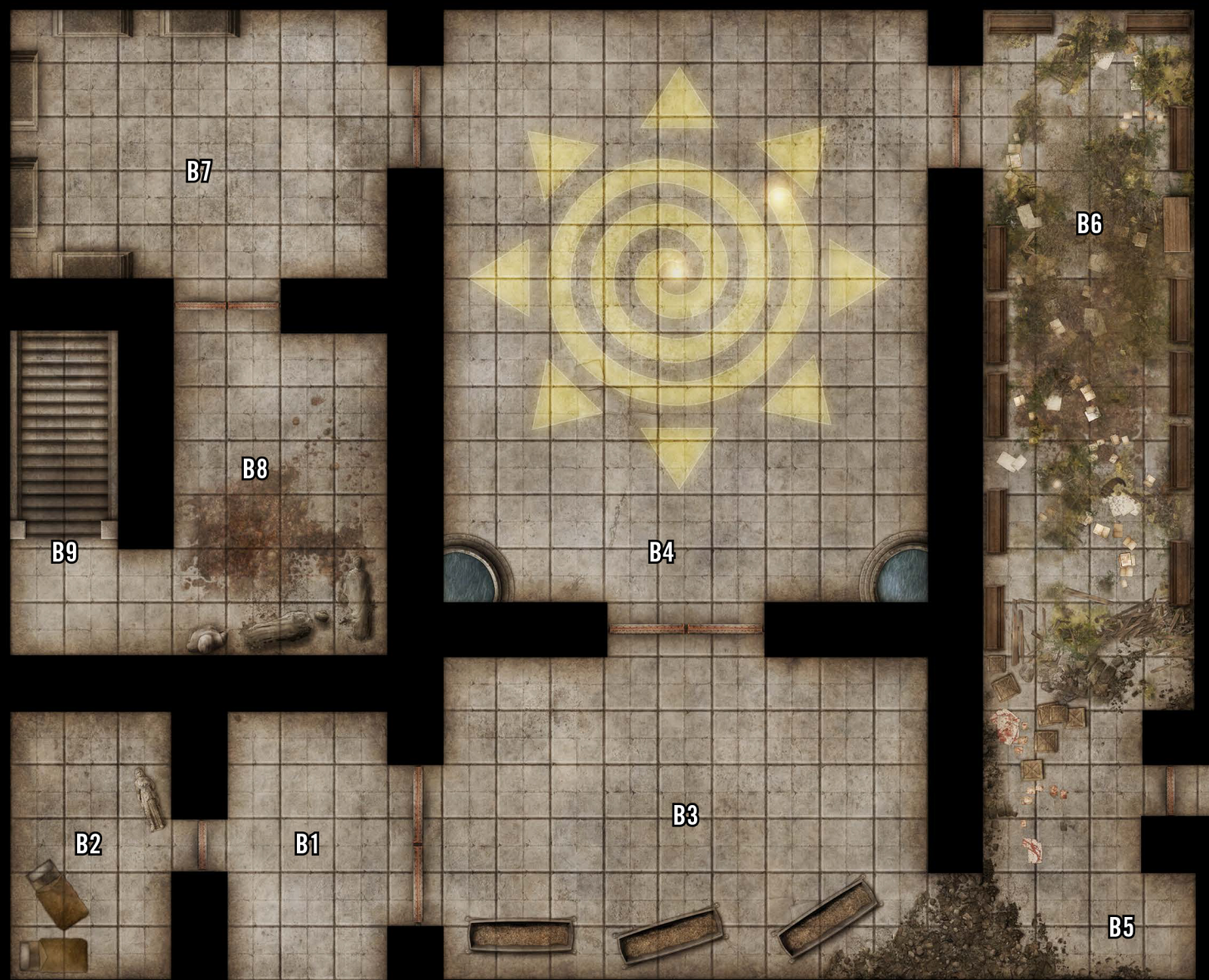
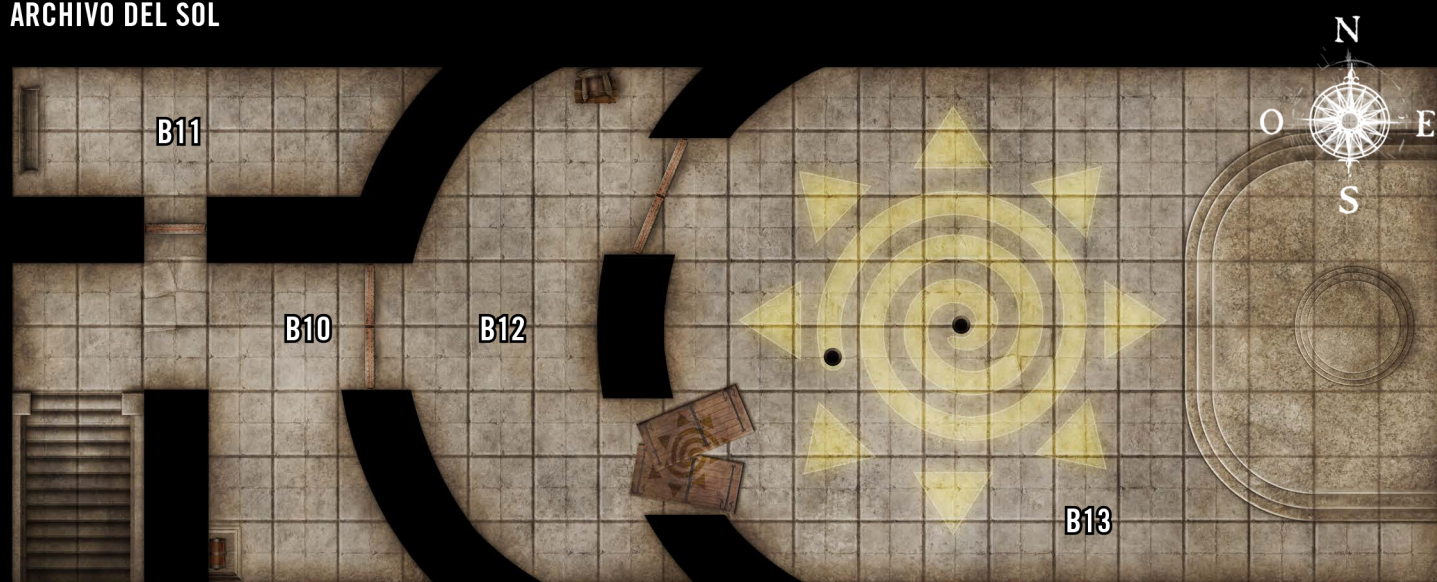
PATHFINDER®



lo que se arrastra

RON LUNDEEN

ARCHIVO DEL SOL



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

PATHFINDER

AUTOR

Ron Lundeen

DESARROLLO

Adam Daigle

JEFATURA DE DESARROLLO

Mark Seifter

JEFATURA DE REDACCIÓN

Judy Bauer

REDACCIÓN

Judy Bauer, Leo Glass, Garrett Guillotte,
Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad,
Kieran Newton y Lu Pellazar

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Setiawan Lie

ILUSTRACIONES INTERIORES

David Astruga, Rael Dionisio,
Sammy Khalid, Robert Lazaretti
y Darko Stojanovic

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Tony Barnett, Sonja Morris y Sarah Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquim Dorca

EDITORIA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISOR

Luis Miguel Rebollar

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 17823-2021



LO QUE SE ARRASTRA

por Ron Lundeen

CAPÍTULO 1: RASTREANDO LA MALDICIÓN

CAPÍTULO 2: VIAJE A LA SAGRADA XATRAMBA

CAPÍTULO 3: CONTRA LOS ASPIS

ATLAS DE KIBWE

por Ron Lundeen

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

por Ron Lundeen

ARQUETIPO DEL CIENOMORFO

OBJETOS MÁGICOS

AHVOTHIANO

CIENO HUMEANTE

Nota de contenido

Aunque la Aventura de *Pathfinder: Lo que se arrastra* contiene la acción y aventura típicas de *Pathfinder*, también incluye temáticas de contagio y cuarentena. Antes de empezar, tienes que entender que el consentimiento de los jugadores (incluyendo al Director de Juego) es vital para una experiencia de juego segura y divertida para todos. Deberías hablar con tus jugadores antes de empezar la aventura y modificar las descripciones o escenarios según sea más apropiado.



EN PORTADA

El terror ataca un bullicioso mercado, arrojando comerciantes y compradores y provocando un caos de gritos mientras un cieno surge del cuerpo de un mercader en esta emocionante portada de Setiawan Lie.



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



LO QUE SE ARRASTRA

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Capítulo 1: Rastreado la maldición 4

Los héroes presencian una extraña maldición en los mercados de Kibwe y se le solicita que la investiguen. Los héroes descubren que el Consorcio de Aspis adquirió un artefacto que está propagando la maldición y buscan una estatua encantada que puede curar a los afectados. Al aventurarse en un antiguo archivo, ¡descubren que la estatua ha desaparecido!

Capítulo 2: Viaje a la Sagrada Xatramba 24

Los héroes rastrean la estatua perdida hasta la peligrosa ciudad conocida como la Sagrada Xatramba. Se enfrentan a numerosos peligros durante su viaje por la jungla y deben adentrarse en la endemoniada ciudad para recuperar la estatua de la secta de Angazhan, el Rey Voraz. Sin embargo, la estatua no es un objeto inanimado, sino un constructo mágico que quiere regresar a Kibwe.

Capítulo 3: Contra los aspis 40

Los héroes regresan a Kibwe junto al gólem y se encuentran con que la ciudad está padeciendo ataques de cienos en cada distrito. El gólem se dirige directamente a los archivos de los que fue robado. Como el archivo está ahora en manos de los agentes del Consorcio de Aspis, ¡los héroes deben enfrentarse a ellos y devolver al gólem a su lugar de origen para detener la maldición!

NO SE PERMITEN HUMANOS

Lo que se arrastra es una aventura inusual en la que a los jugadores no se les permite jugar con personajes humanos. La maldición que se desata en esta aventura afecta específicamente a los humanos. Los personajes no humanos tienen la posición especial de poder salvar la ciudad y romper la maldición, mientras que los humanos sólo enfermarían, quizá incluso en el primer encuentro. Los personajes pregenerados del suplemento web para esta aventura en <https://bit.ly/DriveThruRPG-Devir> tienen excelentes opciones para jugar, pero cualquier personaje no humano de 5.º nivel sirve. Esta restricción se aplica a cualquier personaje con el rasgo humano, por lo que quedan prohibidos también los semielfos y los semiorcos, por ejemplo, pero el DJ puede decidir que permite estos personajes mientras que prohíbe personajes con ascendencia exclusivamente humana.

GUÍA DE AVANCES

Lo que se arrastra está diseñado para cuatro personajes.

- 5 Los héroes comienzan la aventura en el 5.º nivel.
- 6 Los héroes deberían alcanzar el 6.º nivel antes de abandonar la Sagrada Xatramba en el Capítulo 2.
- 7 Los héroes deberían alcanzar el 7.º nivel antes de regresar a Kibwe en el Capítulo 3.

Los héroes deberían alcanzar el 8.º nivel justo cuando terminen esta aventura.

MAPA DESPLEGABLE DE LO QUE SE ARRASTRA

Esta aventura usa un mapa desplegable personalizado, disponible donde compres tus juegos. Cada lado ilustra una localización importante de esta aventura. También dispones de cada mapa en la parte interior de las portadas de este libro. ¡Con estos mapas desplegables no necesitas dibujar las localizaciones!





CAPÍTULO 1: RASTREANDO LA MALDICIÓN

En la ciudad de Kibwe, de la Extensión de Mwangi se ha producido un reciente aumento tanto poblacional como de atención. Al ser una estación de paso bien fortificada, protegida por enormes y ancestrales muros de granito, es segura y próspera a la vez. El Consejo Representativo que gobierna la ciudad trabaja para equilibrar las rebeldes facciones mientras preservan el libre comercio que trae riqueza tanto desde la Extensión de Mwangi como desde el resto de Garund. Pero los problemas en la ciudad de Usaro han traído a cientos de refugiados en busca de asilo tras los muros de Kibwe, y la reciente prohibición del consejo de comerciar con esclavos no ha tenido una buena acogida en su asentado mercado de esclavos. Sin embargo, la mayor amenaza para Kibwe podría ser una organización que lleva presente mucho tiempo en la ciudad.

El Consorcio de Aspis tiene la reputación, por toda la Región del mar Interior, de ser unos duros y despiadados esclavistas, y su postura en Kibwe no es diferente. Uno de

sus agentes, llamado Tomil Jabrin, se abrió camino hasta la cima de las operaciones del consorcio en Kibwe haciendo uso de una crueldad amoral oculta bajo una fachada caritativa. Tomil creció en la ciudad infestada de demonios llamada la Sagrada Xatramba, a 140 millas (225 km) al sureste de Kibwe, dentro de una secta que adoraba a Angazhan, el Rey Voraz. Tomil adoptó la doctrina de tiranía y dominación del señor demoníaco, pero, en lugar de reforzarla mediante la fuerza bruta, Tomil planea derrotar personalmente Kibwe con un plan que demuestre su astucia y su poder.

Tomil asentó la reputación del Consorcio de Aspis en Kibwe con grandes inversiones en infraestructuras, con la venta de cañerías que distribuían agua desde los pozos de la ciudad hasta los distritos más desesperados y con financiaciones privadas para nuevas construcciones. Estos esfuerzos están enfocados principalmente en los vecindarios cercanos a los cuarteles del Consorcio de Aspis, conocido

como el Bloque de Bronce, donde consideran a Tomil como el líder *de facto*. El Consorcio de Aspis tiene mayor control de Kibwe de lo que el Consejo Representativo sospecha, y Tomil está preparado para su próximo movimiento.

EL SINUOSO ENCARGO DE TOMIL

Tomil planea asesinar a los principales líderes de Kibwe, pero decide no hacer uso de asesinos corrientes, ya que podrían levantar sospechas, o peor aún, evidenciar su culpa. En cambio, buscó un contacto de Aspis en Nex para que fabricara una maldición letal que hiciera parecer que las muertes eran un castigo sobrenatural. Debido a que todos sus objetivos eran humanos, Tomil solicitó una maldición que fuera letal únicamente para los humanos; aunque él mismo es humano, su ego no le permitió ver que podía ser susceptible a ella. Su contacto nexiano envió por barco un tipo de *piedras cenagosas* mágicas que provocarían una terrible maldición, llamada *lo que se arrastra*, que transforma a sus víctimas en cienos en un rango de tiempo que abarca desde minutos a algunos días. El mago añadió una nota advirtiéndole que no se debían dejar las piedras juntas durante mucho tiempo, ya que podría incrementar su poder hasta niveles potencialmente peligrosos. La caravana privada que portaba las piedras se retrasó varios días en su camino a Kibwe, por lo que el encargo llegó más tarde de lo que Tomil esperaba.

Pero Tomil no perdió el tiempo; averiguó que las misteriosas estatuas que adornan las paredes y los pilares de los alrededores de Kibwe, llamadas Pilares Guardianes, son algo más que hitos dejados por los antiguos edificadores de Kibwe y tienen poderes mágicos latentes que protegen la ciudad. Tomil entendió que necesitaba eliminar al Pilar Guardián llamado Quebrantamaldiciones antes de poder desatar sus asesinatos mágicos, por lo que se reunió con unos pocos agentes de confianza y se aventuró en el abandonado Archivo del Sol en el que se custodiaba a Quebrantamaldiciones. Tomil estaba demasiado concentrado en llegar a la estatua como para preguntarse por qué Quebrantamaldiciones estaba solo dentro de un edificio en lugar de estar en un pilar alto.

Aunque la primera reacción de Tomil fue destruirlo, se dio cuenta de que, al esconderlo, podría romper la maldición cuando le viniera mejor y convertirse en el salvador de Kibwe. Llevó la estatua a la ciudad de la Sagrada Xatramba, donde su familia le recibió gratamente, escondiendo por él la extraña estatua; luego, sacrificó a todos los agentes de Aspis que le acompañaron y resultaban prescindibles. Sólo Tomil regresó a Kibwe justo a tiempo para recibir su retrasado encargo desde Nex en un caravasar anodino. Sin embargo, las *piedras cienagosas* pasaron mucho tiempo empapándose de su magia, y la maldición de *lo que se arrastra* se transformó en una plaga virulenta.

EL DESTINO DE MATALA

Una porteadora humana llamada Matala es la causante de la propagación de *lo que se arrastra* en Kibwe. Matala trabajaba en el caravasar Khalibi, empleada por el Consorcio de Aspis. Sabía que el secretismo y la discreción eran parte de su trabajo, pero su naturaleza era curiosa. Cuando llegó el paquete de Tomil con las *piedras cenagosas*, no pudo evitar echar un vistazo al misterioso cargamento. Las *piedras cenagosas* tenían tanto poder concentrado que la leve inspección de Matala fue suficiente como para desatar la maldición en todo el caravasar, transformando a Tomil al instante, ya que se encontraba sentado en su oficina. La maldición podría haber terminado allí, pero Matala (quien se convirtió en portadora de la maldición, pero no llegó a sucumbir en el acto) huyó a la ciudad.

Matala visitó primero a su hermano, un acólito que sigue a un popular místico pro-humanos llamado Baats'ulan, pero él admite que los acólitos de Baats'ulan no tienen ningún poder sobrenatural. Acudió luego a un viejo amigo, un orco llamado Grissbuk que trabajaba como matón a sueldo en el vecindario del Bloque Bekyar. A cambio de que le ayudase a intimidar a algunas personas en el Bloque,

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 1

Esta aventura da comienzo cuando un mercader se transforma en un cieno ante los ojos de los personajes. Este mercader es la víctima más reciente de la expansiva maldición llamada *lo que se arrastra*, y una representante del consejo de líderes de Kibwe encarga a los héroes que busquen información. Tras investigar por la ciudad, los héroes encuentran la fuente de la maldición en un caravasar anodino del Consorcio de Aspis. Cuando los héroes informan sobre la maldición, la representante les solicita activar una estatua dentro de un edificio abandonado llamado el Archivo del Sol. Pero cuando los héroes se abren camino luchando contra los ocupantes del archivo, descubren que la estatua ha desaparecido!

TESOROS DEL CAPÍTULO 1

Amuleto de plumas (abanico)
Botas élficas
Botón aceitoso
Cinta escurridiza
Coraza +1
Gran clava +1 de golpe
Insignia de diplomático
Multiusos del viajero
Pergamino de indetectabilidad
Poción curativa moderada
Poción de piel robaliza
Varita de ácido fétido

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Grissbuk le sugirió que buscara a una sanadora en el Campamento Bwamandu. Para cuando Matala llegó a la sanadora, una elfa llamada Numu, la maldición ya se había apoderado de ella; murió y se transformó en un cieno. Llegado a este punto, Matala ya había contagiado la maldición a muchas personas de Kibwe. Matala no le contó a nadie dónde contrajo la maldición, pero los héroes pueden rastrear sus movimientos y encontrar pistas que los lleven hasta el cavasar Khalibi.

TERROR EN EL MERCADO MODERADA 5

Esta aventura comienza con los héroes reunidos en el Mercado Central cerca del Pabellón de Adayenki, en el corazón de Kibwe. Han llegado a un tenderete perteneciente a un vendedor de maderas raras llamado Kendi Risa Larga, quien cuenta con existencias de las tallas más intrincados a madera oscura de la ciudad. Los héroes podrían estar buscando armamento o tallas hechas en este extraño material.

Para comenzar la aventura, lee o parafrasea lo siguiente.

"Oh, no es un cliente, ¡sois muchos!", exclama Kendi Risa Larga, el propietario de este espacioso puesto del atestado Mercado Central de Kibwe. Sus llamativas gesticulaciones atraen vuestra atención a sus exuberantes y raras tallas de maderas, incluida madera oscura. "Por favor, sentíos libres de curiosear y de preguntar lo que deseéis..." Kendi emite un gorgoteo extraño y profundo justo cuando sus rasgos comienzan a fundirse y derretirse como si fuera de cera. Os mira con expresión de lástima mientras los ojos se le caen y se licúan. En cuestión de segundos, el comerciante se convierte en una pila temblorosa de baba oscura en su puesto. La sustancia pegajosa se agita repentinamente antes de que un pseudópodo salga de ella y se deslice hacia adelante.

Kendi acaba de convertirse en una víctima de *lo que se arrastra* y realizó su letal transformación final en un pudín negro. Todos los recuerdos de Kendi y su naturaleza se han perdido, y el cieno es una criatura violenta y descerebrada. Durante la transformación de Kendi, todas las carísimas tallas de madera oscura quedan desperdigadas y destruidas por los ácidos del cieno.

Varios mercaderes y compradores del mercado atestiguan la horrible muerte de Kendi. Los más sabios se dispersan o se esconden, aunque unos pocos curiosos se acercan a mirar.

Criaturas: el pudín negro ataca agresiva e indiscriminadamente, aunque los héroes que le ataquen captan su

atención y evitan que se pasee por el mercado. El cieno lucha hasta la muerte. Prestan atención a los héroes y espectadores que sean golpeados por el pudín negro o que le golpeen con un ataque natural y realiza una salvación de Fortaleza secreta por cada uno de ellos; están expuestos a *lo que se arrastra*. Como no son humanos, los héroes no corren riesgo de transformarse en cienos, pero podrían convertirse en portadores de la maldición.

PUDÍN NEGRO

CRATURA 7

Bestiario, pág. 64

Iniciativa Percepción +9

Tesoro: cuando los héroes aniquilen al pudín negro, los mercaderes cercanos les felicitarán por su rápida reacción. Planean hacerse cargo de las mercancías de Kendi y asegurarse de que lleguen a sus herederos, pero insisten en que los aventureros acepten un *multisusos* del viajero como recompensa.



LA PETICIÓN DEL CONSEJO

No pasará mucho hasta que un miembro del Consejo Representativo de Kibwe, una afile humana de mediana edad llamada **Abayone Munme** (política humana LB), oiga la hazaña de los héroes. Como es la representante formal de la Alianza Comercial Zenj de Kibwe, se encontraba cerca del mercado.

Abayone se apresura a llegar para conocer a los héroes y presentarse. Lleva unos gruesos guantes que esconden las dolorosas cicatrices que tiene en las manos y en los brazos por haber trabajado en la refinería de oro de Kibwe en su juventud. Aunque es muy amable y amistosa, se niega a tocar o a llevar cualquier cosa (un hábito que podría salvarla de *lo que se arrastra*). Tiene un oscuro sentido del humor y un inquebrantable deseo de hacer lo que sea mejor para la ciudad.

Abayone saluda a los héroes del siguiente modo.

Una mujer zenj de mediana edad vestida con coloridas telas os saluda desde unos puestos de distancia: «¡Ah! ¡Héroes! ¡Necesito hablar con vosotros!» Cuando la mujer se acerca, se inclina y se presenta: "Soy Abayone Munme, y tengo el placer de servir en el Consejo Representativo que administra Kibwe. ¿Podrías robaros un poco de vuestro tiempo? Esa infortunada transformación que acabáis de presenciar no ha sido, por desgracia, un hecho aislado".

Abayone ha oído que otras personas en la ciudad se transformaron espontáneamente en cienos y le preocupa

que haya alguna peligrosa plaga o maldición en curso. A la inteligente Abayone no se le escapa el hecho de que, en una ciudad repleta de ascendencias diversas, sólo los humanos se han visto afectados por esta transformación. Por ello considera que los héroes son los agentes idóneos para investigar este problema. Abayone continúa hablando.

"Corren varios rumores de estas espantosas transformaciones por toda la ciudad; a diferencia de mí, sin embargo, la mayoría de la gente cree que se trata de alguna broma o lo achacan a los efectos del alcohol», os sonrío mientras se toca un lado de la nariz. «Al principio, yo pensaba lo mismo. Pero esto no es una broma. Me gustaría contrataros para que lo investiguéis. Puedo ofreceros un estipendio de 10 piezas de oro por día para gastos, además de la gratitud del Consejo Representativo, la cual encontraréis muy valiosa".

Kibwe es una ciudad afamada por sus negociadores y los héroes pueden regatear con Abayone un pago de hasta 12 po por día (para el grupo, no por cada héroe) si los héroes tienen éxito en una prueba de Diplomacia CD 20, pero es todo lo que pueden conseguir. Independientemente de lo acordado, Abayone les entrega 5 días de paga por adelantado (de 50 a 60 po).

"Excelente, amigos míos. De momento tengo dos pistas; me gustaría que las siguierais y que investigarais cualquier otra cosa que podáis al indagar por la ciudad. Primera, escuché que un místico llamado Baats'ulan predica en el Pabellón Adayenki cada atardecer. Los acólitos de Baats'ulan son numerosos y discretos, pero varios de ellos parecen haber sufrido esta transformación. Segunda, se sabe que la nación de Nex crea cienos, y un enviado nexiano llamado Mafzat A'Haddin tiene una oficina en las lindes del Bloque Iwisa, cerca de la puerta norte. Creo que vuestras investigaciones darán mejores frutos allí si evitáis mencionar que estáis trabajando a favor de la ciudad; Mafzat siente un odio irracional hacia su posición y, por tanto, hacia el gobierno de Kibwe".

"Si lográis encontrar algún origen a estas transformaciones y ponerle fin, o si os encontráis en un callejón sin salida, venid a verme al mercado del este. Mi casa está cerca al Pilar Guardián que parece un rinoceronte de pie; ah, mirad, podéis verlo desde aquí".

Rechazar la propuesta de Abayone: es posible que los héroes rechacen la oferta de Abayone y sigan los rumores por sí mismos. Abayone no tiene problemas con ello; de todos modos, les pagará 10 po simplemente por escucharla. Mantendrá vigilados a los héroes para ver qué descubren. En este caso, los héroes deberán indagar por la ciudad (mira el recuadro lateral de la página 8) para descubrir las dos pistas que ella les habría dado.

PABELLÓN ADAYENKI

El corazón de Kibwe es una enorme área comunal sembrada de pétalos de flores. Esta área cubierta de pieles y tapices colgantes es conocida, por el mercado que la rodea, como

LO QUE SE ARRASTRA

Lo que se arrastra es una maldición mágica creada por un mago-alquimista nexiano a un gran coste. Tomil Jabrin, el líder local del Consorcio de Aspis, esperaba usar *lo que se arrastra* para atacar específicamente a los líderes humanos de Kibwe, pero la maldición era más peligrosa que lo que imaginó; ahora Tomil está maldito, junto a una parte de la población de Kibwe mucho mayor de lo esperado. La maldición es tan poderosa que muchos de los que entran en contacto sufren un fallo crítico en su salvación de Fortaleza e inmediatamente pasan a la Etapa 2. Aquellos que resisten la maldición sólo terminan convirtiéndose en cienos más poderosos cuando terminan sucumbiendo. Los humanos malditos que sufren un gran estrés o ira son los primeros en transformarse.

LO QUE SE ARRASTRA

AFLICCIÓN 15

ÚNICO MALDICIÓN VIRULENTO

Tirada de Salvación Fortaleza CD 37. Los no humanos sólo sufren la Etapa 1; **Incubación** 1d6x10 minutos; **Etapa 1** Portador sin síntomas, pero cualquiera que sea tocado por el portador (contacto piel con piel) tiene que hacer una salvación contra la maldición (1d4 días); **Etapa 2** El objetivo muere y se transforma en un cieno de nivel no mayor al nivel del objetivo más 1 por cada día desde que se contrajo la maldición.

Pabellón Adayenki. Aunque suele albergar grandes festivales y espléndidas ceremonias, principalmente es un lugar de oración y de debate público. Los predicadores y místicos se apostan en el pabellón alrededor del reloj para recitar sus escrituras y ofrecer verdades místicas a los transeúntes.

Uno de estos místicos es un intimidante hombre barbudo llamado **Baats'ulan** (N predicador humano). Baats'ulan predica sobre la necesidad de renunciar a los bienes mundanos para lograr la iluminación espiritual arraigada en las tradiciones mwangi. Sus inigualables sermones atraen a grandes multitudes cada atardecer. Unos pocos de sus adeptos han renunciado a sus posesiones para convertirse en sus acólitos y sólo visten una túnica sencilla con muchos hilos de color dorado en el interior para marcar su estatus. Como los acólitos mantienen estos hilos dorados ocultos, se mueven entre la población de Kibwe sin que se les detecte y mantienen a Baats'ulan bien informado acerca de los sucesos recientes.

Baats'ulan predica sobre la unión y el sacrificio, pero su énfasis en la tradición mwangi es humanocentrista. Considera que los no humanos no son merecedores de la iluminación y que tampoco pueden alcanzarla, por lo que únicamente acepta acólitos humanos. Uno de sus acólitos es el hermano de Matala, la porteadora que contagió *lo que se arrastra* a éste y a otros. Baats'ulan advirtió el problema

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

RASTREAR LA MALDICIÓN

Si los héroes no obtienen las pistas iniciales de Abayone o si sólo quieren recorrer las calles para encontrar más información, pueden hacer una prueba de Diplomacia CD 20 para Reunir información. Con un éxito, el héroe obtiene un rumor al azar que aún no sepa de la siguiente lista; con un éxito crítico, obtiene dos rumores. Con un fallo crítico, el héroe escucha un rumor falso de tu invención.

- Baats'ulan es un místico influyente que predica en el Pabellón Adayenki cada día al atardecer. Algunos de sus adeptos más devotos han desaparecido y se rumorea que han sufrido una misteriosa enfermedad que obliga a Baats'ulan a tenerlos escondidos (puedes encontrar más información sobre el Pabellón Adayenki en la página 7).
- Oenopion es una ciudad nexiana conocida por su creación de cienos. Incluso cuenta con todo un lago en medio de Oenopion que no es más que un jenorme cieno consciente! El enviado nexiano, Mafzat A'Haddin, podría tener más información (ve al encuentro del Enviado nexiano en la página 9).
- Un fuerte orco del Bloque bekylar llamado Grissbuk se ha vuelto tan aterrador que sus enemigos se han derretido, literalmente, hasta convertirse en cienos (ve al encuentro del Bloque bekylar en la página 10).
- Una elfa sanadora llamada Numu, del Campamento bwamandu, ha estado estudiando una extraña enfermedad que hace que la piel de sus víctimas se transforme en un limo (ve al encuentro del Campamento bwamandu en la página 11).
- La Compañía Minera de Mwangi del Este tiene varios almacenes en la ciudad. En uno de los viejos almacenes del campamento minero pueden oírse extraños ruidos de chapoteo. (ve al encuentro del Almacén minero en la página 12).

que había en sus filas y rápidamente aisló a sus acólitos en un almacén abandonado de la Compañía Minera de Mwangi del Este, pero no desea compartir este escándalo, ya que teme que pueda dañar su imagen pública.

Reunirse con Baats'ulan

Los héroes pueden encontrar a Baats'ulan en el Pabellón Adayenki cualquier día al atardecer. Es un hombre imponente con una larga barba que viste de dorado y blanco y al que siempre sigue una gran multitud. Después de un breve sermón sobre cómo las monedas son representaciones materiales del pecado, pide a la multitud que den sus testimonios y peticiones de oraciones. Éste es un buen momento para que los héroes saquen a relucir *lo que se arrastra*, aunque podrían querer aguardar hasta que Baats'ulan termine el sermón público. Sin importar como aborden el tema, les echa un vistazo y habla.

"¿Preguntáis por las transformaciones? ¡Miraos a vosotros mismos! Los mwangi del pasado eran honorables y sabios, los hombres y mujeres deberían buscar inspiración en ellos. Aquellos que no son mwangi carecen de esta sabiduría. ¿Vosotros, que no sois humanos y por ende sois incapaces de alcanzar la verdadera benevolencia del pasado humano, os llamáis buscadores de la sabiduría? Yo digo que no podéis serlo. Marchaos".

Si los héroes se enfurecen ante esta dura respuesta, Baats'ulan sonríe y les ofrece a los héroes enfrentarse en un debate público ante la multitud. Si logran convencer a la multitud de que los no humanos no son menos iluminados ni menos merecedores que los humanos, entonces él les dirá lo que sabe; de lo contrario, Baats'ulan asume la derrota pública de los héroes como prueba de su argumento.

Debate público

Durante el debate público, los héroes deben ensalzar las virtudes de no ser humano, o de tener diversas ascendencias dentro de una comunidad. Baats'ulan rebate sus puntos, insistiendo en que los no humanos no son iluminados y son inferiores. Baats'ulan está dispuesto a mentir para remarcar sus puntos, atribuyendo incorrectamente errores pasados a los no humanos.

Utiliza las siguientes reglas para contar con cierta estructura en este encuentro social. Primero, haz que Baats'ulan y cada héroe tiren iniciativa usando su habilidad de Engaño o de Diplomacia (Baats'ulan cuenta con Engaño +12 y Diplomacia +14); todos los presentes pueden hablar por turnos. Los héroes comienzan con 5 Puntos de Debate.

Durante su turno, Baats'ulan resta automáticamente 1 de los Puntos de Debate de los héroes con sus palabras malintencionadas sobre la mezquindad, indignidad o carencia de historia honorable. Baats'ulan también hace una prueba de Diplomacia o de Engaño CD 20. Con un éxito, resta 1 Punto de Debate adicional. Con un éxito crítico, en cambio, resta 2 Puntos de Debate. Con un fallo crítico, crece el descontento hacia su retórica por parte de la multitud y los héroes ganan 1 Punto de Debate.

