

SEGUNDA EDICIÓN

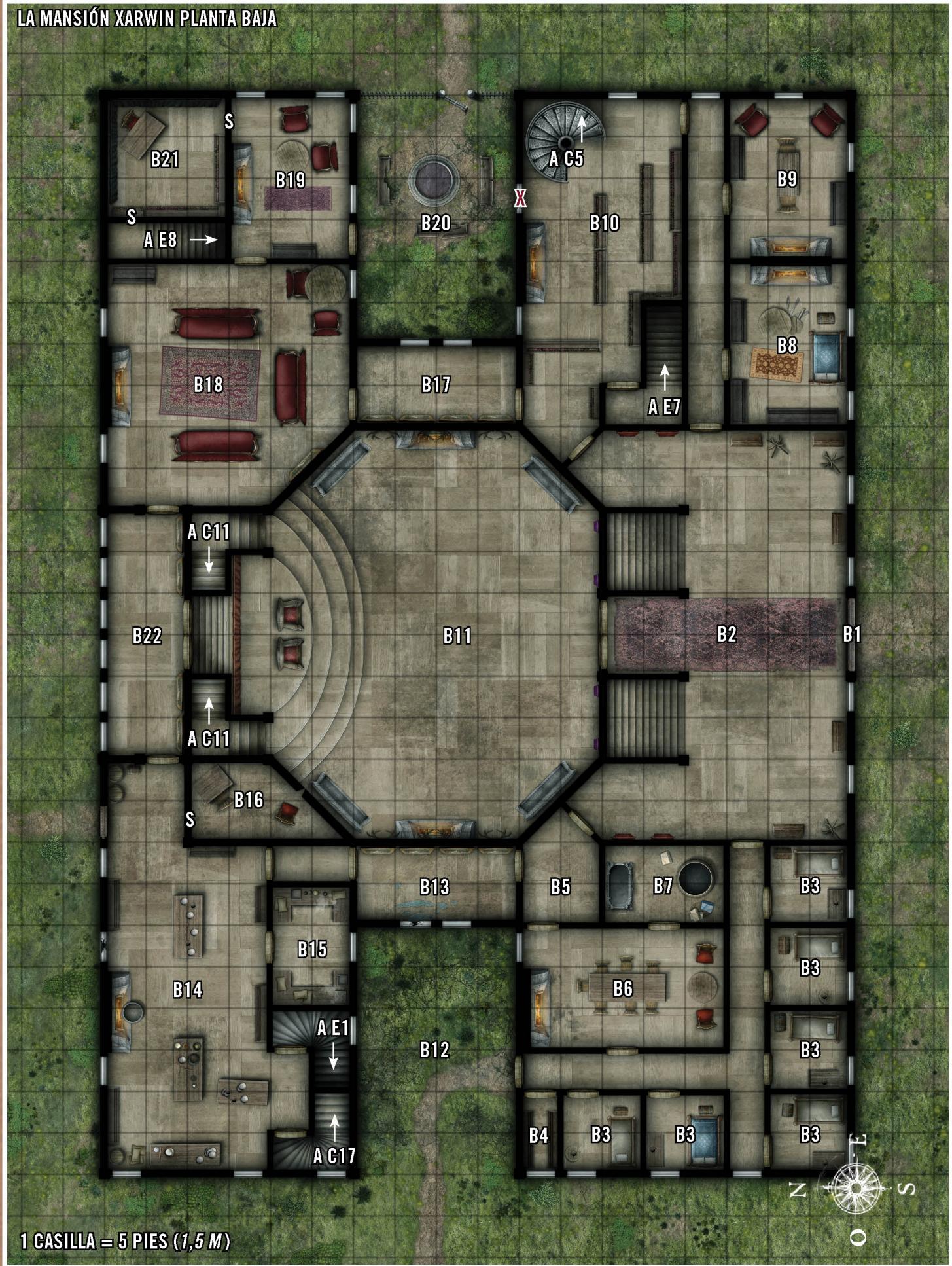
PATHFINDER®



MALEVOLENCIA

JAMES JACOBS

LA MANSIÓN XARWIN PLANTA BAJA



AUTOR
James Jacobs

DESARROLLO
Adam Daigle

JEFATURA DE DISEÑO
Mark Seifert

JEFATURA DE REDACCIÓN
Ianara Natividad

REDACCIÓN
Addley C. Fannin, Leo Glass, Patrick Hurley,
Ianara Natividad y Avi Kool

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Igor Grechanyi

ILUSTRACIONES INTERIORES
João Fiúza, Sammy Khalid, Robert Lazzaretti,
Artur Nakhodkin y Ernanda Souza

CARTOGRAFÍA
Jason Engle

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Emily Crowell, Sonja Morris
y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs

EDICIÓN
Erik Mona

ILUSTRACIONES INTERIORES
João Fiúza, Sammy Khalid, Robert Lazzaretti,
Artur Nakhodkin y Ernanda Souza

CARTOGRAFÍA
Jason Engle

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

EDITORES
Vanessa Carballo y JJ Vazquez

**REVISIÓN Y
COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES**
Jordi Zamarreño

TRADUCCIÓN
Marc Zamarreño

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

DEPÓSITO LEGAL B 14356-2022



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



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



Malevolencia

por James Jacobs

Capítulo 1: Susurros

3

Capítulo 2: Manifestación

4

Capítulo 3: Agravamiento

16

44

Caja de herramientas de la aventura

por James Jacobs

Cómo investigar la Malevolencia

58

Conjuros y objetos mágicos

59

Maraña de huesos

66

Psicopompo, algea

70

71

ADVERTENCIA DE CONTENIDO

Malevolencia presenta una casa encantada totalmente detallada, un lugar lleno de horror, tragedia y elementos que algunos jugadores podrían encontrar incómodos. Estos elementos incluyen horror corporal, filicidio, violencia doméstica, gore, enfermedad mental, trauma mental, mutilación, trauma físico y suicidio. Antes de dirigir esta aventura, ten claro que el consentimiento de todos los miembros de la mesa, incluidos los Jugadores y el DJ, es vital para una experiencia de juego segura y divertida. Deberás hablar con ellos antes de comenzar la aventura y modificar las descripciones o los acontecimientos según convenga.



EN PORTADA

Explorando una biblioteca oscura y embrujada, Lem y Quinn son atacados por una bruma vampírica en esta espeluznante y dinámica portada de Igor Grechanyi.



MALEVOLENCIA

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Capítulo 1: Susurros 4

La mansión Xarwin se ha alzado durante décadas sobre el pueblo fantasma de Cala Torcida. A medida que los PJs exploran los terrenos de la mansión, obtienen los primeros indicios de lo que les espera en el interior de la misma.

Capítulo 2: Manifestación 16

Dentro de la mansión, los PJs se enfrentan a una espeluznante combinación de fantasmas, visiones y criaturas que han llegado a la mansión y que se han visto abrumados por la malevolencia que ahora reina entre sus muros. Descubriendo pistas, investigando en las bibliotecas y hablando con algunos de los habitantes menos violentos (aunque no menos extraños), empiezan a reconstruir la horrible historia de la mansión.

Capítulo 3: Agravamiento 44

Al final, al adentrarse en las antiguas ruinas, los PJs se encuentran cara a cara con el poder crudo y monstruoso del horrible legado de Xarwin. Algo vil se está despertando en las profundidades y el siniestro fantasma de Ioseff Xarwin se levanta contra quienes se atreven a entrometerse.

LA MALEVOLENCIA

El principal antagonista de esta aventura es Ioseff Xarwin, un fantasma que se ha obsesionado con la búsqueda de conocimientos prohibidos y con el horrible deseo de fusionar con su propia mente la conciencia atrapada de su esposa e hijos asesinados, pero hay algo más que un simple fantasma atormentando la mansión. Los restos dormidos de un antiguo mal llamado Tchekuth, que antaño fue un hombre pero ahora es una monstruosidad transformada por el contacto con el Tapiz Oscuro, yacen en las profundidades. El fantasma de Ioseff Xarwin y el lento despertar de la conciencia de Tchekuth se han combinado para formar una poderosa plaga espiritual sobre la mansión y los calabozos inferiores. Esta combinación de energía espiritual se denomina en esta aventura 'la malevolencia'.

RITMO DE AVANCE

3 Los PJs comienzan esta aventura a 3.^{er} nivel.

4 Los PJs harían bien en alcanzar el 4.^o nivel antes de explorar completamente los pisos superiores de la mansión Xarwin.

5 Los PJs deberían ser de 5.^o nivel antes de empezar a explorar el sótano y los calabozos.

Los PJs que investiguen con mucho esmero deberían alcanzar el 6.^o nivel al final de la aventura, potencialmente incluso antes de los encuentros finales.

FLIP-MAT DE MALEVOLENCIA

Esta aventura hace uso de un *Flip-Mat* personalizado, disponible en todos los lugares donde compras tus juegos. Cada lado representa un lugar importante de esta aventura, y cada mapa también está disponible en las cubiertas interiores de este libro. No hay necesidad de dibujar estos lugares cuando puedes comprar éste y tener el trabajo hecho.





CAPÍTULO 1: SUSURROS

Durante el apogeo del Imperio Thassiloniano, los adoradores de Desna fueron perseguidos. Uno de ellos era un astrónomo que perdió la fe y pidió ayuda a otros dioses contra la crueldad de los Señores de las Runas. La respuesta no vino de un dios, sino de un ser conocido como el Hombre de Ceniza, un embaucador del destino e ingeniero del apocalipsis. Nueve años antes de la Gran Caída, este individuo entregó al astrónomo un peligroso artefacto extraído de una bóveda en un mundo imposiblemente distante: el *Espejo del Vacío*. La iglesia de Desna, horrorizada por el hecho de que uno de los suyos se dedicara a semejantes maldades, se levantó contra él.

El astrónomo huyó cruzando el mar del sur, y los seguidores de Desna lo persiguieron hasta que finalmente se enfrentaron a él en una costa lejana y desconocida. Allí, invocó el aspecto mayor del *Espejo del Vacío* y llevó las energías del Tapiz Oscuro a su propia alma, iniciando una horrible transformación al invitar a su alma a un antiguo

intelecto alienígena llamado Tchekuth. Los seguidores de Desna lo derrotaron antes de que pudiera completar su apoteosis alienígena; lo enterraron en las profundidades del subsuelo y colocaron el *Espejo del Vacío* como piedra angular de esa tumba, utilizando su propia magia contra él para asegurarse de que nunca volviera a alzarse. Estos sujetos nunca regresaron a su hogar, sino que fundaron la Orden de la Noche sin Estrellas y vivieron el resto de sus días vigilando la tumba de su enemigo.

Sin embargo, esta serie de sucesos se alineó completamente con el plan del Hombre de Ceniza, ya que nunca tuvo la intención de que el astrónomo amenazara a la condenada Thassilon. Cuando los seguidores de Desna lo enterraron, cayeron sin saberlo en el juego del Hombre de Ceniza. Durante los últimos diez mil años, el nombre y el legado del astrónomo han desaparecido. Sólo queda Tchekuth, creciendo y madurando en las profundidades de lo que ahora es la mansión Xarwin. Este ser es la verdadera

MALEVOLENCIA

fuente de la malevolencia que amenaza la superficie, pero nadie sospecha lo que duerme en el subsuelo.

No mucho antes de que comenzara la Era de los Presagios Perdidos, el pequeño pueblo de Cala Torcida surgió en la misma costa en la que el astrónomo olvidado encontró su destino hace tanto tiempo, en lo que ahora es Ravounel. El asentamiento fue fundado en el 4599 RA por la orden de los Caballeros Infernales del Portal como punto de partida para la construcción inicial de la Ciudadela Enferac, a unas 75 millas (120 km) de distancia en las montañas al sureste. El pueblo fue abandonado a su suerte después de que los Caballeros Infernales completaran la parte aérea de su ciudadela y recurrieran a fuentes infernales para completar la mayor parte de su fortaleza subterránea. Cuatro décadas más tarde, cuando la Guerra Civil Chelia que estalló al inicio de la Era de los Presagios Perdidos terminó con una victoria de los Thrune, Cala Torcida volvió a atraer la atención exterior.

Un recién nombrado paraconde llamado Ioseff Xarwin se trasladó a Cala Torcida y construyó una mansión para su familia en un acantilado con vistas al pueblo, incorporando las ruinas del santuario de la Orden de la Noche sin Estrellas a los terrenos de la finca. Años más tarde, una misteriosa tragedia tuvo lugar en la mansión Xarwin. En los meses siguientes, otras tragedias azotaron el pueblo, y al final del año, sus habitantes lo habían abandonado por completo. Enfrentado a otros problemas más urgentes, el gobierno chelio nunca se molestó en sustituir a Ioseff Xarwin ni en investigar los sucesos que despoblaron Cala Torcida. De vez en cuando, con el paso de los años, aventureros y exploradores visitaron la región para explorar el pueblo en ruinas, pero los que visitaron la mansión Xarwin desaparecieron o guardaron silencio sobre sus experiencias en ella. Los años se convirtieron en décadas, y Cala Torcida permaneció en gran medida ignorada. Sin embargo, entre ciertos círculos, la mansión Xarwin cultivó la reputación de ser uno de los 'lugares olvidados más encantados de Cheliax'.

La Casa Thrune tenía poco tiempo para inmiscuirse en los rincones remotos de Ravounel, pero cuando Ravounel escapó de las garras de Cheliax en 4715 RA para convertirse en una nación independiente, sus nuevos líderes se interesaron cada vez más en reclamar y reconstruir sus tierras interiores, las partes de la nación que Cheliax había abandonado a su suerte durante tantos años. Con un renovado interés por reconstruir Cala Torcida, pronto llegarán nuevos habitantes a la región. Sin embargo, es poco probable que estén totalmente preparados para la horrible malevolencia que les espera dentro y debajo de los aleros caídos y los muros derruidos de la mansión Xarwin.

Cómo empezar *Malevolencia*

Esta aventura presenta una casa encantada completamente detallada para que tus PJs la exploren. Una gran cantidad de siniestros secretos y horribles verdades aguardan a ser descubiertos dentro de la vieja mansión, junto con algunos

CÓMO DESBLOQUEAR TEMAS DE INVESTIGACIÓN

La investigación es una parte importante de esta aventura y a medida que los PJs avanzan en la historia, desbloquearán nuevos temas para investigar. Consulta la Caja de herramientas de la aventura a partir de la página 59 para conocer todos los detalles sobre cómo los PJs pueden investigar los misterios de la mansión Xarwin.

**Capítulo 1:
Susurros**

**Capítulo 2:
Manifestación**

**Capítulo 3:
Agravamiento**

**Caja de
herramientas de
la aventura**

suculentos tesoros, conjuros raros y oportunidades para salvar la región de una amenaza invisible de más allá de las estrellas. Esta aventura se basa en gran medida en la explotación y la investigación, por lo que si los Jugadores pierden pistas o, sin querer, se saltan zonas que podrían ayudarles a progresar, deberías intentar darles las pistas o incluso animarles a volver a visitar partes de la mansión.

Sólo hay una carretera que da acceso a la región: un camino largo y sinuoso que se vuelve cada vez más frondoso cuanto más se aleja de Kintargo, la capital de Ravounel. El trayecto desde Kintargo hasta el lugar es de 280 millas (450 km). Cuando los viajeros doblan la última curva para contemplar el asentamiento tanto tiempo abandonado, un cartel parcialmente caído proclama que el lugar es 'Cala Torcida'. Los edificios del pueblo se han derrumbado en gran parte hasta convertirse en escombros. Pilastras de madera medio derrumbadas sobresalen del oleaje, todo lo que queda de muchas de las estructuras que una vez adornaron la costa.