Cada héroe puede hacer una de las siguientes acciones en su turno para hablar:

Demstrar un talento: el héroe hace una prueba de Acrobacias, de Atletismo o de Interpretación CD 20 para demostrar sus capacidades físicas a la multitud. La multitud normalmente sólo responde a un intento de demostrar talento, ya que esto es un debate y no una exhibición. Un éxito suma 1 Punto de Debate, mientras que un éxito crítico suma 1 Punto de Debate y entretiene lo suficiente a la multitud como para aceptar otra demostración de otro héroe. Un fallo crítico en cambio resta 1 Punto de Debate.

Desacreditar a Baats'ulan: el héroe puede intentar atacar los puntos de Baats'ulan haciendo una prueba de

Diplomacia o de Engaño CD 20. Un éxito pone a Baats'ulan a la defensiva y el resultado de su próxima prueba del mismo tipo (Diplomacia o Engaño) se reduce en un grado de éxito (por ejemplo, de un fallo a un fallo crítico). Si el héroe obtiene un fallo crítico, Baats'ulan se aprovecha del error del héroe y el resultado de su próxima prueba de ese mismo tipo aumenta en un grado de éxito.

Apoyar un argumento: el héroe intenta apoyar el argumento de un aliado identificando a otro héroe y haciendo una prueba de Diplomacia, de Engaño o de un Saber relevante CD 20. Con un éxito, la próxima prueba del aliado para influenciar a la multitud cuenta con un bonificador +1 por circunstancia. Con un éxito crítico, además, suma 1 Punto de Debate por el apoyo certero. Con un fallo crítico, la próxima prueba del aliado para influenciar a la multitud, en cambio, cuenta con un penalizador -1 por circunstancia.

Influenciar a la multitud: el héroe realiza una prueba de Diplomacia, de Sociedad o de un Saber relevante CD 20 para convencer a la multitud de las contribuciones de los no humanos, del valor de la diversidad o de un tema similar. La primera vez que el héroe mencione una maldición que parezca estar afectando únicamente a los humanos en Kibwe, la CD es sólo de 18; la multitud ha oído estos rumores y el héroe aprovecha la preocupación. Un éxito suma 1 Punto de Debate, mientras que un éxito crítico suma 2 Puntos de Debate. Un fallo crítico, en cambio, resta 1 Punto de Debate.

Si los Puntos de Debate quedan reducidos a 0, la multitud considera a Baats'ulan vencedor del debate. El místico expulsa a los héroes del lugar con arrogancia y no les proporciona ninguna información.

Si los Puntos de Debate llegan a 10, los héroes ganan el debate. Aunque malhumorado, Baats'ulan mantiene su palabra. En confianza admite a los héroes que tiene unos pocos acólitos que sucumbieron a esta extraña transformación, que él considera una enfermedad, y que los tiene en cuarentena en un antiguo almacén de la Compañía Minera Mwangi del Este. Les brinda la dirección del almacén; consulta el encuentro del Almacén minero en la página 12. Baats'ulan también menciona que escuchó que había una infección similar en el Campamento Bwamandu y cree que una elfa sanadora de kallijae, llamada Numu, podría saber más; consulta el encuentro del Campamento Bwamandu en la página 11.

Recompensa en PX: Si los héroes ganan el debate, concédeles 80 PX.

EL ENVIADO NEXIANO

Mafzat A'Haddin (LN diplomático humano) odia su trabajo. Proviene de la cosmopolita metrópoli de Quantium en Nex, pero se encuentra como enviado desde el año pasado en lo él que considera el aburrido remanso de Kibwe. Su apenas disimulado disgusto le ha hecho ganarse un trato frío por parte del Consejo Representativo y los representantes mercantiles tienen poco interés de tratar con un enviado de una nación rival. Por ello, Mafzat pasa sus días en su miserable y acalorada oficina urdiendo como escapar de su posición sin sufrir serias consecuencias al volver a casa.

Lo que es peor, el enviado descubrió recientemente que un cargo nexiano llegó a Kibwe sin su aprobación oficial. Cree que esto es una señal de que sus superiores le están dejando de lado, lo que le enfurece y le frustra. De hecho, el cargamento fue encargado

secretamente por Tomil Jabrin del Consorcio de

Aspis para traer las *piedras cenagosas* de su fabricante nexiano (y, de todos modos, los superiores de Mafzat en Nex ya se han olvidado de él).

Cuando los héroes lleguen a la oficina de Mafzat, lee o parafrasea lo siguiente.

Esta oficina está repleta de papeles, pergaminos y pilas de folios. Incluso los papeles parecen marchitarse con el húmedo y caliente aire de la oficina. Sobre un armario yace un gato, inmóvil salvo por su cola.

El único ocupante, además del hastiado gato, es Mafzat. Es un hombre delgado con gafas de media luna ante sus ojos llorosos, de mentón débil y con el ceño siempre fruncido. Exige saber que asuntos se traen los héroes con la Burocracia Elogiosa de Nex y les asegura que toma notas meticulosas de las importaciones de la ciudad. Mafzat habla como si rindiera cuentas directas a los gobernantes de Nex, pero una prueba de Percepción CD 18 con éxito para Averiguar intenciones revela que Mafzat no tiene tanta influencia como asegura.

Cuando los héroes mencionen la extraña plaga de transformaciones en cienos que azota Kibwe, Mafzat supone que están culpando a su nación (o, peor aún, a él mismo) de estas muertes y su comportamiento se vuelve más distante. En un principio, Mafzat se muestra distante con los héroes, y tendrán que hacerle cambiar de parecer para convencerle de que comparta lo que sabe.

La Voluntad de Mafzat es 20, cifra que también es la CD para las pruebas de Intimidación para Obligarle a revelar información y para las pruebas de Diplomacia para



BAATS'ULAN

Causar impresión. Cualquier personaje que hable con Mafzat acerca de la maravillosa magia nexiana, sus fabulosos inventos o el legado de su gente, puede hacerle cambiar de actitud. Un héroe puede intentar Causar impresión usando Arcanos, Artesanía o Sociedad contra la misma CD. Baraja otras opciones (como encantar a Mafzat o distraerlo mientras los héroes revisan sus notas) como creas conveniente.

Mafzat no tiene mucho que hacer, lo que da a los héroes suficiente tiempo como para realizar varios intentos de Causar impresión. Sólo los echa de su oficina si su actitud hacia él se vuelve hostil, en cuyo caso, decide no volver a hablarles nunca más.

Distante: mientras se mantenga distante con los héroes, Mafzat desvía la mayoría de las preguntas hablando de la grandeza y la gloria de Nex.

Indiferente: si Mafzat permanece indiferente, estará más interesado en hablar de sus propios enemigos (de lo mucho que le desagrada la ciudad y de cuánto anhela regresar a Nex, de la poca consideración que le tiene el Consejo Representativo y de que supo de la llegada de un cargamento nexiano sin que le informaran). Un héroe que se enfoca en una de las preocupaciones específicas de Mafzat, ofreciéndose a hablar bien de él con Abayone, obtiene un bonificador +2 por competencia en una prueba de habilidad para Causar impresión a Mafzat.

Amistoso: si los héroes logran que Mafzat se torne amistoso con ellos, éste comparte con ellos dos informaciones de interés. Primero, una elfa sanadora llamada Numu del Campamento Bwamandu estuvo asistiendo a personas que sufrían una extraña enfermedad de cieno; esta pista los lleva al encuentro del Campamento Bwamandu de la página 11. Segundo, un bruto del Bloque Bekyar, llamado Griss huk, convierte en cienos a quienes se cruzan en su camino, una habilidad que no había mostrado antes. Esta pista los lleva al encuentro del Bloque Bekyar (ver a continuación).

Servicial: Mafzat les brinda a sus nuevos aliados la copia de su *insignia de diplomático*, descrita en la siguiente sección de **Tesoro**.

Tesoro: si los héroes vuelven con Mafzat tras explorar el caravasar Khalibi y le informan sobre la caravana nexiana, Mafzat se da cuenta de que su país natal no lo estaba excluyendo. Esto lo reconforta tanto que otorga a los héroes la copia de su *insignia de diplomático* como agradecimiento (también se las otorga si los héroes encuentran una forma directa de que cambie su actitud hacia ellos hasta volverse servicial).

Recompensa en PX: si los héroes consiguen que Mafzat se torne amistoso con ellos, concédeles 30 PX.

BLOQUE BEKYAR

El Bloque Bekyar es la mayor concentración de humanos de bekyar que hay en la ciudad. Hasta hace poco, se trataba del mayor mercado de esclavos de la ciudad. La esclavitud siempre fue ilegal en Kibwe, pero el Bloque Bekyar era donde se comerciaba con los esclavos capturados en otros lugares. El Consejo Representativo de Kibwe estableció la ilegalidad del comercio de esclavos hace unos años, por lo que los esclavistas iniciaron negocios de protección, «contratando» a sus antiguos esclavos como matones.

Los héroes se dirigen al Bloque Bekyar en busca de un orco llamado **Griss huk** (CN caudillo orco; *Bestiario*, pág. 270), sea por la recomendación del enviado nexiano Mafzat o por información recabada en las calles. Griss huk está vinculado a las inusuales transformaciones por su alianza temporal con Matala, pero es algo que desconoce. Cree que los dioses lo maldijeron por el mal que había causado en su vida y está esforzándose para redimirse, aunque como portador de *lo que se arrastra*, está propagando más la maldición de forma inconsciente.

No es difícil encontrar a Griss huk. Unas preguntas casuales por el Bloque Bekyar son más que suficiente para que obtengan su descripción y su ubicación actual. Tiene cerca de 7 pies (2,1 m) de alto y unos músculos poderosos, y de las orejas y la nariz le cuelgan anzuelos. Todos en el bloque saben que frecuenta un pequeño altar dedicado a un dios llamado Abuela Gracia, lo cual es extraño para un matón tan amoral y antirreligioso como Griss huk.

Altar de Abuela Gracia

Moderado 5

Un grupo de esclavos osirianos liberados establecieron un altar dedicado a Sarenrae en el Bloque Bekyar cuando se les liberó. Al llevar tantos años sin tener contacto con clérigos oficiales de la Flor del Alba, mezclaron un poco de la fe que recordaban con costumbres religiosas ancestrales locales y veneran a Sarenrae como una gentil mujer que ofrece la redención a quienes la buscan. El altar de «Abuela Gracia» no es popular, pero la mayoría de las personas del Bloque Bekyar saben en qué callejón se encuentra.

La puerta del altar del callejón se encuentra abierta. Sobre ésta hay tallado un símbolo estilizado de una anciana sonriente que



sostiene un orbe luminoso a la altura del pecho. Dentro sólo hay una habitación grande de paredes bajas que establecen separaciones y unas pocas mantas. En el extremo más lejano hay una fuente de piedra que rebosa agua frente a una gran caja de arena. Un musculoso orco que viste una armadura de pieles ensangrentada se encuentra arrodillado frente a la fuente mientras vierte agua en la arena reverentemente.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión CD 18 advierte que la Abuela Gracia es una interpretación local de Sarenrae, con un foco especial en su faceta redentora. La libación de agua en arena es una costumbre local utilizada por algunos chamanes mwangi y osirianos.

Grisshuk, el orco, se vuelve hacia los héroes cuando se le acercan o tras unos minutos de meditación si le permiten proseguir con su devoción. Cuando los héroes le hablan sobre sus investigaciones, una expresión de remordimiento se apodera de su rostro y responde lo siguiente.

"¿Gente que se convierte en limo? Sí, soy yo. La mayor parte de mi vida la he pasado rompiendo piernas y esclavizando gente. Nunca creí que esto me afectaría, pero así fue. Los dioses me han maldecido, y con dureza. Ahora, cuando me encuentro con alguien, se convierte en limo. Puede que a vosotros también os pase sólo por estar conmigo. Creo que tengo que arrepentirme del mal y rogar piedad a los dioses. No se me ocurre nada más".

Una breve investigación prueba que Grisshuk no es el foco de la maldición. No tiene relación con los acólitos de Baats'ulan, ni con el mercader Kendi Risa Larga del mercado; de hecho, hace meses que no abandona el Bloque Bekyar. Puede que el grupo quiera dejar que Grisshuk continúe con sus erradas deducciones para no coartar su genuino intento de redención.

Pista del nombre: si los héroes preguntan a Grisshuk cuándo contrajo la maldición o quién podría haber iniciado esto, narra su encuentro con Matala.

"Me maldijeron cuando me reuní con mi vieja amiga Matala. Matala estaba trabajando para alguien llamado Khalibi en algún lugar de la ciudad, hasta hace unos días, cuando enfermó. La envié al Campamento Bwamandu, con una sanadora de la que oí hablar llamada Numu y no volví a verla. Quizá haya muerto. Quizá debería ir a ver a ese tal Khalibi y preguntar si está buscando gente para contratar. Tal vez los dioses quieran que consiga un trabajo honrado".

Esta pista apunta al Campamento Bwamandu, del cual los héroes pueden haber oído ya. Lo más importante es que apunta a «Khalibi» como una fuente potencial de la «enfermedad» de Matala, que, en efecto, es *lo que se arrastra*. Grisshuk está equivocado y cree que Khalibi es una persona, pero en realidad es un lugar: el caravasar Khalibi.

Criaturas: cuando la conversación con Grisshuk esté llegando a su fin, dos humanos irrumpen por la puerta del altar portando garrotes. Uno de ellos grita «¡Grisshuk! Necio, te dijimos que no habíamos acabado contigo. Te dijimos que, si no volvías a trabajar para nosotros, te...». La maldición de *lo que se arrastra* que contrajeron ambos comienza a transformarlos en jalea ocre. Con su último recuerdo de hostilidad, estos cienos luchan hasta ser destruidos. Grisshuk se une a los héroes en su lucha, usando su Grito de guerra en cada turno si hay algún orco entre los héroes.

JALEAS OCRE (2)

Bestiario, pág. 64

Iniciativa Percepción +7

CRIATURA 5

Recompensa en PX: si los héroes encuentran la pista del nombre Khalibi, otorga 30 PX a los héroes.

CAMPAMENTO BWAMANDU

El Campamento Bwamandu, que otrora fuera un pequeño arrabal de tiendas y chozas de refugiados con suerte suficiente como para escapar de Usaro, ha aumentado mucho su tamaño. Las recientes revueltas de Usaro han facilitado la huida, y muchos han llegado hasta aquí. El Campamento Bwamandu ha hecho todo lo posible para absorber este influjo, pero sus recursos se están agotando.

Numu (CB elfa sanadora) es una elfa kallijae que ayudó a liberar a muchos prisioneros en Usaro y los escoltó hasta aquí. Tiene rasgos afilados y una línea capilar muy alta con un blanco cabello lacio que lleva atado con un moño apretado. Al ver el sufrimiento del Campamento Bwamandu, Numu decidió quedarse en Kibwe para ayudar. Estableció un hospital rudimentario conectando entre sí varias tiendas donadas y trata de asistir a tantos heridos y enfermos como le es posible.

Cuando los héroes preguntan a Numu acerca de las transformaciones, la elfa les confirma que ha visto gente muriendo de ello y que se alegra haberse traído la maza ligera que usaba en Usaro para aplastar las cabezas de los esclavistas. A Numu le gustaría seguir hablando con los héroes, pero hay mucha gente que requiere de sus cuidados. Si los héroes quisieran ayudarlo, Numu podría tener más tiempo para hablar.

Los enfermos y heridos se encuentran desperdigados en tres tiendas diferentes, al menos uno de los héroes debe tener éxito asistiendo a los pacientes en cada una de las tiendas para ayudar a Numu lo suficiente. Ésta cuenta con bastante material de curas para cumplir con los requisitos de las pruebas de Medicina si los héroes no cuentan con las suyas. Si ningún héroe tiene éxito al ayudar a los pacientes de una tienda o si alguien sufre un fallo crítico en una prueba de Medicina, Numu tiene que cubrir sus carencias. Si tiene que cubrir dos o más fallos, no tiene tiempo para hablar con los héroes.

Enfermos: el pobre sistema de drenaje de residuos del Campamento Bwamandu ha provocado que varios residentes contraigan fiebre de la mugre. Es necesario tener éxito en una prueba de Medicina CD 20 para Tratar enfermedad, el uso de un conjuro de *quitar enfermedad* o un antiplaga de .6.º nivel para esta gente.

Heridos: la primera tienda cuenta con varias personas heridas en una trifulca iniciada por los residentes del Bloque Bekyar. Es necesario tener éxito en una prueba de Medicina CD 15 para Tratar heridas, el uso de al menos tres conjuros de curación de 2.º nivel o superior o tres objetos de curación de 3.º nivel o superior para esta gente.

Intoxicados: uno de los refugiados se llevó, sin saberlo, un saco de huevos de una araña venenosa de la jungla y sus arañas eclosionaron y mordieron a varias personas del campamento antes de que se descubriera. Es necesario tener éxito en una prueba de Medicina CD 18 para Tratar veneno, el uso de un conjuro de *neutralizar veneno* o *restablecimiento* o un contraveneno de 6.º nivel para esta gente.

Pista del último aliento: si los héroes ayudan al menos en dos tiendas, Numu tiene tiempo para hablar con ellos. Les cuenta que ha visto algunas víctimas de la transformación en cieno y puede confirmar que se trata de una maldición y no de una enfermedad. La primera víctima fue una mujer llamada Matala, que no estaba muy lúcida cuando la encontró, pero Numu asegura que se dedicaba al comercio. Cuando Numu le preguntó por su aflicción, Matala sólo dijo «Áspid Carmesí» antes de morir; momentos después, se alzó como un cubo gelatinoso que Numu y sus asistentes destruyeron. Numu no tiene idea de qué es el «Áspid Carmesí» (consulta Cómo unir las pistas a continuación.)

Si los héroes tienen éxito en las tres tiendas, Numu también les ofrece las pertenencias de Matala, ya que aún las conserva. El único objeto de interés entre los efectos de la porteadora es una pequeña llave que abre las puertas de las áreas A3, A6 y A9 del caravasar.

Recompensa en PX: Concede 10 PX a cada héroe por cada tienda en la que ayuden con éxito y otros 30 PX si encuentran la pista sobre el nombre Áspid Carmesí.

ALMACÉN MINERO

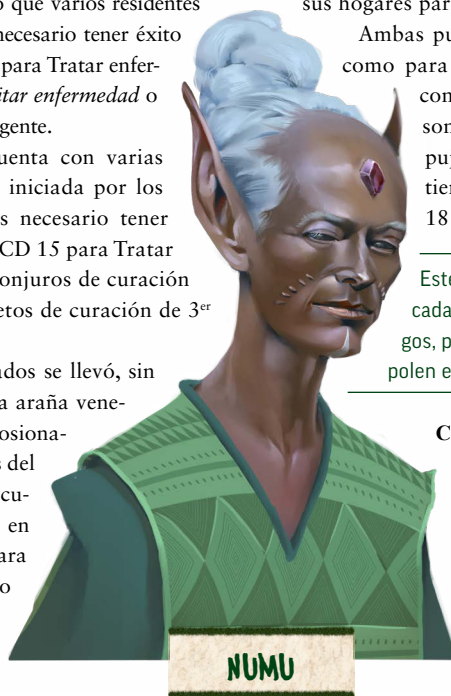
Los héroes escuchan hablar del almacén de la Compañía Minera de Mwangi del Este cuando ganan el debate con Baats'ulan o si Reúnen información en las calles. Sea cual sea el caso, encuentran sin mayores problemas el edificio de piedra achaparrado. Aunque este edificio de una sola habitación se construyó para mantener el mineral y el polvo de oro lejos de las manos de ladrones, ahora no tiene nada de valor. Los acólitos de Baats'ulan se apoderaron del

edificio y duermen comunitariamente aquí tras renunciar a sus hogares para unirse a Baats'ulan.

Ambas puertas de piedra del almacén, tan anchas como para que pase un carromato, están cerradas con cerrojo desde el interior, pero los goznes son viejos y se romperán con un buen empujón. Un héroe puede abrir una puerta si tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 18 para Abrir por la fuerza.

Este cavernoso almacén contiene cinco catres, cada uno cubierto profusamente de moho y hongos, pero poco más. El aire está embriagado por un polen extraño y un olor fétido.

Criaturas: los cinco acólitos que alguna vez vivieron aquí se han transformado en mohos mucilaginosos. Estos mohos se encuentran en los catres, similares a una capa de moho y hongos. En cuanto dos criaturas entren al almacén, los cienos reptan y se esparcen para pelear con tantos oponentes como les sea posible hasta ser destruidos.



MOHOS MUCILAGINOSOS (5)

Bestiario 2, pág. 193

Iniciativa Percepción +6

CRIATURA 2

Pista de la carta: la gente que murió en este lugar tenía instrucciones de dedicarse a Baats'ulan, pero uno de ellos mantuvo contacto en secreto con su hermana. Bajo una manta hay notas manuscritas de alguien llamado «M», una porteadora de un caravasar desconocido. El último contacto de «M» menciona que se entregó un cargamento confidencial al caravasar y que ella tenía curiosidad. Un héroe que Registre esta habitación encuentra las notas automáticamente.

Recompensa en PX: concede 30 PX a los héroes si encuentran la pista sobre el caravasar.

CÓMO UNIR LAS PISTAS

Tres pistas apuntan a la fuente de *lo que se arrastra*. La primera hace referencia a alguien llamado Khalibi, pero se trata del nombre de un negocio, no de una persona. La segunda pista es el nombre Áspid Carmesí, que remite a una oscura calle del Bloque de Bronce llamada Camino del Áspid Carmesí. La última pista apunta al caravasar, pero no aclara a cuál.

Por separado, ninguna de estas pistas lleva a los héroes al caravasar Khalibi del Camino del Áspid Carmesí. Cuando los héroes tengan dos pistas, pueden intentar una prueba de Sociedad CD 25 para advertir que remiten a un lugar y poder señalar su ubicación. Cuando los héroes tengan las tres pistas, la CD de Sociedad se

reduce a 10. Si los héroes se bloquean con las pistas, Abayone puede unirlos.

Recompensa en PX: cuando los héroes identifiquen que el caravasar Khalibi de la Calle de la Áspid Carmesí es el origen de *lo que se arrastra*, concédeles 30 PX.

CARAVASAR KHALIBI

El Consorcio de Aspis dirige este pequeño caravasar cerca de la puerta oeste de la ciudad para recibir cargamentos clandestinos. El caravasar Khalibi aparenta ser otro más del montón de caravasares de Kibwe, y públicamente se desconoce que es el Consorcio el que lo dirige.

Tomil Jabrin planeó en secreto el cargamento de las *pedras cienagosas* desde Nex hasta el caravasar Khalibi, pero una porteadora llamada Matala abrió la caja antes de tiempo y liberó *lo que se arrastra*. Matala sobrevivió en el momento en el que se liberó la maldición y huyó, dejando el rastro que los héroes siguieron hasta aquí.

El caravasar Khalibi es de piedra y se mantiene fresco y agradable incluso en los días más cálidos. El caravasar no tiene ventanas; el aire fluye a través de unas estrechas aberturas cerca del techo. El patio interior de las caravanas (área **A5**) carece de techo, pero las otras habitaciones tienen techos de 10 pies (3 m) de alto (en el ala oeste del edificio) o de 15 pies (4,5 m) de alto (en las casetas para las carretas en el ala este del edificio). Unas linternas de *llama continua* iluminan todas las habitaciones.

Las puertas internas están hechas de madera sólida y no están cerradas con llave, excepto las tres que llevan a los cuartos del extremo norte: la oficina (área **A3**), la bóveda (área **A6**) y la caseta norte (área **A9**). Estas puertas se abren tal como se describe en cada área.

A1. Entrada

Esta habitación de piedra es fresca y agradable. Hay estanterías alineadas en dos de las paredes, y frente a ellas hay un gran escritorio con tomos voluminosos. Detrás del escritorio hay una gran silla. Las puertas llevan al norte y al sur; la puerta norte tiene un letrero que dice «No pasar» en común y mwangi.

Es en esta área de recepción donde los agentes del Consorcio de Aspis se reúnen con extraños. Las estanterías contienen diarios de viaje y atlas baratos de la región circundante de Kibwe. Los registros del escritorio son libros de notas y resúmenes de cuentas. Todo lo que hay en esta habitación está cuidadosamente dispuesto (o perfectamente falsificado) para denotar que sólo hay negocios legítimos.

A2. Sala de reuniones

Moderada 5

Esta habitación cuenta con una gran mesa con varias sillas a su alrededor, aunque sólo una de las sillas se encuentra a un lado, como si hubiera una entrevista o un tribunal. En una esquina se alza una

estatua de madera y en la mesa se extiende un gran mapa. Hay una mancha de humedad en el centro del suelo de piedra de la habitación. Una puerta de doble hoja conduce al sur y otras dos puertas conducen al este.

Esta sala de reuniones se usa para múltiples fines. Últimamente se ha utilizado como cuarto de planificación en el que Tomil indicó a sus agentes a dónde llevar el Pilar Guardián llamado Quebrantamaldiciones. El mapa señala con claridad la ciudad de Kibwe y la ciudad en ruinas de la Sagrada Xatramba, que está aproximadamente a 140 millas (225 km) de distancia. En el mapa está marcado un viejo camino que conecta ambas ciudades.

Criaturas: en la esquina hay una estatua que representa a una gran chelaxiana cazadora de presas y aliada de Aspis que legó al consorcio una pequeña fortuna. El legado fue suficiente no sólo para erigir la estatua en su honor, sino también para animarla como un gólem de madera que protege esta habitación. El gólem cobra vida si alguien que no sea un agente de Aspis permanece en esta habitación más de 2 asaltos.

El charco del suelo es un cieno gris. Alguna vez fue un recepcionista de la casa, pero ahora es una criatura des-cerebrada que atacará a cualquier cosa viva que detecte (el gólem reconoce al cieno como una persona autorizada y por eso no lo ataca). Tanto el gólem como el cieno persiguen a los enemigos que huyan y ambos luchan hasta ser destruidos.

GÓLEM DE MADERA

CRIATURA 6

Bestiario 2, pág. 130

Iniciativa Percepción +12

CIENO GRIS

CRIATURA 4

Bestiario 2, pág. 193

Iniciativa Percepción +8

Tesoro: bajo el mapa hay un *amuleto de plumas (abanico)*.

A3. Oficina

Moderada 5

La puerta a esta habitación se encuentra cerrada. Un héroe puede Abrir por la fuerza una puerta cerrada si tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 25 o en una prueba de Lacrocinio CD 25 para Forzar una cerradura. Es posible que los héroes cuenten con la llave de Matala que tiene Numu, que abre esta cerradura.

Esta oficina está elegantemente amueblada con un gran escritorio de palisandro y una silla de cuero. Una extraña y grasienta niebla rodea el escritorio en volutas delgadas. En la pared oeste se alza una amplia estantería junto a la única puerta de la habitación.

Ésta era la oficina del gerente del caravasar. Tomil usó esta oficina las últimas semanas en lugar de usar su

CARAVASAR KHALIBI



otra oficina en la ciudad para supervisar personalmente el envío de las *piedras cenagosas*. Por ello, uno de los cajones del escritorio contiene varias notas de los planes de Tomil.

En la pared este detrás de la silla hay una puerta secreta que lleva a la bóveda (área **A6**). Un héroe que Busque en la habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 detecta la puerta secreta.

Tomil Jabrin aún se encuentra aquí, por decirlo de alguna manera. *Lo que se arrastra* lo transformó en un poderoso cieno llamado lodo humeante. La silla del escritorio tiene marcas del cieno y está claro que alguien que se sentaba en ella se convirtió en un cieno que no estará muy lejos.

Criaturas: el lodo humeante acecha bajo el escritorio y es la causa de la niebla. Emerge para atacar a cualquiera que esté en la habitación y lucha hasta ser destruido.

LODO HUMEANTE

Página 63

Iniciativa Percepción +11

CRIATURA 7

El tomo de Tomil: dentro del cajón superior del escritorio, un pesado libro de cuero cerrado con un cierre de hierro encantado contiene los planes del líder de Aspis. En lugar de tener un espacio para una llave u otro mecanismo, este cierre mágico tiene una hoja dentada que sobresale junto al símbolo de una cara de un demonio cornudo. Una prueba con éxito de Religión identifica al demonio cornudo como una representación del señor demoníaco Angazhan. Un éxito en una prueba de Oculismo o de Latrocinio CD 20 (o un éxito crítico en la anterior prueba de Religión) revela que este cierre se puede abrir de dos modos: con un símbolo religioso de Angazhan que toque la hoja o bien haciendo que la hoja derrame sangre (causando 1d3 de daño persistente por sangrado). En cualquier caso, el libro se abre. Si todo falla, un héroe puede Abrir por la fuerza el cierre mágico con un éxito en una prueba de Atletismo CD 25, pero en cada intento la hoja dentada se mueve, causando 1d8 de daño persistente por sangrado con un fallo en la prueba de Atletismo (2d8 de daño persistente por sangrado si se sufre un fallo crítico).

El libro contiene anotaciones de un cargamento de varias piedras de sangre mágicas que provienen de la ciudad de Oenopion en Nex, que pudieron haberse usado para infligir una fatal maldición llamada *lo que se arrastra*. *Lo que se arrastra* afecta únicamente a humanos y los transforma en cienos descerebrados, pero Tomil pensó que podría controlar la maldición y afectar sólo a sus enemigos. En el libro se encuentran los nombres de varios objetivos humanos, incluyendo a la mayoría de los miembros del Consejo Representativo de Kibwe. La última página tiene escritas las siguientes palabras: «¿El Quebrantamaldiciones podría ser un problema?».

El mapa de Tomil: un cajón bajo del escritorio contiene un mapa que traza una vieja carretera desde Kibwe hasta las ruinas acechadas por demonios de la Sagrada Xatramba, a unas 140 millas (225 km) de Kibwe. En el mapa hay marcadas varias paradas.

Tesoro: el libro sellado también contiene un *pergamino de indetectabilidad* y una nota al portador de un prestamista en el Bloque de Iwisa por 250 po. Los héroes sólo tienen que presentar la nota para obtener el dinero.

Otro cajón del escritorio contiene dos insignias de bronce que llevan el símbolo de la serpiente del Consorcio de Aspis. Esto significa que quienes lo portan son agentes de bronce, el rango formal más bajo de la organización. Cada uno tiene un valor de 1 pp sólo por el trabajo de grabado, pero los enemigos del Consorcio de Aspis pagarían hasta 10 po por cada insignia, ya que les permitirían hacerse pasar por sus enemigos con facilidad.

A4. Depósito

Baja 5

Hay varias cajas, urnas, barriles y jaulas sobre unos estantes resistentes. Una puerta de doble hoja conduce al oeste y dos puertas de doble hoja conducen al este.

El Consorcio de Aspis almacena mercancías mundanas para caravanas en estas habitaciones. Una urna casi tan grande como un hombre se encuentra almacenada contra la pared norte y vibra ligeramente cuando alguien se acerca.

Criaturas: la urna contiene miles de voraces milpiés de Mwangi. La urna estalla si se la toca o si sufre daño y la plaga de milpiés lucha hasta ser destruido.

PLAGA DE MILPIÉS MWANGI (2)

CRIATURA 4

Plaga de milpiés de élite (*Bestiary* 6)

Iniciativa Percepción +11

Tesoro: en uno de los estantes hay ocho estrechas cajas de madera. Siete de ellas contienen ramas de canela y están valoradas en 15 po cada una: la octava contiene una *poción curativa moderada*. Cualquier héroe que Busque en esta habitación descubre este tesoro.

A5. Patio de caravanas

Moderada 5

Este amplio patio carece de techo. En el suelo, que está cubierto de paja y arena, hay huellas de pisadas de humanos y de animales. Dos pares de enormes puertas de carga conducen al este; las puertas situadas más al sur están ligeramente entreabiertas. Otras puertas que van hacia el oeste y el norte están marcadas como «Almacén» en común y mwangi. Un abrevadero de agua estancada se interpone entre las dos puertas al oeste y, ocupando la esquina suroeste del patio, hay una mesa y unas sillas endeble. En la esquina sureste del patio, debajo de un toldo improvisado, hay apilada toda una montaña de cajas, toneles y cajones.

Las carretas de las caravanas se cargan o descargan directamente desde el almacén (área A4) o la bóveda (área A6) hasta el patio central. El patio es lo suficientemente grande como para que las carretas puedan dar la vuelta, lo que les permite entrar o salir por las dos casetas para carretas conectadas (áreas A7 y A8). El abrevadero ofrecía agua a los animales que tiraban de los carromatos. En la esquina sureste del patio hay amontonado equipo de expedición mucho más protegido de los elementos que el abrevadero de los animales o la mesa.

Peligro: los agentes de Aspis son los únicos autorizados a estar en el patio. En el suelo de piedra, oculto por la arena y la paja, hay un gran sello tallado que proporciona protección mágica. Cuando una criatura que no lleve una insignia del Consorcio de Aspis cruce el punto medio del patio, se activa la trampa. Ésta convoca a un acechador invisible llamado Yashatto, que está obligado a perseguir y matar a los intrusos que haya en el patio de caravanas. A Yashatto no le gusta ser convocado e interpreta la letal instrucción en su más amplio sentido, buscando matar a tantos humanoides como encuentre y comenzando con cualquiera que esté en el patio.

RUNA DE CONVOCACIÓN DE ACECHADORES PELIGRO 7

POCO COMÚN COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Sigilo +15 (experto)

Descripción La arena esconde una runa que convoca a un acechador invisible en este patio.

Inutilizar Acrobacias CD 25 para acercarse sin activar la trampa, seguido de Arcanos CD 25 (experto) o Latrocinio CD 27 (experto) para borrar la runa o *disipar magia* (4.º nivel; contrarrestar CD 25) para contrarrestar la runa.

Convocar Monstruo ➤ (arcanos, conjuración, convocación);

Activador Cuando una criatura que no lleve abiertamente una insignia del Consorcio de Aspis cruce el centro del patio; **Efecto** La trampa invoca un acechador invisible (*Bestiario*, pág. 144). El acechador invisible tira iniciativa y permanece durante 2d6 asaltos, tras lo cual el conjuro finaliza y el acechador invisible desaparece. El acechador invisible desaparece también si alguien desactiva la trampa antes de que finalice la duración. El acechador invisible puede usar 3

acciones cada asalto y puede usar reacciones, a diferencia de la mayoría de las criaturas convocadas.

Rearme La trampa se rearma tras 24 horas.

Tesoro: el equipo de expedición del patio contiene alimentos secos, toneles de agua y cerveza, sogas, palas, herramientas, hierbas repelentes de insectos y otro equipo mundano suficiente como para un viaje de varias semanas atravesando la Extensión de Mwangi. Su valor total es de 25 po y tiene un Peso de 20. Puede resultar útil para el viaje de los héroes del Capítulo 2 a la Sagrada Xatramba.

A6. Bóveda

La puerta de doble hoja que conduce a esta habitación se encuentra cerrada con llave, al igual que la puerta de la oficina. Si los héroes no tienen la llave de Matala, pueden Abrirla por la fuerza si tienen éxito en una prueba de Atletismo CD 25 o si tienen cuatro éxitos en pruebas de Latrocinio CD 25 para Forzar una cerradura.

En esta bóveda se almacenan finas cortinas de tela, grandes cofres de teca llenos de ropa y muebles finos. Los grilletes vacíos atornillados a la pared norte indican que a esta cámara también podrían haberse dado otros usos más brutales.

Esta bóveda almacena bienes valiosos o ilegales, entre los que se incluían esclavos. El actual contenido de la habitación proviene de las posesiones de una familia noble Chelaxiana llamada los Alteir, que murieron de una desagradable plaga hace dos meses. Los leales sirvientes de la familia enviaron inmediatamente las pertenencias de regreso a Cheliox, pero el Consorcio de Aspis interceptó el cargamento y retiene los bienes aquí hasta poder venderlos discretamente. Cualquier héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 15 mientras revisa estos bienes puede conocer la tragedia de los Alteir; con un éxito crítico, el héroe se da cuenta de que los bienes son demasiado reconocibles como para venderlos en Kibwe.

Tanto la pared oeste como la pared este de la bóveda contienen puertas secretas que los héroes pueden descubrir al Buscar en la habitación si tienen éxito en una prueba de Percepción CD 20.

Vender las posesiones de los Alteir: aunque el contenido de esta habitación puede valer una pequeña fortuna en algún momento, es demasiado voluminoso como para moverlo y es demasiado fácil de reconocer como para venderlo. Cualquier héroe que intente venderlo recibirá una negativa cortés y se le advertirá sobre la venta de mercancías evidentemente robadas a una familia con conexiones infernales. Encontrar comprador para esta mercancía puede ser una aventura en sí misma, involucrando chelaxianos vengativos e implacables diablos.

A7. Caseta de carretas sur

Esta larga habitación, con puertas de doble hoja que conducen al oeste y al este, es una caseta lo suficientemente grande como para

albergar un carromato cargado. La puerta de doble hoja hacia el oeste, que tiene un letrero que dice «Sólo agentes autorizados» en común y mwangi, está entreabierta, revelando un patio con arena detrás. Los estantes contienen herramientas para reparar carromatos, como palancas, martillos y ruedas de repuesto.

Los agentes metían los carromatos que llegaban en esta habitación para comprobar su contenido y prepararlos junto a sus tripulantes. Luego, los trabajadores del Consorcio de Aspis llevaban el carromato al patio adyacente (área A5) y lo descargaban antes de volver a cargarlo con otra mercancía, devolviéndolo después a la cabina. Otro trabajador llevaría el carromato cargado hasta la siguiente parada.

A8. Caseta de carretas central

En las paredes este y oeste de esta habitación se alzan puertas de doble hoja. La puerta oeste tiene un cartel que dice «Sólo agentes autorizados» en común y mwangi. Los estantes contienen varias cajas y trapos, además de un eje de carro grasiento. En el centro de la habitación hay un reluciente charco de aceite amarillento, de casi 12 pies (3,5 m) de ancho, que cubre el piso.

Esta habitación tiene el mismo propósito que la caseta de carretas sur. El charco es aceite de girasol que se derramó y nunca se limpió.

A9. Caseta de carretas norte

Severa 5

La puerta de esta habitación está cerrada y atrancada desde dentro. Si los héroes tienen la llave de Matala, pueden abrir la cerradura, pero también pueden hacerlo si tienen éxito en cinco pruebas de Latrocinio CD 30 para Forzar una cerradura. Sin embargo, la puerta no se abre mientras siga atrancada; para Abrirla por la fuerza necesitan una prueba de Atletismo CD 30.

Un pequeño carromato, poco más grande que un carro, se encuentra junto a la pared oeste de esta gran sala. En el extremo este de la habitación hay una puerta de doble hoja. En el carromato hay una caja de teca abierta y volcada con algunas piedras preciosas de color rojo oscuro esparcidas a su alrededor.

Este es el carromato que trajo las *piedras cenagosas* desde Oenopion hasta Kibwe. Las piedras aún se encuentran en el carromato, pero su magia está agotada y ahora sólo son gemas valiosas. Descansan sobre un residuo violáceo que alguna vez fue el preparado arcano que amplificaba su poder.

La caja está visiblemente etiquetada como cargamento desde Oenopion en Nex para Tomil Jabrin del caravasar Khalibi en Kibwe. También contiene una nota de pergamino doblada, que nadie leyó antes de que el desastre se esparciera por el caravasar. El mensaje dice: «Ten cuidado, Tomil. Las piedras llevan mucho tiempo en la mezcla (ganando poder) durante el viaje hasta Kibwe. No puedo saber cuánto poder; la maldición puede potenciarse lo

suficiente como para no limitarse sólo a quienes toquen las piedras, pudiendo llegar a transmitirse por contacto o proximidad».

Criaturas: dos supervisores de la caravana estaban presentes cuando se abrió la caja de Oenopion, por lo que fueron de las primeras víctimas de la maldición. Ahora acechan en esta cámara como cienos verdurosos y atacan a cualquiera que entre a esta habitación.

CIENOS VERDUROSOS (2) CRIATURA 6

Bestiario 2, pág. 194

Iniciativa Percepción +8

Tesoro: hay 10 gemas no mágicas que yacen en el carro-mato; cada una de ellas vale 40 po. La estantería de esta habitación contiene unas *botas eficas*.

REGRESAR CON ABAYONE

Cuando los héroes visiten a Abayone Munme en su casa y le informen de lo que han descubierto en el caravasar Khalibi, lee o parafrasea lo siguiente.

Abayone ríe sombríamente. "Entonces, ¿quiénes querían liberar la maldición sobre sus enemigos cayeron víctimas de la misma? Ese es el precio de la maldad. Pero esta maldición está extendiéndose y Kibwe está en grave peligro. Por suerte, quienes construyeron esta ciudad lo dejaron todo preparado para salvarla".

"Las estatuas de las paredes y las columnas alrededor de la ciudad son los Pilares Guardianes. Pertenecen a una magia muy antigua, de la que hay mucho que podemos entender y mucho que no. Hay un archivo abandonado que fue construido incluso antes de que Kibwe fuera la capital de un gran imperio. Se llamaba Archivo del Sol ¡y supongo que así se sigue llamando! Dentro hay un Pilar Guardián con la cabeza de un eland. Se llama Quebrantamaldiciones y su función es erradicar cualquier maldición que pueda amenazar la ciudad. Funcionará para detener la propagación de la maldición de *lo que se arrastra*. Debéis ir al Archivo del Sol para encontrar y activar al Quebrantamaldiciones".

Abayone les da la dirección del Archivo del Sol a los héroes, que se encuentra en el extremo sur del vecindario del Campamento Mozimba. También les da una insignia de oro que lleva colgada del cuello con una cadena. Les explica que los líderes de Kibwe llevan esas insignias para activar los Pilares Guardianes en tiempos de necesidad. Cree que los héroes podrían usarla para activar al Quebrantamaldiciones, aunque no está segura de cómo hacerlo, ya que hace décadas que nadie activa un Pilar Guardián.

Acerca del Archivo del Sol: quizás El Archivo del Sol fue un laboratorio o una biblioteca, pero ahora está abandonado. Sólo se recuerda por ser el lugar de descanso del Pilar

Guardián con cabeza de eland conocido como Quebrantamaldiciones. Se rumorea que la estatua puede detener cualquier maldición que recaiga sobre la población de Kibwe, aunque su capacidad no es nada específica. El Quebrantamaldiciones también es el único Pilar Guardián ubicado en el interior de un edificio en lugar de estar sobre uno de los pilares de piedra alrededor de Kibwe, pero nadie sabe el motivo. Abayone nunca entró al Archivo del Sol y no sabe que hay en su interior. Cree que el edificio está abandonado, pero asegura a los héroes que la insignia que les dio prueba que tienen autorización oficial si alguien los cuestiona.



PIEDRAS CIENAGOSAS

ARCHIVO DEL SOL

El Archivo del Sol es una de las estructuras más antiguas de todo Kibwe. Está hecha con el mismo granito perdurable grabado con glifos que las paredes y pilares ornamentales de la ciudad. Colinda con una de las paredes internas de la ciudad en el extremo sur del tradicionalista Campamento Mozimba. Sólo permanecen intactas las florituras más robustas y los enormes grabados de sol del suelo de las dos habitaciones principales. Hay quien dice que alberga al Pilar Guardián conocido como Quebrantamaldiciones.

Lo cierto es que el Archivo del Sol no fue diseñado como lugar de descanso del Quebrantamaldiciones. Por el contrario, el archivo es la instalación en la que se imbuyó de poder cada Pilar Guardián durante los días de fundación de la ciudad. Hace tiempo que se perdió el conocimiento para imbuir los Pilares Guardianes, y su redescubrimiento podría traer una nueva era dorada a Kibwe al renovarse la extenuada magia de cada estatua. Pero el Quebrantamaldiciones, que se quedó en el Archivo del Sol hace siglos cuando se abandonó el edificio, aún conserva su poder. Las leyendas sobre la capacidad que tiene el Quebrantamaldiciones para detener las maldiciones son ciertas, pues permaneció conectado a la fuente de su poder (al menos hasta que Tomil lo sacó de la ciudad en secreto).

Habitantes actuales

Después de que Tomil sacara al Quebrantamaldiciones del Archivo del Sol, quiso desalentar a quienes pudieran adentrarse en el edificio abandonado y descubrir la ausencia de la estatua. Por ello, invitó a un pequeño grupo de boggards para que habitaran el archivo. Los boggards, liderados por el jefe Globblit Come Renacuajos, guiaron a algunos agentes del Consorcio de Aspis hasta unas ruinas en los pantanos de las afueras de Kibwe hace un año a cambio de un

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

MAPA DESPLEGABLE PARA LA OCASIÓN

Al explorar el Archivo del Sol, los héroes no tienen motivos para pensar que podrían tener que regresar. Sin embargo, el Capítulo 3 de esta aventura aborda su regreso al Archivo del Sol (en uno de las caras del *Mapa desplegable: Lo que se arrastra*) cuando éste se encuentra bajo el control del Consorcio de Aspis en lugar de bajo el de los boggards. Toma nota de los pequeños cambios que los héroes puedan hacer por aquí, como quemaduras de un conjuro de *bola de fuego*, los espeluznantes restos de un impacto crítico bien dado o marcas similares de su visita. Cuando los héroes regresen en el Capítulo 3, describe estos detalles de nuevo para que puedan percibir el impacto de sus acciones.

favor a futuro. Tomil jamás tuvo la intención de pagar a los boggards, pero cuando Globblit se presentó en su oficina de Kibwe exigiendo una compensación, Tomil se dio cuenta de que podría solucionar dos problemas de una vez: regaló el Archivo del Sol magnánimamente a los boggards y acordó proveerles de alimento y tesoros para asegurarse de que mataran a cualquiera que irrumpiera en el edificio, lo que a la vez extinguía su obligación con Globblit.

Globblit es un boggard imperioso y exigente que disfruta de la vida acomodada que le brindan la comida y tesoros que se le entregan. Por ahora, el jefe está conforme con hacer lo que Tomil le pida, aunque el último cargamento de carne y chucherías se está retrasando mucho. Globblit cuenta con varios boggards y otras criaturas reptilianas a sus órdenes.

Características del Archivo del Sol

El Archivo del Sol consta de dos niveles, aunque el nivel superior tiene sólo la mitad de tamaño que la planta baja. La estructura carece de ventanas e iluminación, pero tanto el Salón del Sol Inferior (área **B4**), como el Salón del Sol Superior (área **B13**) cuentan con profundas tallas en el suelo que iluminan ambos cuartos con una luz brillante. Los techos del Archivo del Sol están a 12 pies (3,5 m) de altura. Todas las puertas son de madera recia reforzada mágicamente para que sean duras como piedras y ninguna de ellas se encuentra cerrada. Gran parte de la estructura tiene un leve olor a humedad, pero las áreas en las que se asentaron los boggards están impregnadas de un hedor mucho más agrio.

B1. Entrada

El Archivo del Sol es un impresionante edificio hecho de las ancestrales piedras que lindan con los muros de la ciudad. Un túnel cuadrado en el lado sur de la estructura sirve de entrada. Al fondo, entre las sombras, hay una puerta al oeste y una puerta de doble hoja al este.

La puerta que lleva desde la entrada hasta el cuarto de guardia del oeste tiene un par de pequeños orificios a la altura de los ojos de un humano, pero al mirar no se aprecia nada destacable en esa habitación. La puerta de doble hoja que lleva al este tiene tallada la imagen de un sol ardiente y se abre hacia dentro.

B2. Entrada al cuerpo de guardia

Esta gran habitación sólo cuenta con una entrada. Está vacía, a excepción de dos viejos sacos de dormir (lo que indica que unos okupas han dormido aquí) y una estatua muy realista de una mujer con una mirada de disgusto en el rostro. La estatua se encuentra de lado, cerca de la puerta, como si la hubiesen apartado de la vista.

Esta habitación la ocupaban los guardias que vigilaban a cualquiera que entrase o saliese del Archivo del Sol, pero, a lo largo de los años, fue usada por vagabundos o para encuentros amorosos. La estatua es una víctima del basilisco de los boggards. A los boggards les resulta divertida su expresión, y la dejaron en la entrada para desalentar a los intrusos. La última vez que los agentes de Tomil entregaron su pago a los boggards, éste exigió que quitaran la estatua. Después de todo, se supone que la presencia de estos tiene que pasar desapercibida. Los boggards simplemente dejaron la estatua aquí y se olvidaron de ella.

B3. Cámara de recepción

Baja 5

Esta gran cámara tiene puertas dobles que llevan al norte y al oeste. La esquina sur se encuentra llena de escombros, lo que indica que esa parte del edificio se derrumbó.

Hay tres grandes abrevaderos de metal colocados junto a la pared sur que fueron arrastrados hasta esta habitación. Se encuentran llenos de un lodo viscoso que huele fatal, y es donde descansan los boggards de esta cámara. Para poder mover un abrevadero es necesario tener éxito en una prueba de Atletismo CD 22 y, al hacerlo, se derrama el lodo resbaladizo cubriendo un tercio del suelo (el abrevadero al oeste cubre 15 pies [4,5 m] del suelo al oeste, el abrevadero central cubre 15 pies [4,5 m] del suelo central y el abrevadero al este cubre 15 pies [4,5 m] del suelo al este). El lodo resbaladizo convierte la zona en terreno desigual (*Reglas básicas*, pág. 476; Mantener el equilibrio CD 17) durante 1 hora, transcurrido ese tiempo será barro seco.

Entre los abrevaderos hay pilas desordenadas de huesos y cartílagos: son los restos de las comidas que les traen a los boggards.

La esquina derrumbada de la habitación tiene varias décadas y cubre completamente una estrecha puerta que lleva al área **B5**. Se requieren varios días de trabajo para quitar runa suficiente como para pasar, y los actuales habitantes del archivo no tienen intención de hacerlo.

Criaturas: aquí viven seis boggards batidores. Se supone que están de guardia, pero están aburridos de su trabajo. Tienen cuatro ratas que capturaron y ataron con cordones de cuero y constantemente organizan carreras, peleas y festines de ratas y otras actividades para apostar grandes sumas que en realidad no tienen.

Si los batidores detectan intrusos, se preparan para defender la habitación. La mitad de los boggards se abalanzan al ataque cuerpo a cuerpo, mientras uno usa su Croar aterrador y los otros dos intentan volcar los abrevaderos para dificultar el movimiento de los intrusos. La habilidad Zancada pantanosa de los boggards no sirve en el terreno desigual, por lo que esta trepa hace que el suelo sea un reto tanto para ellos como para los enemigos, pero los boggards no pensaron bien esa parte del plan. Luchan hasta la muerte.

BOGGARDS BATIDORES (6)

CRIATURA 1

Bestiario, pág. 43

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: entre la pila de cartílagos del suelo, se encuentra escondida una *varita de ácido fétido* (página 61). Un héroe que Busque en esta habitación la encuentra automáticamente.

B4. Salón del Sol Inferior

Este gran salón está iluminado por un enorme y brillante símbolo de un sol en el suelo. El símbolo es una espiral con ocho triángulos dispuestos a su alrededor como si fueran los rayos. El techo tiene dos agujeros, de cerca de un pie (30 cm) de diámetro cada uno. Uno está directamente encima del centro del símbolo del sol que hay en el suelo, mientras que el otro se aleja unos diez pies (3 m). En las esquinas suroeste y sureste hay dos grandes fuentes de piedra con agua de aspecto claro y limpio. Hay puertas dobles que conducen al sur, al este y al oeste.

Este salón todavía conserva la ancestral magia presente en el Archivo del Sol. Esta magia no sólo hace que el sol brille, sino que también evita que el agua de las fuentes se estanque y se llene de moho. El agua puede beberse. El brillo del símbolo desconocido y la antinatural pureza del agua de las fuentes hicieron que los boggards videntes de la ciénaga declararan que este salón traía mala suerte e insistieron en que ningún boggard entrara en él salvo para atravesarlo rápidamente.

Los agujeros del techo llevan al área **B13** a través de 10 pies (3 m) de piedra. Los personajes Pequeños que estén entrenados en Acrobacias pueden intentar una prueba de Acrobacias CD 20 para Escurrirse a través de uno de los agujeros; un personaje Mediano necesita tener maestría en Acrobacias para intentarlo.

La puerta sur lleva a la cámara de recepción (área **B3**), la puerta este lleva a la biblioteca (área **B6**) y la puerta oeste

lleva a la cámara de los escribas (área **B7**). Aunque hay criaturas en todas estas habitaciones, debido al grosor de las paredes y de las puertas, ninguna criatura puede oír un combate que suceda en cualquier otro lugar.

Activar el Símbolo Solar: aunque el brillo del sol es evidentemente mágico, tiene otro poder mayor que se describe en el Salón del Sol Superior (área **B13**), que requiere que alguien se encuentre bajo el agujero central. Cualquier héroe que examine el símbolo y tenga éxito en una prueba de Naturaleza o de Religión CD 22 comprenderá que el símbolo es parte de una red de poder que puede activarse, pero desde otro lugar. Con un éxito crítico, el héroe comprende que hay un segundo símbolo solar justo encima de éste y que de algún modo hay un intercambio de energías entre ambos a través de los agujeros del techo.

B5. Entrada lateral

Esta pequeña entrada contiene una gran cantidad de escombros de un antiguo derrumbe. Una robusta puerta lleva al este y hay una abertura al norte apenas visible debido a los escombros.

Dentro de la puerta hay apiladas unas cajas endebles y un montón de envoltorios manchados de sangre. En este lugar es dónde los agentes del Consorcio de Aspis, bajo las órdenes de Tomil, dejaban patas de carne cruda y baratijas brillantes y vulgares a los boggards. Todo esto lleva días aquí, pero aún apesta a carne podrida.

El derrumbe cubre una estrecha puerta que lleva al área **B3**. Se necesitan varios días para quitar suficientes piedras como para poder pasar.

Tesoro: un antiguo explorador perdió una *cinta escurridiza* (página 61) en esta habitación, que nunca nadie volvió a hallar. Un héroe que Busque en esta habitación y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 la encuentra.

B6. Biblioteca

Moderada 5

Las paredes este y oeste de esta larga habitación están cubiertas de cubículos y estanterías. Todavía perduran algunos trozos de cuero y pergamino, pero la mayoría de los materiales que hay en esta habitación están amontonados en el suelo y empapados con barro para hacer un nido. El extremo sur de la habitación sufrió un derrumbe y parece intransitable. Cerca del derrumbe hay un gran charco de sangre y los restos de un cadáver mutilado sobre los que revolotean unas moscas gordas.

Dos boggards videntes de la ciénaga se hicieron con esta biblioteca como sus aposentos personales para poder ser ellos quienes distribuyeran los bienes que les entregaba el Consorcio de Aspis por la entrada lateral (área **B5**). Trituraron los tomos ancestrales para armar sus abultados y apestosos nidos.

Los videntes de la ciénaga se refugian aquí junto a dos lagartos gigantes. Como llevan días sin recibir comida ni baratijas, mataron a uno de los lagartos para alimentar a la tribu. Están a uno o dos días de hacer lo mismo con el otro lagarto.

El derrumbe del sur es lo suficientemente grande como para ocultar el pasadizo hacia el área **B5**; sólo los héroes que Busquen en esa esquina de la habitación pueden encontrarlo, pero los boggards saben que está ahí.

Criaturas: aquí viven dos boggards videntes de la ciénaga llamados Lorgblo y Olbbit, y pasan el tiempo discutiendo para ver a quién de los dos culpará el jefe Globblit por la falta de entregas. Cuando los héroes llegan, los videntes de la ciénaga ven la oportunidad de echar la culpa a otro y les atacan. Prefieren mantenerse fuera del alcance y lanzar *flecha ácida*, pero usarán su Croar aterrador y su Croar destructivo contra los enemigos que entren a su alcance cuerpo a cuerpo.

Los videntes de la ciénaga reciben la ayuda en combate del último lagarto gigante. El lagarto ignora el destino que le aguarda para los próximos días y sigue siendo leal a los boggards.

Todos estos enemigos luchan hasta la muerte y persiguen a cualquier enemigo que huya.

LORGBLO Y OLBBIT

CRIATURA 3

Boggards machos videntes de la ciénaga (*Bestiario*, pág. 44)

Iniciativa Percepción +11

LAGARTO CON CHORRERAS GIGANTE

CRIATURA 5

Bestiario, pág. 225

Iniciativa Percepción +11

Tesoro: los boggards de esta habitación se sienten culpables porque estuvieron malversando los bienes del jefe Globblit. Sus nidos contienen cinco estatuillas de insectos de ónice que valen 50 po cada una, un monedero que contiene 99 po y un *botón aceitoso* (página 60).

B7. Cámara de los escribas

Moderada 5

De las paredes de esta habitación sobresalen cinco bloques que se elevan a 3 pies (90 cm) del suelo. Las tallas de pergaminos de las paredes por encima de ellos indican que posiblemente se hayan utilizado como escritorios o mesas de trabajo, pero ahora están cubiertas por una capa de cañas fangosas para que sirvan de repisas para dormir. Unas puertas de doble hoja conducen al este y al sur.

La cámara de los escribas está ocupada por una de las boggard vidente de la ciénaga y su séquito de guerreros. No tienen mucho que hacer, salvo aguardar las órdenes del jefe Globblit, y por ello suelen dormir en sus yacijas.

Símbolos de pergaminos inestables: los boggards no saben que los símbolos de pergaminos sobre cada escritorio pueden brillar (como el conjuro *luz*, si un personaje usa una acción de Interactuar para pulsar un símbolo hacia dentro). La luz se apaga si se vuelve a oprimir o pasadas 24 horas. Pueden saberlo si usan Detectar magia o Buscan en el área; una prueba de Arcanos CD 20 o de un Saber adecuado sugiere a los héroes que estas luces están sobrecargadas debido a lo inestable que se ha vuelto la magia imbuida con el paso del tiempo. Con un éxito, un héroe advierte que si encienden las cinco luces a la vez se crea una peligrosa sobrecarga. Con un éxito crítico, el personaje advierte que la sobrecarga se produce al pasar 1 asalto después de que se ilumine la última luz, dejando apenas tiempo para salir de la habitación.

Si se encienden las cinco luces a la vez, éstas comienzan a parpadear ominosamente. Un asalto más tarde, los cinco símbolos de pergamino explotan en una descarga cegadora. Las criaturas que estén en la habitación sufren 5d8 de daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 22). Con un fallo, la criatura queda cegada durante 1d4 asaltos (o durante 1 hora con un fallo crítico). Tras la explosión, las luces no pueden usarse hasta pasada 1 semana.

Criaturas: Golga es una boggard corpulenta con una risa chirriante. Los guerreros consideran que es bastante atractiva y luchan hasta la muerte para defenderla de los intrusos. Golga disfruta luchando detrás de sus guerreros, pero es sumamente cobarde y se rinde si matan a todos los guerreros. Golga da información sobre los otros boggards con facilidad, pero sabe poco sobre el acuerdo del jefe Globblit con el Consorcio de Aspis, aparte de que realizan entregas regulares de comida y tesoros brillantes. Aunque Golga quiere dar información de los otros boggards, trata de mantener en secreto la presencia del basilisco de la habitación adyacente para que los intrusos se lleven una desagradable sorpresa

GOLGA

CRIATURA 3

Boggard hembra vidente de la ciénaga (*Bestiario*, pág. 44)

Iniciativa Percepción +11

BOGGARDS COMBATIENTES (4)

CRIATURA 2

Bestiario pág. 43

Iniciativa Percepción +8

Tesoro: Golga lleva un collar de plata valorado en 150 po escondido bajo los pliegues de su cuello. Los héroes pueden verlo si usa su Croar destructivo o su Croar aterrador; de lo contrario, necesitan Buscar sobre ella y tener éxito en una prueba de Percepción CD 15 para encontrarlo.

B8. Sala de reflexión

Moderada 5

En las paredes oeste y este se encuentran fijadas dos grandes planchas de metal que se reflejan la una a la otra y la habitación. Esparcidas por el extremo sur de esta habitación, junto a un gran nido de hojas y barro, hay tres estatuas tan dañadas que resulta imposible identificarlas. Una puerta de doble hoja conduce al norte y una abertura al suroeste revela un tramo de escaleras que conduce hacia arriba.

Esta sala se usaba para meditación y reflexión, pero cuando el jefe Globblit encontró los espejos, vio que era el lugar perfecto para dejar sus dos basiliscos. Globblit espera emparejarlos y criar más basiliscos, pero aún no han puesto ningún huevo.

Las estatuas son tres vagabundos que buscaron refugio en el Archivo del Sol hace unos días, pero fueron capturados por los boggards.

Criaturas: los dos hosclos basiliscos están entrenados para no atacar a los boggards, pero se abalanzan contra cualquier otra criatura que vean. Pueden mirar por los espejos para ver los objetivos que quieran petrificar o usar su Mirada petrificante, pero, al contrario de lo que supone Globblit, esto no hace que sus ataques petrificantes sean más peligrosos de lo que ya son. Los basiliscos luchan hasta la muerte y por lo general persiguen a los enemigos que huyen, pero saben que hay una trampa dolorosa en las escaleras y no perdigan a nadie en esa dirección.

BASILISCOS (2)

CRIATURA 5

Bestiario, pág. 38

Iniciativa Percepción +11

B9. Escaleras

Severa 5

Esta larga escalera, con pasamanos salientes de piedra gastada va de oeste a este.

Esta escalera cuenta con una trampa para mantener alejados de las salas más importantes a los intrusos. Las escaleras son tan empinadas que el ascenso se considera terreno difícil.

Un personaje que Busque cerca de la escalera puede intentar una prueba de Percepción CD 20 para detectar los restos de unos pocos dardos pequeños de una activación anterior de la trampa. Con un éxito en una prueba de Latrocinio CD 20, se identifican como dardos envenenados disparados por una trampa cercana.

Peligro: la trampa de dardos envenenados no se desencadena hasta que una criatura pise los peldaños, pero sus ataques afectan a las criaturas que estén en la escalera y a 10 pies cuadrados (1 m²) de la parte inferior y superior de la escalera.

El Consorcio de Aspis encontró esta trampa, así como el panel de control oculto en el pasamanos del oeste en la parte superior de la escalera. Tomil le mencionó la trampa a Globblit en una nota que éste aún conserva (consulta el área B10).

GALERÍA DE DARDOS ENVENENADOS

PELIGRO 8

Reglas básicas, pág. 528

Iniciativa Sigilo +16

B10. Rellano

Este rellano de forma extraña tiene escaleras que descienden al sur, una puerta estrecha con una pequeña ventana hacia el norte y una gran puerta de doble hoja al este. La puerta de doble hoja lleva un grabado de un sol resplandeciente con rayos que alejan unas nubes de tormenta. Cerca de las puertas hay una alcoba irregular en la que hay una mesita de piedra con un cofre abierto.

El cofre contenía los primeros regalos de Tomil para el jefe Globblit. Ahora, lo único que hay es una nota escrita en Abisal que dice: «Las escaleras tienen una trampa, aliado jefe, el interruptor para desactivarlo está cerca del pasamanos del oeste en el rellano. Puede que quieras reactivarla si buscas aumentar las defensas del edificio. Sé que no me fallarás al mantener alejados del edificio a los intrusos, o daré por terminado nuestro lucrativo acuerdo y dejaré que la guardia de Kibwe se encargue de ti como lo haría con cualquier otra sabandija de la ciudad». Si los héroes revisaron entre las notas de la oficina de Tomil (área A3), reconocen la escritura. Globblit conserva la nota porque no termina de entenderla, pero pronto se dio cuenta de que la nota podría ser valiosa si Tomil intentara traicionarle. Globblit no sabe que Tomil está muerto.

Criaturas: una única boggard combatiente hace guardia en la puerta de la antecámara (área B12). Si se activa la trampa de las escaleras (área B9) o si avista algún intruso, se dirige al área B12 para advertir a Globblit y se une a él a la lucha desde ahí.

BOGGARD COMBATIENTE

CRIATURA 2

Bestiario, pág. 43

Iniciativa Percepción +8

B11. Cuerpo de guardia superior

La puerta de esta habitación tiene una pequeña abertura a la altura de los ojos de un humano, similar a la entrada del cuerpo de guardia (área B2). También se usa como cuerpo de guardia, pero sólo hay un banco de piedra.

B12. Antecámara

Moderada 5

Esta amplia sala arqueada tiene una puerta de doble hoja que conduce al oeste y dos puertas de doble hoja que conducen al este; todas las puertas tienen un gran símbolo de un sol resplandeciente. Las puertas de doble hoja del sur de la pared este están desprendidas de sus bisagras y yacen torcidas en el piso. Hay una elaborada silla de madera junto a la pared norte colocada sobre un cofre de madera, que a su vez está colocado sobre una estantería de piedra que se derribó para usarse como base. La silla está adornada con grandes hojas y cañas para darle una apariencia más ostentosa y dramática.

Ésta es la «sala del trono» del jefe Globblit, que tuvo que construirse su propio trono usando cosas que encontró en el Archivo del Sol o que robó a los habitantes de la superficie. Al imperioso boggard le molesta tener que establecer su sala del trono en una antecámara, pero la luz del adyacente Salón del Sol Superior (área B13) le intimida tanto que no quiere poner un pie dentro y prohíbe a sus súbditos boggards que lo hagan.

Criaturas: el jefe Globblit da órdenes de forma ocasional a dos leales boggards combatientes que lo protegen. Globblit es imperioso y holgazán, está notablemente gordo y en su redonda cabeza tiene una mancha descolorida que se

asemeja a una libélula; una señal, según insiste, del favor de Gogunta y su derecho divino a liderar. Globblit adora aplastar a sus enemigos con su gran garrote y se abalanza al combate para fanfarronear frente a sus combatientes. Sin embargo, no llegó a jefe siendo imprudente, y se rinde si sus combatientes mueren y sus Puntos de Golpe quedan reducidos a menos de 20.