Nadie puede pasar por alto el único edificio superviviente, que se encuentra en un claro en lo alto de un acantilado boscoso que domina el pueblo hacia el noreste. Rodeada por una valla de hierro oxidado, esta mansión fue construida hace muchos años por Ioseff Xarwin y, entre los edificios, es el único que ha resistido el paso del tiempo. Un corto paseo adicional por la colina a lo largo de un camino apenas discernible, conduce a las puertas delanteras de los terrenos de la mansión.

Antes de que los PJs puedan hacer ese viaje colina arriba y comenzar su exploración de la mansión Xarwin, necesitarán una razón para visitar ese 'lugar olvidado y embrujado'. Tal vez convenga para refugiarse durante una tormenta. Tal vez han oído rumores de que está embrujado, así que la curiosidad les atrajo para verlo por sí mismos. A continuación se presentan dos ganchos un poco más detallados para iniciar *Malevolencia*. En cualquier caso, a medida que los PJs exploren la mansión, se les marcará un objetivo aún más importante: derrotar un mal persistente pero creciente que, si se deja a sus anchas, podría anunciar algún día el fin del mundo.

Una herencia inesperada

Ioseff Xarwin traicionó a sus padres y hermanos a la Casa Thrune, pero uno de sus hermanos podría haber escapado

del encarcelamiento y la tortura buscando asilo en una ciudad amiga como Kintargo. Cuando Ravounel se separó del dominio chelaxiano, la tarea de rebuscar entre décadas de papeleo para resarcir a las familias que sufrieron bajo la Casa Thrune se convirtió en uno de los objetivos de la nueva nación. El complejo laberinto de redactados y documentos perdidos ha hecho que sea una tarea enloquecedora, pero de vez en cuando se hace un descubrimiento.

Este gancho de aventura presupone uno de esos descubrimientos: que uno (o más, a tu discreción) de los PJs es el último heredero superviviente de la familia Xarwin. El PJ podría ser un descendiente directo del hermano fugado (que habría buscado refugio en Kintargo hace casi ochenta años, en el 4642 RA), un hijo adoptado, o incluso el vástago de un amigo cercano de la familia. Sea cual sea la conexión, los investigadores legales determinan que el PJ en cuestión es el heredero legítimo de la finca de Xarwin, lo que incluye la mansión olvidada y, probablemente, gran parte de lo que queda entre sus muros. Alternativamente, un heredero PNJ podría haber contratado a los PJs para viajar a la mansión Xarwin con el fin de examinar la finca y catalogar su contenido. En cualquier caso, las notas dentro del documento dejan claro que antes de que la finca pueda ser liquidada, primero debe ser segura para los posibles compradores. Tanto si el PJ desea hacer de la mansión su nuevo hogar como si simplemente la prepara para la venta, se requiere una exploración completa del lugar para garantizar su seguridad.

Este gancho de aventura desbloquea los temas de la mansión Xarwin y de Ioseff Xarwin.

Investigar un legado

Un PNJ curioso oido rumores acerca de que la mansión Xarwin es uno de los 'lugares abandonados más embrujados' de Cheliax, está intrigado por el legado desconocido de un noble chelaxiano menor, o se ha enterado de una misteriosa reliquia mágica que se dice estuvo por última vez en posesión de Ioseff Xarwin. Elige uno de los temas de investigación de la página 60, y una vez que investiguen completamente el tema, tendrán suficiente información para ganar un pago de 400 po después de informar a su patrón. Alternativamente, dependiendo del estilo de juego de tu grupo, los Jugadores podrían ser el PNJ curioso en cuestión, en cuyo caso la única recompensa por completar el tema de investigación es satisfacer su propia curiosidad.

Este gancho de aventura desbloquea los temas de la mansión Xarwin y uno de los siguientes temas adicionales: Asethanna Xarwin, Ioseff Xarwin, el *telescopio sin estrellas* o el *Espejo del Vacío*.

La Tragedia de los Xarwin

Desde el comienzo de la Era de los Presagios Perdidos, en el 4606 RA, la Guerra Civil Chelia desgarró el país.

Cuando el polvo se asentó treinta y cuatro años después, la diabólica Casa Thrune se había hecho con el control de la nación. En los años siguientes, dicha familia se dedicó a asignar nuevos nobles a sus tierras. Muchos consideraron estas asignaciones como merecidas recompensas por la lealtad a los Thrune; sin embargo, hubo una excepción: el archiduca de Ravounel, un remoto tramo de Cheliax que rápidamente se ganó la reputación de remanso indeseable. Mientras la Casa Thrune seguía destinando nobles a Ravounel para castigar o humillar a los que habían caído en desgracia, un joven noble ansioso se ofreció rápidamente para el trabajo de supervisar Ilverness, el condado más suroccidental: un joven noble llamado Ioseff Xarwin.

Ioseff era un amargado cuarto hijo de una familia noble menor, frustrado por la percepción de falta de oportunidades. Cuando conoció a una intrigante y encantadora joven llamada Asethanna Arvanxi durante una fiesta política, sus frustraciones no hicieron más que aumentar, ya que aunque él y Asethanna se enamoraron rápidamente, el padre de Asethanna, Elden, claramente nunca aprobaría su matrimonio con un hombre de la posición de Ioseff. Así que Ioseff tomó una decisión fatídica: traicionó a su familia en favor de la Casa Thrune, revelando a la Iglesia y al Estado que su madre, su padre y sus hermanos eran simpatizantes de Desna.

Aunque nunca fue un leal seguidor de Desna, Ioseff tenía un gran interés en los viejos libros de su familia que insinuaban los misterios de las regiones oscuras del universo entre las estrellas, el llamado Tapiz Oscuro. Antes de traicionar a su familia, Ioseff robó varios de los tomos de sus padres y los escondió para estudiarlos más tarde. Poco después, Thrune llamó a la puerta y, a cambio de revelar a los disidentes que se escondían entre la nobleza, se le concedió a Ioseff el título de paraconde. Este repentino cambio de fortuna fue más que suficiente para complacer al padre de Asethanna, y mientras el resto de la familia de



Blasón de la familia Xarwin

MALEVOLENCIA

Ioseff esperaba ser ejecutada en prisión, él y Asethanna se casaron.

En cuanto al lugar al que deseaba ser destinado como paraconde, Ioseff ya había hecho su elección. Entre los viejos textos de Desna que había guardado para sí, encontró advertencias sobre los alienígenas del Tapiz Oscuro, conocidos colectivamente como el Dominio de la Oscuridad. El interés de Ioseff creció al leer sobre las prácticas del Dominio a través de las cuales el conocimiento podía transferirse directamente de una mente a otra absorbiendo la otra mente en la propia. El concepto de aprender la sabiduría de toda una vida con un solo procedimiento le fascinaba. Los textos también mencionaban rumores de varios artefactos mágicos asociados con el Dominio, incluyendo algo llamado el *Espejo del Vacío*, un espejo que sólo reflejaba el cielo nocturno y que supuestamente tenía el poder de llamar a 'los que habitan tras las estrellas'. El tomo continuaba mencionando que una secta de seguidores de Desna, conocida como la Orden de la Noche sin Estrellas, había escondido el *Espejo del Vacío* dentro de un monolito sagrado llamado la Cripta Cósmica en la costa oeste de Chelax, en un lugar muy cerca de Cala Torcida. Los exploradores de Ioseff confirmaron la existencia de un monolito que sólo podía ser la Cripta Cósmica que él buscaba.

El hecho de que Ioseff eligiera Ilverness como su puesto al convertirse en paraconde desconcertó a la Casa Thrune, aunque se alegraron de tener al menos un lealista de confianza en Ravounel. Asethanna no necesitó ser convencida; Cala Torcida le proporcionaría un lugar tranquilo para dedicarse a su interés por la escultura y la pintura, además de poner la tan deseada distancia entre ella y su autoritaria familia.

Durante el año siguiente, Xarwin recurrió a los fondos proporcionados por el gobierno chelaxiano y se encargó de la construcción de una mansión real en un acantilado con vistas al pueblo. Cuando sus trabajadores descubrieron un pequeño complejo subterráneo bajo el lugar, Ioseff supo que había elegido el lugar adecuado para su hogar. Ordenó a los trabajadores que tapiaran con ladrillos las entradas al complejo subterráneo y que ningún trabajador entrara en él; Ioseff les ordenó entonces que terminaran su trabajo en la mansión de arriba. Poco después de que los trabajadores terminaran la construcción, tuvieron un final inesperado, ya que Xarwin organizó en secreto su 'muerte accidental' para mantener la existencia de dichas cámaras para sí mismo.

El paraconde Xarwin llegó a Cala Torcida con un contingente completo de sirvientes designados por la corte, soldados y una esposa embarazada. Asethanna dio a luz a gemelos (Marney y Mira) la primera noche que la pareja pasó en su recién construida mansión, y durante los siguientes años, la familia noble tuvo una vida idílica. Durante este tiempo, Ioseff construyó puertas secretas en las paredes de ladrillo entre el sótano de la mansión y

la antigua estructura inferior, y poco después descubrió el *Espejo del Vacío* tras entrar en la Cripta Cósmica. Lo sacó de su escondite y lo instaló en el observatorio que había construido en el punto más alto de su mansión. Al hacerlo, Ioseff eliminó, sin saberlo, lo único que mantenía en jaque la conciencia de la monstruosidad dormida bajo su hogar: el antiguo mal conocido como Tchekuth.

Durante años, la vida de los Xarwin siguió siendo dichosa, pero a medida que la conciencia de Tchekuth crecía, su malevolencia empezó a afectar sutilmente a Ioseff, una influencia que también atrajo la atención de un número creciente de psicopompos nosoi. Mientras estas extrañas criaturas con forma de pájaro deleitaban e inspiraban a Asethanna, Ioseff las encontraba inquietantes y amenazantes. Cuando no estaba estudiando, disparaba a estas aves (y cada vez más a cualquier ave) con su arco y su magia. Los nosoi aprendieron a mantener las distancias, incapaces en aquel momento de intervenir directamente mientras la conciencia de Tchekuth permaneciera enterrada y dormida.

Con el paso de los años, la dinámica familiar fue decayendo. Asethanna se volvió protectora de los nosoi y se enfadó por el odio de su marido hacia ellos, dedicando cada vez más su atención a la creación de obras de arte inspiradas en los psicopompos. Sirvientes y tutores criaron en gran medida a los gemelos, Marney y Mira, a los que dejaban a su aire durante semanas para que se dedicaran a la caza y a la arquitectura, respectivamente. Ioseff pasaba cada vez más tiempo encerrado en su despacho, en el observatorio o en los laboratorios inferiores ocultos, obsesionándose cada vez más con el Dominio de la Oscuridad.

En el año 4645 RA, Ioseff dio el siguiente paso en el camino predestinado que llevó a la ruina y la muerte a su familia. Se enteró de que el último *telescopio sin estrellas* conocido, un raro y poderoso objeto mágico que se decía tener vínculos con la Orden de la Noche sin Estrellas, iba a ser subastado en la Facultad Sincomakti de Ustalav a finales de año. Ioseff viajó a Ustalav y pasó varias semanas investigando la historia del objeto; allí confirmó su sospecha de que el telescopio mágico era justo lo que necesitaba para desvelar los secretos más profundos del *Espejo del Vacío*. Durante ese viaje, también conoció a una excéntrica astrónoma semielfa llamada Fulvia Nostraema. Ambos iniciaron un tórrido romance, llegando a intercambiar anillos con inscripciones comprados a un joyero local (y discreto); sin embargo, Ioseff rompió su relación cuando se dio cuenta de que Fulvia sólo le utilizaba para conseguir fondos y acceder al *telescopio sin estrellas*. Semanas después, Ioseff regresó a casa con el artílugo mágico en su poder.

Durante los años siguientes, Ioseff siguió buscando textos y objetos mágicos para avanzar en su investigación. Para desarrollar su teoría de la absorción de los recuerdos de otras mentes, necesitaba extraer y conservar cerebros.

**Capítulo 1:
Susurros**

**Capítulo 2:
Manifestación**

**Capítulo 3:
Agravamiento**

**Caja de
herramientas de
la aventura**

Pasaron varios años desde la compra del *telescopio sin estrellas* antes de que Ioseff obtuviera su primer éxito real con el *Espejo del Vacío*, cuando lo utilizó para llamar y reclutar a una criatura surrealista y fúngica llamada mi-go para que le ayudara en su investigación. Tras conseguir que el mi-go cumpliera a largo plazo con un ritual de *embaucamiento*, Ioseff consiguió extraer y conservar por primera vez un cerebro humano: el de Faldur Adenathy, un astrónomo y ocultista a cuyas conferencias había asistido durante su viaje a Ustalav en el 4645 RA.

Una década más tarde, el amor ya había abandonado a los Xarwin, pero lo que seguramente habría sido un golpe mortal para el matrimonio de Ioseff llegó en forma de Fulvia Nostraema y un joven hurano que ella presentó a Ioseff como Anitoli, su hijo bastardo. Fulvia prometió no compartir esta revelación con Asethanna con una única condición: que Fulvia tuviera acceso ilimitado a las bibliotecas y recursos de Ioseff (en particular, el *telescopio sin estrellas*), junto con un lugar donde alojarse durante los muchos meses que necesitaba para completar su obra maestra. Ioseff aceptó indignado y cedió el ala noreste de la planta superior de la mansión Xarwin para que Fulvia y su hijo la habitasen. Le contó a su mujer que Fulvia pagaría generosamente por el alquiler de los espacios habitables y por el acceso a su equipo y biblioteca. Asethanna tenía sospechas sobre la verdad, pero en ese momento, había llegado a ver a Ioseff como poco más que un mal necesario para financiar su propio trabajo y estilo de vida; en aquel momento, aceptó la historia de su marido al pie de la letra.

Un año después, 4656 RA, las cosas llegaron a un trágico final. Fulvia estaba a punto de terminar lo que consideraba su obra maestra, un extenso texto al que llamó *El sagrado garrote del nihilismo*. Sin embargo, nunca llegó a terminarlo, ya que mientras seguía investigando las prácticas religiosas del Dominio de la Oscuridad, llegó a sospechar que un agente del Dominio dormía bajo la misma mansión y que sus sueños estaban atraíendo hacia Golarion a una vasta y devoradora estrella. Se convenció de que dicho ser y el Dominio pretendían ofrecer Golarion a la estrella sin luz como parte de un sacrificio conocido como el ‘Banquete’. Fulvia mató entonces a su hijo para evitarle la agonía de perecer junto con el resto del mundo antes de intentar quemar la mansión. Ioseff la detuvo antes de que tuviera éxito en esta última tarea y, al darse cuenta de lo que le había hecho a Anitoli, aprovechó la oportunidad para ingresar a Fulvia en el Manicomio Darakole en Vyre ‘para su propia protección’. Pagó el servicio entregando *El sagrado garrote del nihilismo* al director de la institución mental, explicando que el texto era brillante y que, si Darakole lo publicaba, seguramente ganaría más que suficiente con como para cubrir los gastos.