JEFE GLOBBLIT COMEDOR DE ESLIZONES CRIATURA 5

ÚNICO NM MEDIANO ANFIBIO BOGGARD HUMANOIDE

Percepción +13

Idiomas abisal, boggard, común, mwangi

Habilidades Atletismo +14, Intimidación +13, Saber de las ciénagas +8, Supervivencia +11

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

Equipo coraza, gran clava +1 de golpe, jabalina (3)

CA 21; **Fort** +14, **Ref** +9, **Vol** +13

PG 85

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 25 pies (7,5 m); zancada pantanosa

Cuerpo a cuerpo ♦ *gran clava* +15 (empujar, mágica, revés), **Daño** 2d10+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua +14 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** Apre-sar con la lengua

A distancia ♦ jabalina +12 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+5 perforante

Salto con rebote ♦♦ Globblit Salta dos veces; este movimiento no provoca reacciones. Si termina su movimiento dentro de alcance cuerpo a cuerpo de al menos un enemigo, puede dar un Golpe contra ese enemigo.

Croar autoritario ♦ (auditivo) Globblit croa fuertemente para obligar a sus aliados a actuar. Cada boggard en un radio de 30 pies (9 m) puede usar una reacción para dar un Paso, una Zancada o un Golpe.

Aplastar y sorber ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Efecto** Globblit da un Golpe con su gran clava y un Golpe con su lengua contra el mismo objetivo. Si acierta el Golpe con la gran clava, el objetivo está desprevenido contra el Golpe de lengua. Esto cuenta como dos ataques de Globblit para el penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador no aumenta hasta terminar de Aplastar y sorber.

Zancada pantanosa Globblit ignora el terreno difícil provocado por rasgos de terreno pantanoso.

Apresar con la lengua Si Globblit impacta a una criatura con su lengua, dicha criatura pasa a estar apresada por éste. A diferencia de una presa normal, la criatura no está inmovilizada, pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua de Globblit. Una criatura puede cercenarla impactando con un Golpe contra una CA 18 e infligiendo por lo menos 6 de daño cortante. Aunque esto no inflige daño alguno a Globblit, le impide dar Golpes con la lengua hasta que vuelva a crecerle, lo que tarda una semana.

BOGGARDS COMBATIENTES (2)

CRIATURA 2

Bestiario, pág. 43

Iniciativa Percepción +8



JEFE GLOBBLIT COMEDOR DE ESLIZONES

Interrogar a Globblit: si Globblit se rinde, se apresura a contarle a los héroes lo que sabe si le perdonan la vida. Explica que alguien del Consorcio de Aspis llamado Tomil les regaló el edificio a su tribu y a él. Hace poco Tomil robó algo de valor de este edificio y no quería que nadie lo supiera, por lo que se suponía que los boggards tenían que alejar a los intrusos. Globblit no sabe qué es lo que robó Tomil o dónde lo tiene, pero el boggard está muy seguro de que se encontraba en el salón adyacente al que tanto teme entrar. Globblit acepta de buena gana cualquier otra condición que los héroes pongan para su rendición, como abandonar Kibwe para no volver nunca, aunque difícilmente respetará cualquier condición durante más de uno o dos días. Esta lealtad puede incrementarse si se le ofrece carne o un tesoro, pero es un aliado poco fiable.

Tesoro: el cofre que Globblit usa para elevar su extraña silla contiene el tesoro del jefe: varias esteras de juncos y hierbas tejidas hábilmente que son interesantes, pero que carecen de valor, varias joyas falsas, una bolsa de cuero maloliente que contiene 48 po, cinco pulseras de oro por valor de 60 po cada una, ocho piezas de un juego de ajedrez de marfil por valor de 12 po cada una, una *poción de piel robliza* y una *coraza +1*.

B13. Salón del Sol Superior

Esta habitación tiene un enorme símbolo del sol grabado en el suelo, que brilla con una luz cálida. El símbolo es una espiral con triángulos dispuestos a su alrededor como rayos. El suelo de piedra tiene dos agujeros sobre el símbolo: uno en su centro y el otro al final de la espiral. Las paredes están talladas con intrincadas runas y miríadas de formas de guerreros humanoides animalísticos, no se necesita más que un examen breve para advertir que las formas representan los Pilares Guardianes alrededor de Kibwe. En el otro extremo de la habitación hay un estrado elevado que contiene un pedestal para una estatua, pero no hay ninguna estatua sobre él.

Esta habitación se creó con el fin de encantar los Pilares Guardianes de la ciudad, canalizando la energía del símbolo solar hasta el pedestal del estrado. Aunque la gente de Kibwe considera que las extrañas estatuas son referencias o indicadores, antaño eran defensores activos de la ancestral ciudad. Los secretos para imbuir poder a los Pilares Guardianes llevan tiempo perdidos; recuperarlos e imbuir el poder perdido a los Pilares Guardianes es otra aventura en sí misma.

Los grabados de las paredes son un inventario escrito en una versión arcaica del mwangi que puede leerse con magia o teniendo éxito en una prueba de Arcanos o de Sociedad CD 20 para Descifrar escritura. Sin embargo, el inventario no es exacto, ya que no están presentes algunos de los Pilares Guardianes más conocidos y otros ya no están en la ciudad, ya sea porque fueron robados o porque los destruyeron hace tiempo. Los Pilares Guardianes tienen

nombres como «Buscahuesos», «Guardallantos» y «Portador de barbecho». Uno de los Pilares Guardianes listados es Quebrantamaldiciones y la figura con cabeza de eland que muestra es tal como Abayone la describió a los héroes.

Además del inventario de los Pilares Guardianes, los grabados de la pared usan pictogramas para explicar un ritual generador de poder a través del símbolo solar que hay en esta cámara y en la inferior. Para entender el ritual no es necesario comprender el texto que lo acompaña (los pictogramas bastan para dar una idea general), pero un héroe que también pueda leer el texto obtiene un bonificador +2 por circunstancia para activar el símbolo solar (ver a continuación).

El agujero en el centro del símbolo permite ver hasta la espiral del sol inferior, mientras que el agujero al final de la espiral permite ver hasta el centro del sol inferior.

Activar los Símbolos Solares: los agujeros del símbolo solar del suelo están situados directamente sobre el símbolo solar del Salón del Sol Inferior (área **B4**) de abajo. Para activar los símbolos solares, los héroes primero tienen que realizar el ritual plasmado en los grabados de la pared y tener éxito en una prueba de Naturaleza o de Religión CD 22. Un héroe que tenga una conexión divina o primigenia con el sol, como el dominio solar, tiene un bonificador +2 por circunstancia a la prueba. Al menos un personaje debe tener éxito en la prueba mientras se encuentra en el centro de este símbolo, a la vez que otro personaje también la lleva a cabo mientras se encuentra en el símbolo solar de abajo. Si ambos personajes tienen éxito, un orbe de luz intangible de 1 pie (30 cm) de diámetro aparece alrededor del personaje que está en el centro del símbolo solar superior y se mueve a lo largo de la espiral. Al llegar al final de la espiral, desciende por agujero del suelo hasta el centro del sol inferior y realiza un desplazamiento similar a lo largo de esa espiral. Cuando el orbe llega al final, asciende a través del techo hasta el centro del símbolo y comienza otra vez el recorrido. El orbe se mueve rápidamente, completando el circuito del símbolo superior en 1 asalto y el circuito del símbolo inferior en el asalto siguiente.

El orbe continúa haciendo este recorrido durante 10 minutos, atravesando cualquier cosa que se interponga y sin que se pueda tocar ni redireccionar. Pasados 10 minutos, el orbe se disipa y no puede reaparecer hasta pasado 1 día.

Cada vez que el orbe regrese al símbolo del sol superior, el pedestal sobre el estrado del extremo este de la habitación, también resplandece. La luz alimenta el pedestal al moverse, pero su efecto exacto no quedará claro hasta que regrese Quebrantamaldiciones al final de la Parte 3. Además de alimentar el pedestal, la energía del orbe emana vida. Cada vez que el orbe entre en una habitación, las criaturas que estén allí recuperan una cantidad de Puntos de Golpe igual a su nivel.

Recompensa en PX: otorga 80 PX a los héroes la primera vez que consigan activar los símbolos solares.



CAPÍTULO 2: VIAJE A LA SAGRADA XATRAMBA

INFORMANDO DE LA DESAPARICIÓN

Tras explorar el Archivo del Sol en el Capítulo 1, los héroes deberían darse cuenta de que no está el Pilar Guardián Quebrantamaldiciones e informar inmediatamente a Abayone del robo.

Cuando los héroes regresen del Archivo del Sol para reunirse con Abayone, verán que ha estado ocupada. Mientras los héroes exploraban y lidiaban con los desafíos del edificio ancestral, ella estuvo recabando información sobre la Casa de Caravanas Khalibi y los agentes del Consorcio de Aspis que la operaban. Abayone proporciona la siguiente información a los héroes.

"El líder del Consorcio de Aspis en Kibwe, un desagradable humano llamado Tomil Jabrin, está muerto. Pero, vaya, estuvo ocupado antes de morir. Hace poco dejó la ciudad junto a varios agentes de Aspis en un largo viaje y regresó hace casi tres semanas él solo. Salíó con un carromato cargado hasta los topes,

pero regresó sin él. Los rumores dicen que se aventuró a la ciudad endemoniada conocida como la Sagrada Xatramba en las selvas al sureste. Resulta evidente que llevó algo grande hasta allí, tal vez una estatua pesada.

Y éste no es el único vínculo que tiene Tomil con ese maligno lugar: mientras estuvo en la ciudad, circularon varios rumores de que fue criado en Xatramba junto a unos sectarios malignos que veneran al señor demoníaco Angazhan. Tomil nunca desmintió formalmente estos rumores, ni que él venerara a Angazhan, por lo que tal vez conservar alguna conexión con su tierra natal. Los exploradores afirman que hay un complejo llamado Plaza del Demonio Devorador en el extremo norte de Xatramba, donde los humanos rinden culto a Angazhan mediante horribles sacrificios y conspiran para dominar a quienes los rodean. Parece que Tomil no se alejó demasiado de sus enseñanzas.

Tomil se había preparado para cuando esta vil maldición se liberase, robando y escondiendo la única cosa que podía detenerla. Tenemos que recuperar esa estatua".

Si los héroes encontraron el mapa de Tomil que detallaba el viaje hasta la Sagrada Xatramba, pueden confirmar que se preparó para dicho viaje e identificar el camino que tomó.

El próximo paso de los héroes es viajar hasta la Sagrada Xatramba para recuperar el Pilar Guardián robado. Abayone no ha perdido el tiempo y ha preparado provisiones mundanas, un gran carromato y un buey de tiro. Se necesita un carromato robusto para traer la estatua de regreso hasta Kibwe una vez que la recuperen los héroes, y Abayone desconoce que los héroes encontraron el carromato que usó Tomil para llevar el Pilar Guardián Quebrantamaldiciones.

VIAJE POR TIERRA

El viaje desde Kibwe hasta la Sagrada Xatramba es de unas 140 millas (225 km). Por fortuna, hay una vieja carretera que antaño conectaba la capital de Xatramba con el puesto provincial de Kibwe que permanece despejada, aunque en un estado lamentable. La vegetación crece libremente sobre el firme, pero gracias a que Tomil la usó hace un aproximadamente un mes, la vegetación no ha llegado a crecer lo suficiente como para volver a cubrir la vieja carretera. Con el carromato que llevan, el viaje de los héroes durará 9 días. Sabiendo el peligro que representa *lo que se arrastra* para la ciudad de Kibwe, los PJs querrán apresurarse todo lo que puedan para realizar el viaje y volver antes de que la maldición afecte a una gran cantidad de ciudadanos.

Los siguientes encuentros suceden durante el viaje a través de la jungla hacia Sagrada Xatramba. El DJ puede usar estos encuentros en cualquier orden, pero no debería haber más de dos en un mismo día de viaje. Si los PJs no lograron llegar al 6.º nivel antes de empezar esta parte de la aventura, puedes añadir más sucesos similares a lo largo del viaje para que alcancen el 6.º nivel antes de que entren a la ciudad maldita. También puedes buscar en el *Bestiario* amenazas apropiadas para el nivel de desafío de los PJs y permitirles obtener PX adicionales.

Campamento embrujado

Severa 6

Los derruidos restos de la carretera atraviesan las ruinas de un gran edificio de piedra. La mayor parte de la pared lateral del edificio ha desaparecido y hay claros indicios de antiguas fogatas esparcidos en su interior.

Aunque en el último siglo este refugio fue usado por la gente para acampar en muchas ocasiones (incluyendo recientemente a Tomil y a su personal del Consorcio de Aspis), no es un lugar seguro. El interior de las paredes del derruido edificio está cubierto con viejas pintadas en múltiples idiomas, garabateadas por numerosos viajeros de la zona. Un éxito en una prueba de Percepción CD 20 revela que las más recientes son palabras garabateadas con prisa en mwangi: "¡Huid de las luces espectrales!".

Criaturas: tres fuegos fatuos acechan en el área y saben que los viajeros suelen ser una presa fácil. Están invisibles cuando llegan los héroes. Si parece que los héroes van a acampar allí, aguardan hasta que la mayoría del grupo se duerma antes de atacar a quien monte guardia. Si los héroes siguen de largo o si encuentran la pintada de advertencia y discuten sobre el asunto en voz alta, atacan inmediatamente. Prefieren atacar a los enemigos que usen *proyector mágico* antes que a los demás objetivos porque saben que este conjuro es de los pocos que puede dañarles. Cuando derroten a dos fuegos fatuos, el tercero huye si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 20 o menos.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 2

En este capítulo, los héroes realizan un peligroso viaje a través de la jungla desde Kibwe hasta la endemoniada ciudad de la Sagrada Xatramba. Es allí donde creció Tomil Jabrin, y no se le ocurrió un lugar mejor para resguardar al Pilar Guardián Quebrantamaldiciones. Los héroes deben enfrentarse a la secta y a sus demoníacos aliados para recuperar la estatua. Aunque los héroes pueden llegar a pensar que tendrán que cargar con Quebrantamaldiciones hasta Kibwe, al liberarlo descubrirán que la estatua está animada y que tiene un deseo implacable de regresar a Kibwe, ¡le acompañen los héroes o no!

TESOROS DEL CAPÍTULO 2

Antiplaga, menor
Runa +1 de armadura
Cuchillo desollador
Elixir de la vida menor
Elixir de seis dedos
Lanza de la gula
Malla de luz de luna
Orbe putrescente
Pergamino de miedo (3.)
Pergamino de oscuridad (4.)
Polvo de aparición
Ungüento contra la parálisis
Varita de torrente fantasmal

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

CAMPAMENTO EMBRUJADO

PUENTE OCULTO

ESCENARIO DE LA MASACRE

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



FUEGOS FATUOS (3)

Bestiario, pág. 171

Iniciativa Percepción +16

Tesoro: cerca de la fría fogata hay una mochila de cuero medio enterrada; contiene una caja de música de madera oscura tallada con animales retozando valorada en 20 po, una brújula lensática, un *elixir de la vida menor*, un vial de *antiplaga menor* y una *varita de torrente fantasmal* (página 61).

Puente oculto

La carretera derruida termina al borde de un gran desfiladero, que debe haber cortado el camino tras la construcción de la carretera. Hay árboles y enredaderas por todo lo ancho que esconden su profundidad, pero el distante sonido del agua corriendo apresuradamente indica que hay un río que fluye al fondo. Un puente ancho fabricado con cuerdas y tablas se sostiene gracias a dos enormes postes, y su extremo opuesto se pierde en la oscuridad dentro de la espesa jungla.

CRATURA 6

Severa 6

Este puente fue construido hace muchos años, pero asombrosamente se encuentra en buen estado. Sólo puede verse un tercio de sus 300 pies (90 m) de largo a través del denso follaje de la jungla, por lo que se acabó apodándose el «Puente oculto». Tomil usó sin problemas el puente, tanto para ir como para venir de la Sagrada Xatramba, así que los héroes pueden atravesarlo con su carromato sin problemas. Una prueba con éxito de Artesanía o de un Saber adecuado CD 22 revela que este lado del mismo es estable, aunque cualquier personaje que lo examine advierte que también se necesita verificar el otro extremo (que tiene la misma CD). Un personaje que obtenga un éxito crítico no necesita verificar el otro extremo del puente y advierte que pueden atravesarlo sin peligro alguno. Realiza estas tiradas de Artesanía o de Saber en secreto.

Criaturas: el puente en sí mismo es seguro, pero un grupo de depredadores se mudó recientemente al área. Tres dragos selváticos hermanos acechan entre el follaje y están ansiosos por comer. Aguardan hasta tener la oportunidad de contar con ventaja contra los PJs (por ejem-

plo, si uno de los PJs se separa para verificar el otro lado del puente mientras el resto aguarda en el carromato) antes de atacar. En lugar de atacar a un único individuo en conjunto, se dividen para atacar a diferentes miembros y separar al grupo.

DRACOS SELVÁTICOS (3)

CRIATURA 6

Bestiario, pág. 102

Iniciativa Percepción +13

Escenario de la masacre

Severa 6

Brillantes manchas de sangre fresca color carmesí salpican las piedras que marcan el recorrido de la antigua carretera. Tendidas boca abajo entre la sangre se encuentran los cadáveres de dos mujeres humanas que visten armaduras de cuero. A ambos lados del antiguo camino se extiende por millas (*kilómetros*) la exuberante jungla.

Hace unas semanas, cuando Tomil y su personal recorrían este camino desde Kibwe, se encontraron con un grupo de exploradores perdidos que viajaban en otra dirección. El demacrado grupo llevaba días perdido y carecía de alimentos. Al ver a Tomil y a su séquito acercarse, les rogaron que les ayudasen con su calamitosa situación. En lugar de ayudar a los maltrechos viajeros, Tomil ordenó a sus guardias que les atacaran, empezando por las gemelas que lideraban la expedición. Los otros tres exploradores, viendo que asesinaban tan fácilmente a sus empleadoras y encontrándose débiles y superados en número, se rindieron. Tomil capturó a los tres y los llevó hasta la secta de Angazhan en la Plaza del Demonio Devorador en Xatramba, los héroes podrían encontrarlos cautivos allí (área C12).

Aunque este conflicto tuvo lugar hace semanas, parece que el asesinato hubiera ocurrido hace unos minutos. Esto se debe a la persistente presencia de los espíritus de las hermanas, que permanecen en el lugar debido a la traición de Tomil y a la desertión de sus compañeros. Un héroe que Investigue o Busque en el área puede hacer una prueba de Percepción CD 22 o de Naturaleza CD 17. Con un éxito, el héroe advierte que no hay insectos ni animales carroñeros en el área y que los cuerpos están intactos; una clara señal que las cosas no son lo que parecen ser. Con un éxito crítico, el héroe advierte que este ataque sucedió hace varias semanas y que una maliciosa presencia sobrenatural evita que se descompongan.

Criaturas: cuando se acerquen a los cuerpos, dos espectros emergen y atacan. Los espectros se asemejan a las hermanas muertas, hasta parecen portar espadas roperas idénticas (que, sin embargo, se tratan como el Golpe del toque vil del espectro). Luchan hasta ser destruidas, mientras gritan que dejen en paz a Dhira, Tavik y

Wachira. Puede que ahora estos nombres no les suenen de nada a los héroes, pero son los supervivientes que Tomil se llevó a la prisión de la secta.



LA SAGRADA XATRAMBA

Esta aventura sólo muestra una pequeña parte de la extensa ciudad en ruinas de la Sagrada Xatramba. La ciudad, fundada en el 3699 RA, fue la capital del expansivo imperio del que Kibwe no era más que la capital de una provincia oriental. La Sagrada Xatramba entró en guerra con la ahora extinta nación vecina de Rastel, que invocó legiones de demonios para defenderse de su enemigo. Aunque su veneración a los héroes ancestrales y a la diosa Farasma era fuerte, Sagrada Xatramba fue invadida y la ciudad cayó. Los pocos supervivientes huyeron, principalmente a Kibwe, y abandonaron muchos secretos ancestrales y poderosas reliquias.

Desde entonces, los demonios deambulan en las ruinas de la Sagrada Xatramba, mofándose del antiguo nombre de la ciudad. Al lugar también llegan malignos sectarios para adorar abiertamente a señores demoníacos. Sin embargo, en el corazón de la Sagrada Xatramba aún habita un dragón verde llamado Olohimba (un devoto de Farasma que busca descubrir los muchos secretos religiosos de la ciudad) que lucha contra los demonios, los sectarios y los fantasmas que residen en la perdida ciudad.

HERMANAS ESPECTRALES (2)

Espectro (*Bestiario 2*, pág. 248)

Iniciativa Percepción +15

Tesoro: los agentes de Aspis saquearon prácticamente todo objeto de valor a los cuerpos. Aún conservan sus espadas roperas quebradas y sus rasgadas armaduras, pero no valen nada. Los agentes pasaron por alto un compartimento secreto en el talón de la bota de una de las hermanas que contiene 6 pp y una pequeña esmeralda valorada en 45 po. Para encontrarlas hay que Buscar en los cuerpos y tener éxito en una prueba de Percepción CD 22.

PLAZA DEL DEMONIO DEVORADOR

La Plaza del Demonio Devorador se encuentra en el extremo norte de la ciudad de la Sagrada Xatramba. En la cúspide de su desarrollo, la plaza era un punto importante de la ciudad (aunque se la conocía como la Plaza de los Héroes Abundantes) y la mayoría del asentamiento creció a su alrededor. La plaza ahora está cerrada por tres lados y consiste en una serie de cámaras y habitaciones bajo las sombras acechantes de edificios de piedra desmoronados. La secta del señor demoníaco Angazhan se apoderó de ella hace generaciones ya que resulta fácil de defender. Centralizan sus adoraciones en la plaza y sus cámaras aledañas, pero duermen, cocinan y realizan otras actividades mundanas en los edificios que la rodean. El culto se alía ocasionalmente con los díscolos infernales y los inquietos fantasmas de los barrios cercanos, pero estas alianzas poco fiables no fueron de mucha ayuda recientemente. A petición de Tomil, la secta

retiene el Pilar Guardián Quebrantamaldiciones en una de las habitaciones traseras de la plaza (área C15) bajo custodia demoníaca.

La ruta más rápida hasta la plaza lleva al área C1, y los héroes que accedan a la ciudad de la Sagrada Xatramba desde el este encuentran esta ruta sin dificultades. Sin embargo, incluso si exploran superficialmente la ciudad descubren que hay otras dos formas de aproximarse a la plaza: una desde el norte (que lleva al área C4) y otra desde el sur (que lleva al área C7). Estas vías son más seguras y son las que usan los miembros de la secta.

Características de la Plaza del Demonio Devorador

La Plaza del Demonio Devorador, que es como llaman a la plaza y a las salas que la rodean, está construida con piedra antigua. Las cámaras de entrada (áreas C1, C4 y C7) y la plaza principal (área C8) son de techo descubierto. Los techos de las otras cámaras están apuntalados por vigas de madera de 10 pies (3 m) de altura. La luz emana de unas humeantes linternas de aceite que arden en cada sala. Todas las puertas son de madera y no están cerradas ni atrancadas, salvo que así se indique. Las paredes de la plaza cuentan con pintadas de Angazhan devorando muchos tipos de criaturas. Debajo de éstas se encuentran, ya descoloridas y desfiguradas hasta casi no poder reconocerse, las imágenes originales de fértiles campos, vacas gordas y padres rodeados de numerosos y felices niños.

C1. Entrada con trampa

Este amplio patio tiene una imponente puerta de doble hoja de madera en el extremo occidental. Cada lado de la puerta de doble hoja lleva un enorme grabado de una mano de seis dedos con garras largas y curvas. Los mosaicos de las paredes muestran un horrible humanoide con rasgos de saurio y simio, largos y afilados cuernos y manos con garras de seis dedos devorando una gran variedad de criaturas. Unos estrechos nichos al norte y al sur conducen a unas puertas pequeñas, y la puerta del norte se encuentra entreabierta.

Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión o de un Saber apropiado CD 20 identifica que la criatura representada es Angazhan, el señor demoníaco de las bestias, las junglas y los tiranos. Angazhan se suele representar como un simio bestial, pero algunas de sus sectas lo retratan como un dinosaurio humanizado. Independientemente de su forma, tiene unos enormes cuernos y seis dedos en cada garra.

Peligro: el dintel de la puerta de doble hoja esconde una trampa que se activa cuando alguien pisa una gran placa de presión que hay en el centro de la habitación. La trampa lanza a la habitación seis cadenas, cada una de ellas rematada con una garra de gruesos dedos de una enorme mano que se balancean con ferocidad antes de volver al dintel.

TRAMPA DE RASTRILLO DE ANGAZHAN PELIGRO 7

POCO COMÚN MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 27 (experto)

Descripción Hay seis garras de metal escondidas en las paredes que se balancean rastrillando la habitación.

Inutilizar Latrocinio CD 25 (experto) para inutilizar cada garra

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +10

Dureza 15, **PG** 60 (UR 30); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Golpe de rastrillo ⤵ (ataque) **Desencadenante** oprimir una de las placas de presión; **Efecto** seis garras se balancean desde las paredes, cada una golpea a una criatura diferente al azar en la habitación. No se puede golpear a una criatura más de una vez con más de una garra hasta que cada criatura de la habitación sufra el ataque de al menos una garra.

Cuerpo a cuerpo garra +22 (letal d10), **Daño** 1d10+2 perforante; sin penalizador por ataque múltiple.

Rearme La trampa se rearma pasado 1 minuto.

Dinosaurio curioso: en cuanto se accione la trampa, se acercan dos dinosaurios desde el área **C2** a investigar. Nada más abrir la puerta atacan a cualquier criatura cuya esencia les resulte ajena. Reconocen la esencia de todos los sectarios del lugar. Esto alerta al ahvothiano del área **C2**, que se acerca a investigar 1 asalto después de los dinosaurios.

C2. Sala de entrenamiento

Moderada 6

Esta gran sala cuenta con una mesa baja que tiene unas cuantas rodajas de carne a medio devorar.

Durante muchos años, la secta utilizó esta sala como cuerpo de guardia, pero recientemente le asignaron esta tarea de poca importancia a un ahvothiano, un demonio reptiliano recién llegado desde Ahvoth-Kor, el reino Abisal de Angazhan, para servir al culto.

Criaturas: el ahvothiano, llamado Gargzith, se aburrió de su tarea de guardia y utiliza su tiempo para entrenar a un par de deinónicos de élite para que sirvan como cazadores para la secta. Los dinosaurios están alerta y son más curiosos que el ahvothiano y reaccionan rápidamente a los sonidos de intrusos en las habitaciones cercanas (como el escándalo del área **C1**). Gargzith los sigue pasado 1 asalto, tras preparar pacientemente sus armas. El ahvothiano lucha hasta la muerte, pero si lo matan, los deinónicos huyen cuando sus Puntos de Golpe se reducen a 20 o menos.

GARGZITH

CRIATURA 7

Ahvothiano (Página 62)

Iniciativa Percepción +18

DEINÓNICOS DE ÉLITE (2)

CRIATURA 3

Bestiario 6, página 97

Iniciativa Percepción +9

C3. Provisiones de expedición

En esta habitación hay algunas mesas apiladas de forma precaria que contienen sacos de dormir, cuerdas, ollas de cocina y otros suministros apropiados para una larga y ardua expedición.



SECTARIO DE ANGAZHAN

LOS HÉROES COMO VECTORES

Los héroes pueden no ser conscientes de que portan *lo que se arrastra*, pero podrán descubrirlo mientras se encuentren en la Plaza del Demonio Devorador. Si tocan o son tocados por un sectario humano (por ejemplo, si un sectario lanza un conjuro con alcance de contacto como *dañar*), éste puede contraer *lo que se arrastra*. Puede que los héroes no lleguen a advertir los efectos si eliminan rápidamente a los sectarios, pero si los héroes se retiran o mantienen con vida a alguno como prisionero, éste podría transformarse en un cieno. El sectario se transformará en un cubo gelatinoso, mientras que Nyamat Mshwe se transformará en un cieno verduroso (o incluso en un pudín negro, si logra combatir la enfermedad el tiempo suficiente).

Los sectarios infectados suelen permanecer en sus propias localizaciones y evitan estar en contacto con los demás, lo que previene que la maldición se propague.

Esta habitación contiene provisiones variadas que la secta usa para sus excursiones a la jungla, aunque no son muy diligentes con el mantenimiento ni la limpieza del equipo. Como consecuencia, la mayor parte de éste carece de valor.

A menos que un héroe tenga especial cuidado al Buscar entre las pilas de provisiones, inspeccionarlas podría provocar que se desmoronaran estruendosamente. Una prueba con éxito de Acrobacias o de Latrocinio CD 22 evita que la pila se desmorone.

Dinosaurios curiosos: si la pila hace ruido, los dinosaurios del área C2 abren la puerta para investigar y atacan a cualquiera cuya esencia no reconozcan. Esto alerta al ahvothiano del área C2, que se acerca a investigar 1 asalto después de los dinosaurios.

Tesoro: un héroe que Busque en la pila descubre un *un-güento contra la parálisis* etiquetado como «Prevención contra gul» y una bolsa con 12 fragmentos de obsidiana pulida valorados en 40 po cada uno.

C4. Entrada Norte

Esta habitación de forma irregular otorga una buena visión de las calles llenas de maleza de la Sagrada Xatramba. De las vigas de madera del techo cuelgan dos antiguos cadáveres, ambos con la piel amoratada y los pechos desnudos marcados con una extraña runa.

Ambos cuerpos son gules capturados mientras acechaban por el área; se encuentran colgados como advertencia para cualquiera que quiera entrar en el territorio de la secta. Cada gul tiene tatuado en su pecho el símbolo de Zura, señor demoníaco de los caníbales, que llevan desde que estaban con vida. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Religión o de un Saber adecuado CD 22 identifica que

el símbolo pertenece a Zura. Un héroe que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 20 comprende que el símbolo pertenece a un grupo o a una banda rival y que los cuerpos cuelgan a modo de advertencia.

C5. Carnicería

Moderada 6

La puerta que conecta esta habitación con el área C1 está atascada debido a un poco de sangre seca. Un héroe necesita tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para Abrirla por la fuerza.

El piso y la parte inferior de las paredes de esta habitación están cubiertas de sangre seca. Varios cadáveres de animales cuelgan de ganchos del techo de madera. Una mesa baja contiene varias herramientas para trinchar carne y en una gran cuba hay varias rebanadas de carne. La habitación está llena de moscas.

Esta habitación es el lugar en el que la secta trocea y cura la carne para que los insectos que atrae no molesten a los sectarios en otros lugares de la plaza. Las molestias causadas por las picaduras de las moscas producen una distracción suficiente como para que un personaje que intente Lanzar un conjuro necesite tener éxito en una prueba plana CD 3 cuyo fallo interrumpe el hechizo.

Criaturas: un babau está enseñando a dos sectarios angazhanos la mejor y más eficiente manera de trocear la carne. Se supone que todos están atentos por si irrumpieran intrusos, pero prestan tanta atención a la clase que difícilmente se percatarán de la presencia de los héroes hasta que abran alguna puerta a esta habitación. Estos adversarios combaten con avidez y luchan hasta la muerte.

BABAU

CRITURA 6

Bestiario 2, pág. 64

Iniciativa Percepción +13

SECTARIOS DE ANGAZHAN (2)

CRITURA 4

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11

Idiomas abisal, común, mwangi

Habilidades Atletismo +12, Saber demoníaco +8, Diplomacia +8 (+10 contra demonios), Intimidación +10, Religión +8, Sigilo +9, Supervivencia +11

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

Objetos armadura de pieles, escudo de madera (Dureza 3, PG 12, UR 6), lanzas (3), símbolo religioso de plata de Angazhan

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 60 cada uno

Fanatismo sangriento ➔ **Desencadenante** El sectario sufre un fallo (pero no un fallo crítico) en una salvación de Voluntad contra un efecto con el rasgo mental o miedo; **Efecto** El sectario sufre 2d8 daño mental y tiene éxito en la tirada de salvación.

Bloquear con el escudo ➔

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +14 (fatal d10), **Daño** 2d6+6 perforante

A distancia ♦ lanza +11 (arrojadiza 20 pies [6 m], fatal d10), **Daño** 2d6+6 perforante

Conjuros divinos innatos CD 21, ataque +13,
2.º *dañar, disipar magia, explosión de sonido*;
1.º *curar, orden imperiosa, perdición, rayo de debilitamiento*; **Trucos (2.º)** *atontar, custodia amenazadora, estabilizar, luz*

Fuerza demoníaca El sectario angazhano inflige 1d6 de daño adicional con su lanza, además, cualquier lanza obtiene el rasgo fatal 1d10 mientras el sectario la usa (ya se incluyen tanto el dado de daño del arma adicional como el rasgo fatal en el Golpe de lanza anterior).

Tesoro: atascado entre la carne rebanaada hay un *cuchillo desollador* (página 60).

C6. Cuartos de invitados Moderada 6

En el lado oeste de esta habitación hay un montón de gemas esparcidas sobre una mesa baja y sendas puertas que conducen al oeste y al norte. En el lado este de la habitación hay una cama grande, aunque el colchón está tirado en el suelo y el armazón de la cama se encuentra de pie en vertical y cubierto con una sábana a modo de gran dosel improvisado sobre el colchón.

Aquí se hospedan los pocos visitantes que recibe la secta, alejados de las cámaras personales de la secta. Esta habitación se destina casi exclusivamente a criaturas mortales, ya que los demonios que los visitan no necesitan dormir y no requieren de una cama ni de las comodidades de los reinos mortales. La extraña configuración de la cama se debe al esfuerzo del actual ocupante para hacerla más cómoda. En el colchón hay esparcidas varias escamas de serpiente, lo que indica que su ocupante se aloja al menos hace unas semanas.

Criaturas: una matriarca lamia llamada Ademe, que normalmente anidaba en ruinas alejadas en las profundidades de la jungla, llegó recientemente a la Sagrada Xatramba en busca de ayuda. En su morada se activó una trampa que llevaba muchos años sin activarse y mató a las lamias siervas de la matriarca, lo que obligó a Ademe a salir. La matriarca lamia estaba a punto de rendirse en sus negociaciones con los demonios y fantasmas de Sagrada Xatramba cuando conoció a Nyamat Mshwe, el líder de la secta de Angazhan. Nyamat consideró inteligente aliarse con una criatura tan poderosa como Ademe y se ofreció a ayudarla; Ademe reside aquí desde entonces. Nyamat negoció con sus contactos demoníacos en la ciudad y ofreció sus archivos personales de la Sagrada

Xatramba referidos a las ruinas de Ademe (los cuales, según descubrieron, eran un puesto avanzado del imperio de Xatramba). El astuto Nyamat le va entregando los archivos poco a poco con la esperanza de tentar a Ademe a quedarse aquí, pero la matriarca lamia descubrió sus planes y está perdiendo la paciencia con el sectario.

Ademe tiene el aspecto de una mujer mwangi con largos cabellos y unos grandes ojos verdes, y está sentada con las piernas cruzadas en su colchón mientras estudia unos ancestrales discos de plata tallados con runas. Cuando llegan los héroes, finge ser una erudita cautiva a quien Nyamat está obligando a traducir los discos. Si los héroes se tragan la farsa, les dice que podrá salir fácilmente si los héroes la ayudan y los invita a analizar los discos con ella. Usa sus hechizos de *hechizar* y *sugestión* para facilitar el engaño.

Los discos son himnos ancestrales a Farasma escritos

en requiano, el idioma de los psicopompos de Farasma. Además de ser himnos, cada uno funciona como un pergamino de conjuro (ver Tesoro, más abajo). Con un éxito en una prueba Religión CD 22 (CD 10 si el personaje puede leer requiano) se puede traducir el texto. Ademe se frustra más con el resultado, ya que no tiene nada que ver con sus ruinas. Este nuevo revés desata su ira contra los héroes ya que piensa que éstos son unos bufones que esconden algo, lanzándoles *leer la mente* para determinar la honestidad de la traducción.

Si los héroes se dan cuenta del engaño de Ademe o detectan que les ha lanzado conjuros, Ademe vuelve a su forma natural y los ataca. Si algún héroe en particular ha mostrado ser muy útil o sagaz, podría perdonarle mientras comenta que es difícil encontrar eruditos aptos en estas ruinas infestadas de demonios.

ADEME

Lamia matriarca mujer (*Bestiario*, pág. 227)

Iniciativa Engaño +20

CRIATURA 8

Ayudar a Ademe: si los héroes entablan conversación con Ademe, ésta podría contar que tiene unas ruinas convertidas en mazmorras en otro lugar de la jungla y solicitarles ayuda para reclamarlas. No tiene escrúpulos en brindar información sobre la secta y sus fuerzas a cambio de la ayuda de los héroes. Ademe es desconfiada y desleal; no revelará la localización de las ruinas hasta que no lleve a los héroes al lugar, y lo más probable es que los traicione en cuanto ya no le sean de utilidad. La localización de las ruinas de Ademe va más allá de esta aventura y debería



quedar claro a los héroes que las ruinas están lo bastante lejos como para entender que primero tienen que ayudar a Kibwe.

Tesoro: los dos discos tienen una Impedimenta de 1 en conjunto y valen 100 po cada uno. Si se traducen, un héroe puede encontrar escritos enlazados que incluyen un *pergamino de miedo* (3.º) en uno de los discos y un *pergamino de oscuridad* (4.º) en el otro. Aunque se lancen los conjuros de los discos, éstos conservan su valor por su artesanía y su composición de plata.

C7. Entrada Sur

Esta gran alcoba contiene una puerta que conduce al este. La parte frontal de la puerta tiene unos arañazos que la desfiguran, como si alguien los hubiera hecho con un pico romo. Junto a la puerta hay un montón de cestas de mimbre, cada una teñida de un ominoso color rojo.

Esta es una de las entradas que usa la secta para entrar y salir de la Plaza del Demonio Devorador. Esta entrada está cerca de un antiguo parque de la ciudad que rara vez está ocupado, ni por demonios ni por fantasmas, y está repleta de arbustos de bayas, por lo que los cultistas los dejan allí para cosecharlos. Las recolecciones son descuidadas y muchas de las extrañas cestas están manchadas de jugo de bayas ya que las cosechan apresuradamente.

Debido a la invitada que se aloja en los cuartos (área C6), los sectarios evitan usar esta entrada siempre que les sea posible. Ademe insistió en que las cestas de recolección permanecieran fuera de su cuarto y probablemente sea sólo cuestión de tiempo que un saqueador o un vándalo de la ciudad se las lleve o las destruya.

Peligros: esta entrada no está desprotegida. Los surcos de la puerta esconden una serie de pequeños botones que, al ser presionados en el orden correcto, permiten que la puerta se abra sin causar daño. De lo contrario, una ráfaga de fuerza surge de una trampa mágica que afecta a las criaturas que se encuentren a 20 pies (6 m) o menos de la puerta. Como el culto busca disuadir el acceso a los demonios, prepararon la trampa para que fuera más eficaz contra los demonios.

TRAMPA EXPLOTADEMONIOS

PELIGRO 7

POCO COMÚN MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 25 (experto)

Descripción Una explosión de energía daña a todas las criaturas en un radio de 20 pies (6 m), causando aún más daño a los demonios.

Desarme Latrocinio CD 27 (experto) para identificar la secuencia correcta de botones en los surcos o *disipar magia* (4.º nivel; contrarrestar CD 25) para eliminar los efectos mágicos durante 1 hora

Explosión de fuerza ⤿ (divino, evocación) Desencadenante Tocar la puerta sin pulsar la combinación correcta de botones;

Efecto Una explosión de energía surge de la puerta, causando 4d10 de daño de fuerza a todas las criaturas a 20 pies (6 m) o menos y obligándolas a realizar una salvación de Fortaleza CD 25. Los demonios aplican el resultado de su tirada de salvación como si éste fuese un grado peor.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre el daño al completo y queda indispueta 1.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda indispueta 2; mientras esté indispueta, también está lentificada 1.

Rearme La trampa se rearma pasada 1 hora.

Alertar a Ademe: si los héroes disparan la trampa, la trampa alerta a Ademe en el área C6 y ésta se prepara con su apariencia inocente como se describe en su sección.

Tesoro: una de las extrañas cestas cerca de la base de la pila contiene un *orbe putrescente* (página 61) descubierto por uno de los sectarios en el parque.

C8. Plaza principal

Severa 6

Esta enorme plaza tiene el techo abierto. En los bordes de la plaza se alzan varios pilares delgados, cada uno de ellos con el extremo roto a una docena de pies (unos 4 m) sobre el suelo. El borde occidental de la plaza está pintado con el rostro enorme y espantoso de una criatura simiesca de piel escamosa, con la boca abierta y cuernos lo bastante largos como para cubrir la plaza de un lado a otro hasta un par de puertas de doble hoja. La boca abierta de la cara contiene una fuente semicircular adornada con pequeños picos de piedra que se asemejan a dientes afilados. En el suelo de la plaza hay tallada una enorme runa de una rudimentaria figura de palos con múltiples extremidades; manchas de sangre atestiguan los antiguos sacrificios realizados en este círculo.

Es aquí en donde la secta de Angazhan lleva a cabo sus principales ceremonias, imitando la violenta sed de sangre de su nefasto patrón. La ocasional lluvia que cae del cielo limpia la mayor parte de la sangre. Al igual que las otras imágenes que hay por el templo, una prueba con éxito de Religión o de un Saber apropiado CD 20 identifican a la figura como Angazhan.

Hay un extraño cofre escondido en uno de los nichos al este, y en su interior hay una perturbadora cantidad de tambores hechos de piel humana.

Fuente: un manantial subterráneo alimenta la fuente. Encima de la fuente hay un dosel de piedra hemisférico que la protege de la intemperie. Aunque aparenta tener agua cristalina, está contaminada por las retorcidas ceremonias de la plaza. Las criaturas malignas encuentran que el agua es revitalizante; una criatura maligna que está junto a la fuente puede realizar una acción de Interactuar para beber de la fuente y recuperar 1d8 Puntos de Golpe. Las criaturas neutrales la encuentran desagradable, como si supiera a sudor viejo. Las criaturas buenas que beben

de la fuente experimentan una muestra del desprecio de Angazhan, además del nocivo sabor, y deben realizar una salvación de Fortaleza CD 22 contra un efecto de *polimorfismo funesto* para evitar transformarse en un animal como un geco tambaleante o un lémur gordo (u otros animales que puedan ser cazados y devorados por poderosos depredadores). Los sectarios disfrutan obligando a sus víctimas a beber las aguas contaminadas antes de sacrificarlos. Las propiedades transmutadoras del agua no surten efecto si ésta se saca de la plaza.

Criaturas: Nyamat Mshwe, un hombre alto e imponente de cabello gris y barba tupida, líder de la secta de Angazhan, se encuentra por aquí casi siempre. Como la mayoría de los líderes de las sectas de Angazhan, cuenta con seis dedos en cada mano. Luce ostentosamente su símbolo religioso de Angazhan (una runa con aristas, idéntica al símbolo grabado en el suelo de la plaza) en un pesado collar de hierro dorado sobre el cuello.

En rara ocasión Nyamat se encuentra solo. Cuando los héroes llegan, Nyamat está oficiando una ceremonia con dos sectarios (dos jóvenes mujeres a quienes Nyamat favorece) y un gran ahvothiano. El demonio está presente para asegurarse que los métodos de sacrificio de la secta sean los correctos para guiar las almas de las víctimas a Ahvoth-Kor, pero está impresionado por lo mucho que está aprendiendo de la visión de Nyamat de la doctrina de Angazhan.

Todos ellos aborrecen a los intrusos, sobre todo Nyamat, por lo que se lanzan al ataque en cuanto llegan. Un buen disfraz o ardid puede llamar la atención de Nyamat durante un momento, pero al vivir en una ciudad llena de demonios cambiaformas y demás habitantes traicioneros, tiene práctica en detectar estos trucos.

El ahvothiano da un paso al frente inflando el pecho para exhibir el collar de manos humanoides que lleva como trofeo. Las sectarias permanecen en la retaguardia lanzando conjuros y Nyamat se asegura de permanecer junto a ellas todo lo que le sea posible para usar su reacción. Salvo Nyamat, todos luchan hasta la muerte. Si los Puntos de Golpe de Nyamat se reducen a 20 o menos, se rinde o huye hasta el taller (área C9) para buscar ayuda.

AHVOTHIANO

Página 62

Iniciativa Percepción +18

CRIATURA 7

NYAMAT MSHWE

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Maestro sectario humano

Percepción +16 (+18 para Averiguar intensiones)

Idiomas abisal, común, mwangi

Habilidades Atletismo +12, Diplomacia +13 (+15 contra demonios),

Intimidación +15, Religión +16, Saber demoníaco +13, Sociedad +9, Supervivencia +12

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

Equipo armadura de pieles, lanza de la gula (página 60), llave de celda de Quebrantamaldiciones, símbolo religioso de Angazhan

CA 23; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +16

PG 90



Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Proteger al maestro ➤ (auditivo, emocional, lingüístico, movimiento) **Desencadenante** Nyamat es objetivo de un ataque y hay un sectario de menor rango adyacente a él; **Efecto** Nyamat ordena al sectario que dé una zancada al frente del ataque. El sectario y Nyamat intercambian posiciones y el sectario se convierte en el objetivo del ataque.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *lanza* +17 (fatal d10, mágica), **Daño** 3d6+4 perforante

A distancia ➤ *lanza* +16 (arrojadiza 20 pies [6 m], fatal d10, mágica), **Daño** 3d6+4 perforante

Conjuros divinos preparados CD 24, ataque de conjuro +16; **3.º** *dañar, miedo, oscuridad pavorosa*; **2.º** *arma espiritual, curar, doblar a muerto, ver lo invisible*; **1.º** *bendecir, orden imperiosa, perdición, rayo de debilitamiento*; **Trucos (3.º)** *atontar, custodia amenazadora, estabilizar, luz*

Rituales divinos CD 24, *pacto abisal*

Conjuros de dominio de clérigo 2 Puntos de Foco, CD 24; **3.º** *mirada de obediencia* (como toque de obediencia, *Reglas básicas*, pág. 398, pero con un alcance de 30 pies [9 m])

Fuerza demoníaca Nyamat inflige 1d6 de daño adicional con su lanza y cualquier lanza obtiene el rasgo letal d10 mientras Nyamat la use (ya se incluyen tanto el dado de daño del arma adicional y el rasgo fatal en el Golpe de lanza de Nyamat).

Lanzamiento de conjuros firme Cuando una reacción fuese a perturbar el conjuro de Nyamat, este puede intentar una prueba plana CD 15 y, si tiene éxito, evita que lo perturben.

SECTARIOS DE ANGAZHAN (2)

CRIATURA 4

Página 30

Iniciativa Percepción +11

Interrogar a los sectarios: Los sectarios de bajo nivel no tiene demasiada información de interés para los héroes, sin embargo, pueden brindar información básica de la disposición del complejo del templo y describir la mayoría de las amenazas a las que los jugadores se pueden enfrentar. Nyamat sabe dónde se encuentra el Pilar Guardián Quebrantamaldiciones y que Tomil (uno de sus antiguos acólitos del que se siente orgulloso porque practica una nueva forma de tiranía en Kibwe) le pidió que lo retuviera aquí.

Sin embargo, Nyamat no tiene intención de ayudar a los visitantes que Tomil le advirtió que podrían llegar y miente todo lo que pueda para enviar a los héroes en la dirección incorrecta. Pretende enviar a los héroes hacia las fuerzas más poderosas de la secta. Nyamat miente muy mal, por lo que los héroes pueden desenmascararlo, pero el feroz maestro sectario seguirá escupiendo sus mentiras teñidas de odio y desprecio mientras los héroes le permitan hablar.

Tesoro: hay un pequeño tubo de cobre con tapones de zafiro a 8 pies (2,5 m) por debajo del estanque semicircular. Cualquiera que Busque en la fuente lo ve de inmediato, pero es necesario nadar para alcanzarlo, a menos

que encuentren otro modo de sacarlo del agua. El tubo tiene un valor de 350 po y contiene una dosis de *polvo de aparición*. Si el tubo se abre bajo el agua, el polvo se estropea.

C9. Taller

Moderada 6

Esta habitación alargada y de forma extraña tiene algunas mesas estrechas hacia el este y estantes que recubren varias paredes. En los estantes hay cajas de suministros como rollos de tela, trozos de madera, clavos, cañas secas y trozos de cuero; y en las mesas hay herramientas como martillos y tenazas.

Este taller cuenta con las herramientas y suministros necesarios para mantener los objetos del culto en buenas condiciones, pero pocos se dedican a estas tareas mundanas a menos que Nyamat los obligue. Una de las mesas contiene un libro a medio terminar de finas placas de metal cosidas entre sí con alambres y llenas de imágenes asombrosamente sangrientas de Angazhan, retratado como un dinosaurio con seis garras en cada extremidad, desgarrando a todo tipo de criaturas. Cada página tiene un aforismo o una historia corta sobre Angazhan, como «Si el fuerte no atormenta al manso, se amansa a sí mismo» y «Las palabras de Angazhan braman con tal fuerza que sólo los tontos y los condenados las ignoran».

La puerta que lleva al oeste (área C10) tiene unacampanilla de hierro que tañe cuando se abre la puerta, advirtiendo a quienes se encuentran en esta habitación que alguien se acerca desde las viviendas y así fingir que están ocupados.

Criaturas: hay cuatro sectarios en esta habitación. Se les asignó vigilar la puerta y reparar objetos, aunque sobre todo pasan el rato contando historias de los mejores sacrificios en los que han participado, los actos más degradantes que vieron perpetrar a los demonios de las cercanías de la ciudad o sus hazañas en anteriores escaramuzas contra sectas rivales. Cada uno de estos sectarios quiere que los demás lo vean como el más valiente, así que ninguno se echará para atrás en una pelea. Un único sectario cuyos Puntos de Golpe queden reducidos a 30 o menos, se rinde, pero sólo hasta poder lanzar *curar* y volver a atacar a los enemigos más desprevenidos.

SECTARIOS DE ANGAZHAN (4)

CRIATURA 4

Página 30

Iniciativa Percepción +11

Llaves: un personaje que Busque entre los estantes y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22 encuentra una vieja caja fuerte de metal olvidada y cubierta de harapos. La caja fuerte contiene las llaves de las puertas de la cárcel (área C12) y las llaves de todos los grilletes que hay allí.

Tesoro: un héroe que Busque en la habitación descubre un catalejo de buena artesanía y una *piedra rúnica* con una runa de *armadura +1* abandonadas en una caja de trapos viejos.

C10. Entrada a las viviendas

Esta pequeña habitación cuenta con puertas al este y al oeste. Las paredes norte y sur están adornadas con pinturas de manos de seis dedos con garras que se elevan del suelo, como si estuvieran cargando con lo que se encuentra en el interior la habitación.

La puerta del este lleva a múltiples edificios abandonados que sirven de viviendas y talleres y a otras cámaras mundanas que usan los sectarios. La puerta también está atrancada desde el otro lado, por lo que se requiere una prueba de Atletismo CD 25 para Abrirla por la fuerza. Al otro lado de la puerta, en las viviendas que se encuentran fuera del mapa, hay otra docena de sectarios angazhanos que sólo huyen hacia la Sagrada Xatramba sin luchar si se fuerza la puerta. Los héroes deberían advertir rápidamente que no hay nada de interés ni de valor en estas habitaciones.

C11. Forja

Moderada 6

En la esquina noreste de esta habitación arde una fragua rodeada de varias clases de herramientas de hierro ennegrecido, aunque ninguna de ellas hace juego con las otras y es evidente que provienen de otras colecciones. Contra la pared sur hay unos estantes con varios lingotes y trozos de chatarra, junto con algunas toscas producciones, como clavos y puntas de lanza.

Es en esta forja en donde los sectarios fabrican las herramientas que no llegan a robar a los mercaderes o a los exploradores. Ninguno de los sectarios es un herrero especialmente habilidoso, por lo que el resultado final suele ser tosco.

Criaturas: un ahvothiano está enseñando cómo usar la forja más eficientemente a una sectario. Aunque los ahvothianos no suelen forjar equipo de metal, el demonio conoce los principios básicos de la herrería que la sectaria desconoce. El demonio percibe la enseñanza como algo degradante y frustrante, pero lo hace para que la secta se fortalezca. La cultista se siente intimidada ante la presencia del demonio y trata de prestar tanta atención como le sea posible a sabiendo de que su ignorancia y falta de habilidad podrían irritar a su maestro.

Ambos enemigos anhelan poder tomarse un descanso con una buena pelea y atacan a cualquier desconocido con gran entusiasmo. Ambos prefieren luchar hasta la muerte (el ahvothiano porque no quiere aceptar la derrota y la sectaria porque siente que la muerte en batalla es más excitante y valorada por Angazhan) antes que seguir con las tediosas lecciones de herrería.

AHVOTHIANO

Página 62

Iniciativa Percepción +18

CRIATURA 7

SECTARIO DE ANGAZHAN

Página 30

Iniciativa Percepción +11

CRIATURA 4

La insignia de Aspis: un héroe que Busque entre las estanterías encuentra un gran símbolo de hierro de una serpiente enroscada. Se trata del símbolo del Consorcio de Aspis y la clave para liberar al Pilar Guardián Quebrantamaldiciones del área C15. Si los héroes descubrieron la insignia de bronce de Aspis en la oficina de Tomil (área A3), se percatan de la similitud de inmediato, aunque este símbolo de hierro es más grande. De lo contrario, un héroe necesita tener éxito en una prueba de Sociedad CD 17 para darse cuenta de que el símbolo pertenece al Consorcio de Aspis.

Tesoro: la sectaria y el demonio tienen una *mallá de luz de luna* a medio terminar, sólo tiene que enfriarse para poder usarla. Los héroes pueden esperar una hora antes de poder manipularla o enfriar el objeto para darle uso inmediatamente con un éxito en una prueba de Artesanía CD 20. Con un fallo, la armadura sufre el estado rota; con un fallo crítico, la ineficiencia la destruye.

C12. Cárcel

Esta pequeña y sórdida cárcel cuenta con hileras de grilletes colocados contra los muros de piedra del este y el oeste. En la base de las paredes hay unos canalones ruidosos que llevan los desechos hacia pequeños desagües en el suelo. En el centro se encuentra una ensangrentada estantería. En el paredes norte y sur se alinean estrechas puertas con unas pequeñas ventanas enrejadas a la altura de los ojos. Por el suelo hay esparcidas varias hojas secas.

Aunque la habitación cuenta con puertas en ambos extremos, los prisioneros están engrilletados a la pared y no pueden alcanzar a nadie que atraviese la habitación entre ambas puertas. Los sectarios suelen atravesar la habitación para burlarse de los prisioneros, pincharles con una lanza o insistir en que su debilidad les convierte en completas víctimas para Angazhan, el Rey Famélico.

Para liberar cualquier grillete se necesita obtener cuatro éxitos en pruebas de Latrocinio CD 24 para Forzar una cerradura. Esta CD aumenta en 10 si el personaje intenta Forzar la cerradura de su propio grillete. Para abrir por la fuerza un grillete, se necesita tener éxito en una prueba de Atletismo CD 32. Si el resultado de la prueba es de al menos 27, el personaje que intente abrir por la fuerza los grilletes puede arrancarlos de la pared de piedra, aunque, en ese caso, estos permanecerán en sus muñecas.

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

La llave de estos grilletes se encuentra en una caja fuerte en el taller (área C9).

Criaturas: aquí hay dos prisioneros que son supervivientes del grupo de viajeros que los héroes descubrieron en la jungla de camino a Xatramba desde Kibwe. Una de ellos es una rática erudita llamada Dhira Mejillasgrises y el otro es un inquietante orco de cabellos oscuros llamado Tavik. Fueron capturados hace varias semanas junto con su guía, un humano llamado Wachira Chombugu, y se encuentran en un estado deplorable. Los sectarios se llevaron a Wachira y lo sacrificaron, Dhira y Tavik saben que es sólo cuestión de tiempo que sufran el mismo destino. Ruegan a los héroes que les liberen y les cuentan todo lo que saben.

Historia de supervivencia: Dhira y Tavik cuentan cómo se unieron a las dos joviales hermanas en lo que les prometieron que sería una expedición hacia los lugares sagrados de Mwangi. Dhira quería ver los lugares para sus investigaciones y a Tavik lo llevaron como protección. Wachira era su explorador, pero no era tan habilidoso como prometió. Después de que el grupo se perdiera durante varios días, finalmente encontraron un viejo camino que Tavik sabía que los llevaría hasta Kibwe. Sin embargo, cuando aún no se habían adentrado demasiado, se encontraron con un humano acompañado de asistentes y guardias que llevaban un carromato que contenía una gran estatua encadenada hasta Xatramba. Tras darse cuenta de su mala suerte, el humano gesticuló a sus guardias, que los atacaron. Las hermanas que lideraban la expedición murieron en combate y, después de rendirse, los tres supervivientes fueron maniatados, vendados y traídos hasta aquí. Desde entonces están en manos de los cultistas y sólo reciben un mínimo de comida y una asquerosa agua que sabe a sudor.

Héroes de reemplazo: si alguno de los personajes jugadores cae preso de la secta, será encadenado junto a los prisioneros en este lugar hasta que los sacrifique en la próxima luna nueva. Alternativamente, si alguno de los personajes muere durante la aventura antes de este encuentro, estos prisioneros ofrecen la oportunidad de introducir un nuevo héroe en el grupo.

Recompensa en PX: concede a cada héroe 30 PX por liberar a Dhira y Tavik, escuchar su historia y llevarlos a un lugar seguro fuera de la Sagrada Xatramba.

C13. Galería de mano

Esta habitación cuenta con puertas al norte y al este y un pasillo abierto al sur. La pared oeste tiene varios expositores con manos momificadas con una pequeña placa junto a cada una de ellas.

Tras la muerte del líder de la secta (que rara vez se debe a causas naturales) se momifica su mano izquierda para

colgarla en este cuarto y honrar su memoria. Hay 38 manos fijadas en la pared, aunque la más antigua ahora es poco más que unos huesos envueltos en vendajes. Cada placa muestra un nombre, una fecha y, en casi todos los casos, un logro destacable, como derrotar a una cábala rival, expandir el territorio de la secta o invocar a un determinado demonio poderoso. Una sorprendente cantidad de manos cuentan con seis dedos; esta mutación es tan valiosa entre los sumos sacerdotes de Angazhan que muchos líderes del culto con la mala suerte de contar sólo con cinco dedos suelen añadirse un sexto dedo quirúrgicamente para demostrar su devoción al dios de seis dedos.

Tesoro: entre las manos hay una que no pertenece a un antiguo líder de la secta, sino que se trata de una mano hueca que contiene una dosis de *elixir de seis dedos* (página 61). Su placa explica el efecto básico del objeto y que fue robada a una secta rival de Angazhan hace décadas.

C14. Santuario privado

Moderada 6

En la pared sur de esta habitación hay un pequeño altar de metal. El astillado y desgastado santuario tiene la forma de un musculoso dinosaurio humanoide inclinado usando su ancha espalda como superficie del altar. Toda la estructura parece exudar una antigua y opresiva maldad. Una puerta de doble hoja lleva al este.

Este altar servía de punto central para las ceremonias de adoración cuando la secta de Angazhan era pequeña. Pero al crecer, se relegó el altar como un pequeño santuario que usa el líder de la secta en sangrientas ceremonias privadas. La figura retratada es una versión sáurica de Angazhan, como se lo representa en documentos antiguos; si se la examina, se ve que la figura cuenta con los amplios cuernos y las manos de seis dedos tan habituales en las representaciones del señor demoníaco.

El milenario altar adquirió tanta energía negativa que constantemente emite una desagradable emanación psíquica de brutalidad y crueldad a 15 pies (4,5 m). Los sectarios de Angazhan sienten que las emociones negativas del altar invaden sus mentes en una agradable experiencia religiosa y Nyamat es muy inteligente como para desperdiciarla. A veces ordena a los miembros más reacios o distantes de la secta que pasen días o semanas en presencia del altar para que sus mentes se moldeen con la brutalidad y malicia que Angazhan exige.

En los héroes, este efecto es sumamente desagradable y no querrán estar en presencia del altar los días necesarios para cambiar su alineamiento a caótico maligno.

Criaturas: el hijo más joven de Nyamat, Ngira, demostró hace poco una sorprendente actitud de perdón (algo totalmente inapropiado en una secta de Angazhan, especialmente por parte del hijo del líder de la secta). Nyamat espera cercenar estas tendencias dejando a su hijo en

presencia del altar unos pocos días para que se rehabilite. Por ello encomendó a Ngira que cumpliera con la tarea de lijar y pulir el altar con un paño carmesí para mantener la mente ocupada mientras el altar efectúa su retorcida labor.

Una súcubo llamada Sanura llegó recientemente a la Plaza del Demonio Devorador, disfrazada como una humana adoradora de Angazhan que brinda ayuda de parte de una secta en Usaro. En realidad, Sanura proviene de otro barrio de la Sagrada Xatramba, en el que una inoportuna sublevación contra unos demonios más poderosos obligó a Sanura a huir para salvar su vida. Espera mantener un perfil bajo durante unos años mientras sus antiguos amos olvidan su transgresión y vuelven a aceptarla. Por ello, Sanura no suele hallarse en otro lugar que no sea esta habitación o la galería de las manos contigua. Siente que las emanaciones psíquicas del altar son relajantes y una grata diferencia de las cambiantes y conflictivas emociones que parecen surgir constantemente de las mentes mortales.

Sanura pasa el tiempo avivando la lujuria de Ngira y entreteniéndolo con historias inventadas sobre Usaro, cuando no está ocupada físicamente con el joven. Nyamat está al tanto de estos coqueteos y no le preocupan, siempre y cuando Ngira continúe cerca de las emanaciones corruptoras del altar. Sanura entregó a Ngira su don profano, el cual pretende recuperar en cuanto se canse de él.

A menos que sean alertados por el ruido de un sonoro combate cercano, es muy fácil que ambos se sorprendan con la intrusión de los héroes. Los héroes que aprovechen esta ventaja obtienen un bonificador +2 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. En combate, Ngira usa su lanza mientras que Sanura intenta mantenerse a distancia para convertir a los enemigos en aliados con sus hechizos. Ambos adversarios luchan hasta la muerte (Ngira por devoción y Sanura porque no cree que pueda huir a ningún otro lugar).

NGIRA

CRIATURA 4

Sectario de Angazhan (página 30)

Iniciativa Percepción +11

Don profano El don profano de Sanura otorga a Ngira un bonificador profano de +1 a sus tiradas de ataque, pruebas de habilidades y tiradas de salvación. Sanura puede comunicarse telepáticamente con Ngira a cualquier distancia y Ngira trata las tiradas de salvación contra los conjuros de *sugestión* de Sanura como si fuera un grado de éxito peor.

SANURA

CRIATURA 7

Súcubo (*Bestiario*, pág. 72)

Iniciativa Percepción +15

Tesoro: una cesta cerca del altar contiene unos pocos utensilios de limpieza que trajo Ngira, y bajo los cuales hay un peine enojado que pertenece a Sanura, valorado en 140 po.

C15. Almacén de Quebrantamaldiciones Moderada 6

Este almacén está repleto de madera, fragmentos rotos de piedras antiguas y una gran variedad de extraños trozos de metal. Apoyada contra la pared sur se halla una gran estatua de esteatita de un humanoide con cabeza de eland que sostiene un pequeño escudo en una mano cerca del pecho, con una placa sobre este; la estatua se encuentra envuelta en cadenas y anclada al suelo. Las cadenas a su alrededor crujen con ráfagas de energía mágica.

Los sectarios angazhanos usan esta habitación como área de almacenamiento. Los veinte trozos de metal son candelabros de hierro forjado con forma de árboles llenos de frutas. Los sectarios los quitaron hace mucho tiempo cuando renovaron la plaza para sus propios usos, ya que las imágenes de abundancia no se corresponden con la ornamentación de Angazhan, pero aún no los han fundido para darles un mejor uso.

La estatua con cabeza de eland es Quebrantamaldiciones, pero se encuentra atado con las cadenas mágicas que usó Tomil Jabrin para transportarlo. Las cadenas se cruzan en el pecho de la estatua sobre una placa de hierro de 3 pulgadas (7,5 cm) de espesor. La placa tiene una hendidura con la forma de la serpiente del símbolo del Consorcio de Aspis y es evidente que un símbolo idéntico podría encajar en la hendidura. El símbolo que encaja está en la forja (área C11). Si los héroes descubrieron la insignia de bronce de Aspis en la oficina de Tomil (área A3), advierten que el símbolo es idéntico, pero la insignia es demasiado pequeña como para encajar en la hendidura.

Las cadenas que envuelven a Quebrantamaldiciones están sujetas al suelo con unos enormes candados de metal. No son más que candados normales reforzados con un conjuro de *cerrar* de 2.º nivel. Para abrir los candados del suelo se necesitan cuatro pruebas con éxito de Latrocinio CD 20 para Forzar la cerradura. Las cadenas resuenan con una inofensiva energía mágica; cualquier fallo en la prueba de Latrocinio para Forzar la cerradura, se considera un fallo crítico. Sin embargo, aunque se liberen las cadenas del suelo, el peso de éstas hace que sea muy difícil mover la estatua durante mucho tiempo sin ayuda.

Criaturas: los sectarios dejaron allí a dos babaus para que custodiaran a Quebrantamaldiciones. Los demonios se toman muy en serio su guardia y no abandonan la habitación bajo ninguna circunstancia. Si detectan a algún intruso en el área, se esconden detrás de las cajas y lo emboscan una vez que entre a la habitación. Los demonios luchan hasta la muerte.

BABAUS (2)

CRIATURA 6

Bestiario 2, pág. 64

Iniciativa Sigilo +16

Tesoro: entre los objetos almacenados hay un extraño cofre que contiene tres collares de platino manchados de sangre, cada uno valorado en 250 po.

Liberar a Quebrantamaldiciones

Para liberar a Quebrantamaldiciones, los héroes tienen que despojarlo de las cadenas mágicas y abrir los candados que lo apresan al suelo. Los héroes no tienen que hacer nada con el símbolo que Abayone les entregó; el mero hecho de tenerlo frente a Quebrantamaldiciones despierta al Pilar Guardián una vez que se libere.