Cuando Ioseff regresó a casa a última hora de la

noche tras despedirse de Fulvia, fue recibido en su despacho privado por una furiosa Asethanna, que había aprovechado la marcha de su marido y de Fulvia para registrar las habitaciones de ésta. El descubrimiento del asesinato de Anitoli ya la había escandalizado, pero el hallazgo de un anillo con una inscripción la llevó al límite, pues ahora tenía pruebas de la aventura de su marido. Se enfrentó a él con el anillo y le acusó de haber llevado a Fulvia a asesinar a su propio hijo, tras lo cual Ioseff le arrebató el anillo y se lo puso desafiantemente, proclamando que Fulvia había sido la mejor de sus dos amantes. Enfurecida, Asethanna utilizó una de sus hachas para cortar la mano izquierda de Ioseff a la altura de la muñeca y se la llevó, con anillo y todo, de la habitación para quemarla en la chimenea. Aunque gravemente herido, Ioseff se recuperó lo suficiente, con la ayuda de algunas pociones curativas, para enfrentarse a Asethanna en su habitación cuando ella y la mayordoma de la casa estaban recogiendo sus pertenencias para abandonar la mansión con los niños.

Allí, Ioseff asesinó a Asethanna y a la mayordoma. Entonces, más allá de la redención y habiendo perdido de vista la realidad, Ioseff tramó un plan para ‘reunir y reconstruir’ a su familia, pero primero tenía que preservar sus cerebros. Utilizando las técnicas que había aprendido del mi-go que capturó, extrajo el cerebro de Asethanna y lo conservó. Luego asesinó a sus propios hijos e hizo lo mismo con sus cerebros. Escondió los cuerpos de los tres en el sótano. Cuando los asustados sirvientes se despertaron a la mañana siguiente, habiendo escuchado una tormenta de discusiones y gritos la noche anterior, Ioseff inventó un cuento de que su esposa se había llevado a los gemelos y le había dejado para regresar a su casa en el centro de Cheliax. Los sirvientes sabían que no debían cuestionar esa historia.

La vida en la mansión Xarwin cambió para siempre tras aquella horrible noche. A los criados se les prohibió por completo visitar los pisos superiores de la mansión, y los pocos que se atrevían a romper esta regla desaparecían invariablemente. Sin embargo, la vida de un sirviente chelaxiano en esos días dejaba poco espacio para las opciones: mantenían la cabeza baja y hacían lo que se les decía, y durante varios meses se estableció un equilibrio. Ioseff dividía su tiempo entre matar a los pájaros que le atormentaban cada vez más y estudiar a fondo sus textos en busca de un método por el que él y su familia pudieran convertirse en una sola cosa.

Ioseff pronto se decantó por un plan escandaloso y terrible. Utilizando métodos similares a los que había empleado para invocar a su mi-go atrapado, invocaría y apresaría a un alienígena del Dominio de la Oscuridad: un recolector de cerebros. Luego, con la ayuda de su prisionero, Ioseff trasplantaría su cerebro al cuerpo del otro alienígena, tras lo cual podría consolidar los

MALEVOLENCIA

cerebros conservados de su esposa e hijos dentro de su propio cuerpo para que se reunieran de nuevo con él, esta vez durante eones.

A medida que pasaban los meses, Ioseff realizaba los complejos preparativos de su atroz plan, cada vez más obsesionado. Pasó gran parte de sus tardes elaborando una estatua de tamaño natural de un recolector de cerebros e incorporó recipientes para mantener los cerebros de su familia en exhibición. Los sirvientes que se volvían demasiado rebeldes o curiosos se convertían en material para sus experimentos, cada vez más violentos, y sus restos iban a parar a un foso poco profundo en una cueva bajo la mansión. Al mismo tiempo, los psicopompos nosoi de la zona se volvieron más audaces. Ioseff pasaba cada vez más tiempo en los balcones de los pisos superiores utilizando ballestas y magia para exterminar las ‘plagas’ aviares. Cuando los psicopomos estuvieron a punto de manifestarse como un enjambre completo conocido como algea por primera vez, Ioseff supo que tenía que acelerar el progreso de su plan para fusionarse con su familia antes de pudieran arruinarlo todo.

Las prisas resultaron ser la perdición de Ioseff. Esa noche, utilizó el *Espejo del Vacío* para llevar a cabo el ritual de extracción de un recolector de cerebros del Tapiz Oscuro, pero estropeó el rito. El recolector de cerebros se liberó de la influencia del *Espejo del Vacío* y le atacó. Ioseff consiguió derrotar al monstruo, pero no antes de que le infligiera un poderoso y debilitante conjuro: *sublevación interna* (página 67). Ioseff se retiró a su laboratorio oculto; corrió contra el tiempo para revertir el extraño conjuro y encontrar una cura, sólo para perecer en su escritorio minutos después de que finalmente descifrara la magia. Al morir, los restos de Tchekuth, que revivían lentamente, cobraron un poder terrible y se alimentaron de lo que quedaba de la compasión y la humanidad de Ioseff para dejar atrás un fantasma destrozado y en ruinas.

Durante varios días, nadie en Cala Torcida se dio cuenta de que la mansión Xarwin estaba vacía. Sin embargo, cada noche, los ciudadanos del pueblo soportaban sueños cada vez más horribles. La influencia de Tchekuth, potenciada por las atrocidades cometidas en aquel lugar, había comenzado a infectarles, y a medida que las pesadillas llevaban a los ciudadanos a cometer actos de brutalidad, depravación y suicidio, los que las habían soportado pronto recogieron los trastos y abandonaron el asentamiento. Nadie se molestó en investigar la mansión Xarwin. Nadie se enteró del destino final de Ioseff.

La combinación del espíritu inquieto de Ioseff y la creciente malevolencia de Tchekuth infecta ahora la mansión Xarwin de arriba a abajo. Un caparazón ectoplásico envuelve la morada para alejar a los psicopompos

y preservar lo que habita en su interior, de forma muy parecida a los métodos de Ioseff para preservar los cerebros extraídos. Sabe que los cerebros de su familia se conservan y son viables, pero, como fantasma, carece del cuerpo (y del cerebro) necesario para unirse a ellos en un nuevo recolector de cerebros. Incluso en este estado de muerte en vida, Ioseff conserva su envenenada mente, aunque su cerebro hace tiempo que se ha podrido.

Ahora, todo lo que Ioseff necesita es un anfitrión adecuado. Todo lo que necesita es un cerebro de carne y hueso.

Una cronología malévola

La siguiente cronología enumera las fechas de los sucesos importantes relacionados con esta aventura.

**Capítulo 1:
Susurros**

**Capítulo 2:
Manifestación**

**Capítulo 3:
Agravamiento**

**Caja de
herramientas de
la aventura**

Fecha	Suceso
-5300	El Hombre de Ceniza entrega el <i>Espejo del Vacío</i> a Tchekuth. Poco después, Tchekuth es abatido en una costa lejana, lejos de su hogar, por los seguidores de Desna, que utilizan el <i>Espejo del Vacío</i> para ayudar a encarcelarlo.
-5098	El último seguidor de Desna de la Orden de la Noche sin Estrellas muere, dejando el <i>Espejo del Vacío</i> desprotegido y olvidado.
4599	Se funda Cala Torcida.
4640	La Casa Thrune obtiene el control de Cheliax; Ioseff Xarwin y Asethanna Arvanxi se enamoran.
4641	Ioseff traiciona a su familia para ganarse la confianza y el apoyo de Thrune; se convierte en paraconde y se casa con Asethanna.
4642	Finaliza la construcción de la mansión Xarwin; Ioseff y Asethanna se instalan en ella. Nacen Marney y Mira Xarwin. Ioseff descubre el <i>Espejo del Vacío</i> . La conciencia de Tchekuth comienza a agitarse en las profundidades mientras los nosoi comienzan a congregarse en los bosques de los alrededores.
4645	Ioseff viaja a Ustalav, donde Fulvia Nostraema y él tienen un breve romance; Ioseff compra el <i>telescopio sin estrellas</i> .
4653	Ioseff llama y atrapa a un mi-go; con su ayuda mágica, extrae y conserva el cerebro de Faldur Adenathy.
4655	Fulvia Nostraema y su hijo Anitoli llegan a la mansión Xarwin.
4656	Fulvia asesina a su hijo y es internada en el manicomio Darakole. Ioseff asesina a su esposa e hijos y conserva sus cerebros.
4657	El intento de Ioseff de llamar a un recolector de cerebros fracasa. Muere y se convierte en un fantasma. Los sueños de Tchekuth infectan Cala Torcida, y el pueblo queda abandonado al final del año.
4716	Ravounel se separa de Cheliax.
4721	El año en curso.

ACERCA DEL ODIO DEL VELO

El efecto del estallido del velo de Xarwin está destinado a dar a los PJs una señal visual inmediata y dramática del poder y la naturaleza siniestra de la influencia maligna sobre la mansión. No está pensado para castigar a los que tienen pájaros como compañeros animales o familiares, o que ellos mismos son aviares (como los tengu). El estallido de odio mata a la fauna aviar de la región, pero no afecta a los pájaros que han formado un vínculo con un PJ o a los pájaros inteligentes. Cuando el velo estalla, estos seres notan la intensa y repentina ola de odio dirigida a ellos mismos en lugar de a la fauna circundante, pero no experimentan efectos duraderos más allá de este suceso.

y transparente que recubre la parte superior de la mansión. Dicho velo puede considerarse una extensión sobrenatural de dos de las mayores obsesiones de Xarwin. Hacia el exterior, representa su miedo a la muerte, simbolizado por el odio a los psicopompos y sus objetivos de guiar a las almas hacia el Osario. Hacia el interior, representa su deseo de absorber el conocimiento atrayendo los recuerdos y el intelecto de las criaturas de la mansión hacia su propio ser.

Mientras el velo esté activo, las aves y los psicopompos pueden percibir instintivamente una fuente de gran odio procedente de algún lugar de la mansión. Los PJs que son aviares o tienen vínculos con los psicopompos (incluidos los que adoran a Farasma o a un semidiós psicopompo) pueden sentir esta extraña sensación en cuanto pisan los terrenos de la mansión. La sensación no es dañina y no tiene efectos asociados a las reglas, pero no deja de ser inquietante.

Todos los seres vivos de la mansión Xarwin tienen un fuerte sentimiento de ‘pertenencia’, como si siempre la hubieran considerado su hogar. Estas sensaciones surgen de la intrusión de la malevolencia en las mentes de los seres vivos de la mansión, durante la cual se alimenta de recuerdos. Esta lenta e insidiosa alimentación tarda meses en absorber por completo todos los recuerdos de la vida de una criatura antes de llegar a la mansión. Como resultado, es poco probable que cause daños a largo plazo a los PJs, pero las criaturas que sucumben sienten que siempre han habitado en la casa, olvidando sus vidas anteriores. Puedes determinar el tiempo que tarda una criatura en olvidar todos sus recuerdos y buscar quedarse para siempre en la mansión Xarwin, pero no debería tardar menos de un mes.

Este efecto es la razón por la que algunas de las criaturas vivas de la mansión, muchas de las cuales entraron en ella hace años, siguen viviendo allí hasta el día de hoy. En los casos en los que los PJs establezcan comunicación con los residentes de la mansión, deberían sentirse inquietos o perturbados por las inquietantes convicciones de las mismas sobre que la mansión Xarwin es su hogar. Las criaturas que han alcanzado este nivel de influencia de la malevolencia no recuperan sus recuerdos si se desactiva el velo, pero se sienten incómodas e instintivamente agresivas hacia cualquier cosa que perciban como invasora de su ‘hogar’. La compulsión de permanecer dentro de los muros de la mansión sólo se desvanece una vez que el velo es destruido por completo, pero los recuerdos de estas criaturas sobre su vida antes de su estancia en la finca se desvanece para siempre.

Peligro: el velo de Xarwin es una aparición poderosa, pero no una que pueda dañar particularmente a los PJs o a sus compañeros. Los PJs no pueden destruirla permanentemente el velo hasta que pongan fin al fantasma de Xarwin. Mientras el velo esté activo, exudará un aura que hace que cualquier psicopompo en un radio de (1,5 km) de la mansión sufra Enfermo 1, y cualquiera en un radio

Terrenos de la mansión Xarwin

El camino cubierto de maleza llega a su fin en un par de puertas de hierro forjado oxidado flanqueadas por dos pilares de piedra. Más allá, los bosques retroceden ante un gran claro de hierba alta y seca, en cuyo centro se alza la mansión Xarwin. El tejado del edificio se eleva en el centro hasta un tercer nivel rodeado por una pasarela, mientras la cúpula cerrada de lo que parece ser un observatorio se alza por encima. Tejas de pizarra cubren los tejados inclinados por debajo de esta cúpula central, con más herrajes oxidados adornando sus aleros. La pintura de las paredes de madera de la mansión se ha desprendido en su mayor parte, dejando tras de sí un edificio desgastado y revestido de enredaderas que parece olvidado por el mundo. Incluso a distancia, la fachada del edificio parece inusualmente húmeda, como si acabara de soportar un aguacero torrencial a pesar de la sequedad de los terrenos circundantes.

Cualquier PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15, nota la presencia de lo que parecen ser cientos de chotacabras posados tranquilamente en el tejado de la mansión. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 15 para Recordar conocimiento identifica este comportamiento como inusual; un PJ que tenga éxito en una prueba de Religión CD 25, o Recordar conocimiento CD 15 de Saber (psicopompos), sabe que los chotacabras están asociados con los psicopompos, la muerte, y la fe de Farasma, y que su presencia en semejante número sugiere que hay espíritus inquietos dentro de la mansión.

El velo de Xarwin

Cuando Ioseff Xarwin murió, los restos de Tchekuth que se despertaban lentamente en las profundidades se alimentaron de las partes antes humanas y compasivas del noble, dejando tras de sí un alma en ruinas incapaz de continuar a la otra vida. Pocos días después, este mismo proceso creó el velo de Xarwin, una fina capa de ectoplasma verde, pálido

MALEVOLENCIA

de (91 m) sufra Enfermo 3. Estos psicopompos no pueden reducir su estado de enfermo mientras estén en esta área. Este efecto no funciona contra los psicopompos que se encuentran dentro o debajo de la mansión, y se suprime si el velo estalla.

VELO DE XARWIN

PELIGRO 10

ÚNICO **APARICIÓN**

Sigilo CD 35 (maestro)

Descripción El velo es una fina capa de telaraña transparente y húmeda que se adhiere a las superficies exteriores de la mansión. El material es resbaladizo y anormalmente frío al tacto, y se aferra y estira cuando se retira un dedo u otro objeto utilizado para tocarlo.

Incapacitar Ocultismo CD 32 (maestro) o Religión CD 34 (experto) para exorcizar el velo

CA 30; Fort +22, Ref +16, Vol +24

Dureza 18; PG 70 (UR 35); Inmunidades golpes críticos, inmunidad de objeto, daño de precisión; **Debilidades** daño positivo 10

Ráfaga de odio  **Desencadenante** (emoción, mental) Una criatura abre cualquier puerta o ventana en la mansión Xarwin, o cualquier criatura u objeto atraviesa el velo desde el exterior hacia la mansión; **Efecto** El velo estalla inmediatamente como una burbuja aceitosa, desapareciendo en un instante en un humo maloliente. Una ola de susurros recorre la zona y todas las criaturas inteligentes experimentan una repentina sensación de odio absoluto hacia las aves durante un solo latido. Todos los pájaros naturales en una emanación de 300 pies (90 m) de la mansión Xarwin (pero no los que están dentro de la mansión o bajo tierra) sufren 15d6 de daño mental (salvación básica de Fortaleza CD 33).

Reinicio 1 semana; al darle descanso al fantasma de Xarwin, se destruye permanentemente.

Recompensa: los PJ obtienen 40 PX después de interactuar con el velo y otros 40 la primera vez que lo extraen de la mansión. Una vez que dan descanso el espíritu de Xarwin y desactivan permanentemente el velo, obtienen 120 PX adicionales.