El símbolo grande de Aspis que está en el área C11 desactiva las ataduras mágicas si se inserta en la placa que está sobre el pecho de la estatua, aflojando las cadenas y evitando que los fallos en las tiradas de Latrocinio rompan las ganzúas (rompiéndose simplemente con un fallo crítico, como es habitual). Ahora puede Forzarse la cerradura con normalidad, o los héroes pueden abrirla fácilmente con la llave que lleva Nyamat Mshwe.

Una vez que los héroes completen ambas tareas, Quebrantamaldiciones despierta. Incluso estando a tanta distancia de Kibwe, Quebrantamaldiciones sabe que la ciudad requiere de sus servicios e intenta regresar. Lee o parafrasea lo siguiente.

Quebrantamaldiciones se levanta con un repentino rechinar de piedra, sus estrechos cuernos rozan el techo a 10 pies (3 m) de altura. Gira la cabeza de un lado a otro para evaluar su entorno y, durante un breve instante, su escudo resplandece brevemente con el mismo símbolo del sol estilizado de los pisos del Archivo del Sol de Kibwe. La estatua mira hacia el este y entrecierra los ojos, como si intentara ver algo en la distancia, después sale de la habitación con paso lento pero decidido.

Los héroes deberían quedar sorprendidos al ver que Quebrantamaldiciones es un gólem de piedra, por lo que no es necesario usar cualquier transporte que trajeran. No es posible refrenar a Quebrantamaldiciones en su deseo de volver a Kibwe. No tiene mente, no habla y no se puede razonar con él; su única orden es regresar a la habitación en la cima del Archivo del Sol. Éste atraviesa o rodea metódicamente cualquier obstáculo con el que se encuentre. Si el obstáculo es una criatura, Quebrantamaldiciones gesticula a la criatura primero para que se mueva, luego la golpea ligeramente con su mano de piedra en señal de advertencia, seguidamente usa Marcha inexorable hasta que la criatura se aparte. Los héroes deberían darse cuenta que la implacable estatua está regresando a Kibwe.

QUEBRANTAMALDICIONES

LEVEL 9

ÚNICO N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Variante de gólem de piedra (*Bestiario*, pág. 194)

Percepción +18; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +23, Saber de Kibwe +12

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

CA 27; **Fort** +21, **Ref** +17, **Vol** +20

PG 140; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (ver más abajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina)

Antimagia de gólem dañado por el frío y el agua (5d8, 2d6 debido a áreas o a daño persistente); curado por el ácido (área 2d6 PG); lentificado por la tierra

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

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +21 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d10+10 contundente

Imponer parálisis ↻ (incapacitación) **Desencadenante** Quebrantamaldiciones impacta a una criatura lentificada; **Efecto** La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o quedar paralizada durante 1 asalto.

Marcha inexorable ♦ Quebrantamaldiciones da una Zancada de hasta su velocidad, empujando a todas las criaturas que se encuentren en el espacio al que llega y dañándolas si éstas intentan detener su movimiento. Una criatura puede bloquearle el paso si tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 32. En caso de sacar un éxito crítico, la criatura que se resiste no sufre daño; de lo contrario, la criatura sufre el mismo daño que si hubiera sido impactada por el puño de Quebrantamaldiciones.

Pulso de lentitud ♦ (arcano, concentrar, transmutación) Toda criatura en una emanación de 10 pies (3 m) debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o quedar lentificada 1 durante 1 minuto. Quebrantamaldiciones no puede volver a usar su pulso de lentitud hasta pasados 1d4 asaltos.

Quebrar maldición Quebrantamaldiciones puede lanzar a voluntad el conjuro de 10.º nivel *quitar maldición*, teniendo como objetivo a todos los residentes de la ciudad de Kibwe. Quebrantamaldiciones tiene que estar en pie en la sala superior del Archivo del Sol con los símbolos del sol activados para usar esta habilidad.

Recompensa en PX: concede a los héroes 30 PX por liberar a Quebrantamaldiciones.

REGRESAR A KIBWE

Quebrantamaldiciones avanza en línea recta hacia Kibwe, sólo se desvía para rodear o escalar algún obstáculo que no pueda determinar cómo atravesar. Tampoco se detiene para descansar, sus desvíos planificados implican que se mueve por tierra a la misma velocidad que un personaje con una Velocidad de 20 pies (6 m), a 16 millas (25 km) por día. El símbolo que apareció en el escudo de

Quebrantamaldiciones cuando fue liberado deja claro a los héroes que el gólem se dirigirá de regreso al Archivo del Sol en cuanto le sea posible. Si ninguno de los PJs capta este detalle o parecen confundidos respecto al motivo por el que esta estatua animada avanza tan determinada en una única dirección, permíteles realizar una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 21 para que se percaten de esta información y averigüen a dónde se dirige Quebrantamaldiciones.

Si la Velocidad máxima del más lento de los héroes es de 20 pies (6 m), pueden regresar a Kibwe uno o dos días antes que Quebrantamaldiciones. Esto les permitirá explorar el Archivo del Sol con calma o incluso eliminar a todos los agentes del Consorcio de Aspis que haya allí antes de que llegue.

Si el más lento de los héroes tiene una Velocidad de 20 pies (6 m), pueden seguir el paso junto a Quebrantamaldiciones o adelantarse una o dos horas si lo creen necesario. Por ello, los héroes pueden tener un par de horas en Kibwe para explorar el Archivo del Sol antes de que llegue.

Los héroes pueden retrasar aún más a Quebrantamaldiciones en su viaje de regreso a Kibwe, golpeándole o cortando el Puente Oculto. Esto le obliga a buscar un camino por debajo y a través del desfiladero, lo que daría dos días de ventaja a los héroes.

Si el más lento de los héroes tiene una Velocidad menor a 20 pies (6 m), Quebrantamaldiciones los sobrepasa y llega a Kibwe antes que ellos. En este caso, los héroes encuentran a Quebrantamaldiciones destruido en el área **B8**, como se describe en la barra lateral de la página 43.

Es comprensible que los PJs, que conocen la importancia de Quebrantamaldiciones para solucionar la catastrófica situación de Kibwe, no quieran perder de vista al Pilar Guardián. Los PJs pueden intentar retenerlo usando quizá las mismas cadenas con las que lo encontraron apresado. Para ello necesitan tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20. De forma alternativa, pueden intentar que Quebrantamaldiciones descansa con ellos durante la noche si hacen una prueba de Arcanos CD 20. Si tienen éxito, Quebrantamaldiciones permanece junto al grupo y no vuelve a andar hasta que el grupo comience a movilizarse hasta Kibwe. Los héroes tendrán que hacer esta prueba cada vez que quieran que el gólem se detenga.



QUEBRANTAMALDICIONES



CAPÍTULO 3: CONTRA LOS ASPIS

Una vez que los héroes regresen a Kibwe, descubren que la ciudad ha sufrido un cambio drástico. *Lo que se arrastra* se ha propagado desde la partida de los héroes. Por suerte, los sanadores de la ciudad determinaron que la maldición se propagaba por contacto y alentaron a los habitantes de que permanecieran alejados los unos de los otros en un intento por contener la maldición. Pocas personas abandonan sus casas y tiendas. Las personas que los héroes pueden ver en las calles se mueven con un fin determinado y evitan tocar a otros.

Los héroes tienen que atravesar la ciudad hasta el Archivo del Sol. Los transeúntes nerviosos que se apartan a un lado pueden enseñar a los héroes detalles que desconocían de *lo que se arrastra*. Los siguientes encuentros pueden mostrar los problemas de la ciudad a lo largo del trayecto. Tienes libertad para introducirlos en el orden que consideres oportuno.

DINOSAURIO FURIOSO

MODERADA 7

Mientras los héroes se mueven por una amplia calle de Kibwe,

ven a un mercader humano tirando de las riendas de su bestia de carga: un hosco triceratops con rayas chillonas pintadas a lo largo de su collar. El carromato tirado por el dinosaurio está sobrecargado, incluso para un animal tan poderoso, pero el mercader está ansioso por marcharse de Kibwe lo antes posible. A medida que los héroes se acercan, el hombre golpea al dinosaurio con evidente rabia, y se convierte de inmediato en un cieno de cloaca. El apaleado triceratops rompe su arnés y pisotea al cieno, liberando una ola de suciedad que lo mancha y lo enfurece más.

Criatura: el iracundo triceratops, que quedó herido cuando su amo se convirtió en cieno, acelera por toda la calle y se dirige hacia los héroes para desahogar su ira. El furioso triceratops lucha hasta morir o hasta que se lo apacigüe con un efecto de *calmar emociones* o *hechizar*.

TRICERATOPS DE ÉLITE

CRIATURA 9

Bestiary 6

Iniciativa Percepción +18

Cubierto de porquería El triceratops falló su tirada de salvación contra la habilidad Ola de porquería del cieno de cloaca. Tiene un penalizador de -10 pies (-3 m) a su Velocidad durante 1 minuto.

LLUVIA DE CIENO

Por todo Kibwe se puso en cuarentena a los humanos o se pusieron ellos mismos por voluntad propia. Los héroes atraviesan una alta torre de madera con un par de orcos que portan cimitarras haciendo guardia en la única entrada. Desde una amplia ventana a 30 pies (9 m) de altura, una muchedumbre de humanos que lleva paños sobre las narices y bocas mira sobre la ciudad observando el creciente caos. Si el enviado nexiano, Mafzat A'Haddin, sobrevivió a su encuentro con los héroes en el Capítulo 1, lo reconocerán entre la muchedumbre de la torre.

Los orcos son mercenarios contratados por los humanos para mantener a cualquier otra persona fuera, con la esperanza de permanecer a salvo hasta que la maldición acabe. Por desgracia, tres de los humanos ya se han contagiado de *lo que se arrastra*, ya que uno de ellos los contagió y, al estar hacinados en la torre, ésta se propagó.

Criaturas: un grito de «¡Infección!» surge desde el interior cuando los héroes pasan cerca de la torre. Los mercenarios se apresuran a ayudar a evacuar a los humanos. A medida que salen en fila, una pared de la torre de madera comienza a chorrear, derramando tres cienos en el aire a 30 pies (9 m) de altura sobre la calle. Los cienos caen y golpean el suelo con una salpicadura repulsiva antes de atacar tanto a los héroes como a los humanos que van saliendo.

JALEAS OCRE (3)

Bestiario, pág. 64

Iniciativa Percepción +7

CRIATURA 5

DESFILE DE GORROS ROJOS

No todos los residentes de Kibwe están descontentos con la propagación de la maldición y se ha descubierto a algunas criaturas malignas propagando *lo que se arrastra* a tantos humanos como les sea posible. Entre ellos se encuentra una banda de tres gorros rojos que saben que contrajeron *lo que se arrastra* y que no les causa daño. Vienen marchando por una calle bordeada de puestos de mercado con toscos muñecos con forma humana untados con un aceite viscoso en cada una de sus guadañas. Los gorros rojos también tienen frases escritas con tizas en sus guadañas como «¡Mirad dónde pisáis, humanos!» y «¡Nuevo sabor: gelatina humana!».

Criaturas: los gorros rojos merodean por la calle y se abren paso para tocar a tantos humanos como puedan, riéndose a carcajadas cada vez que lo hacen. Si los héroes se enfrentan a ellos, deciden dar el ejemplo con los «amantes de humanos» retirando las muñecas de las guadañas y atacando. Los gorros rojos nunca rechazan un combate y luchan hasta la muerte.

GORRO ROJO (3)

Bestiario, pág. 197

Iniciativa Percepción +12

CRIATURA 5

EL ASESINO DE CIENOS

A medida que los héroes recorren la ciudad, se percatan de que el aire se ondula en el siguiente cruce de calles. Los héroes que sean expertos o tengan un grado mayor en Percepción o que tengan un éxito en una prueba de Percepción CD 18, advierten que la onda es un cubo gelatinoso que se mueve calle abajo. Con un éxito crítico, los héroes advierten que está gravemente herido.

Antes de que los héroes puedan acercarse, un grito de batalla resuena desde la cima de un edificio cercano. Griss huk, el orco rompepiernas salta desde un

SINOPSIS DEL CAPÍTULO 3

Los héroes encuentran a Kibwe sumida en el caos. *Lo que se arrastra* ha llegado a una gran parte de la población y los héroes deben sortear múltiples peligros a medida que atraviesan la ciudad para llegar al Archivo del Sol. En estos momentos, el archivo es el cuartel general de los miembros no humanos del Consorcio de Aspis, quienes planean defender el edificio y esperar a que termine la maldición. Sin embargo, para detener la maldición se requiere que Quebrantamaldiciones llegue a la cima del archivo, por lo que el enfrentamiento con los agentes de Aspis es inevitable.

En este capítulo, los héroes pudieron aventajarse, retrasarse o hacer a la vez el viaje con Quebrantamaldiciones. El gólem tiene sus propios planes, ajenos a las acciones de los héroes, pero los jugadores astutos pueden usar al incansable gólem para que les ayude a recuperar el Archivo del Sol.

TESOROS DEL CAPÍTULO 3

Ahumadera, mayor

Antorcha siempre ardiente

Arco corto compuesto +1

Brazales de armadura tipo I

Cetra de las maravillas

Cubo de hierro

Cuero tachonado +1

Elixir del guepardo moderado

Elixir de ojo de bombardero menor

Elixir de la vida menor

Escudo recio menor

Espada ropera +1 de golpe

Hacha de batalla +1 de golpe

Látigo del cieno

Nudo del asesino

Poción de rapidez

Poción de resistencia al ácido menor

Veneno de araña cazadora

Veneno de wyvern

Capítulo 1:

Rastreado

la maldición

Capítulo 2:

Viaje a la Sagrada

Xatramba

Capítulo 3:

Contra los

Aspis

Atlas

de Kibwe

Caja de herramientas

de la aventura

DINOSAURIO IRACUNDO

LLUVIA DE CIENO

DESFILE DE GORROS ROJOS

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

edificio hacia el cubo gelatinoso mientras agita su gran garrote. El cubo gelatinoso amortigua su caída y unos cuantos poderosos golpes de su clava provocan que el cubo se deshaga en la calle, dejando una mancha de grasa.

Griss huk está encantado de ver de nuevo a los héroes. Encontró su redención, por decirlo de alguna manera, usando su fuerza para cazar y destruir la amenaza de los cienos de la ciudad. Ha estado viendo mucho movimiento últimamente y, si los héroes mencionan al Consorcio de Aspis, Griss huk comparte con los PJs los rumores de que el nuevo líder del Consorcio de Aspis es una mediana cuyo nombre desconoce y que esta mediana ha reposicionado a muchos de sus subordinados en un viejo edificio al sur del vecindario del Campamento Mozimba (dónde los héroes saben que se encuentra el Archivo del Sol).

Si los héroes no retrasaron el regreso de Quebrantamaldiciones hasta Kibwe, Griss huk también informa a los jugadores de que vio al gólem avanzando a través de la ciudad en esa dirección. Griss huk puede ayudar a que los héroes sepan a qué distancia se encuentran de Quebrantamaldiciones, si no lo sabían ya.

Tesoro: Griss huk recibió unas pocas recompensas de los ciudadanos agradecidos que salvó en los días anteriores. Se siente mal por todo ello (que le paguen por pelear es un recuerdo de su pasado como mercenario), por lo que quiere dárselo a los héroes. Esto incluye 242 pp, una ajorca valorada en 60 po y *brazales de armadura tipo I* con un diseño que se asemeja a unas hojas de baobab superpuestas.

BUSCAR A ABAYONE

Los héroes podrían buscar a Abayone antes de dirigirse al Archivo del Sol, pero la mujer está en cuarentena trabajando para salvar la ciudad, junto con la mayoría de los miembros humanos del Consejo Representativo de la ciudad. Los héroes que insistan en intentar localizar a Abayone y tengan éxito en una prueba de Diplomacia CD 25 para Reunir información localizan a un mensajero que puede llevar una misiva a la representante. Abayone responde con un mensaje rápido para disculparse con los héroes por no estar disponible, pero hace énfasis en la confianza que depositó en ellos para que usaran a Quebrantamaldiciones en el Archivo del

Sol para detener la maldición. Si los jugadores desconocen la responsabilidad del Consorcio de Aspis con respecto a *lo que se arrastra*, los problemas de Kibwe o el siguiente paso a seguir, la misiva de Abayone es una buena oportunidad para informar acerca de cualquier cosa que desconozcan; en este caso, no necesitan llegar hasta Abayone, ya que tiene mensajeros no humanos esperándoles en las calles principales de la ciudad.

REGRESO AL ARCHIVO DEL SOL

El Archivo del Sol no sufrió ningún cambio, hablando en sentido físico, desde la última visita de los héroes. Los lugareños, quienes nunca tuvieron intenciones de acceder al edificio abandonado, no le prestaron más atención, ya que aún lidian con la desolación de *lo que se arrastra* en su ciudad.

Habitantes actuales

La oportunista mediana Paga Nikohian, la segunda al mando de Tomil, desconocía los planes de su superior. Ignoraba que Tomil había retirado a Quebrantamaldiciones preventivamente del Archivo del Sol antes de que llegasen las *pedras cenagosas*, pero sabe que el Archivo del Sol era importante para Tomil. Acertadamente dedujo que *lo que se arrastra* es un plan de Tomil que salió terriblemente mal y supone que Tomil murió a causa de la maldición que planeaba lanzar.

Paga reunió a los agentes no humanos del Consorcio de Aspis en Kibwe y, con la intención de aprovecharse de la situación, se retiró al Archivo del Sol. Si el ancestral archivo es esencial para detener la maldición, ella intentará retenerlo a toda costa para que la maldición acabe con hasta el último humano de Kibwe. En ese punto, intentará asegurar todo el control que pueda sobre el diezmado gobierno.

Mientras tanto, Paga y sus agentes fortificaron el Archivo del Sol añadiendo nuevas trampas y monstruosas criaturas guardianas. Tratarán de detener a todo aquel que intente llegar al nivel superior del archivo, especialmente a quienes pretendan detener la maldición. Paga no está segura de cuál es la función del Archivo del Sol en los planes de Tomil, pero confía en que tendrá tiempo de sobra para averiguarlo tras la seguridad de sus trampas y guardias mientras la ciudad de Kibwe se desmorona.

Los actuales habitantes del Archivo del Sol son enemigos más poderosos y atrincherados que la escoria de boggards que lo ocupaban antes, así que los héroes pueden tener mayores dificultades. Paga tiene poco contacto con los otros agentes de Aspis que hay desperdigados por la ciudad y no puede pedir refuerzos para reemplazar a sus agentes caídos.

Características del Archivo del Sol

Igual que antes, el Archivo del Sol cuenta con habitaciones de piedra de 12 pies (3,5 m) de alto con pesadas puertas de maderas reforzadas mágicamente para ser duras como piedras. Sin embargo, actualmente todas las habitaciones

ACOMPAÑANDO A QUEBRANTAMALDICIONES

Los héroes pueden elegir acompañar a Quebrantamaldiciones hasta el Archivo del Sol. Aunque esto asegura una ayuda adicional, no disminuye en gran medida el peligro, ya que la mayoría de los enemigos atacan a los héroes en lugar de al gólem (ya sea porque creen que los héroes lo controlan o porque, como en el caso del aurumvorax y las medusas, prefieren no atacarlo). Quebrantamaldiciones toma un camino firme a través del Archivo del Sol, avanzando 20 pies (6 m) cada asalto a través de las siguientes habitaciones: **B1, B3, B4, B7, B8, B9, B10, B12, y B13**. Una vez que esté en la Sala del Sol Superior, permanecerá inmóvil en el estrado hasta que alguien active los símbolos del sol. En su recorrido, se detiene cuando encuentra enemigos y aguarda 1 asalto para ver si los enemigos se hacen a un lado para dejarle pasar. En caso contrario, lucha lo suficiente como para apartarlos a un lado y continúa avanzando. Es probable que deje a los héroes a su paso para que se encarguen de los heridos y furiosos agentes de Aspis.

DETRÁS DE QUEBRANTAMALDICIONES

Si los héroes no han aventajado a Quebrantamaldiciones hasta el Archivo del Sol, encuentran evidencias del avance del gólem en su camino. El aurumvorax del área **B2** no tenía intención de luchar con un oponente de piedra, por lo que no le atacó. El gólem abrió de un golpe las puertas al área **B3** y mató a los guardias del lugar; los cuerpos permanecen en la habitación. Luego, entró al área **B4**, donde quedó muy dañado por los técnicos antes de matarlos. Quebrantamaldiciones avanzó por el área **B7** sin activar la trampa y luego luchó contra los adversarios del área **B8**. Los agentes de Aspis tuvieron suerte y lo derrotaron allí; los técnicos lo están examinando con gran interés. Los guardias enanos, preocupados por la deficiente seguridad, pidieron a las medusas del área **B11** que se dirigieran al área **B4**. Los guardias regresaron al área **B8**, ya que no querían pasar más tiempo junto a las medusas, para proteger a los técnicos.

Los héroes deben llevar a Quebrantamaldiciones hasta el estrado del área **B13** para repararlo y reactivarlo. Ésta puede ser una tarea trabajosa dado el peso de Quebrantamaldiciones, por lo que será mejor que lo hagan una vez que despejen todos los peligros del Archivo del Sol.

están iluminadas; el Consorcio de Aspis trajo varias *antorchas siempre ardientes* entre sus suministros. Las puertas no están cerradas con llave, salvo que se indique lo contrario. Varios sonidos industriales (de guardias enanos que mueven piedras y gnomos técnicos que construyen trampas y defensas) resuenan por todo el edificio.

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Las siguientes descripciones de las habitaciones son casas y, si lo crees necesario, puedes completarlas con descripciones actualizadas de la primera visita de los héroes al Archivo del Sol.

Tesoro: cualquier tesoro que los héroes no descubrieran en su primera visita al Archivo del Sol fue descubierto y recogido por el Consorcio de Aspis, cuyos agentes los usan contra los héroes si les conviene.

B1. Entrada

Esta entrada al Archivo del Sol no es más que un alcoba cuadrada y profunda. En el suelo, cerca de la única puerta que hay, yacen algunos frascos desechados. Frente a ella hay una puerta de doble hoja con una quemadura solar que está cerrada.

Los frascos contenían algo de grasa; los agentes de Aspis engrasaron las bisagras de la puerta hacia el área **B2** para que sus ocupantes pudieran abrirla fácilmente empujándola.

El guardia: si los héroes permanecen más de uno o dos asaltos aquí, el aurumvorax del área **B2** se abalanza a través de la puerta y ataca.

B2. Entrada del cuarto de guardia Moderada 7

Los pisos de esta pequeña sala de guardia están cubiertos de jirones de tela.

Si los héroes dejaron la estatua aquí (descrito en la página 18), el aurumvorax estuvo royéndole la cara.

Criaturas: en esta habitación, el Consorcio de Aspis mantiene a un aurumvorax a medio entrenar. Escucha a cualquier intruso que haya en el área **B1** y se abalanza para atacar y derrotar al enemigo más cercano, pasando luego al siguiente. El aurumvorax lucha hasta la muerte.

AURUMVORAX

CRIATURA 9

Bestiario 2

Iniciativa Percepción +18

B3. Cámara de recepción

Moderada 7

Los guardias de esta habitación apilaron los tres abrevaderos de metal contra la puerta, que no se abre más que una o dos pulgadas (2,5-5 cm) al empujarla. Se necesita una prueba con éxito de Atletismo CD 28 para Abrir por la fuerza la puerta, empujando los abrevaderos a un lado. Si se vaciaron los abrevaderos en la primera visita de los héroes (ya fueran los boggards o los propios héroes) la CD es de 23. Alternativamente, un héroe que tenga éxito en una prueba de Latrocinio CD 25 puede quitar las bisagras de una puerta para abrirla, pero la pila de abrevaderos ofrece cobertura y se considera terreno muy difícil de atravesar.

Frente a la puerta de doble hoja que conduce al oeste hay tres abrevaderos metálicos apilados. En la esquina sureste hay varias pilas ordenadas de escombros que quedaron tras despejarse parcialmente la parte derrumbada.

Los guardias del Consorcio de Aspis apostados aquí vieron el colapso de la parte sureste y se dieron cuenta de que podían despejar los escombros con algo de trabajo. Sólo llegaron a liberar los pocos primeros pies (*los primeros metros*) justo delante de la puerta de madera que lleva a la entrada lateral (área **B5**). Esta puerta tiene una pequeña ventana que permite a los enanos ver, pero no acceder, al área **B5**.

La puerta sur: si los héroes se tomaron el tiempo de limpiar los escombros hasta liberar la puerta sureste hacia el área **B5** la última vez que estuvieron aquí, dejaron a los enanos una ventaja significativa. En ese caso, los enanos despejaron completamente la puerta y pueden usarla para ir y venir hacia el área **B5** con facilidad.

Criaturas: los guardias son diligentes e ingeniosos. Saben que posiblemente sean los principales soldados de Paga tras la muerte de todos los humanos de Kibwe, por los que se esfuerzan por demostrar su valía. Si avistan intrusos, buscan cobertura tras las pilas de escombros que movieron y disparan a los héroes con virotes de ballesta para mantener a sus enemigos con la guardia baja. Sin embargo, prefieren luchar con sus hachas y se apresuran al ataque cuerpo a cuerpo si los enemigos se acercan a sus posiciones defensivas o tratan de llegar hasta una de las puertas de doble hoja de la habitación. Luchan hasta la muerte, pero no persiguen a los enemigos si éstos huyen, ya que no quieren que los engañen para dejar sus puestos. Si logran reducir a los intrusos, los dejan prisioneros a las afueras del Archivo del Sol, confiando en que los intrusos hayan aprendido la lección y en que no volverán a causar más problemas al Consorcio de Aspis.

GUARDIAS DE ASPIS (4)

CRIATURA 5

LN MEDIANO ENANO HUMANOIDE

Percepción +14, visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, mwangi

Habilidades Atletismo +15, Intimidación +10, Saber del Consorcio de Aspis +9, Sociedad +9, Supervivencia +12

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

Equipo armadura de placas y malla, ballesta (20 virotes), daga, escudo pavés (Dureza 5, PG 20, UR 10), hacha de batalla +1 de golpe

CA 22; Fort +14, Ref +10, Vol +12 (valentía)

PG 80 cada uno

Ataque de oportunidad ➤

Valentía Cuando el guardia obtenga un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar, obtiene un éxito crítico. Además, siempre que sufre el estado asustado, se reduce en 1 su valor.

Bloquear con el escudo

Velocidad 20 pies (6 m), no impedido por el hierro

Cuerpo a cuerpo ♦ *hacha de batalla* +16 (barrido, mágico), **Daño** 2d8+8 cortante más barrido poderoso

Cuerpo a cuerpo ♦ *daga* +15 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

A distancia ♦ *ballesta* +12 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8+4 perforante

A distancia ♦ *daga* +12 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

Barrido poderoso Si los guardias impactan al dar un Golpe con su hacha de batalla, pueden elegir una criatura adyacente al objetivo y dentro de su alcance. Esa criatura sufre daño cortante igual al resultado del dado de daño del hacha de batalla.

No impedido por el hierro El guardia ignora la reducción por armadura a su Velocidad y resta 5 pies (1,5 m) a cualquier penalizador a su Velocidad que sufre.

TÉCNICOS DE ASPIS (2)

CRIATURA 7

CM PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE

Percepción +15, visión en la penumbra

Idiomas común, gnomo, mwangi, silvano

Habilidades Acrobacias +15, Arcanos +15, Artesanía +17, Látrocinio +15, Saber del Consorcio de Aspis +15, Sigilo +15

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

Equipo armadura de cuero tachonado, elixir del guepardo moderado, elixir de ojo de bombardero menor, *espada ropera* +1 de golpe, insignia de bronce del Consorcio de Aspis, material de alquimista mejorado, veneno de araña cazadora (2)

Equipo infundido Un técnico de Aspis porta los siguientes objetos infundidos: 2 antídotos menores, 2 elixires de vida menores, 2

B4. Salón del Sol Inferior

Moderada 7

El símbolo del sol del suelo de esta habitación aún brilla, aunque hay una red de cables esparcidos que chispean, silban y bloquean el resplandor por donde pasan. Los cables están conectados a un artilugio de hierro y madera de unos 2 pies cuadrados (0,2 m²). En las esquinas suroeste y sureste de la habitación hay dos grandes fuentes de piedra con agua clara y limpia. Hay puertas de doble hoja que conducen al sur, este y oeste.

Los agentes de Aspis saben que esta habitación contiene magia poderosa que aún no han activado (carecen de las habilidades apropiadas de Naturaleza y de Religión para activar el símbolo del sol), así que improvisaron una solución tecnológica para tratar de drenar algo del poder del símbolo. La red de cables no es peligrosa al manipularla y se puede hacer a un lado con facilidad. El símbolo del sol no puede activarse mientras los cables estén presentes.

Criaturas: dos técnicos innovadores del Consorcio de Aspis trabajan arduamente en esta habitación. Estos gnomos en particular aman la alquimia temeraria y la ciencia radical, por lo que están encantados con la oportunidad de experimentar con la magia ancestral del Archivo del Sol. Están tan absortos en su trabajo que es poco probable que se enteren de cualquier combate que tenga lugar en las habitaciones aledañas y sufren un penalizador -2 a las pruebas de iniciativa contra quienes entren a la habitación. Apoyan a Paga y anhelan un futuro en el que ella tenga una autoridad significativamente mayor en Kibwe, con la intención de que respalde experimentos científicos más caros y peligrosos. Por ello, luchan contra cualquier intruso hasta la muerte, esforzándose por envenenar primero a sus enemigos para poder causar daño por ataque furtivo constantemente.



GUARDIA DE ASPIS

frascos de ácido moderado y 2 fuego de alquimista moderado. Estos objetos duran 24 horas o hasta la próxima vez que los técnicos hagan sus preparativos diarios.

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 115 cada uno; **Inmunidades** veneno 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada ropera* +18 (desarme, letal 1d8, sutil), **Daño** 2d6+8 perforante más veneno de araña cazadora

A distancia ♦ frasco de ácido +18 (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** 5 de daño ácido más 2d6+2 de daño persistente por ácido y 4 de daño por salpicadura ácida

A distancia ♦ fuego de alquimista +18 (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** 2d8+2 de daño por fuego más 4 de daño persistente por fuego y 4 de daño por salpicadura de fuego

Veneno de araña cazadora (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapas** 1 1d10 de daño por veneno y

desprevenido (1 asalto); **Etapas** 2 1d12 de daño por veneno, desprevenido (1 asalto) y torpe 1; **Etapas** 3 2d6 de daño por veneno, desprevenido (1 asalto) y torpe 2.

Arma envenenada ♦ (manipular) **Requisitos** El técnico de Aspis lleva un arma perforante o cortante y tiene una mano libre; **Efecto** El técnico de Aspis aplica un veneno al arma.

Bombardero rápido ♦ El técnico de Aspis puede usar Interactuar para sacar una bomba y luego dar un Golpe con ella.

Ataque furtivo El técnico de Aspis inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Tesoro: el artilugio de madera y metal al que se conectan los cables funciona como una batería arcana de almacenaje. Las energías que fluyen hacia el aparato transformaron su núcleo de metal, una vara de metal de 18 pulgadas de largo, en un *cetno de las maravillas*. Al retirar la vara los cables se queman y desintegran en polvo.

B5. Entrada lateral

La mayoría de los escombros que hay en esta pequeña entrada está apilada en columnas irregulares e inestables que van desde el suelo hasta el techo. Puede verse la mitad superior de una puerta entre los escombros que hay al este y hay un pasaje que conduce al norte libre de escombros.

Estas columnas de piedra suelta son obra del elemental de piedra aburrido que hay en el área **B6**. Hay una columna en cada casilla de la habitación adyacente a la pila de escombros. Si se la toca o si una criatura que esté en la casilla de una columna sufre un fallo crítico en una tirada de ataque o una salvación, la columna se desmorona sobre ella. Las piedras de las columnas son muy pequeñas como para lastimar seriamente a alguien cuando se desmoronan.

Si los héroes golpean una columna, el elemental del área **B6** oye el estrépito y prepara una emboscada tal y como se describe en esa habitación. También alerta a los enanos que están trabajando en el área **B3**, quienes los avistan a través de la pequeña ventana de la puerta parcialmente bloqueada y adoptan posiciones defensivas. Para abrirse camino por la puerta hasta el área **B3**, se requiere un éxito en una prueba de Atletismo CD 23 para Abrir por la fuerza, que despeja la parte superior y permite a las criaturas Medianas o de menor tamaño arrastrarse entre las áreas **B3** y **B5** (considera los escombros entre ambas habitaciones como terreno muy difícil).

B6. Biblioteca

Moderada 7

Entre las paredes este y oeste de esta, otrora limpia, gran habitación hay colocados trozos de cuero y pergamino en unos cubículos y estantes. Una enorme pila de escombros obstruye el extremo sur de esta sala, con varias columnas de piedras irregulares apiladas de forma precaria desde el suelo hasta el techo.



TÉCNICA DE ASPIS

El Consorcio de Aspis borró cualquier rastro de la estancia de los apestosos bogagrds en esta habitación y, que aún huele un poco a lejía. Las columnas de piedras de esta habitación fueron levantadas por el elemental de piedra en un momento de aburrimiento, al igual que las columnas del área **B5**. Hay una columna en cada casilla adyacente a la pila de escombros del mapa.

Criaturas: en esta habitación hay un elemental de piedra conjurado hace mucho tiempo por el Consorcio de Aspis. Si sospecha que hay enemigos cerca (ya sea por el ruido causado por los héroes o por su sentido de la vibración), se esconde en el suelo y se prepara para emboscar a los héroes. En ese caso, emerge del suelo en cuanto los héroes entran en la habitación y esparce piedras por toda la cámara. Esto le permite usar Atletismo para su iniciativa y activa su aura de Púas de piedra como acción gratuita si lo hace.

Las columnas de piedra de esta habitación son más peligrosas si está activa la habilidad Púas de piedra del elemental. Cuando cae una de las columnas de piedra, todos los que ocupen la misma casilla sufren 4d6 de daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 21). Al igual que el área **B5**, una criatura que ocupe la casilla de una columna de piedra la derrumba con un fallo crítico en cualquier tirada de ataque o de salvación.

El elemental lucha hasta ser destruido.

MACHACADOR DE PIEDRA

CRIATURA 9

Bestiario, pág. 149

Iniciativa Atletismo +21 o Percepción +16

Tesoro: los agentes de Aspis dejaron aquí algunos suministros que trajeron. Uno de los cubículos contiene una bolsa con 40 pp y otro contiene un morral con una *poción de rapidez* y un *cuco de hierro*.

B7. Cámara de escribas

Moderada 7

Los cinco bloques que sobresalen de las paredes están cubiertos de mapas y planos. Hay puertas de doble hoja que conducen al este y al sur.

El Consorcio de Aspis tiene archivos de la población, la fuerza militar y los políticos no humanos de Kibwe. Está claro que planea tomar la ciudad cuando la maldición termine, con alguien llamada Paga Nikohian como líder del consorcio (y de la ciudad).

Al igual que antes, hay símbolos de pergaminos que adornan las paredes de piedra sobre cada uno de los cinco bloques y que emanan luz mágica al tocarlos. Sin embargo, los técnicos de Aspis los equiparon con una peligrosa trampa para proteger sus notas y lo controlan con un panel oculto bajo el bloque central.

Peligro: cuando una criatura que no lleve la insignia del Consorcio de Aspis se acerque a un bloque, el símbolo del

pergamino brilla intensamente y libera rayos de electricidad hacia todas las criaturas que haya en la sala (incluso a criaturas que lleven la insignia del Consorcio de Aspis).

Si los héroes sobrecargaron esta trampa la vez anterior, obtienen un bonificador +4 por circunstancia para desarmar la trampa. Además, la trampa no está funcionando a potencia total y no causa daño persistente por electricidad.

TRAMPA DE PERGAMINOS ELECTRIZANTES PELIGRO 9

COMPLEJO MECÁNICA TRAMPA

Sigilo +17 (experto) o CD 29 (experto) para detectar el panel de control oculto

Descripción Cinco símbolos de pergaminos liberan rayos de electricidad en la habitación.

Inutilizar Latrocinio CD 25 (experto) o *disipar magia* (3.º nivel; contrarrestar CD 24); Latrocinio CD 29 (maestro) para desarmar toda la trampa desde el panel de control oculto en el bloque central.

CA 28; Fort +21, Ref +15

Dureza de los símbolos 16, PG de los símbolos 64 (UR 32); Dureza del panel 18, PG del panel 72 (UR 36); Resistencias electricidad 15; **Inmunidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión.

Carga reactiva ⤴ (arcano, evocación) **Desencadenante** Una criatura que no lleve la insignia del Consorcio de Aspis se acerca a 5 pies (1,5 m) de un bloque; **Efecto** Ambas puertas de salida se cierran y se bloquean. Mientras la trampa esté activa, las puertas se abren a golpes (Dureza 18, PG del Panel 72 [UR 36]; Atletismo CD 29 para Abrir por la fuerza). El disparo de electricidad surge del símbolo más cercano a la criatura que lo desencadenó. Luego, la trampa tira iniciativa.

Rutina (5 acciones) Cada símbolo inutilizado reduce el número de acciones de la trampa en 1. Por cada acción, un símbolo diferente dispara un rayo de electricidad a una criatura al azar en la habitación. La trampa no sufre penalizadores por ataque múltiple.

A distancia rayo de electricidad +21 (alcance 40 pies [12 m])

Daño 1d6+2 de daño eléctrico y 1d6 de daño eléctrico persistente

Rearme La trampa se desactiva tras un asalto en el que no tenga objetivos y se rearma pasado 1 minuto.

Tesoro: bajo el bloque más cercano al área **B6** hay una caja que trajeron los técnicos. Contiene agentes alquímicos valuados en 480 po, una dosis de *veneno de wyvern* en un vial de arcilla con forma de un draco en vuelo, *poción de resistencia al ácido menor* y cuatro *elixires de la vida menor* claramente etiquetados.

B8. Sala de reflexión

Moderada 7

En las paredes de piedra oeste y este hay fijadas dos grandes láminas de metal, pero ambas están manchadas de negro, como si reflejaran el vacío de una noche sin luna. Una puerta de doble

hoja conduce al norte y una abertura al suroeste revela unas escaleras que conducen arriba.

Uno de los técnicos de Aspis tenía grandes esperanzas de construir una trampa en esta habitación, imaginándose algo como un pozo sin fondo que arrojara a los intrusos que pasaran al lado a través de los espejos cayendo infinitamente en el frío del espacio profundo, pasando en bucle de un espejo a otro y cayendo para siempre. Sin embargo, los cálculos demostraron ser muy complicados y la trampa está incompleta, los espejos sólo reflejan el vacío del espacio durante los próximos cinco minutos.

Criaturas: Un único técnico de Aspis murmura unos cálculos para sí mientras trabaja en los espejos. Hay dos guardias descansando sobre unas pocas cajas de equipo en el extremo sur de la habitación, antes del cambio de turno con los guardias del área **B3**. Si los héroes no activaron la trampa, los enanos no tienen sus armaduras puestas y su CA es sólo de 17. Si fueron advertidos de algún modo de la presencia de intrusos, ya tendrán su armadura puesta para cuando lleguen los héroes.

Si logran hacer retroceder a los héroes de vuelta a la cámara de los escribas (**B7**), el técnico ordena a uno de los guardias que busque un mapa en el bloque más cercano. El guardia no sabe que hay una trampa en el bloque y, como no lleva la insignia de Aspis, activa la trampa de la habitación cuando el guardia, inconsciente, cumple la orden.

Estos adversarios luchan a muerte para repeler a los intrusos.

TÉCNICO DE ASPIS

CRIATURA 7

Página 45

Iniciativa Percepción +15

GUARDIAS DE ASPIS (2)

CRIATURA 5

Página 44

Iniciativa Percepción +14

Tesoro: el técnico de Aspis está consultando un tomo esotérico, un escrito matemático carente de lógica, titulado *Doblar el espacio para tocar el vacío*. El libro es una rara primera edición valorada en 700 po. Además, las cajas de equipamiento contienen unos pocos objetos que el técnico tenía que distribuir entre los guardias, pero que estaba demasiado ocupado para hacerlo. Entre ellos hay un *escudo recio menor* y un *nudo del asesino*.

B9. Escaleras

La piedra de esta larga escalera, al igual que la de los pasamanos, está muy desgastada.

Los agentes de Aspis desarmaron la trampa que había antes en las escaleras. Si lo desean, los héroes pueden

volver a armarla, pero todos los agentes de Aspis conocen la ubicación. Los héroes que examinen detenidamente las escaleras encontrarán, además de los orificios para dardos que quizá vieron la primera vez que estuvieron en el Archivo del Sol, daños producidos por una fuga de ácido y unas quemaduras azarosas: evidencias del inestable gólem del área **B10**.

Si los héroes hacen mucho ruido en las escaleras, el gólem del área **B10** se acercará a investigar. El gólem está acostumbrado a que los agentes de Aspis vayan y vengan del área **B8** e ignora los ruidos que viene de allí, incluyendo los sonidos de combate.

B10. Rellano

Moderada 7

En la alcoba al sur de este rellano de forma extraña, hay una mesa. El suelo tiene marcas de quemaduras y de picaduras recientes similares a los efectos de las gotas de ácido.

Criaturas: aquí se encuentra un gólem alquímico que sirve al Consorcio de Aspis y protege a Paga en lo más profundo del nivel superior. Construido principalmente de madera y de vidrio, este gólem es más inestable que otros gólems de su tipo y de él gotean algunos de sus fluidos internos. Mientras pelea, los fluidos gotean y explotan cuando sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0. Un héroe que tenga un éxito en una prueba de Artesanía CD 25 para Recordar conocimiento mientras mira al gólem, advierte que éste puede explotar.

GÓLEM ALQUÍMICO

CRIATURA 9

Bestiario, pág. 192

Iniciativa Percepción +15

Explotar Cuando los Puntos de Golpe del gólem alquímico quedan reducidos a 0, éste explota y causa daño de su aptitud *Fractura alquímica* en una emanación de 10 pies (3 m). Si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0 por un impacto crítico, las criaturas en el área tratan sus tiradas de salvación contra los efectos de la ruptura como si fueran un grado peor.

Tesoro: la mesa contiene un morral con varios viales rotos y una única *ahumadera mayor*.

B11. Sala de guardia superior

Moderada 7

Esta sala sólo contiene un banco de piedra y tres grandes baúles de cuero. La única puerta de la habitación tiene un ventanuco a la altura de los ojos.

El baúl de viaje pertenece al habitante de la sala. Además de ropas mundanas, el baúl contiene una desconcertante variedad de disfraces.

Criaturas: Paga invitó a dos agentes especiales del Consorcio de Aspis a las que estaba tanteando a refugiarse en el Archivo del Sol durante un tiempo: son dos hermanas

medusa, llamadas Djana y Djoka. Ambas entienden los peligros que *lo que se arrastra* trae a la ciudad y agradecen la oportunidad de permanecer lejos del caos, pero han empezado a sospechar que el Consorcio de Aspis (si no la propia Paga) está detrás de la tragedia. Temen que acaben inculpándolas por sus vínculos con Paga cuando, finalmente, se descubra el origen de la maldición.

Por ello, Djana y Djoka no quieren salir de su habitación, aunque escuchen una pelea justo al lado de su puerta. Pueden llegar a mirar que sucede por el ventanuco de la puerta, pero piensan que la banda de vagabundos armados es problema de Paga y no de ellas. Las medusas se protegen si los héroes irrumpen en esta habitación para luchar, pero, de lo contrario, intentan evitar el enfrentamiento. Por desgracia, ambas son muy torpes en sus negociaciones y prefieren hacerlo desde una posición de poder. Por ello, mantienen activas sus auras y planean usar sus miradas petrificantes si son amenazadas.

Si estalla una pelea, alternan sus Golpes cuerpo a cuerpo con su centrar mirada y se rinden o huyen en cuanto los Puntos de Golpe de una de las dos queden reducidos a menos de 30. Si no ven forma de escapar, luchan hasta la muerte.

MEDUSAS AGENTES (2)

CRIATURA 7

Bestiario, pág. 246

Iniciativa Percepción +16

Negociar con las medusas: si los héroes hablan con las medusas, éstas explican que Paga Nikohian, la segunda al mando del Consorcio de Aspis en Kibwe, vino a ellas. Paga les ofreció un lugar en el que refugiarse mientras *lo que se arrastra* arrasaba la ciudad y las medusas aceptaron la oferta. De todos modos, Paga está tratando de reclutar a las medusas como agentes y éste parece un buen momento para unirse al Consorcio. Pero, escuchando a los agentes de Aspis, las medusas se enteraron que el superior de Paga, Tomil Jabrin, fue el responsable de *lo que se arrastra* y una de sus primeras víctimas. Por algún motivo, Paga eligió asegurar este edificio, pero las medusas no saben por qué (y a estas alturas ya no quieren saberlo). Tienen un vago conocimiento de las habilidades de Paga, incluyendo su predilección por la magia ilusionista, y saben que dos guardespaldas enanos la protegen. Aunque Paga puede resultar encantadora, las medusas notaron que la mediana escondía una gran crueldad bajo una fina capa de buenos modales y lo encuentran muy desagradable.

Tesoro: la ropa y los disfraces de los baúles incluyen dos aretes de jaspé y diamantes valorados en 95 po cada uno, una tiara valorada en 140 po, un pesado collar de oro valorado en 200 po y tres anillos a juego con ónice y granates engarzados valorados en 20 po cada uno.

Recompensa en PX: si los héroes obtienen información valiosa de las medusas, concédeles 80 PX.

B12. Antecámara

Esta antecámara cuenta con algunos catres para Paga y sus guardias, pero debido a las tensiones que hay en la ciudad, duermen muy poco. Paga lanzó un conjuro de *alarma* en esta área para recibir una alarma mental. Si la recibe, lanza *escena ilusoria* como se describe en el área B13.



Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

B13. Salón del Sol Superior

Severa 7

El símbolo del sol en el suelo de esta habitación aún brilla, pero las paredes que estaban cubiertas con grabados de Pilares Guardianes y antiguas runas ahora están cubiertas de trozos de papel.

Los papeles son notas de Paga acerca de los grabados. Al verlos queda claro que no está ni siquiera cerca de comprender qué es el Archivo del Sol ni cómo activar el símbolo del sol.

Un pequeño ejército: si paga sabe que los héroes se acercan, probablemente porque activaron su conjuro de *alarma* en el área **B12**, lanza *escena ilusoria* para llenar de figuras el extremo este de la habitación: Tomil Jabrin (a quien los héroes no conocen, pero es un llamativo humano de zenj de cabello corto teñido de rojo vestido con una

amplia túnica roja y negra) está sobre el estrado, hay otros cuatro guardias de Aspis, un cubo gelatinoso, las medusas Djana y Djoka y dos estatuas exactamente iguales a sendos Pilares Guardianes de la ciudad. Paga no sabe quién se acerca, pero al menos espera que alguna de las figuras distraiga y confunda a los intrusos. Estas figuras se mueven y actúan de forma amenazadora, pero son incapaces de hablar ni de atacar y repiten sus acciones programadas a cada minuto. Paga hace todo lo posible para permanecer en el fondo, invisible si puede lanzar *invisibilidad*, mientras los intrusos lidian con los enemigos ilusorios junto a sus dos genuinos guardias.

Si Quebrantamaldiciones llega antes que los héroes, se encuentra inerte en el estrado (y su presencia desconcierta a Paga y a sus guardias). En este caso, la *escena ilusoria* de Paga representa a Tomil trabajando para desmembrar al gólem con unas enormes herramientas.

Si Quebrantamaldiciones llega junto con los héroes, también se ve sujeto a las ilusiones, ya que *escena ilusoria* no cuenta con el rasgo mental y no afecta directamente al gólem, por lo que su inmunidad mágica no se aplica.

Por ello, Quebrantamaldiciones trata a las ilusiones del mismo modo que a otras criaturas: aguarda a que éstas se hagan a un lado y, si no lo hacen, ataca. Pasados unos minutos, Quebrantamaldiciones se las arregla para dejar de creer lo suficiente en las ilusiones como para llegar al estrado y subirse allí.

Criaturas: Paga Nikohian lidera el Consorcio de Aspis en Kibwe desde la muerte de Tomil. Paga, una mediana demacrada de labios finos y granes ojos oscuros, viste una armadura de cuero bajo su túnica funcional de color azul y verde. Si no se encuentra acechando entre la *escena ilusoria*, estará examinando los muchos grabados de la pared.

Paga está trabajando para entender por qué es tan importante el Archivo del Sol para su difunto jefe y cómo puede serle útil el archivo cuando finalmente emerja a una Kibwe libre de habitantes humanos. La información esotérica acerca de «iluminar el sol» y «despertar los Pilares Guardianes» no significa mucho para ella, pero asume que tiene tiempo de sobra para descubrirlo. Junto a ella permanecen dos leales guardaespaldas que siguen sus órdenes.

Durante el combate, Paga prefiere permanecer fuera del cuerpo a cuerpo para



PAGA NIKOHIAN

apoyar a sus guardias (que le son prescindibles) y lanzar conjuros debilitantes a sus enemigos. Si se ve obligada a combatir cuerpo a cuerpo, usa su repulsivo *látigo del cieno* (página 61) que creó recientemente a partir de un cieno que destruyó en los cuarteles del Consorcio de Aspis antes de venir aquí.

Todos estos enemigos luchan hasta la muerte y Paga suelta improperios a los héroes mientras muere.

PAGA NIKOHIAN

CRIATURA 9

ÚNICA NM PEQUEÑA MEDIANA HUMANOIDE

Mediana, agente de plata de Aspis

Percepción +19; buen ojo

Idiomas común, enano, mediano, mwangi

Habilidades Acrobacias +19, Arcanos +16, Artesanía +16, Diplomacia +20, Engaño +22, Intimidación +20, Latrocinio +19, Ocultismo +16, Saber del Consorcio de Aspis +16, Sigilo +21, Sociedad +18

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

Equipo *armadura* +1 de cuero tachonado, dagas (3), *látigo del cieno*

Buen ojo Paga obtiene un bonificador +2 por circunstancia cuando usa la acción Buscar para encontrar criaturas escondidas o no detectadas a 30 pies (9 m) o menos de ella. Cuando elija como objetivo a un oponente que se esté ocultando de ella o esté escondido, disminuye la CD de la prueba plana a 3 para un objetivo oculto o a 9 para uno escondido.

CA 28; **Fort** +16, **Ref** +21, **Vol** +18

PG 155

Suerte del mediano ➤ **Desencadenante** Paga sufre un fallo o un fallo crítico en una prueba de habilidad o en una tirada de salvación. **Frecuencia** Una vez al día. **Efecto** Paga repite la tirada de salvación y se queda con el nuevo resultado.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *látigo del cieno* +21 (alcance 10 pies [3 m], derribar, desarme, sutil), **Daño** 2d4+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ daga +20 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+10 perforante

A distancia ➤ daga +20 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+10 perforante

Conjuros espontáneos de ocultista CD 28, ataque +21, **5.** (2 ranuras) *escena ilusoria, orden imperiosa*; **4.** (3 ranuras) *amansar, asesino fantasmal, toque vampírico*; **3.** (3 ranuras) *miedo, paralizar, proyectil mágico*; **2.** (3 ranuras) *invisibilidad, terribles carcajadas, toque de idiotez*; **1.** (3 ranuras) *alarma, hechizar, sirviente invisible*; **Trucos (5.)** *atontar, detectar magia, luz, orientación divina, prestidigitación*

Conjuros de composición de bardo CD 28; **5.** (2 Puntos de Foco) *contrarrestar interpretación*; **Trucos (5.)** *endeche de perdición, inspirar valor*

Fingir inocuidad ➤ (emoción, encantamiento, ocultismo, visual) Paga se encoge y se contrae ante una criatura a 10 pies (3 m) o menos que pueda ver. El objetivo tiene que realizar una salvación de Voluntad CD 28. Luego, queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito crítico Sin efecto.

Éxito La criatura queda fascinada por Paga hasta el final de su siguiente turno.

Fallo La criatura queda fascinada por Paga y no puede usar acciones hostiles contra ella hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico Igual que con el fallo y la criatura no obtiene inmunidad temporal a Fingir inocuidad.

Concentración inquebrantable Los conjuros de Paga se ven interrumpidos por reacciones sólo si se le causa un impacto crítico.

GUARDIAS DE ASPIS (2)

CRIATURA 5

Página 44

Iniciativa Percepción +14

Activar a Quebrantamaldiciones: Quebrantamaldiciones puede usar su habilidad para lanzar *quitar maldición* a la ciudad y erradicar *lo que se arrastra*, pero no puede hacerlo por sí mismo. El gólem avanza hasta el estrado del área **B13** y simplemente se queda allí. Si destruyen a Quebrantamaldiciones antes de llegar a ese punto, los héroes tienen que depositar las piezas del gólem en ese lugar. Luego, los héroes tienen que activar los símbolos de sol de las áreas **B14** y **B13**, tal y como se detalla en la página 20. Si Quebrantamaldiciones está en el lugar al hacerlo, el Pilar Guardián brilla con un intenso y resplandeciente fuego que cubre la habitación, las paredes y toda la ciudad. Este dramático efecto funciona como un conjuro de 10.º nivel de *quitar maldición* que cura automáticamente y de una sola vez a quienes padecen *lo que se arrastra* en Kibwe (aunque aquellos que murieran a causa de la maldición siguen muertos).

Recompensa en PX: si los héroes eliminaron la maldición de *lo que se arrastra*, concédeles 80 PX.

CONCLUSIÓN

Al desaparecer *lo que se arrastra*, el Consejo Representativo abandona su refugio y trabaja con sus constituyentes para restaurar el orden. Abayone deja claro a sus compañeros representantes y demás dignatarios de la ciudad que los héroes son los responsables de detener la maldición, y estos brindan su más sentido agradecimiento y muestras de aprecio a los héroes a corto plazo. A largo plazo, pueden recibir ofertas de trabajo de gente importante que sabe que los héroes son buenos solucionando problemas.

Es probable que Kibwe tenga problemas con los cienos durante algún tiempo, y su población ahora tiene unos cientos de humanos menos de los que tenía hace unas pocas semanas. Para una ciudad de menos de 4000 personas, ésta es una pérdida sensible y trágica. Sin embargo, si hay algo por lo que esta ciudad es conocida, es por ser un lugar en el que las personas dispares pueden reunirse a comerciar y en comunidad, por lo que Kibwe sobrevivirá.

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura



ATLAS DE KIBWE

Capítulo 1:
Rastreando
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Desde hace más de mil años, las murallas de granito de la ciudad-estado de Kibwe se elevan por encima de la jungla de Mwangi que la rodea, como una yuxtaposición discordante de lisa y moteada piedra gris en medio del impenetrable tumulto de la verde jungla. Los constructores originales de las imponentes murallas desaparecieron hace tiempo junto con sus intenciones; por lo que es un misterio por qué las murallas (construidas con bloques de piedra unidos sin argamasa) se inclinan hacia adentro y se curvan irregularmente con la forma de un corazón humano o por qué grabaron cada superficie con innumerables runas exquisitas e indescifrables.

Dentro de este irregular ovoide yace una amalgama de barrios fragmentados. A pesar de sus abarrotadas y sinuosas calles, es fácil orientarse por Kibwe gracias a otra misteriosa característica ideada por sus antiguos constructores. Encaramadas sobre altos pilares por todas partes de la ciudad hay una serie de enormes y singulares esculturas de esteatita que permanecen armadas y alerta, todas ellas en posiciones defensivas. Estas estatuas, conocidas como Pilares Guardianes, tienen formas fantásticas semejantes a criaturas antropomórficas, como humanoides saurios o personas aviares con cuernos. Las leyendas cuentan que los Pilares Guardianes cobrarán vida en los tiempos de mayor necesidad de Kibwe, aunque las chispas que una vez animaron a los Pilares Guardianes llevan tiempo extintas. Hoy sirven como importantes hitos que utiliza la gente de la creciente ciudad para orientarse a través de sus bulliciosos y multilingües barrios.

El comercio es el alma de Kibwe; dentro de sus muros se reúnen comerciantes y empresas mercantiles de todo Garund para intercambiar mercancías y noticias. La dedicación de la ciudad al comercio diplomático y su minuciosa neutralidad posibilitan la mezcla de sus muchos y diversos pueblos. La población predominante es la de los humanos indígenas de Garund, en particular los zenj (población fortalecida por la afluencia de refugiados de guerra de la devastada Usaro), así como los bekyar, los mauxi y los bonuwat. Sin

embargo, Kibwe también alberga una gran cantidad de no humanos más extraños en otras ciudades, incluyendo elfos de mualijae, hombres lagarto, kóbolds y gigantes. Gracias a la diversa población de Kibwe, su gente valora a aquellos con la capacidad de relacionarse amablemente con una gran variedad de personas; por ello, la negociación se considera

la forma de arte más elevada, donde los mejores negociadores son celebridades admiradas y, a menudo, imitadas.

Kibwe cuenta con un clima tropical, que abarca desde cálido hasta insoportable y de húmedo hasta humeante. Son habituales los aguaceros, incluso fuera de las estaciones de lluvia de la región. La flora y fauna abundan por igual en este clima y por toda la ciudad brotan helechos y musgo.

También abundan los insectos y los pequeños mamíferos, lo que genera una alta demanda de amuletos mágicos contra el calor y las plagas.



HISTORIA

Las imponentes murallas de Kibwe no sólo son anteriores a la ciudad actual, sino también al perdido imperio de la Sagrada Xatramba. Hace más de mil años, Kibwe fue elegida como capital provincial del imperio, cuando no era más que un pequeño puesto comercial resguardado por unas murallas de piedra abandonadas por una antigua y desaparecida nación. Hasta Kibwe llegaban mercancías de todo el imperio y de más allá; era allí donde funcionarios emprendedores organizaban intercambios de bienes llegados desde el desfiladero de Ndele en Nex, Katapesh y más allá. La población indígena zenj promovió el comercio, aportando pieles, madera, ganado y magia, lo que acabó convirtiendo a Kibwe en una pequeña ciudad. Llegaban viajeros de diferentes culturas, y criaturas rechazadas en otros lugares (como gigantes, kóbolds u hombres lagarto) se sentían bienvenidas en Kibwe. Cuando la Sagrada Xatramba cayó en el 4699 RA, Kibwe era plenamente capaz de reivindicar su independencia.

KIBWE

BWAMANDU

BLOQUE IWISA

BLOQUE DE BRONCE

MARCAS BLANCAS

MERCADO CENTRAL

MOZIMBA

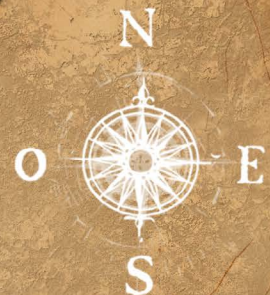
BLOQUE BEKYAR

CAMPAMENTO MINERO

SENDERO DE
LOS ALTARES

BLOQUE DE
LOS REZAGADOS

1650 pies (495 m)



La economía de Kibwe experimentó un repentino impulso por el flujo de diamantes y de oro, que atrajo la atención de las casas comerciales internacionales, entre ellas el Consorcio de Aspis y la Compañía Minera de Mwangi del Este. Tal vez el conflicto fuera inevitable y por eso el derramamiento de sangre no tardó en llegar. Los descendientes de los propios zenj que habían ayudado a construir la ciudad se disponían entonces a restablecer la paz, comenzando por el establecimiento del casi democrático Consejo Representativo que gobierna la ciudad hasta el día de hoy.

GOBIERNO

El Consejo Representativo de Kibwe cuenta con miembros en constante cambio seleccionados o elegidos por los varios clanes, gremios y demás comunidades que constituyen la población permanente de la ciudad. Aunque las grandes compañías mineras y casas mercantiles hacen todo lo posible para influir en el consejo, sólo tienen autoridad gubernamental a través de los representantes elegidos que, al mismo tiempo, trabajan para sus gremios o pertenecen a éstos. El Consejo Representativo sólo se reúne informalmente, discutiendo y resolviendo las disputas generación tras generación mediante animados debates en el Pabellón de Adayenki.

Las decisiones del consejo se basan en un principio básico: «libertad y equidad de norte a oeste», refiriéndose al apoyo y protección de Kibwe al comercio y a los viajeros que fluyen por las puertas de la ciudad. El Consejo Representativo tiene autoridad judicial sobre los delitos que afectan al comercio o exceden la autoridad individual de los barrios. Los castigos habituales son multas, destierro y ejecución, aunque esta última se usa sólo en los casos más graves. Se espera que, en todos los asuntos, los representantes actúen pensando en los intereses de la ciudad, en lugar de los intereses de su propio barrio. Los representantes que actúan en beneficio personal, así como en beneficio de una compañía minera o una casa mercantil en particular, pueden llegar a ser expulsados tanto del consejo como de la ciudad. El consejo acaba de prohibir la esclavitud recientemente dentro de Kibwe, a sabiendas de que es incompatible con el principio básico de la ciudad.

Kibwe se mantiene estricta y absolutamente neutral en los asuntos concernientes a los poderes extranjeros o de la gran Extensión de Mwangi en su conjunto y sólo busca proteger su propia independencia. Kibwe, al carecer de ejército, no está en posición de extender su autoridad ni de frustrar los asuntos de otras naciones. Sus habitantes de buena salud podrían formar una milicia si la ciudad llegara a ser atacada, pero estos ataques son improbables gracias a sus impenetrables murallas (y, de hecho, desde la caída de Sagrada Xatramba, jamás ha sucedido algo así).

Los problemas internos se resuelven dentro de cada barrio, que mantiene su propia vigilancia según sus tradiciones. Las casas mercantiles y compañías mineras pueden tener un poder significativo a estos niveles, y la mayoría

KIBWE

N CIUDAD

Ciudad-estado mercantil en la que se mezclan diversos intereses

Población 3885 (71 % humanos [sobre todo zenj], 8 % elfos [sobre todo mualijae], 5 % orcos, 5 % hombres lagarto, 11% otros)

Gobierno Consejo Representativo

Centro comercial Con una búsqueda concienzuda, es posible encontrar en Kibwe objetos de hasta 11.º nivel. Los objetos de niveles superiores al 6.º, si se encuentran, se venden al 90 % +2d10 % de su precio habitual.

Idiomas común, mwangi

Abayone Munme (humana LB) Representante del Consejo por la Alianza Comercial zenj

Clatriani Orridik (humano LM) Sanguinario del bloque bek-
yar y antiguo esclavista

Darvian Estabar (humano LN) Señor Magistrado de la Compañía Minera de Mwangi del Este

Kosa Et (elfo sin género N) Representante del Consejo de las Marcas Blancas

ASENTAMIENTO 6

intenta resolver los «problemas locales» con rapidez y determinación antes de que lleguen al Consejo Representativo las acusaciones de soborno o de corrupción.

GENTE DE KIBWE

Kibwe tiene cerca de 4000 habitantes permanentes, pero en un día normal la población aumenta en casi 1000 más. La mayoría de la población temporal proviene de las largas caravanas y de los exploradores transeúntes; pero estos números han aumentado recientemente debido a los refugiados de Usaro, lo que ejerce cierta presión sobre los recursos de Kibwe. Aunque Kibwe tiene una gran diversidad de ascendencias, su población es mayoritariamente humana, y ésta es predominantemente zenj. También hay grandes poblaciones de otras etnias indígenas mwangi, especialmente de humanos bek-
yar y bonuwat, elfos mualijae y hombres lagartos y orcos de las profundidades de la jungla. Todos estos vecinos conviven en mutua y beneficiosa, aunque también bulliciosa, paz gracias al compromiso de Kibwe con la libertad y la equidad.

UN VISTAZO A KIBWE

Dos puertas atraviesan las inmensas murallas de granito de Kibwe: una al norte y otra al oeste. Las puertas son custodiadas a todas horas y rara vez se cierran. Durante la mañana y la tarde se produce el mayor tráfico hacia y desde la ciudad, reduciendo su flujo debido al calor a mediodía (o debido a las tormentas, según la temporada), momento en el que muchos habitantes disfrutan de una tranquila comida y de una reconfortante siesta.

Capítulo 1:
Rastreado
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

Barrios

Dentro de las paredes, la ciudad está dividida informalmente en 10 barrios. Algunos de ellos están separados por murallas irregulares de granito (más bajas que las murallas de la ciudad, pero igual de sólidas), pero la mayoría se distinguen unos de otros meramente por un cambio en su arquitectura.

Bloque bekyar: este barrio, cercano a la puerta oeste, cuenta con algunas de las estructuras más antiguas de Kibwe. Muchas de las casas pequeñas y rectangulares, construidas con los mismos bloques de granito de las murallas a lo largo de las rectas y cortas calles, están pintadas de colores vibrantes. Hace años que la compra y venta de esclavos está prohibida en el Mercado Central y se reubicó en este vecindario, ya que los bekyar eran los principales partidarios de la esclavitud. Tras la reciente prohibición de la esclavitud, muchos bekyar abandonaron sus casas, ya que se sintieron traicionados por la ciudad. Algunos de los que se quedaron traman con rencor para restablecer el comercio de esclavos u operan en el mercado negro. Mientras, los esclavos liberados y los refugiados de Usaro ocupan las casas abandonadas, aumentando la tensión. Los recién llegados pretenden rehabilitar el vecindario y su reputación trayendo mayor prosperidad y un resplandeciente arte.

Bloque de Bronce: este barrio, al noroeste de la ciudad, fue antaño el más opulento de Kibwe. Aunque todavía quedan habitantes adinerados dentro de las murallas de la ciudad, como la sede del enorme Consorcio de Aspis, el resto del barrio decayó lentamente a medida que los residentes más adinerados abandonaron sus casas. Los menos afortunados se mudaron a estas residencias abandonadas. Recientemente, los financieros y urbanistas comenzaron a renovar el vecindario con el respaldo del Consorcio, reemplazando las viejas estructuras únicamente con viviendas planificadas de Kibwe e incluso instalando tuberías de bronce, lo que da al revitalizado vecindario su nuevo nombre.

Bwamandu: hace generaciones, la filántropa abolicionista Mbawe Bwamandu donó su extensa propiedad en los límites septentrionales de la ciudad para albergar a los antiguos esclavos y refugiados. Como esta población creció y adquirió las propiedades circundantes, se convirtió en un barrio ansioso por recibir a cualquiera que escapase del tormento y de la tortura. El actual flujo de refugiados de Usaro está secando los recursos de Bwamandu, haciendo que los alimentos y las casas escaseen cada vez más.