Fantasma de la mansión Xarwin

A medida que los PJs exploran la mansión Xarwin, la malevolencia manifiesta fantasmas perturbadores para desgastar la resolución del grupo. Los fantasmas de la mansión Xarwin tienen un efecto debilitante en los PJs a largo plazo, haciéndolos cada vez más susceptibles a los peligros que se encuentran en el edificio, pero también les dan la oportunidad de experimentar breves visiones reveladoras de la naturaleza del mal dentro de la mansión. Puedes determinar cuándo se manifiestan dichos fantasmas, aunque la mejor manera de utilizarlos es mantener a los PJs en alerta haciendo que uno se manifieste en una habitación que antes creían haber despejado del peligro. Algunas áreas de encuentro clave sugieren puntos en los que puede manifestarse un fantasma.

Los detalles sobre el estado de malevolencia que pueden causar los fantasmas de la mansión Xarwin aparecen en la página 60.

FANTASMA DE LA MANSIÓN XARWIN

PELIGRO -1

POCO COMÚN **APARICIÓN**

Sigilo CD 15

Descripción La malevolencia manifiesta una ilusión perturbadora destinada a desestabilizar y erosionar la resistencia de los intrusos a los peligros de la mansión. Tira 1d12 en la tabla de Fantasmas de la mansión Xarwin para determinar qué tipo de ilusión se produce; alternativamente, elige una apropiada de la tabla o crea una propia usando los resultados de la lista como ejemplos o inspiración.

Incapacitar Ocultismo o Religión CD 15 (para exorcizar al fantasma inquieto)

CA 12; Fort +8, Ref +2, Vol +9

Dureza 2; PG 12 (UR 6); Inmunidades impactos críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidades** daño positivo 2

Visión inquietante  (emoción, encantamiento, miedo, mental, oculto) **Desencadenante** Una criatura se acerca a menos de 1,5 m del fantasma; **Efecto** El desquiciado fantasma crea una visión inquietante. La criatura que lo desencadena debe hacer una salvación de Voluntad CD 19.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo Si la criatura no sufre del estado malevolencia, su valor aumenta en 1.

Fallo crítico La criatura aumenta su estado de malevolencia en 1.

FANTASMAS DE LA MANSIÓN XARWIN

d12 **Resultado**

- 1 La huella de una mano húmeda y ectoplásica aparece en una ventana o pared, para salir brevemente de la superficie e intentar asfixiar a un personaje. La mano desaparece un momento después, pero la mano izquierda del PJ se siente extrañamente húmeda hasta que se limpia.
- 2 Una incisión indolora e incruenta se manifiesta en la frente de un PJ, rodeando completamente su cráneo durante unos segundos; cuando la incisión completa su circuito, el PJ experimenta un dolor de cabeza momentáneamente insoportable antes de que la incisión desaparezca.
- 3 El PJ vislumbra una figura sombría en una superficie reflectante; la figura levanta un brazo como si le señalara, pero el brazo no tiene mano. Cuando el PJ se vuelve para enfrentarse a la imagen o parpadea, la figura ha desaparecido.
- 4 El PJ tropieza y luego nota que los objetos sueltos en la habitación tiemblan, las cortinas se balancean y las tablas del suelo se mueven. Si hay una ventana visible, los árboles de fuera se balancean aunque sea un día sin viento. Cuando todo se queda quieto,

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

el PJ tiene la sensación de que algo inmenso acaba de moverse en algún lugar de abajo. Ningún otro PJ experimenta esta sensación.

- 5 El PJ siente un dolor repentino en la muñeca izquierda y está convencido de que su mano ha sido cortada. Al mirar la supuesta herida, el dolor desaparece y la mano parece estar bien.
- 6 El cielo a través de una ventana parece ser completamente nocturno durante el día, o el techo se desvanece repentinamente para revelar el cielo nocturno. El PJ siente que algo le mira desde algún lugar entre las estrellas, pero tan pronto como parpadea, mira hacia otro lado, o llama la atención sobre el cielo nocturno, la imagen vuelve a la normalidad.
- 7 El PJ se siente repentinamente invadido por la convicción de que ha vivido en esta mansión durante décadas y que los otros PJs son intrusos, sólo para que la sensación se desvanezca momentos después.
- 8 De repente, un PJ siente una abrumadora sensación de traición por parte de uno de los otros PJs, preferiblemente aquel con el que tiene los lazos emocionales más estrechos. Un latido después, el sentimiento se desvanece.
- 9 El PJ puede oír lo que parece un pajarillo atrapado en una pared, luchando por escapar; ningún otro PJ puede oírlo. Unos momentos después, siente que es el pájaro atrapado, y entonces el fantasma se desvanece.
- 10 El PJ pierde repentinamente todos los sentidos y se siente ingravido durante una fracción de segundo. En la oscuridad, tiene la idea de que algo está a punto de darle el don de la vista, pero sabe que lo que verá será horrible. Luego, todo vuelve a la normalidad.
- 11 El PJ está, por unos momentos aterradores, repentinamente convencido de que alguien más está pensando por él y que ha sido engañado para pensar que está en su propio cuerpo cuando no lo está.
- 12 Al PJ le viene repentinamente un recuerdo horrible de su pasado o de su infancia, luego siente una sensación de alivio cuando ese recuerdo es sacado de su mente. Pueden recordar que algo malo sucedió pero no lo que fue.

A1. La puerta delantera

En los pilares de piedra que flanquean esta puerta de hierro forjado oxidado crecen franjas de musgo verde y húmedo. Una maraña de enredaderas de zarzamora atraviesa los barrotes. Un escudo de metal oxidado compuesto por una serie de círculos, anillos y estrellas superpuestos adorna la parte delantera.

No está cerrada, pero la espesa vegetación ayuda a mantenerla cerrada. Un PJ puede forzar su apertura al tener éxito en una prueba de Atletismo CD 13; alternativamente, las enredaderas pueden ser cortadas con unos cuantos asaltos de trabajo, después de lo cual las puertas pueden ser empujadas para abrir las sin una prueba de

Atletismo, aunque las bisagras oxidadas rechinan y suenan en señal de protesta. La puerta y la valla de hierro que rodean los terrenos de la mansión tienen 10 pies (3 m) de altura. Los PJs pueden trepar por ambas con una prueba de Atletismo CD 15, pero en caso de un fracaso crítico, el trepador resbala y se clava uno de los muchos pinchos de hierro que adornan la parte superior de la valla o la puerta, sufriendo 1d8 de daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 16).

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 20 o de Heráldica CD 16 para Recordar conocimiento, descubrirá que Ioseff Xarwin diseñó el escudo de armas de la verja en 4641 RA como su sello oficial de paraconde y nuevo blasón familiar. Con una prueba de Saber (Astronomía) CD 18 o Naturaleza CD 20 para Recordar conocimiento, un PJ se da cuenta que el blasón es un mapa geocéntrico estilizado del sistema solar de Golarion.

A2. El roble caído

Moderado 3

El camino cubierto de maleza que sale de la puerta principal se divide en una encrucijada. Hacia el norte, el camino lleva a la puerta principal de la mansión, mientras que hacia el este, rodea el lado de ésta. Hacia el oeste, se dirige hacia un edificio derruido y un estanque con algas antes de rodear la mansión. El tronco podrido de un roble caído se encuentra al otro lado de la encrucijada, casi como si formara una barrera para los que se acercan a la mansión, o tal vez para evitar que algo de su interior salga.

Criaturas: el roble caído es simplemente un árbol viejo, no un presagio sobrenatural, pero un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15, nota que la corteza empapada parece flexionarse y palpitar ligeramente en algunas partes, como si tuviera pulso. Este movimiento proviene de un par de enjambres de ciempiés que infestan el tronco. Si alguien se acerca a menos de 10 pies (3 m) del tronco, los dos enjambres estallan en una explosión de seres reptantes, de color naranja brillante. Los enjambres tienen hambre y atacan a todas las criaturas vivas, pero no se alejan más de 60 pies (18 m) del tronco.

PLAGA DE CIEMPIÉS (2)

CRIATURA 3

Bestiario, pág 64

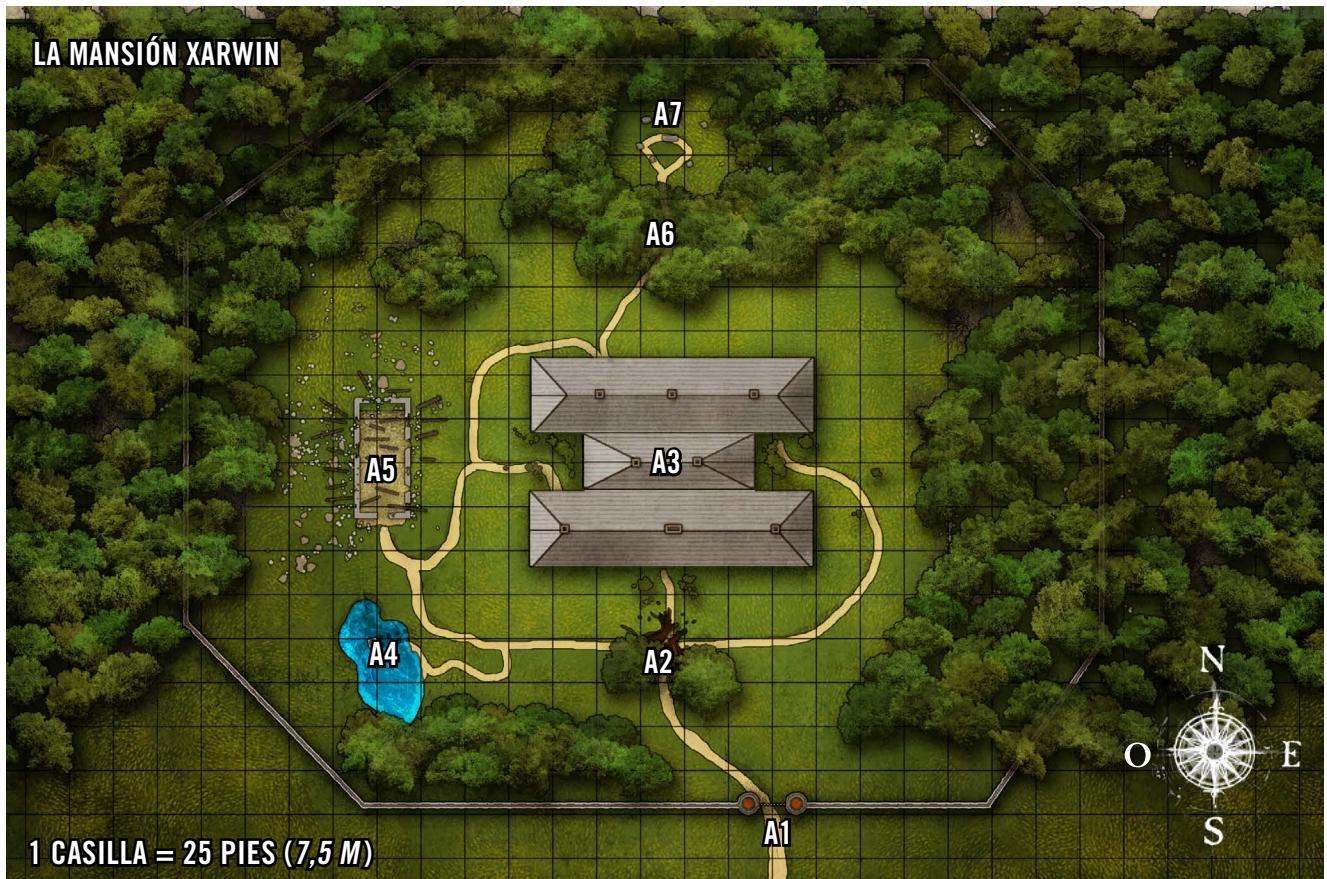
Iniciativa Sigilo +9

A3. La Mansión Xarwin

A medida que los PJs se acercan, docenas de chotacabras posados a lo largo de los aleros de la mansión en ruinas levantan el vuelo y comienzan a gritar con su espeluznante canto. Hay cientos de pájaros en el tejado del edificio y en los árboles circundantes, y cuando los PJs se acercan a menos de 30 pies (9 m) del edificio, levantan el vuelo, volando en una espiral en el cielo. Los pájaros continúan volando en este patrón espiral

MALEVOLENCIA

LA MANSIÓN XARWIN



Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

mientras los PC permanezcan a menos de 30 pies (9 m) de la mansión, pero una vez que un PJ abre cualquier puerta o ventana del edificio, el velo se activa y todos ellos caen muertos, lloviendo en un repentino y horrible silencio, excepto por el momentáneo golpeteo de cientos de cadáveres calientes golpeando el suelo.

En total, cuatro puertas permiten el acceso a la mansión Xarwin, junto con numerosas ventanas. La posición de estas puertas y las dificultades para abrir las se detallan en el capítulo 2. Todas las ventanas bien cerradas tienen marcos de madera con cristales sucios e incrustados de moho. Las ventanas de cristal podían abrirse desde dentro, pero ahora todas están cerradas y atasadas por el paso del tiempo; un PJ que tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 20 puede forzar cualquiera de ellas sin romperlas.

Algunas de las ventanas de la mansión se han roto, lo que se indica con una pequeña 'X' roja en los mapas de la cubierta interior. Mientras el velo está activo, una fina capa de telarañas viscosas se extiende sobre estas ventanas que, de otro modo, estarían abiertas, y el hecho de atravesar una de ellas hace que el velo estalle.

Los PJs pueden trepar por las paredes hasta el Paseo de la Viuda en el tercer piso, a 25 pies (7,5 m) del suelo, con una prueba de Atletismo CD 20 (esta prueba sufre un

penalizador por circunstancia de -4 si el velo de Xarwin todavía está presente debido a la naturaleza resbaladiza de la capa de ectoplasma).

A4. El Estanque de las Estrellas Moderado 3

Un sendero sinuoso, que en su día quizás fuera un pulcro camino de grava pero que ahora es sólo una franja de hierba seca un poco menos cubierta, desciende hasta este estanque de forma aproximadamente ovalada. En las orillas del estanque crecen gruesas matas de juncos y el agua parece opaca con láminas de algas y nenúfares, pero no hay señales de vida de insectos o anfibios. Cerca del centro del estanque hay una plataforma de piedra musgosa de metro y medio de ancho que sostiene una esfera de hierro oxidada de un metro de diámetro. Unos pilotes de madera podrida sobresalen del agua entre esta plataforma y la orilla oeste, lo que sugiere que una pasarela podría haber permitido el acceso a la plataforma desde tierra.

Con un éxito en una prueba de Naturaleza o Sociedad CD 15 o de Astronomía CD 10 para Recordar conocimiento, un PJ reconoce el estilo de la esfera de hierro oxidada como una representación de Somal, la luna de Golarion, y que este lugar era un 'estanque de las estrellas', la técnica preferida de los astrónomos. Antes de que

la esfera cayera en la decadencia, linternas o antorchas siempre encendidas colocadas en el interior hueco brillaban al anochecer para crear patrones de constelaciones en su superficie. Estas esferas contaban con aparatos de relojería que les permitían girar, por lo que la luz de las constelaciones se reflejaba en la superficie del agua que había debajo. Con un éxito crítico en la prueba de Recordar conocimiento, un PJ también recuerda que la mayoría de las esferas de los estanques de las estrellas incluían un compartimento oculto cerca de la base donde se podía guardar valioso equipo de observación estelar, como catalejos o telescopios.