Mercado central: este mercado es el corazón de Kibwe y, geográficamente, está situado en su centro. Sus puestos cambian con las estaciones y las caravanas, aunque siempre pueden encontrarse algunos vendedores asiduos y los lugareños saben a dónde ir para obtener una amplia variedad de productos, desde diamantes y otros artículos de lujo hasta cabras y tapioca. La ciudad prohíbe por de-

creto las estructuras permanentes en esta zona; son muy comunes los suelos de alfombra y las paredes de cuero, creando laberínticos caminos entre los puestos que cambian casi a diario.

Bloque Iwisa: ubicado al este de la puerta norte de Kibwe, el barrio se nutre de las riquezas que fluyen por la ciudad y es el hogar de muchos guerreros, veteranos y guardias de caravanas profesionales. El bloque iwisa cuenta con una gran diversidad tanto de viviendas como de habitantes. Sus calles son un revoltijo desordenado que refleja la enmarañada historia del barrio y cómo ha cambiado a lo largo de generaciones. El bloque iwisa es uno de los pocos que elige a sus representantes del consejo.

Campamento minero: este barrio de pequeñas carpas estrechamente agrupadas y redondas cabañas de madera erigidas sobre las calles irregulares se encuentra a lo largo del borde sur del Mercado Central. Estas viviendas albergan a los mineros y a sus familias, que llegan en busca de un empleo estable o con la esperanza de hacerse ricos. Sin embargo, pocos trabajan por su cuenta y de todos ellos sólo un número cada vez menor alcanza el éxito. Casi todos los residentes del barrio trabajan para la salvaje Compañía Minera de Mwangi del Este; muchos de ellos pierden dedos o extremidades como castigo por robo (ya sea genuino o presunto).

Mozimba: en este barrio, ubicado en el extremo este de la ciudad, predominan los humanos zenj. Muchos de sus habitantes trabajan como guías y cazadores, o artesanos como curtidores, peleteros e hilanderos. Algunos llevan pequeñas granjas o arboledas frutales en la jungla a las afueras de Kibwe, mientras que otros mantienen pequeñas bandadas de pollos o manadas de cávidos en corrales comunales dentro del vecindario. Sus viviendas consisten en redondas casas de madera, con los tradicionales techos de paja de la región, y en carpas robustas. El liderazgo de Mozimba se usa a menudo como modelo para el resto de Kibwe, ya que el barrio es gobernado y supervisado de forma amistosa, enérgica y justa. Gracias a la habilidad de sus líderes para mantener una gran camaradería, a pesar de que el barrio no tiene la riqueza que poseen otros barrios, cuentan con una influencia considerable en el consejo de gobierno.

Bloque de los rezagados: al sur del Campamento Minero se encuentran las peores viviendas de Kibwe: una agrupación de tiendas y chabolas que se alzan entre las ruinas de antiguas casas de piedra. Aquí viven los indigentes, los marginados y los menos favorecidos, junto a los delincuentes que evaden sus castigos. Tradicionalmente, el barrio envía al Consejo de Representantes a un «príncipe mendigo», pero no suele tener poder real para que el consejo le oiga, una dura realidad del informal y localizado gobierno de Kibwe.

Sendero de los altares: este barrio, escondido en la curvada muralla suroeste de la ciudad, debe su nombre a una de las más famosas y pintorescas calles de Kibwe. Aunque

surgió de una calle de pequeñas iglesias y santuarios, el área creció hasta albergar no sólo a estos puestos y edificios, sino también las casas de sacerdotes, chamanes y acólitos. Aquí se adoran u honran a docenas de dioses, espíritus y filosofías, la mayoría de ellos son una mezcla única de adoraciones típicas a los dioses, animismos y adoraciones ancestrales. Enormes muchedumbres de toda la ciudad vienen a este barrio los días festivos y en épocas de celebraciones religiosas.

Marcas blancas: en este vecindario habitan los elfos mualijae. Sus distintivas casas comunales y su negativa a la planificación lineal y vial muestran sus deseos de mantener sus tradiciones incluso dentro de su hogar urbano. Los residentes del barrio, principalmente elfos ekujae, se creen los defensores de los pueblos que tienen una vida más corta que la suya y los tratan con cordialidad. Por ello, acogen a los no elfos (y en particular a los semielfos) que desean vivir entre ellos, siempre que los nuevos se adapten a las costumbres élficas. Los ekujae aquí no sólo marcan sus rostros con su característica pintura blanca, sino también sus edificios; quienes comprenden el significado de estas marcas pueden moverse fácilmente por el vecindario. El nombre del barrio se debe a estas marcas de los edificios.

Localizaciones destacables

Entre los muchos lugares interesantes de Kibwe, los siguientes son los más destacables:

1. Pabellón Adayenki: el Mercado Central es el corazón de Kibwe, pero el Pabellón Adayenki es el corazón del Mercado Central. Aunque originalmente se usaba con fines religiosos, esta gran área común permitió el crecimiento orgánico del mercado gracias su ubicación en medio de las dos puertas de la ciudad. Con el paso del tiempo, los debates realizados permitieron crear el Consejo Representativo. El consejo celebra sus debates, votaciones y juicios públicos aquí. El lugar, que se considera sagrado, está cubierto de pétalos de flores y apartado del bullicioso mercado mediante espesas pieles y tapices, con pabellones bautizados por figuras históricas y que proporcionan sombra según sea necesario.

2. Archivo del Sol: esta ancestral estructura de piedra es tan antigua como las murallas de la ciudad y se cree que era una biblioteca o un edificio ritual.

3. Cuartel general del Consorcio de Aspis: este extenso complejo se ubica a lo largo de la muralla oeste de la ciudad en el barrio del Bloque de Bronce. El cuartel alberga al líder local de Aspis con gran opulencia y brinda un lugar para el entrenamiento, así como para el almacenaje y el aprovisionamiento para las muchas caravanas del Consorcio. El complejo también sirve de centro político del Bloque de Bronce.

4. Salón del Sanguinario: este edificio de piedra es la sede del poder político del Bloque bekylar, que también hace las funciones de centro de negociación de venta de esclavos, por lo que cuenta con celdas comunales para esclavos. Aunque la esclavitud de cualquier tipo es ahora ilegal en Kibwe, se cree que los que conspiran para anular esa decisión se reúnen aquí.

5. Refinería de Oro de Mwangi del Este: aquí es donde los trabajadores de la Compañía Minera de Mwangi del Este procesan las rocas de las minas de la compañía y las funden para hacer lingotes de oro.

6. El amable final del camino: este complejo ovalado cerca de la puerta norte es un suntuoso centro de acogida, apreciado por las caravanas y demás viajeros. Los cansados y doloridos encuentran descanso y tranquilidad a precios que los lugareños consideran sorprendentemente altos.

7. El Santuario de Cayden Cailean: este pabellón es el lugar al que los lugareños envían a los extranjeros que viajan a Kibwe y preguntan por un lugar para beber. El santuario consta de dos toneles y tres mesas altas con bancos al estilo avistano, donde los sacerdotes del Héroe Borracho sirven cerveza, hidromiel y otras bebidas «norteñas».

8. Los pozos: la mayoría del agua de Kibwe se suministra a través de tres grandes pozos que hay a lo largo de las murallas de la ciudad en el Bloque iwisa y Mozimba y a lo largo del Sendero de los Altares (cuyo pozo es atendido por sacerdotes de Gozreh). Estos pozos, relativamente modernos, fueron cavados hace cerca de dos siglos y se financiaron con impuestos a las operaciones mineras para garantizar el suministro de agua en caso de asedio. Gracias a los pozos, los habitantes de la ciudad confían en poder mantener su independencia sin importar las circunstancias.



PILAR GUARDIÁN



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Capítulo 1:
Rastreando
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

ARQUETIPO CIENOMORFO

Has sufrido el toque mortal de un cieno o de otra criatura amorfa, como un bocón borbotante o un shoggoth y has cambiado. Alternativamente, puede que sufrieras algún accidente alquímico debido a experimentos relacionados con cienos, como los realizados en la ciudad de Oenopion en Nex. De vez en cuando, las partes de tu cuerpo se licúan y amenazan con desprenderse y sólo mediante fuerza de voluntad puedes mantener intacta tu forma natural. Este padecimiento es de origen plenamente sobrenatural y permanente.

DEDICACIÓN CIENOMORFA

NOTE 2

POCO COMÚN ARQUETIPO DEDICACIÓN

Sufres cambios anatómicos esporádicos que te conceden conocimientos de otras criaturas con anatomías inusuales. Te vuelves entrenado en Ocultismo y en Saber de Cieno; si ya tenías el nivel entrenado, en su lugar, te vuelves experto. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones de Reflejos para evitar ser Envuelto por criaturas y a las pruebas de Huir tras quedar Envuelto.

A medida que desarrolles más habilidades basadas en tu aflicción amorfa, te vuelves increíblemente repelente para las criaturas mundanas. Sufres un penalizador a las pruebas de Diplomacia contra animales y humanoides. Este penalizador es igual a la cantidad de dotes de clase del arquetipo cienomorfo, hasta un máximo de -4 para cuatro o más dotes.

Especial No puedes elegir otra dote de dedicación hasta que hayas obtenido otras dos dotes del arquetipo cienomorfo.

DEFENSA INQUIETANTE

NOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación cienomorfa

Tus órganos internos y vasos sanguíneos se alteraron y cambiaron, y ni siquiera tú sabes en qué parte de tu cuerpo están. Obtienes una resistencia al daño de precisión de 2 + tu número de dotes de clase del arquetipo cienomorfo. La CD de tus pruebas planas para recuperarte del daño persistente por sangrado es de 13 en lugar de 15.

ULULACIÓN ESPANTOSA

NOTE 4

ARQUETIPO HABILIDAD

Prerrequisitos Dedicación cienomorfa, nivel entrenado en Interpretar

Tu garganta cuenta con múltiples cámaras separadas que le dan a tu voz un eco espantoso. Te pueden oír con claridad a una distancia de hasta 300 pies (90 m), independientemente del sonido ambiental, aunque tu voz no puede atravesar el efecto de un silencio mágico.

ANULAR VISIÓN

NOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación cienomorfa

Desencadenante Sufres un fallo (pero no un fallo crítico) en una tirada de salvación contra un efecto con el rasgo visual.

Puedes hacer que tus ojos se licuen y se escurran por la cuenca ocular, dejándola vacía. Obtienes un éxito en la salvación contra el efecto desencadenante, pero quedas cegado la duración del efecto por el que hayas sufrido el fallo. Tus ojos vuelven a crecer y tu visión regresa a la normalidad pasado ese tiempo.

EMPATÍA DE CIENO

NOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación cienomorfa, al menos otras dos dotes del arquetipo cienomorfo

Puedes conectarte con cienos (y otras aberraciones amorfas a discreción del DJ) a nivel básico. Puedes usar Diplomacia para Causar impresión y para Pedir cosas sencillas a los cienos. En la mayoría de los casos, los cienos te darán tiempo para expresarte.

PIEL DE GOMA

NOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Defensa inquietante

Tu piel desarrolla una textura maleable y gomosa. Ganas una resistencia al daño aplastante igual a 2 + el número de dotes de clase del arquetipo cienomorfo. También obtienes resistencia igual al doble de ese valor contra daño adicional de impactos críticos; si la resistencia es mayor que el daño adicional, el daño adicional se reduce a 0, pero no se reduce el daño normal del ataque.

EXTRAÑA SUCCIÓN

NOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación cienomorfa

Tus extremidades producen extrañas protuberancias, parecidas a ventosas, que te permiten adherirte a paredes, objetos y a la mayoría de las superficies. Obtienes una Velocidad para trepar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre (mínimo 5 pies [1,5 m]).

Si tienes la dote Escalada rápida, tu Velocidad para trepar es igual a tu Velocidad por tierra. Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tus CD de Reflejos para evitar ser Desarmado.

ANATOMÍA PECULIAR

NOTE 14

ARQUETIPO

Prerrequisitos Defensa inquietante

Tu sistema circulatorio contiene viscosos fluidos protoplasmáticos en lugar de sangre común. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos y una resistencia al daño por veneno igual a la mitad de tu nivel.

Además, tu resistencia al daño de precisión de la Defensa inquietante aumenta a un valor igual a 7 + el número de dotes de clase del arquetipo cienomorfo y la CD de tus pruebas planas para recuperarte del daño persistente por sangrado es de 8 en lugar de 13.

OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos mágicos nuevos aparecen en *lo que se arrastra*.

BOTÓN ACEITOSO

OBJETO 5

POCO COMÚN CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMAN

Precio 30 po

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

Activación visualizar; **Activar** Tienes éxito en una prueba de Atletismo para Desarmar; **Requisitos** experto en Atletismo

Este llamativo botón está cubierto por una delgada capa de aceite viscoso. Cuando activas el *botón aceitoso*, obtienes un bonificador +4 por circunstancia, en lugar de +2, a los intentos para Desarmar un objeto a tu oponente antes del inicio del siguiente turno de este. Además, los penalizadores -2 por circunstancia del oponente para atacar con el objeto y otras pruebas que requieren empuñar firmemente el objeto continúan hasta el final de su siguiente turno o hasta que éste use una acción de Interactuar para ajustar la empuñadura.

CINTA ESCURRIDIZA

OBJETO 1

POCO COMÚN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMAN TRANSMUTACIÓN

Precio 12 po

Uso fijado a la armadura; **Peso** –

Activación visualizar; **Activar** Tienes éxito en una prueba de Acrobacias para Pasar haciendo acrobacias, pero no tienes suficiente Velocidad como para completar el recorrido hasta la casilla del enemigo; **Requisitos** experto en Acrobacias.

Esta cinta siempre está grasienta al tacto y se pega a la armadura a la que esté fijada. Al activar la *cinta escurridiza*, tu Velocidad aumenta en la cantidad necesaria para que puedas moverte hasta la casilla del enemigo.

CUCHILLO DESOLLADOR

OBJETO 8

POCO COMÚN MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 480 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta larga y delgada *daga* +1 de golpe hiriente tiene un borde



suave por un lado y un borde aserrado por el otro. Causa daño persistente por sangrado al cortar grandes pedazos de la piel del objetivo y, al impactar causa 1d8 daño persistente por sangrado en lugar de 1d6. La criatura sufre un penalizador -2 por estatus a las tiradas de salvación contra enfermedades mientras continúe sufriendo el daño persistente por sangrado de este cuchillo.

ELIXIR DE SEIS DEDOS

OBJETO 5 O MÁS

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR POLIMORFISMO

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activación ♦ Interactuar

Este líquido picante y arenoso hace que te crezca un sexto dedo en cada mano y te otorga un agarre arácnido. Obtienes un bonificador +2 por objeto a tu CD de Reflejos para evitar ser Desarmado y una Velocidad de trepar de 20 pies (6 m) mientras dure el efecto.

Tipo menor; **Nivel** 5; **Precio** 25 po

La duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

La duración es de 1 hora.

Tipo mayor; **Nivel** 17; **Precio** 2.500 po

La duración es de 8 horas.

LANZA DE LA GULA

OBJETO 6

POCO COMÚN MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 250 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

La punta de esta lanza +1 de golpe retornante está envuelta en una piel grasienta y su punta se asemeja a un grueso dedo con garra. El objetivo queda debilitado 1 durante 1 minuto y tú obtienes 1d8 Puntos de Golpe temporales durante 1 minuto si obtienes un impacto crítico.

LÁTIGO DEL CIENO

OBJETO 7

POCO COMÚN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Precio 360 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Este grueso y grasiento látigo +1 cambiante de golpe está hecho a partir de un seudópodo viscoso. No sufres el penalizador -2 por circunstancia habitual a tus tiradas de ataque al usar el látigo del cieno cuando hagas un ataque letal. El látigo puede cambiar de forma, como cualquier arma con una runa cambiante, pero regresa a su forma original en cuanto lo sueltas. Mientras permanezca en su forma de látigo, puedes usar la siguiente acción.

Activación ♦ Interactuar, ordenar; **Frecuencia** una vez por hora;

Efecto Durante 1 asalto, el látigo del cieno causa daño por ácido en lugar de daño cortante. Si el ataque produce daño persistente, el daño persistente también es de ácido en lugar de su tipo habitual.

ORBE PUTRESCENTE

OBJETO 7

POCO COMÚN CONJURACIÓN CONSUMIBLE MÁGICO TALISMAN

Precio 65 po

Uso fijado en un arma; **Impedimenta** –

Activación ♦ visualizar; **Activar** Causas daño a una criatura que esté indispueta 1 con un Golpe usando el arma a la que está fijado; **Prerrequisitos** experto con el arma al que está fijado.

Este repulsivo orbe peludo cuelga del extremo de tu arma.

Cuando activas el orbe putrescente, la criatura a la que causes daño tiene que superar una salvación de Fortaleza CD 23 o su estado de indispueta aumenta a indispueta 2 y no puede reducir su estado de indispueta hasta el final de su próximo turno. Con un fallo crítico, también queda lentificada 1 hasta el final de su próximo turno.

VARITA DE ÁCIDO FÉTIDO

OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN ÁCIDO EVOCACIÓN MÁGICA VARITA

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Cuando se sujeta con la mano, esta grasienta varita emite un hedor que revuelve el estómago.

Activación Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas flecha ácida del nivel indicado. Una criatura que sufra daño ácido por este conjuro tiene que tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu conjuro o quedar indispueta 1.

Tipo conjuro de 2.º nivel; **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Tipo conjuro de 4.º nivel; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 po

Tipo conjuro de 6.º nivel; **Nivel** 14; **Precio** 4.500 po

Tipo conjuro de 8.º nivel; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de flecha ácida del nivel apropiado.

VARITA DE TORRENTE FANTASMAL

OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN MÁGICO NIGROMANCIA VARITA

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta varita de madera clara está tallada con una forma similar a un fémur con capuchones de metal en cada extremo. De vez en cuando, parecen surgir zarcillos fantasmales a su alrededor.

Activación Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas falsa vida del nivel indicado. Mientras dure el conjuro, a tu alrededor aparecen luces que parecen flotar como espíritus mientras conserves cualquier Punto de Golpe temporal del conjuro falsa vida. También puedes usar la siguiente acción.

Activación ♦ visualizar; **Activar** Provocas con éxito a una criatura el estado asustado; **Requisitos** Tienes Puntos de Golpe temporales; **Efecto** Finalizas el conjuro falsa vida y aumentas el estado asustado de la criatura a 2.

Tipo conjuro de 2.º nivel; **Nivel** 6; **Precio** 250 p

Tipo conjuro de 3.º nivel; **Nivel** 8; **Precio** 500 p

Tipo conjuro de 4.º nivel; **Nivel** 10; **Precio** 1.000 p

Tipo conjuro de 5.º nivel; **Nivel** 12; **Precio** 2.000 p

Tipo conjuro de 6.º nivel; **Nivel** 14; **Precio** 4.500 p

Tipo conjuro de 7.º nivel; **Nivel** 16; **Precio** 10.000 p

Tipo conjuro de 8.º nivel; **Nivel** 18; **Precio** 24.000 p

Tipo conjuro de 9.º nivel; **Nivel** 20; **Precio** 70.000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de falsa vida del nivel apropiado.



CAZADORES DE AHVOTH-KOR

Los reinos del Abismo son vastos, y muchos tienen complejos ecosistemas que complementan, o incluso preceden, a los demonios que los habitan. El reino del Abismo de Ahvoth-Kor es el dominio selvático del Señor Demoníaco de la fuerza y la tiranía, Angazhan. Pero en Ahvoth-Kor ya había vida antes de que Angazhan gobernara allí, y las más inteligentes de las criaturas eran los astutos cazadores ahvothianos. Actualmente, los ahvothianos están completamente subyugados por el Rey Voraz y le sirven fielmente en Ahvoth-Kor y más allá.

AHVOTHIANO

Los ahvothianos son feroces y sagaces demonios de un reino del Abismo lleno de junglas, dinosaurios y brutalidad despiadada. Su apariencia es la de dinosaurios humanoides con cabezas estrechas y llenas de colmillos, similares a los raptores, con piernas sólidas y resistentes como de las de los saurópodos. Los ahvothianos son rastreadores implacables y supervivencialista que se mueven por las selvas como expertos y que suelen encontrarse más frecuentemente acechando a sus presas o merodeando por ruinas fortificadas. Los ahvothianos tienen una extraña afinidad por los reptiles y suelen usar dinosaurios (en especial los carnívoros, como los allosaurus o deinónicos) como compañeros de caza o animales guardianes. Los ahvothianos tienen una gran necesidad de afirmar su dominio sobre los demás; tal es así que, aunque son peligrosos en grandes grupos, los ejércitos ahvothianos frecuentemente sufren disputas sangrientas y batallas internas por el liderazgo en cuestión de días o incluso horas. El más poderoso de los ahvothianos puede liderar a docenas de sus semejantes y manadas de dinosaurios carnívoros.

AHVOTHIANO

CRIATURA 7

POCO COMÚN CM MEDIANO INFERNAL

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, *hablar con animales*

Habilidades Atletismo +19, Artesanía +11, Intimidación +15 (+17 contra humanoides), Religión +11, Supervivencia +17

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

Equipo jabalina (3), lanza larga, trofeos (animales, bestias y humanoides)

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +12, **Vol** +15

PG 160; **Resistencia** fuego 10; **Debilidades** frío 5, bueno 5

Ataque de oportunidad ⤴

Velocidad 30 pies (9 m), *libertad de movimientos*

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +18; **Daño** 2d10+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza larga +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+8 perforante más Trofeos perversos

A distancia ♦ jabalina +14 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6+8 perforante más Trofeos perversos

Conjuros divinos innatos CD 23; **4.º creación**; **3.º ligadura terrestre** (a voluntad), **miedo** (a voluntad); **2.º doblar a muerto** (a voluntad); **1.º hechizar** (a voluntad); **Constante (4.º) hablar con animales, libertad de movimientos**

Maestría reptil La CD de los conjuros baja de 27 a 23 cuando un ahvothiano use un conjuro innato contra un reptil.

Trofeos perversos El ahvothiano elige un tipo de criatura (como animal, celestial o humanoide) del cual se lleva un trofeo de una víctima anterior. Los Golpes de su arma contra criaturas de ese tipo causan 1d10 de daño adicional y obtienen un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Intimidación contra las criaturas de ese tipo. Si pierde los trofeos, el ahvothiano conserva los bonificadores. Una vez al día, un ahvothiano puede cambiar el tipo de criatura de sus trofeos perversos mediante un ritual que requiere 1 hora. La mayoría de ahvothianos que se encuentran en el Plano Material eligen humanoides como foco de sus trofeos perversos.



LODO HUMEANTE

La lechada de los experimentos alquímicos a veces es tan inflamable como tóxica. Un lodo humeante puede surgir, en circunstancias especialmente volátiles, a partir de charcos de residuos alquímicos inestables. Tienen el aspecto de una lechada de color carbón salpicada de diminutas brasas, que constantemente emiten una fina neblina de acelerante que amplifica los fuegos que la crean.

El lodo humeante debe consumir las sustancias químicas básicas de los seres vivos para sobrevivir, y puede identificar instintivamente las moléculas complejas que se encuentran en la mayoría de las criaturas animadas. La primera comida de muchos lodos humeantes es su fortuito creador, pero rápidamente pasan a cazar en bosques frondosos o en asentamientos densamente poblados. El lodo humeante puede extrudir un poderoso pseudópodo para golpear a sus víctimas, pero también puede expulsar partes de su cuerpo mediante contracciones peristálticas. Estas gotas de sustancia viscosa se enfrían rápidamente y lentifican a las presas que huyen, pero el residuo frío y crujiente también puede alertar a los exploradores astutos de su presencia.

LODO HUMEANTE

CRIATURA 7

POCO COMÚN N MEDIANO CIENTO DESCEREBRADO

Percepción +11; sentido químico 60 pies (18 m), sin visión

Habilidades Atletismo +19

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

Sentido químico Un lodo humeante detecta a las criaturas vivas y muertas vivientes cercanas mediante su compleja composición química, pero no puede detectar a los elementales u otras criaturas compuestas de un único elemento.

Neblina humeante (aura, fuego) 15 pies (4,5 m). El lodo humeante expulsa constantemente un humo incendiario que lo oculta. El humo no perjudica el sentido químico del lodo humeante. Una criatura que entre en el aura, o que comience su turno en el aura, queda indispuesta 1 (Fortaleza CD 25 para negarlo) y no puede recuperarse del daño persistente por fuego durante 1 asalto. Luego, se vuelve inmune temporalmente a quedar indispuesta debido a la neblina humeante durante 1 minuto. Una criatura que se encuentre aguantando la respiración, que no necesite respirar o que sea inmune al veneno, es inmune al efecto de indisposto del aura, pero no a la ocultación ni a la incapacidad de recuperarse del daño persistente por fuego.

CA 16; **Fort** +18, **Ref** +8, **Vol** +11

PG 160; **Inmunidades** cortante, golpes críticos, fuego, inconsciente, mental, perforante, precisión, visual; **Debilidades** frío 5

Ataque de oportunidad ⤵

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

Cuerpo a cuerpo ⬥ pseudópodo +17, **Daño** 2d10+6 contundente más 1d8 persistente por fuego y Agarre

A distancia ⬥ expulsar burbuja +17 (brutal, incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 3d6+6 contundente más 1d8 persistente por fuego y burbuja fría

Constreñir ⬥ 1d8+6 contundente más 1d8 persistente por fuego, CD 24

Burbuja fría Las burbujas expulsadas por un lodo humeante se adhieren al objetivo. Una criatura impactada por un Golpe de expulsar burbuja queda impedida durante 1 asalto. Si el ataque fue un impacto crítico, en cambio, la criatura queda neutralizada durante 1 asalto (Huir CD 24).



LOS FUEGOS DE LA MALDAD

No todos los lodos humeantes son creaciones alquímicas, algunos surgen espontáneamente con la muerte de seres excepcionalmente rencorosos enterrados en terrenos pantanosos. El cadáver en descomposición conserva restos de ira del alma rencorosa y, finalmente, reactivan al lodo humeante. Un lodo humeante originado de este modo pierde el rasgo descerebrado y la inmunidad al daño mental, pero sus Golpes causan 1d6 daño mental adicional a las criaturas que lo hirieron en el último minuto.



Capítulo 1:
Rastreando
la maldición

Capítulo 2:
Viaje a la Sagrada
Xatramba

Capítulo 3:
Contra los
Aspis

Atlas
de Kibwe

Caja de herramientas
de la aventura

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

Pathfinder Adventure: The Slithering © 2020, Paizo Inc.; Author: Ron Lundeen

Aventura de Pathfinder: Lo que se arrastra © 2021, Paizo Inc. para la versión española; Autor: Ron Lundeen.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Robert G. McCreary

Dirección de diseño de juego • Jason Bulmahn

Directora de Diseño Visual • Sarah E. Robinson

Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza,

Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre y Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Diseño sénior de Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Dirección de Diseño • Mark Seifter

Jefatura de diseño de Pathfinder • Logan Bonner

Diseño • Lyz Liddell

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción sénior • Leo Glass

Redacción • Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton y Lu Pellazar

Jefatura de dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton y Adam Vick

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell

Diseño gráfico • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • Jhon Parrish

Dirección operativa • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección del proyecto • Glenn Elliott

Coordinación del proyecto • Michael Nzazi

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Jefatura de licencias • John Feil

Dirección de RRPP • Aaron Shanks

Producción de Social Media • Payton Smith

Atención al cliente y community manager • Sara Marie

Jefatura de Operaciones • Will Chase

Jefatura del Juego organizado • Tonya Woldridge

Juego organizado • Alex Speidel

Contabilidad • William Jorenby

Contabilidad y Especialistas AP • Eric Powell

Especialista de Operaciones Financieras • B. Scott Keim

Recursos Humanos • Devinne Caples

Jefatura de tecnología • Raimi Kong

Jefatura de Producción Web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Coordinación de tienda Web • Katina Davis

Equipo de atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha

Phelan, Calliope Taylor y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand

y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg,

Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

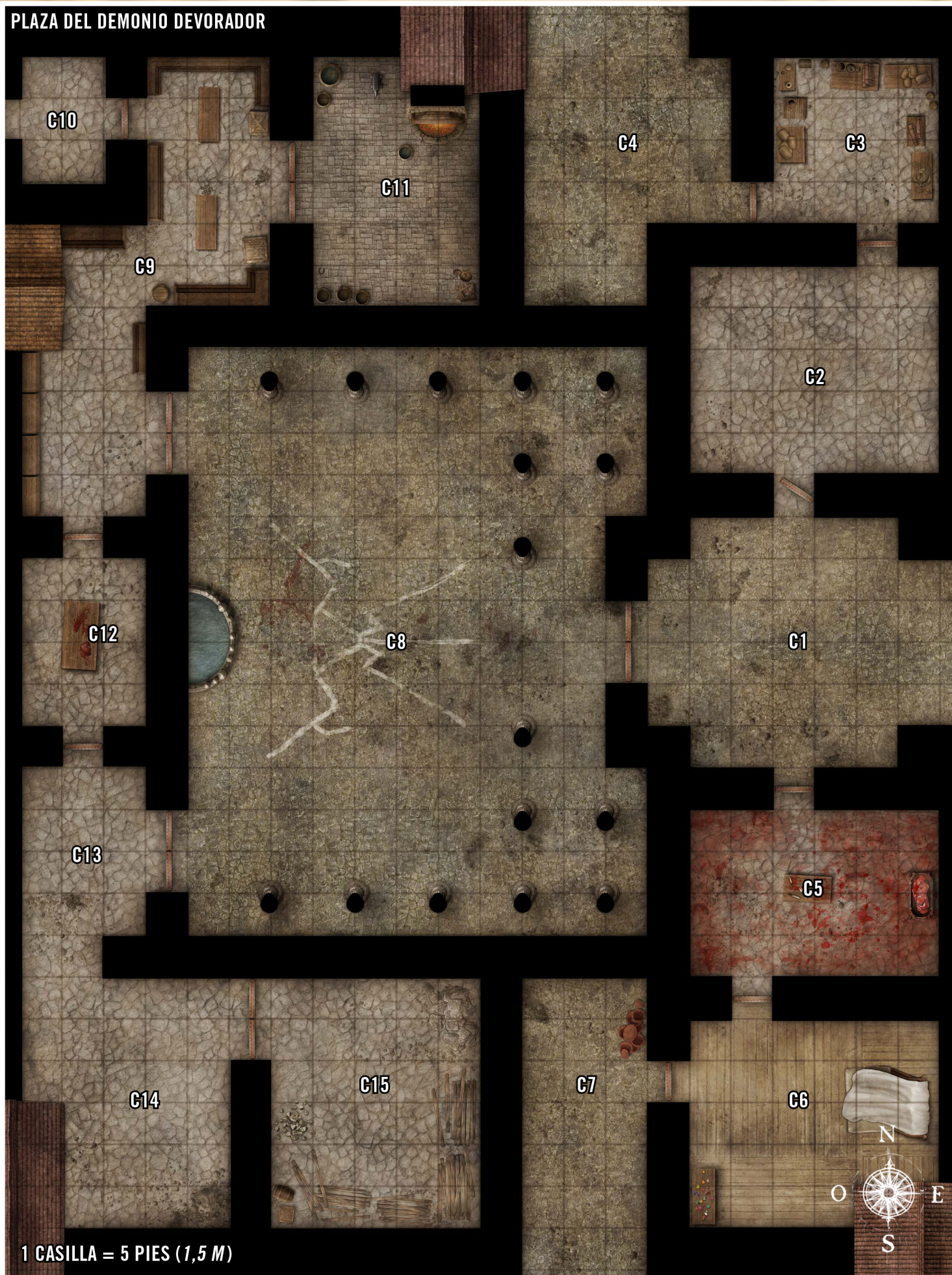
Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

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 oficio (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 Slithering © 2020, 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 Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns el Juego de rol Pathfinder, el logo de la P de Pathfinder, las Sendas de aventuras Pathfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

PLAZA DEL DEMONIO DEVORADOR



INTRIGA CENAGOSA

Los inocentes habitantes de la cosmopolita ciudad de Kibwe, en los límites de la Expansión de Mwangi, están siendo azotados por una terrible maldición conocida como *lo que se arrastra* que los convierte en cienos malignos. Los héroes se encuentran en el epicentro de esta cenagosa maldición y podrían ser los únicos capaces de recuperar la magia ancestral necesaria para contrarrestarla. Tendrán que desentrañar sus orígenes, siguiendo el curso de la maldición a través de los bulliciosos mercados y altares de Kibwe y descubrir el papel que juega el perverso Consorcio de Aspis en toda esta conspiración. Los misterios que descubrirán los héroes pueden traer una nueva era de abundancia y de prosperidad a Kibwe, ¡si logran sobrevivir a la maldición! *Lo que se arrastra* es una aventura independiente para la *Segunda Edición de Pathfinder*, diseñada para personajes no humanos de 5.º nivel.



paizo.com/pathfinder



8 436589 626911

PF221
Impreso en España
Printed in Spain