Las aguas del estanque de las estrellas sólo tienen 3 pies (90 cm) de profundidad, con una capa de limo de 6 pulgadas (15 cm). Una criatura mediana puede vadear el agua como un terreno difícil, mientras que una criatura pequeña lo trata como un terreno difícil mayor; o bien, una criatura puede nadar con una prueba de Atletismo CD 10.

Criatura: hace unas semanas, un bocón barbotante se deslizó desde las tierras salvajes, rezumó a través de los barrotes de la valla y se instaló en el estanque. La criatura puede sentir la malevolencia dentro de la mansión, pero se siente cómoda acechando aquí en lugar de arrastrarse dentro del edificio.

Cuando los PJs se acercan a la orilla del estanque, la criatura surge del agua que rodea la plataforma central. Enrolla su cuerpo en docenas de tendones retorcidos hechos de carne, ojos y dientes, tejiendo sus zarcillos a través de los agujeros oxidados del globo. Sus docenas de bocas comienzan a gritar ‘*Tchekuth! Tchekuth!*’ una y otra vez, pero no ataca a nadie a menos que alguien se acerque a menos de 10 pies (3 m) o sea atacada primero con armas a distancia. Una vez que comienza el combate, la monstruosidad no persigue a los enemigos más allá de 30 pies (9 m) de las orillas del estanque.

Aunque es poco probable para los PJs de bajo nivel, uno que tenga éxito en una prueba de Ocultismo CD 35, reconoce la palabra ‘*Tchekuth*’ como el nombre de un antiguo ser que se dice que está asociado con el Dominio de la Oscuridad (tener éxito en esta prueba desbloquea ambos temas de investigación). Un PJ que hable aklo puede intentar una prueba de Percepción CD 23 para interpretar la extraña repetición del bocón como un canto a un ser desconocido, sugiriendo que ‘*Tchekuth*’ es un nombre. Si un PJ que habla aklo responde al bocón barbotante con la misma palabra, la criatura se ríe y ondula antes de gritar, ‘¡Ja *Tchekuth!*’ (que se traduce al común como ‘Salve *Tchekuth*’); entonces se lanza al ataque.

BOCÓN BARBOTANTE

Bestiario, pág. 42

Iniciativa Percepción +15

Tesoro: un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20, descubrirá un compartimento oculto en

CRÍATURA 5

la base de la plataforma del globo, a una pocas pulgadas (cm) por encima de la línea de flotación (si los PJs Recuerdan conocimientos sobre estos compartimentos secretos, la CD de esta prueba de Percepción es 10). El compartimento oculto contiene un fino catalojo valorado en 80 po y una lente de cristal envuelta en un pañuelo de seda púrpura. Esta lente es una lente de repuesto para el *telescopio sin estrellas* e irradia magia de adivinación. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Identificar magia confirmará que la lente no tiene propiedades intrínsecas, pero parece ser una lente especial destinada a encajar en un telescopio mágico desconocido; es demasiado grande para encajar en el fino telescopio que se encuentra en el compartimento. Esta lente de repuesto vale 100 po.

A5. El establo derrumbado

Aquí hubo una vez un gran establo, pero hoy en día el edificio se ha derrumbado y se ha convertido en una maraña de maderas y tejas, todo ello cubierto por capas de vides de mora.

Este establo se derrumbó hace una década durante la misma tormenta que derribó el viejo roble del área A2. Aunque los PJs no encontrarán nada de valor aquí, si persisten en la búsqueda de las ruinas, experimentan la manifestación de un fantasma.

A6. El sendero cubierto de maleza

Este camino, antes bien cuidado, se ha cubierto de maleza en los años transcurridos desde la tragedia de Xarwin. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 15, podrá orientarse por este camino hasta el área A7 con facilidad.

La primera vez que los PJs se adentren en el bosque que da a la fachada norte de la mansión, permite que todos hagan pruebas de Percepción. Independientemente de los resultados, diles que, por un momento, creyeron que alguien (o algo) los estaba observando desde el sur. El PJ que sacó el resultado más alto en la prueba vislumbra un movimiento entre la fila de ventanas del segundo piso que dan al área C12 mientras una figura aparentemente humana se retira de la vista.

A7. La Cripta Cósmica

El opresivo bosque se retira a un claro de hierba seca que parece casi susurrar cuando corre la brisa. Un anillo de siete antiguos megalitos rodea una estructura circular de piedra en forma de cripta que mide aproximadamente 12 pies (3,6 m) de diámetro y se eleva hasta una altura de 15 pies (4,5 m). Los lados de la cripta están decorados con tallas de polillas y personas con alas de mariposa que vuelan entre las estrellas, mientras que su pesada puerta de piedra está incrustada con una serie de anillos de bronce colocados en ranuras. Cada uno de los anillos tiene un pequeño disco de cristales de diferentes colores adherido a él; en el centro, una esfera más grande de cristal amarillo pálido está fijada a la piedra.

MALEVOLENCIA

Esta estructura fue creada hace miles de años por la Orden de la Noche sin Estrellas para albergar y ocultar el *Espejo del Vacío*. Con una prueba de Religión CD 23, o de Saber (Desna) o de Saber (Thassilon) CD 18 para Recordar conocimientos, un PJ identifica la manufactura del monolito como una evocación de un antiguo estilo de arte de Desna, en gran parte abandonado, que experimentó su apogeo en la antigua Thassilon, hace casi diez mil años. El círculo de anillos representa el sistema solar. Al tener éxito en esta prueba se desbloquea el tema de investigación Orden de la Noche sin Estrellas. Un PJ que tenga éxito crítico en cualquiera de estas pruebas nota que estas decoraciones eran usadas a menudo como cerraduras de combinación para mantener una puerta sellada.

La cripta cósmica está impregnada de una magia antigua que ha lentificado su erosión a lo largo de los años y ha mejorado la resistencia de la piedra. Un PJ que intente Abrir por la fuerza dicha puerta, debe tener éxito en una prueba de Atletismo (experto) CD 40, y la piedra es sobrenaturalmente dura (Dureza 28, PG 120 [UR 60]). Si los PJs no se dan cuenta de que pueden hacer girar los anillos que representan los planetas, un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15, descubrirá ese hecho después de un examen superficial. Mover los planetas del sistema alrededor del sol en el centro revela rápidamente que hay decenas de miles de combinaciones posibles, con pocas pistas de cuál podría ser la posición adecuada. Un PJ que intente Forzar una cerradura deberá tener éxito en 11 pruebas consecutivas de Latrocínio CD 30 (cada éxito crítico cuenta como dos éxitos, mientras que un fracaso reinicia toda la cerradura) para colocar los 11 planetas en las ubicaciones correctas para abrir la puerta. La combinación adecuada para esta cerradura se puede encontrar en el área D6.

Si los PJs consiguen abrir esta puerta, ésta se hunde en el suelo para revelar un espacio de 10 pies (3 m) de diámetro en su interior. No hay suelo, ya que revela un pozo abierto que desciende 30 pies (9 m) en el suelo hasta el área E4. Una serie de ranuras en la pared sirven como toscos peldaños de escalera por los que un PJ puede subir, al tener éxito en una prueba de Atletismo CD 10 para Trepas; los últimos 10 pies (3 m) del pozo se abren en el medio de la habitación, dejando una caída de 10 pies (3 m) en la cueva de abajo. Un intrincado marco construido con plata y hierro está fijado en el centro del techo. El marco parece estar construido para sostener un objeto rectangular de 5 pies (1,5 m) de largo por 1 pie (30 cm) de ancho y está colocado de manera que el objeto apunta hacia abajo en un ángulo. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15

confirma que este ángulo parece apuntar a algún punto profundo bajo tierra, debajo de la mansión Xarwin. Este marco fue construido hace años por la Orden de la Noche sin Estrellas para sostener el *Espejo del Vacío*; mientras está montado en este marco, el espejo contiene la conciencia de Tchekuth en las profundidades de la tierra y evita que la criatura despierte. El marco está protegido por la misma magia que protege la cripta y es también sobrenaturalmente duro (Dureza 28, PG 90 [UR 45]). Podrá ser arrancado de sus puntos de anclaje por un PJ que tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 35 para Abrir por la fuerza; hacerlo, por supuesto, arruinará el marco y lo hará inútil para sostener el *Espejo del Vacío*.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



La Cripta Cómica



CAPÍTULO 2: MANIFESTACIÓN

Los pisos superiores de la mansión Xarwin albergan una amplia gama de peligros pero, en su mayor parte, los PJs no se enfrentarán directamente al fantasma de Ioseff Xarwin en este momento. Aunque algunas zonas de la mansión requieren llaves o un hábil trabajo de forzar cerraduras para acceder a ellas, los PJ pueden, en general, explorar la mansión a su antojo. Ten en cuenta que las plantas superiores contienen encuentros más peligrosos que los de la planta baja, pero como la mayoría de los peligros de los pisos superiores no perseguirán a los PJs muy lejos, los héroes avisados siempre pueden retirarse a la planta baja o incluso fuera de la mansión para descansar y recuperarse.

La planta baja de la mansión Xarwin

El interior de la mansión Xarwin tiene una atmósfera mohosa y quieta. Gruesas capas de polvo cubren todo en la mayoría de las habitaciones, pero no se puede ver ningún signo de alimañas (como telarañas o excrementos de rata)

(a menos que se mencione específicamente en un encuentro, como en el área C6). La altura del techo es de 10 pies (3 m). A pesar del paso de las décadas, los suelos, los techos y las paredes (todos de madera) se mantienen estables y fuertes. La moqueta del suelo suele estar podrida, y las paredes presentan alternativamente tiras de papel pintado podridas, pintura descascarillada o madera desnuda llena de manchas, todo lo cual contribuye a dar a la mansión Xarwin un aspecto decrépito y abandonado.

Todas las puertas son de madera, y aunque pueden cerrarse con llave, muy pocas lo están; el texto indica dónde hay puertas cerradas con llave. Las chimeneas de ladrillo y mortero de la mansión tienen tiros que se extienden hacia arriba para conectar los pisos antes de subir al tejado. Cada chimenea tiene 2 pies (60 cm) de ancho, y mientras el velo de Xarwin esté activo, láminas de ectoplasma húmedo cubrirán la parte superior. Una criatura Pequeña puede trepar por una chimenea con una prueba de Atletismo CD

MALEVOLENCIA

20, pero una criatura Mediana debe también hacer una de Acrobacia CD 20 para Escurrirse cada turno antes de hacer cualquier progreso de la escalada. El aire puede fluir a través del velo, pero de forma deficiente. Dentro de la mansión, el aire lleva un olor sucio subyacente de moho y podredumbre. Los PJs podrían preocuparse por lo que pudiera transportar ese aire maloliente, pero esta parte de la mansión no contiene peligros ocultos. Después de la primera vez que los PJs entran y el velo estalla, la diferente presión del aire en el interior da la inquietante sensación de que la mansión acaba de respirar profundamente alrededor del grupo.

B1. La puerta de entrada

Hay una puerta de doble hoja de roble oscuro en el centro de la fachada de la mansión, tallada con una serie de círculos superpuestos con una 'X' estilizada en su centro.

El diseño de la puerta es el escudo de la familia Xarwin, similar al de las puertas delanteras del área A1, pero con el añadido de la letra en el centro. Si el velo de Xarwin aún no ha sido desactivado, estalla en el momento en que se abre esta puerta.

B2. El vestíbulo

Bajo 3

Motas de polvo flotan en el aire de este gran vestíbulo. Al norte, un par de anchas escaleras ascienden a una balconada que rodea la sala superior. Una alfombra vieja y mohosa sobre el suelo de madera, que por lo demás está muy deteriorado, conduce parcialmente a una puerta doble entre las escaleras. Otras cuatro puertas proporcionan salidas a ambos lados, mientras que las paredes del suroeste y del sureste tienen armarios altos y percheros adosados. En la planta superior, la balconada con barandilla de 10 pies (3 m) de ancho rodea esta habitación, dejando la zona central abierta al techo del segundo piso, a 20 pies (6 m) de altura.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15, podrá escuchar el débil tic-tac de lo que suena como un reloj de pie en algún lugar de arriba. Cada hora en punto, este reloj (área C2) suena con campanas extrañamente apagadas, como si se escucharan bajo el agua, anunciando la hora.

Criatura: no todos los armarios de esta habitación son lo que parecen: uno de los que están cerca de la puerta que lleva al este, hacia el área B8, es en realidad un mimeto que llegó a la casa hace casi dos décadas. Ha pasado esos años moviéndose de habitación vacía en habitación vacía, pensando en sí mismo como el mueble que completa la decoración de cada habitación. El mimeto lleva más de dos años esperando en un armario, y en cuanto un PJ se acerca a menos de 10 pies (3 m) (incluso se acerca lo suficiente como para abrir la puerta cercana), uno de los listones superiores del armario se abre para revelar un gran ojo reumático del tamaño de un plato de comida. El ojo mira furiosamente al PJ, y entonces, debajo, un cajón

EL ENJAMBRE SE REÚNE

Cada noche que sigue a la explosión del velo, un número creciente de psicopompos nosoi llegan a la zona, pero no se acercan más allá de la valla que rodea los terrenos de la mansión. Sus espeluznantes gritos llenan las noches, proporcionando una compañía constante después de la oscuridad en los terrenos de la mansión. Evitan a los PC si se les acercan, pero si los PC pueden establecer comunicación, sólo aprenderán de los psicopompos que algo peligroso yace dentro o debajo de la mansión; algo que debería haberse ido hace eones pero que ha permanecido como una enfermedad en el mundo. Los nosoi quieren expulsar esta presencia pero carecen de la habilidad, el valor o el intelecto para hacerlo ellos mismos.

Cada vez que los PJs derrotan a los psicopompos corruptos en las áreas D5 y E4 y a los psicopompos muertos vivientes en el área E1, escuchan brevemente una oleada de llamadas de chotacabras. Una vez que los PC derrotan a estos tres psicopompos sueltos, los nosois podrán fusionarse en un enjambre llamado algea (página 71) que acudirá en ayuda de los PC cuando se enfrenten al fantasma de Xarwin en el área E9.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

más largo cerca de los pies del PJ se abre en una boca para decir algo en común, '¡Mi casa! ¡Os habéis metido en mi casa! Iros'. Si el PJ no abandona inmediatamente la mansión, el sobreprotector mimeto ataca. Persigue a los enemigos sin descanso a través del edificio, pero no en el exterior; de lo contrario, lucha hasta la muerte.

MIMETO

Bestiario, pág. 247

Iniciativa Percepción +9

CRÍATURA 4

B3. Los dormitorios de los sirvientes

Este dormitorio de 10 x 10 pies (3 x 3 m) cuenta con una sola cama descolorida, un armario, una cómoda con una jofaina encima, un orinal de barro y una ventana mugrienta.

Estas seis habitaciones fueron en su día las dependencias del personal de la mansión, y un vistazo al contenido de las taquillas revela que los sirvientes eran un cocinero, un mayordomo, una criada, un tutor, un carpintero y un jardiner. Cualquiera de estas habitaciones es un lugar excelente para que los PJ se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin; la ventana al final del pasillo es otro buen lugar.

Para llegar al área B12 desde aquí, un PJ debe Abrir por la fuerza la puerta con una prueba de Atletismo CD 18.

B4. El armario de la ropa blanca

Esta habitación cuenta con varias estanterías apiladas con ropa blanca y artículos de limpieza.

No hay nada de valor ni peligro acechando en esta habitación, lo que la convierte en un lugar excelente para enfrentar a los PJs con un fantasma de la mansión Xarwin.

B5. El guardarropa de los sirvientes

Los ganchos para los abrigos adornan las paredes de esta habitación que, por lo demás, está vacía.

Una vez utilizada como lugar para que los sirvientes guardaran capas, chaquetas y otras prendas, esta habitación está ahora vacía. Los PJs deberían experimentar la manifestación de un fantasma de la mansión Xarwin aquí la primera vez que entraran en esta habitación.

La puerta del área B6 está atascada; un PJ puede Abrirla por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 15.



B6. El salón de los sirvientes

Bajo 3

Mientras que la puerta de la sala oeste se abre normalmente, la puerta este está atascada y debe ser forzada (ver área B5).

En el centro de esta sala, tres sillas rodean cada lado de una larga mesa de madera. En la parte sur de la sala, hay dos sillas altas con respaldo de cuero están frente a una mesa más pequeña. Al norte se asoma una chimenea de ladrillos, con un reguero de cenizas polvorrientas y carbón esparcido por el suelo frente a ella.

Los sirvientes de la mansión utilizaban esta habitación para comer y socializar. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Supervivencia CD 20 mientras examina la ceniza y el carbón, conjeta que algo expulsó los restos de la chimenea hace muchos años.

Criaturas: un grupo de ahogadores se coló por la chimenea hace años y desde entonces han sucumbido a la influencia de la mansión. Ahora consideran esta habitación como su hogar legítimo, y pasan la mayor parte del tiempo en un estado de trance. Si se dan cuenta de que los PJ se acercan (lo que ocurre automáticamente si los PJs abren por la fuerza la puerta del área B5), los ahogadores les tienden una emboscada, uno escondido bajo la mesa central y otro en la chimenea, fuera de la vista. Esperan a que los PJs entren en la habitación, y usan el Sigilo para la iniciativa. Si no se dan cuenta de la aproximación de los PJs, ambos ahogadores permanecen sentados en las sillas del sur, inmóviles excepto por los parpadeos y las sacudidas periódicas mientras se imaginan a sí mismos como sirvientes de la casa experimentando una pausa en la conversación; en este caso, las criaturas usan Percepción para la iniciativa. Cuando se percatan de la presencia de los PJs, gorjean amenazas (en aklo) a los PJs, acusándoles de entrometerse en la ‘Casa del amo’.

Al comienzo del 3.^{er} turno, la matriarca de los ahogadores, que estaba en el lavadero (área B7) al este abre la puerta y entra en la batalla también. Los ahogadores luchan a muerte.

AHOGADORES (2)

CRIATURA 2

Bestiario 2, pág. 51

Iniciativa Percepción +7 o Sigilo +9

B7. El lavadero

Bajo 3

El suelo de baldosas de esta habitación está polvoriento y con manchas de moho. Al norte hay una gran bañera, mientras que al sur hay una tina más pequeña para la ropa de cama y de vestir. Al lado hay un cesto de la ropa sucia parcialmente desmenuzado, con trozos de ropa desmenuzados esparcidos por su base.

Los sirvientes se bañaban y lavaban la ropa en esta habitación.

Criatura: la líder de los ahogadores, un monstruo aguerrido y verrugoso, vive en esta habitación. En el improbable caso de que no oiga a los PJs, la encontra-

MALEVOLENCIA

rán descansando en la bañera seca como si disfrutara de un largo y lujoso baño (a pesar de que se ha envuelto en unas cuantas bufandas y chales sacados del cesto), pero lo más probable es que irrumpa en el área **B6** para unirse a la pelea. Al igual que los otros ahogadores, grita amenazas en aklo, en particular una advertencia a los PJs de que '*El amo os cortará la cabeza!*'

MATRIARCA DE LOS AHOGADORES

CRIATURA 3

Ahogador de élite hembra (*Bestiario 2*, págs. 6, 51)

Iniciativa Percepción +7 o Sigilo +9

Tesoro: la mayor parte de la ropa de esta habitación está sucia, apolillada y raída. Sin embargo, un largo fular azul y amarillo que lleva la matriarca de los ahogadores es un *fular danzante*, sucio pero funcional, pero ella no tiene ni idea de que es mágico.

B8. La habitación de la bibliotecaria

En esta habitación que huele a moho, hay estanterías llenas de libros en la pared oeste y a ambos lados de la puerta en la pared norte. Junto con una cama al sur, un armario para los pies, una mesita de lectura redonda y una silla de madera parcialmente derrumbada también amueblan la habitación.

Este dormitorio perteneció en su día a la bibliotecaria de la casa, Zedna Murashi. Además de sus deberes de cuidar la biblioteca de la mansión (área **B10**), Zedna también tenía la tarea de mantener los tomos más antiguos y atender la biblioteca de la capilla; Ioseff la asesinó mientras realizaba este último deber.

Investigación: los libros que se guardan en las estanterías de este lugar pueden utilizarse para investigar los siguientes temas generales: Dominio de la Oscuridad y Psicopompos. Si los PJs descubren los diarios de Zedna, esos libros también permiten investigar sobre los temas de Ioseff Xarwin, Asethanna Xarwin, Fulvia Nostraema y la mansión Xarwin, ya que Zedna anotó varios ejemplos de los sucesos en la mansión a lo largo de los años.

Tesoro: el baúl de Zedna contiene unas cuantas mudas de ropa de repuesto, un juego de herramientas de artesano excelentes adecuadas para las pruebas de Artesanía asociadas con la encuadernación o la reparación de libros (por valor de 50 po), una llave de hierro que encaja en la cerradura de la puerta que lleva abajo desde la biblioteca al área **E7**, y varios de los diarios de Zedna (ver Investigación más arriba).

B9. La sala de lectura

Hay un par de sillas de lectura de respaldo alto en las esquinas de esta sala al este, y una gran chimenea de ladrillo se eleva al oeste. Las estanterías de las paredes norte y sur están vacías, salvo por algunos pequeños abalorios, mientras que en el centro de la habitación hay una larga mesa con una silla a cada extremo.

Tesoro: esta habitación se reservó como un lugar cómodo para que los miembros de la familia y los visitantes se sentaran a leer. Las estanterías contenían los libros sacados de la biblioteca a la espera de que la bibliotecaria, Zedna, los volviera a archivar. La mayoría de los abalorios de estas estanterías, en gran parte vacías, son relativamente inútiles o están rotos. Una escultura de madera especialmente bien elaborada representa a dos jóvenes adolescentes de espaldas y vale 10 po. Si los PJs han observado las pinturas del área **B22**, podrían reconocer que los dos sujetos (un chico que empuña un arco y una flecha y una chica que sostiene un martillo y una regla) se parecen a Marney y Mira Xarwin.

B10. La biblioteca

Moderada 3

Varias estanterías del suelo al techo convierten esta gran sala en una biblioteca acogedora y casi estrecha. El olor a humedad de los libros viejos llena el aire, y la mayoría de las estanterías están repletas de libros de todas las formas y tamaños. Hay una gran chimenea de ladrillo está empotrada en la pared norte, y una escalera de caracol de hierro forjado se eleva hacia el noreste. La ventana situada entre la escalera y la chimenea está rota; el suelo y la pared que la rodea parecen más desgastados que en cualquier otra parte de la sala.

Esta biblioteca presenta una amplia gama de temas que van desde la Historia del Arte, la Astronomía y la Medicina al Ocultismo y la Ficción. La puerta que da acceso a las escaleras que bajan está cerrada con llave (Latrocínio CD 20 para Forzar la cerradura); puede abrirse con la llave que se encuentra en el área **B8** o con la llave maestra que se encuentra en el área **C15**. Estas escaleras llevan al área **E7**. Las escaleras de caracol llevan al área **C5**.

Criaturas: un par de brumas vampíricas se deslizaron en esta habitación a través de la ventana rota hace varios meses y, al igual que los demás ocupantes vivos de la mansión, han llegado a considerarse residentes legítimas de la habitación. Mantenidos por la malevolencia, estos seres parecen contentarse con vagar lentamente entre los estantes, acariciando de vez en cuando los lomos de los libros como si se preparasen para hacer una selección antes de ir a buscar a otra parte; nunca cogen un libro de los estantes y, de hecho, ni siquiera pueden leer la mayoría de los títulos, ya que sólo entienden el aklo. No reaccionarán ante los PJs a menos que sean atacadas o si notan que alguien intenta coger uno de 'sus' libros de las estanterías. Una vez que un PJ atrae su atención de esta manera, si sean con hambre al notar la proximidad de sangre fresca por primera vez. Atacan de inmediato y persiguen a los PJs por toda la mansión y los terrenos de la misma, pero no más allá de sus límites.

BRUMAS VAMPÍRICAS (2)

CRIATURA 3

Bestiario 2, pág. 278

Iniciativa Sigilo +10

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Investigación: un PJ que Investigue mientras esté en esta biblioteca podrá usar los libros para obtener un bonificador de +1 por objeto a cualquier prueba de Recordar conocimientos asociada con los temas principales representados aquí (ver arriba).

La extensa colección de libros puede usarse para Investigar los siguientes temas: el Dominio de la Oscuridad, la Orden de la Noche sin Estrellas, o los psicopompos.

B11. El salón de baile

Severo 3

Este gran salón de baile tiene un amplio y abierto suelo de madera cubierta de polvo. Hay un par de grandes chimeneas de ladrillo al oeste y al este; bancos bajos de piedra provistos de cojines podridos flanquean cada lado de la chimenea. Docenas de cuernos de ciervo y alce adornan las paredes alrededor y sobre las chimeneas. Al norte, tres largas gradas conducen a un escenario con dos grandes sillas colocadas sobre él. A ambos lados de las sillas hay un tramo de escaleras que sube, y detrás cuelga un tapiz raído de color rojo y negro, los colores de la Casa Thrune.

La familia Xarwin rara vez utilizaba este gran salón de baile. En cambio, el espacio solía servir como lugar de reunión cuando Ioseff sentía la necesidad de dirigirse a todo el personal y la familia a la vez. Al tener éxito en una prueba de Percepción CD 20, un PJ se da cuenta de un pequeño agujero en la pared a la altura de los ojos que se abre a una habitación oscura más allá (área B16). Cualquiera que se asoma al agujero se lleva una sorpresa potencialmente dolorosa, ya que el carpintero muerto viviente de la habitación de al lado intenta introducir su taladro de mano a través del agujero donde el PJ ha puesto el ojo (ver área B16 para más detalles). Las escaleras del norte conducen al área C11.

Criaturas: cuando Xarwin tomó por primera vez el manto de paraconde, varios antiguos competidores se apresuraron a ajustar sus relaciones con él, colmando a Xarwin de cumplidos y de regalos con la esperanza de ganarse su favor. La mayoría de estos regalos fueron vendidos rápidamente para financiar sus caros gustos por los libros de ocultismo, pero dos en particular le atrajeron: un par de necrofídios fabricados por un mago llamado Endreth Sarini (que había sido nombrado para idéntico cargo en Kintargo más o menos al mismo tiempo que Xarwin ocupaba su puesto en Cala Torcida). Los dos constructos esqueléticos con forma de serpiente fueron programados para servir a Xarwin, y éste les ordenó que se colocaran artísticamente entre las cornamentas situadas sobre las chimeneas del este y el oeste. Allí permanecen hasta el día de hoy, esperando las órdenes de un amo muerto para salir en su defensa en caso de ataque de algún visitante.

Ambos necrofídios fueron pintados con un patrón negro y rojo, los colores de la bandera de Cheliax, para honrar a la Casa Thrune. En la actualidad, permanecen inmóviles

hasta que los PJs se adentran más de 20 pies (6 m) en la sala desde el sur o cualquier distancia en la sala norte. En ese momento, el fantasma de Ioseff se manifiesta en la silla occidental. La figura de ojos salvajes se levanta de su asiento y levanta su brazo izquierdo, un humo rojo sangra desde el muñón donde debería estar su mano izquierda. El humo se convierte rápidamente en una mano roja y brumosa, y un dedo que apunta al PJ con la puntuación de Inteligencia más alta. Su voz retumba mientras proclama en lengua común: ‘*Tienes lo que debería ser mío!*’ (refiriéndose al cerebro del PJ en cuestión). Al pronunciar la palabra ‘mío’, su voz se hace cada vez más fuerte, y parece sacudir los cimientos de la mansión (una sensación que sólo sienten los que están en esta habitación, mientras que los que están en otras habitaciones de la mansión no notan nada). Después de este incidente, su fantasma se deshace en un charco de ectoplasma rojo sangre, y los necrofídios de las paredes cobran vida, deslizándose fuera de sus camas de cuernos para atacar. No persiguen a los PJs fuera de esta habitación y simplemente vuelven a sus puestos si huyen; en este caso, si los PJs vuelven a la habitación, atacan de nuevo.

NECROFÍDIOS (2)

CRIATURA 3
Bestiario 2, pág. 180

Iniciativa Sigilo +9

B12. El jardín cubierto de maleza

Moderado 3

Espesas marañas de enredaderas de mora, arbustos y unos pocos árboles achaparrados crecen a lo largo de las paredes aquí, en lo que una vez podría haber sido un huerto.

La puerta de la mansión en el muro sur está atascada; un PJ puede Abrirla por la fuerza si tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 18.

Criatura: la naturaleza siniestra de la región atrajo a una mandrágora particularmente poderosa a este lugar. La planta bebedora de sangre disfruta del ambiente de la zona, pero nunca sintió la necesidad de entrar en la mansión Xarwin; por lo tanto, nunca se vio afectada por el velo. La mandrágora se aleja regularmente del jardín en busca de sangre fresca, pero la primera vez que los PJs llegan a esta zona, la criatura está presente, agazapada sobre el cadáver de un zorro que atrapó en el bosque y trajo aquí para alimentarse. Arroja el cuerpo a un lado con un grito gorgoteante al percibir que hay más sangre fresca y ataca de inmediato, luchando hasta la muerte. Cuando esta mandrágora utiliza su Chilliido desgarrador, en realidad grita el nombre ‘*Tchekuth!*’. Al igual que la mandrágora del Estanque de las Estrellas (área A4), esta siniestra planta se ha visto afectada por la malevolencia de la región más de lo que cree.

MANDRÁGORAS DE ELITE

CRIATURA 5
Bestiario 2, págs. 6, 170

Iniciativa Sigilo +22

MALEVOLENCIA

B13. La galería de los sirvientes

Una de las dos ventanas de la pared este de esta sala de 10 pies (3 m) de ancho está rota, y los años de exposición a la intemperie han causado daños importantes en las paredes y el suelo. En la pared opuesta cuelgan ocho retratos de tamaño medio, de los cuales sólo dos se han librado del moho y el deterioro: uno representa a un hombre calvo de aspecto serio que lleva un delantal de carpintero de cuero y empuña un taladro de mano, y el otro representa a una mujer mayor de aspecto nervioso, vestida con el atuendo de mayordomo.

Tesoro: en su día, esta galería alojó retratos pintados por Asethanna Xarwin, cada uno de los cuales representaba a uno de los ocho sirvientes de la mansión. La ventana rota favoreció la aparición de moho en la sala, por lo que los retratos que llevan las placas que dicen 'Cocinero', 'Mayordoma', 'Criada', 'Tutor', 'Jardiner' y 'Bibliotecario' están carcomidas. Los dos retratos no dañados representan a Nils Kelveken, el carpintero, y a Cathilda Athemer, la mayordoma. La firma de Asethanna es visible en ambos retratos no dañados, cada uno de los cuales vale 10 po.

B14. La cocina

Trivial 3

Esta gran cocina tiene varios mostradores y mesas, junto con armarios y estanterías en las paredes que permiten guardar utensilios, ollas y sartenes. Sin embargo, alguien ha tomado estos utensilios y los ha dispuesto en extraños patrones por toda la habitación: hileras de tenedores y cucharas que deletran palabras sin sentido, sartenes y ollas equilibradas entre sí o apiladas en torres, cuchillos clavados en el suelo de madera o en las cuatro mesas de roble, etc. En la chimenea norte hay un gran caldero y una parrilla para cocinar. La ventana situada justo a la derecha de esta chimenea está agrietada y le faltan algunos cristales grandes cerca de la parte inferior. Un esqueleto humano yace desparramado sobre una de las mesas del centro de la sala, con un reluciente estoque empuñado en una de sus manos.

Más allá de las puertas del suroeste hay dos tramos de escaleras; las que suben van al comedor (área C17), mientras que las que bajan conectan con la despensa (área F1). La puerta secreta al área B16 puede ser descubierta por un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20.

Criatura: una psicopompo nosoi inusualmente valiente y obstinada llamada Ezramalkun lleva un año atrapada en esta habitación. Intrigada y ofendida a partes iguales por el aura que desprendía la mansión Xarwin cuando llegó a ella, Ezramalkun consiguió lo que pocos nosoi: reunir valentía para entrar en la mansión, varios días después de que un temerario ladrón rompiera la ventana de esta habitación para colarse en ella. Atravesó al agujero y, una vez dentro, asustó al ladrón. Ezramalkun se vio inmersa en una lucha por su vida, pero consiguió derrotar al ladrón con un uso desesperado de la *explosión de sonido*, que la dejó

inconsciente al mismo tiempo. Cuando se despertó varias horas después, malherida pero viva, el velo de Xarwin se había reformado. Desde entonces, se ha visto afectada por la malevolencia y no puede soportar la idea de abandonar la mansión.

Desde entonces, Ezramalkun se entretiene reorganizando los utensilios de la habitación, estudiando las auras mágicas que la rodean y teniendo extraños sueños. Puede sentir las presencias atormentadas de los psicopompos caídos arriba y abajo (en las zonas D2 y E1, pero no el de la zona E4). Sin embargo, la abrumadora blasfemia de la malevolencia, que lleva tanto tiempo aferrada a este mundo y resistiendo la llamada del Osario, sigue siendo su mayor obsesión.

La llegada de los PJs la intriga, pero su última experiencia con la gente (el cuerpo muerto que yace desparramado sobre la mesa) fue todo menos amistosa. Observa desde un rincón, invisible, mientras los PJs exploran la habitación, pero después de unos cuantos asaltos (o tan pronto como parece que los PJs están a punto de irse), su curiosidad la supera. Grita en lengua Común: '¿Qué hacéis en mi cocina?'

Ezramalkun finge ser un espíritu sin cuerpo (un fantasma benévolos de una cocinera muerta hace mucho tiempo) mientras habla con los PJs, intentando averiguar qué quieren. Su actitud inicial es indiferente pero, si se hace amistosa, o si los PJs dejan claro que pretenden librar a la mansión del embrujo, les agradece con entusiasmo, diciéndoles que estaría '*¡muy agradecida si pudierais expulsar a estos espíritus malignos de mi casa!*' Ezramalkun no ha explorado el resto del edificio (no ha podido abrir ninguna de las pesadas puertas), pero está bastante cómoda aquí en su cocina. Advierte que arriba viven algunos '*pájaros malos*' y que algunos '*perros monstruosos*' habitan abajo, aunque no está segura de dónde, puede oír sus '*gritos traviesos*' de vez en cuando (siente la presencia de los nosoi corruptos en el área D5 arriba y de los guls esobok abajo en el área E1). Si los PJs consiguen aumentar su actitud de ayuda, o si la convencen de que son aliados (como mostrar que uno de ellos adora a Farasma), Ezramalkun revela su verdadera forma. Como todos los que han sido víctimas de la malevolencia, tiene pocos recuerdos de su vida antes de la casa, a excepción de una buena cantidad de conocimientos sobre su especie, que recuerda como sueños medio olvidados. Utiliza a Ezramalkun como quieras para proporcionar a los PJs pistas, indicios y orientación. Ciertamente puede advertirles de que percibe algún tipo de ira de los malos espíritus más allá de las puertas de las áreas B16 y B22, y podrías hacer que les indicara la puerta secreta del área B16 si los PJs parecen desconcertados por ella. No aceptará acompañar a los PJs en su viaje, pero podría, a tu discreción, seguirlos para observar cómo trabajan; en este caso, puede intervenir para ayudarlos en caso de emergencia.

Si los PJs la enfadan, se defiende lo mejor que puede, huyendo si se la reduce a menos de 10 PG.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

EZRAMALKUN

Psicopompo nosoi de élite hembra (Bestiario 6)

Iniciativa Percepción +8

Investigación: las conversaciones con Ezramalkun pueden usarse para investigar a los psicopompos, a Tchekuth o al velo de Xarwin.

Tesoro: aunque en vida fue un ladrón humano, el cadáver es ahora un mero amasijo de huesos unidos por una vieja armadura de cuero. La *espada ropera +1* que sujetaba en su huesuda mano está polvorienta pero es totalmente utilizable. Una bolsa de cuero agrietada a su lado contiene un símbolo religioso de plata de Norgorber con un valor de 2 pp, un conjunto de herramientas de ladrón infiltrador, 12 po y 8 pp.

Recompensa: si los PJs establecen una relación con Ezramalkun, se les concede 60 PX.

CRÍATURA 2

B15. Despensa

Estantes amontonados con polvo, pan y verduras secas de aspecto antiguo se alinean en la pared de esta mohosa despensa.

La comida que se guardaba aquí hace tiempo que se ha secado hasta el punto de ser incomible o se ha podrido. Esta habitación es un lugar excelente para que los PJs se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin.

B16. El rincón del observador

Moderado 3

El aire de esta habitación llena de polvo es húmedo y seco. La esquina noreste tiene una silla y una pequeña mesa de escribir con un farolillo que descansa sobre una pequeña pila de papeles. Hay una segunda silla colocada al sur, cerca de un pequeño agujero en la pared que se reduce a una mirilla para observar el otro lado sin ser detectado.

Criaturas: Xarwin hizo construir esta habitación para poder colocar aquí a un sirviente leal que vigilara los acontecimientos en el salón de baile o a los que estuvieran sentados en el banco cercano, justo al otro lado de la pared. En las últimas semanas antes de la tragedia final, el único sirviente leal que le quedaba, el carpintero Nils Kelveken, se trasladó de sus aposentos en el área B3 a esta sala, ya que se había vuelto paranoico por la posibilidad de que los demás sirvientes conspiraran contra él. Por desgracia para Nils, cuando Xarwin pereció en su laboratorio de abajo y se convirtió en uno con Tchekuth, la explosión de energía mental resultante lo llevó al límite. En un intento desesperado por liberar los pensamientos perturbadores, se hizo un agujero en el cráneo y murió unos minutos después.

Nils Kelveken sigue existiendo como un campeón esquelético, con el agujero en el cráneo a la vista. Cuando los PJs entran, aparece desplomado e inmóvil en su silla junto a la mirilla. Si alguien mira a través del agujero desde este lado de la habitación, oirá la voz ronca de Nils detrás de ellos gritando: '*¡He visto lo que habéis hecho!*' justo antes de que el campeón esquelético se ponga en pie para atacar con su taladro de mano. Una vez reanimado, Nils persigue a los enemigos sin descanso por toda la mansión y los terrenos circundantes, gritando periódicamente: '*¡He visto lo que habéis hecho! He visto lo que habéis hecho!*'

Si un PC se asoma a esta habitación desde el área B11, haz que tire iniciativa con Percepción y Nils con Silencio. Si el PJ saca la iniciativa más alta y puede ver en la oscuridad, ve a Nils levantándose de su silla para sacar su taladro de mano; si no, Nils intenta Golpear al PJ en el ojo a través de la mirilla. Da un Golpe de taladro de mano normal, proporcionando al PJ los beneficios de la cobertura normal. En un impacto crítico, Nils causa daño normal y ciega parcialmente a dicho PJ; el daño no es suficiente para durar permanentemente, pero hasta que el



MALEVOLENCIA

PJ esté completamente curado de todo el daño, sufre un penalizador -2 por estatus, a las pruebas de Percepción que requieren que vea y en todos los Golpes a distancia. A continuación, hace una prueba de Acrobacia CD 20 en cada asalto para Abrir por la fuerza el agujero en la pared a fin de atravesarlo y seguir luchando contra los PJs en el área B11, todo ello mientras grita ‘*He visto lo que habéis hecho!*’

NILS KELVEKEN

CRÍATURA 5

ÚNICO	CM	MEDIANO	ESQUELÉTO	MUERTO VIVIENTE
-------	----	---------	-----------	-----------------

Variante de campeón esquelético (*Bestiario*, pág. 162)

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +12, Artesanía +11, Intimidación +11, Sigilo +13

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

Objetos delantal de carpintero de cuero (funciona como armadura de cuero), martillo, taladro de mano, llavero (contiene las llaves de todas las puertas no secretas de la planta baja)

CA 23; **Fort** +9, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 55, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente; **Resistencias** frío 5, electricidad 5, fuego 5, perforante 5, cortante 5

Velocidad 8 m

Cuerpo a cuerpo ♦ taladro de mano +14, **Daño** 1d6+7 perforante más 2d6 negativo

Perforación profunda ♦ (manipular) **Requisitos** Nils Kelveken impacta a una criatura con un Golpe con su taladro de mano en su acción anterior; **Efecto** Nils agarra el taladro y lo retuerce, perforando más profundamente a la víctima. Automáticamente infinge 1d8 de daño perforante, y la criatura que está siendo perforada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 para evitar 1d6 adicionales de daño por sangrado persistente (2d6 en un fallo crítico).

¡He visto lo que habéis hecho! ♦ (auditivo, emoción, encantamiento, miedo, lingüístico, mental, oculto) Nils avanza a zancadas hasta su velocidad hacia un objetivo en un radio de 30 pies (9 m) gritando ‘*He visto lo que habéis hecho!*’ mientras se acerca. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 22.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo se perturba por lo que Nils podría haber visto y queda asustado 1.

Fallo Como en éxito, pero el objetivo queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo cae en un estado de pesadilla fantasmagórica en el que el tiempo parece identificarse ya que no puede pensar en otra cosa que en huir, pero por muy rápido que lo intente, Nils puede alcanzarlo con facilidad. El objetivo queda lentificado 2 al inicio de su siguiente asalto y huye hasta el final siguiente.

Tesoro: el collar de bolas de fuego que Nils utilizó para quemar a los sirvientes del área B18 yace olvidado bajo su silla. A este collar de tipo I le falta una de sus 6d6 *bolas de fuego*.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



Nils Kelveken

B17. La galería de arte

De la pared oeste de este pasillo cuelgan cuatro grandes cuadros que representan diversos temas: un paisaje urbano gótico, una bandada de pájaros entre los árboles, una mujer de aspecto imperioso y la mansión Xarwin bajo un cielo estrellado.

Asethanna Xarwin pintó cada uno de estos cuadros. Una placa en el paisaje urbano gótico reza 'La Madre Patria'. Con una prueba de Sociedad CD 12, un PJ lo identifica como una representación de Egorian, la capital de Cheliax.

Una placa en la pintura de los pájaros dice 'Los Vigilantes'. Con una prueba de Naturaleza CD 12, un PJ identifica los pájaros como chotacabras.

Una placa en el retrato de la mujer dice 'La Reina'. Con una prueba de Sociedad CD 16 o de Saber de Cheliax CD 13, un PJ identifica a la mujer como la Reina Abrogail I.

La pintura de la mansión Xarwin es la más técnica de las cuatro. Su placa simplemente dice 'Hogar'.

Cualquier PJ que mire esta pintura debe hacer una salvación de Voluntad CD 18 con éxito. Si fracasa, algo en la misma hace que el PJ se sienta incómodo y nervioso. Aquel que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 25 o de Saber (Arte) CD 20 mientras examina esta pintura, se dará cuenta de algo inquietante: la forma en que el fondo (las estrellas arriba, el bosque detrás, la tierra y la hierba abajo) está representado da el aspecto de una inmensa boca abierta acunando la mansión.

Tesoro: el cuadro de la mansión Xarwin vale 50 po, mientras que los otros tres valen 10 po.

B18. Estudio**Moderado 3**

Este gran estudio cuenta con tres sofás de aspecto acogedor dispuestos alrededor de una mesa ovalada baja. Dos grandes sillas acolchadas ocupan la esquina sureste, frente a una mesa redonda baja, mientras que al norte asoma una chimenea de ladrillo.

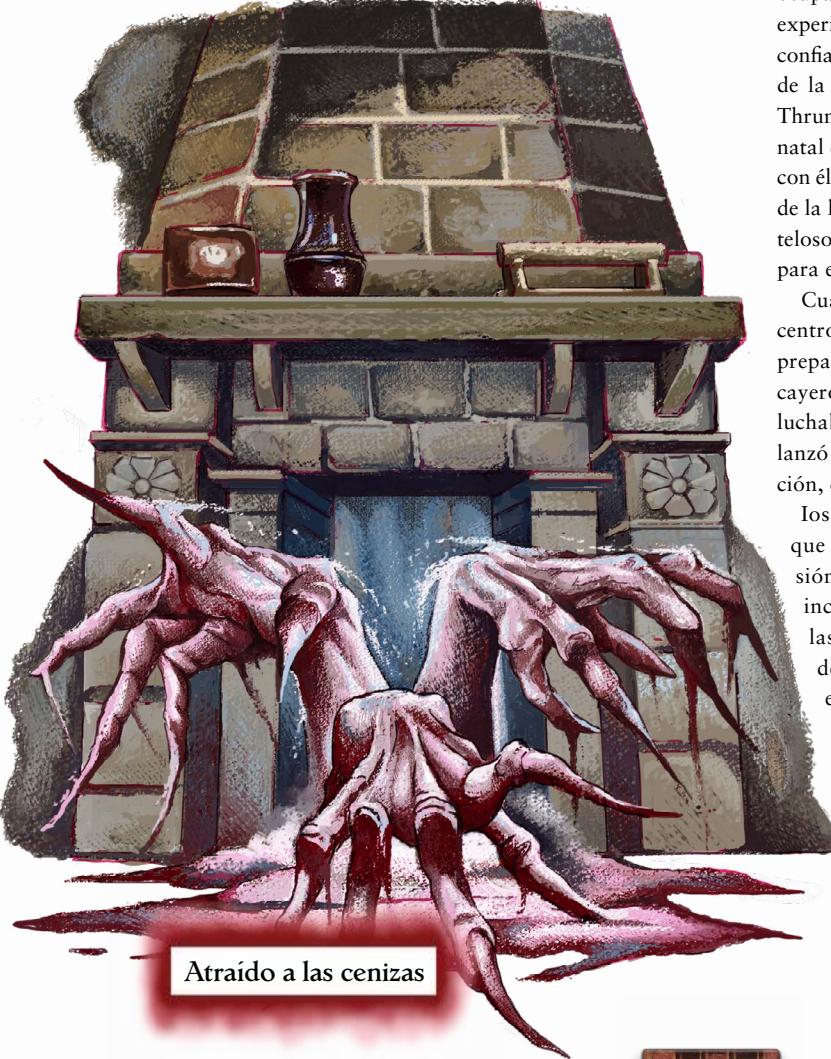
Peligro: casi al final de su vida, Ioseff Xarwin había llegado a temer que sus sirvientes estuvieran conspirando contra él. Al mismo tiempo, se había fascinado con la creciente prevalencia de los fantasmas en los pisos superiores y decidió ocuparse de su problema con los sirvientes realizando un experimento. Con la ayuda del único sirviente en el que aún confiaba, el carpintero Nils, Ioseff informó a los sirvientes de la mansión de que había sido reasignado por la Casa Thrune y que todos ellos se trasladarían pronto a su tierra natal de Cheliax. A continuación, les pidió que se reunieran con él en el estudio (un lugar acogedor e íntimo) para hablar de la logística del traslado. Los sirvientes se mostraron cautelosos y recelosos, pero no estaban realmente preparados para el destino que Xarwin había dispuesto para ellos.

Cuando llegaron, Ioseff hizo que se reunieran en el centro de la sala y luego activó la trampa que Nils había preparado en la parte superior. Varias bolsas de maraña cayeron sobre los sirvientes, pegándolos al suelo. Mientras luchaban, él y Nils salieron del estudio, y entonces Nils lanzó una esfera de un *collar de bolas de fuego* a la habitación, quemándoles vivos.

Ioseff se deleitó en los días siguientes al comprobar que sus teorías eran correctas; las energías de su mansión transformaron la violencia en una aparición, incluso después de recoger los huesos quemados de las víctimas y arrojarlos al foso de su sótano para deshacerse de ellos. La aparición sigue activa hasta el día de hoy.

ATRAÍDO A LAS CENIZAS**PELIGRO 5****ÚNICO** **COMPLEJO** **APARICIÓN****Sigilo +13 (experto)**

Descripción La escena ilusoria de un estudio amueblado cubre el aspecto real de la habitación. Parpadea y se desvanece, revelando una cámara chamusca y quemada. Un momento después, los gritos de las víctimas quemadas inundan la habitación, y brazos



Araido a las cenizas

MALEVOLENCIA

¿Puedes sentirme dormir desde debajo de mi cama?
¿Seguiré soñando incluso después de muerto?
Cada vez que me despierto la pesadilla se desvanece.
Pero ahora mi madre se ha ido; me dejó aquí abandonado. Pensé que eras un monstruo, resulta que eres mucho peor.
Llamaste a un impostor más allá del universo.
Ahora Tchekuth es inminente, ¿fue siempre tu plan?
¿Comenzaste este final para saciar al Hombre de Ceniza?
Así que ahora nadie duerme, espero bajo mi cama. Y ya no estoy soñando, porque finalmente estoy muerto.

¿Puedes sentirme dormir desde debajo de mi cama? ¿Seguiré soñando incluso después de muerto? Cada vez que me despierto la pesadilla se desvanece. Pero ahora mi madre se ha ido; me dejó aquí abandonado. Pensé que eras un monstruo, resulta que eres mucho peor. Llamaste a un impostor más allá del universo. Ahora Tchekuth es inminente, ¿fue siempre tu plan? ¿Comenzaste este final para saciar al Hombre de Ceniza? Así que ahora nadie duerme, espero bajo mi cama. Y ya no estoy soñando, porque finalmente estoy muerto.

esqueléticos ardientes salen de las cenizas y las paredes carbonizadas para raspar y arañar.

Desactivación Intimidación CD 26 para ordenar a los espíritus que rondan esta habitación que guarden silencio o Religión CD 23 para exorcizar dicha aparición

CA 22; Fort +15, Ref +15, Vol +9

Dureza 12; PG 50 (UR 25); Inmunitades golpes críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidades** positivo 5

Atracción (auditiva, encantamiento, lingüística, mental, oculta)

Desencadenante Una criatura se mueve más de 1,5 m dentro de la habitación; **Efecto** Todas las criaturas en el área B18 y todas las criaturas a 3 m de una puerta o ventana abierta adyacente al área B18 oyen una voz convincente que les invita a entrar en la habitación para discutir un futuro traslado de vuelta al centro de Cheliax. Cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 22 (las criaturas fuera del área B18 obtienen un bonificador +2 por circunstancia a esta salvación). Si fracasa, la criatura se ve obligada a entrar en el área B18 y sentarse en uno de los sofás. Las criaturas que tienen éxito en la salvación no son obligadas y ven la habitación como la ruina quemada que es. Entonces, la aparición tira iniciativa.

Rutina (1 acción; fuego, nigromancia, ocultismo) Si no hay objetivos dentro del área B18 cuando la aparición realiza su acción, puede utilizar su reacción de Atraer para intentar que las víctimas cercanas vuelvan a entrar. La aparición manifiesta varios

brazos esqueléticos en llamas que salen de los suelos en ruinas o de las paredes quemadas para arañar a todas las criaturas del área B18. Estas criaturas deben hacer una salvación de Reflejos CD 22 (las criaturas sentadas en un sofá tienen un penalizador -2 a esta tirada de salvación).

Éxito crítico La criatura no sufre ningún daño.

Éxito La criatura sufre 1d8 de daño por fuego.

Fallo La criatura sufre 2d8 de daño por fuego y debilidad 5 al fuego. Esta debilidad persiste hasta que la criatura se cura por completo.

Fallo crítico Como el fracaso, pero 4d8 de daño por fuego y debilidad 10 al fuego.

Reinicio 8 horas; la destrucción de los huesos de la maraña en el área E3 destruye a esta aparición para siempre.

B19. El salón

Esta habitación tiene una gran chimenea de ladrillo al norte. El resto está vacío, salvo un par de sillas junto a una pequeña mesa redonda al sureste.

Esta habitación se reservó como lugar privado para que Xarwin se reuniera con sus visitantes. La puerta que da al jardín está cerrada con llave (Latrocínio CD 20 para Forzar la cerradura). Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20, descubre la puerta secreta al área

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

B21. Esta habitación, por lo demás segura, es un lugar excelente para que los PJs se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin.

B20. La fuente

Tres bancos de madera parcialmente arruinados rodean una fuente seca en medio de este jardín vallado. La fuente presenta lo que parecen ser cinco cuervos posados en los bordes, pero cada una de sus cabezas ha sido rota. Al este crecen dos arbolitos, mientras que al oeste prospera una enorme parcela de moras y cardos.

La puerta del área **B19** está cerrada con llave (Latrocincio CD 20 para Forzar la cerradura). La puerta al este está oxidada y debe ser abierta a la fuerza (Atletismo CD 20) o escalada; los PJs que escalan esta valla lo hacen con los mismos riesgos a los que se enfrentaron al escalar la valla que rodea los terrenos de la mansión (área **A1**).

Los PJs que inspeccionan la fuente ven que los cinco cuervos de piedra, aunque tienen décadas de antigüedad, fueron adiciones recientes a una fuente existente. Con una prueba de Religión CD 25, un PJ los identifica como representaciones, no de cuervos, sino de psicopompos nosoi.

Asethanna esculpió estas adiciones de piedra a la fuente en parte como una forma de honrar sus inspiraciones de psicopompos, pero sobre todo para fastidiar a su marido en los días después de que Fulvia se uniera a la casa. Ioseff rompió las cabezas de cada una de estas tallas de piedra poco después de asesinar a su esposa.

La primera vez que los PJs se acerquen a la fuente, haz que cada uno de ellos haga una salvación de voluntad. El PJ que obtenga el resultado más alto se sentirá orgulloso de la manufactura de los cuervos y satisfecho de saber que alguien que le ha molestado recientemente será incordiado por el arte. El PJ que obtiene el resultado más bajo siente una compleja sensación de miedo y traición a la vista de los cuervos sin cabeza, junto con un impulso de aplastar donde antes estaban las cabezas. Estos ecos psíquicos de Xarwin no tienen ningún otro efecto, pero pueden dar a los PJs un poco más de conocimiento sobre su compleja relación.

B21. El estudio secreto

El aire de esta habitación sin ventanas es sofocante y rancio. La pared oeste y la mayor parte de la pared sur están repletas de estanterías. El único otro mobiliario

de la habitación es un gran escritorio de madera con una silla de respaldo alto en la esquina opuesta a las estanterías. Unas gruesas cortinas negras con pequeños puntos brillantes cuelgan de las paredes norte y este, dando la impresión de un cielo nocturno lleno de estrellas. Encima, un extraño crecimiento de hongos en forma de espiral casi parece una serie de letras retorcidas.

Desde el interior de esta sala, la puerta secreta al área **B19** es obvia, pero esta está construida en una estantería al oeste es más difícil de descubrir y requiere que un PJ tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22 para descubrirla. Las escaleras más allá conducen al área **E8**.

Ioseff utilizaba esta habitación para sus estudios de ocultismo, y los libros de aquí representan una colección mucho más profunda que los que se encuentran en el área

B10. Pasaba aquí largas horas perdido en sus estudios, y al hacerlo abría su mente a la influencia de Tchekuth en las profundidades. La extraña forma de espiral en el techo fue el resultado indirecto de estos estudios. Como Xarwin era propenso a estudiar durante la noche, el hijo de Fulvia dormía en la habitación de arriba, por lo que cada noche, los sueños del joven Anitoli eran infestados y corrompidos. Después de su asesinato, pero antes de alzarse como susurrador del ático, los residuos de sus atormentados sueños se filtraron por el techo de arriba para manifestar un inquietante mensaje: en lugar de susurrar desde arriba, Anitoli escribió desde arriba. Esta larga línea de texto, escrita en común, se manifestó en un patrón de espiral sobre el escritorio de Xarwin (ver la **Ayuda de juego** nº 1 en la página 25). Si se tiene éxito en una prueba de Religión CD 16 o Saber (Farasma) CD 13, un PJ nota que la orientación de la espiral sugiere un vínculo con Farasma, cuyo símbolo religioso es una espiral, pero con un éxito crítico cualquiera, el PJ reconoce que la orientación de la espiral está invertida, indicando algo opuesto a Farasma. Al leer este espeluznante poema, el PJ desbloquea a Tchekuth y al Hombre de Ceniza como temas de investigación.

Investigación: esta la colección de libros puede ser utilizada para ayudar a las actividades de Investigación como los textos en el área **B10**, o para investigar los temas del Dominio



Asethanna

MALEVOLENCIA

de la Oscuridad, la Orden de la Noche sin Estrellas, Tchekuth, el *Espejo del Vacío*, el *telescopio sin estrellas*, o el Hombre de Ceniza.

B22. Salón familiar

Severo 3

Una línea de ventanas mugrientas a lo largo de la pared norte se enfrenta a cuatro grandes retratos al sur. Cada uno de estos cuadros dibuja una representación de tamaño natural de una persona diferente: un chico adolescente que lleva una ballesta en el bosque; una chica adolescente que construye una casa de muñecas que se parece a la mansión Xarwin; una mujer pelirroja de pie en un cementerio, que lleva un par de hachas de leñador con mango carmesí que cuelgan de las correas de su cinturón, con cuervos pululando a su alrededor; y un hombre de aspecto serio que sostiene un telescopio de plata en sus manos mientras mira el cielo nocturno.

Asethanna Xarwin dibujó todas estas pinturas, que llevan su firma.

Una placa en el retrato del adolescente dice 'El pequeño cazador'. Representa a Marney Xarwin.

En la placa del retrato de la adolescente se lee 'La pequeña arquitecta'. Representa a Mira Xarwin.

Una placa en el cuadro de la mujer pelirroja dice 'Auto-retrato'. Representa a Asethanna Xarwin.

Una placa en el retrato del hombre serio dice 'El señor de la casa. Representa a Ioseff Xarwin sosteniendo el *telescopio sin estrellas*.

Peligro: estos cuatro retratos son de las mejores obras de Asethanna, y la malevolencia se ha asegurado de infundirles energías terribles.

RETRATOS DE XARWIN

PELIGRO 6

ÚNICO **COMPLEJO** **APARICIÓN**

Sigilo +18 (experto)

Descripción Los cuadros empiezan a sangrar de repente (Ioseff Xarwin por la muñeca izquierda y los otros tres Xarwin en una línea que les atraviesa la frente) mientras los espectadores reciben destellos de los traumas que sufrió la familia.

Inutilizar Religión CD 25 para exorcizar uno de los cuadros (un éxito crítico exorciza todos los cuadros a la vez) o Latrocínio CD 21 para cubrir rápidamente un cuadro con una capa o quitarlo y ponerlo de cara a la pared

CA 21; Fort +17, Ref +11, Vol +18

PG Pintura 56 (UR 28); **Inmunitades** golpes críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidad** positiva 5

Infilar agonía (nigromancia, ocultismo) **Desencadenante** Al menos cuatro PJs están en el área B22, o alguien toca o intenta dañar una pintura; **Efecto** Todos los PJs en el área B22 deben hacer una salvación de Voluntad CD 27, para resistir un dolor repentino y agonizante (el PJ con la Inteligencia más alta nota este dolor en la muñeca izquierda, mientras que los demás lo notan en la cabeza). En caso de fracaso, el PJ enferma 1 por la agonía (enferma 2 en caso de fracaso crítico). La

aparición tira entonces la iniciativa.

Rutina (4 acciones; emoción, miedo, mental, nigromancia, oculto) La aparición utiliza hasta 4 acciones para infligir heridas sangrantes a diferentes criaturas en el área B22. Estas heridas sangrantes se manifiestan en el lugar en el que el objetivo habría notado el dolor de Infilar agonía, independientemente de que haya conseguido resistirse a ese efecto o no. Una criatura no puede ser objetivo de esta rutina más de una vez. Cada criatura afectada debe hacer una salvación de Fortaleza CD 24. La aparición pierde 1 acción por cada cuadro inutilizado o destruido.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre 1d8+3 de daño cortante y se asusta 1 por la convicción de que esas heridas fueron causadas por un ser querido.

Fallo Como el éxito, pero 2d8+6 de daño cortante, 1d6 de daño persistente por sangrado y se asusta 2.

Fallo crítico Como el fracaso, pero 4d8+12 de daño cortante, 2d6 de daño persistente por sangrado y se asusta 3.

Aumenta el valor del estado de malevolencia del PJ en 1.

Reinicio 1 hora; al acabar con el fantasma de Xarwin, esta aparición desaparece para siempre.

Tesoro: estos cuadros valen 20 po cada uno si no están dañados, pero cada uno tiene Impedimento 4, por lo que son incómodos de transportar.

La segunda planta de la mansión Xarwin

La planta superior de la mansión Xarwin es muy parecida a la inferior, salvo que ha habido un evidente tráfico de personas por las zonas C1, C2, C17 y todos los pasillos. Un PJ puede detectar huellas con forma vagamente humanoides del tamaño de niños humanos o pies de medianos en el polvo con una prueba de Percepción CD 10 (los PJs que tengan éxito crítico notarán que los dedos tienen garras). Un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 20 para Rastrear, confirmará debido al tráfico de pies que el área C1 y los pasillos que llevan hacia el área C17 son los más concurridos. Aunque todos los grioths (a los que pertenecen estas huellas) pueden encontrarse en el área C17, sólo ellos, entre los residentes de la mansión, son móviles, y si los PJs se toman su tiempo para llegar al área C17, podrían (a tu discreción) encontrar algunas de estas criaturas vagando por los pasillos.

C1. La balconada

Una balconada de 10 pies (3 m) de ancho, con los bordes adorados por elegantes barandillas de madera (aunque cubiertas de polvo), rodea el vestíbulo de entrada. Al sur, un alto reloj se alza sobre una plataforma que se extiende desde la balconada. Más allá del reloj, cuatro ventanas altas en la pared sur parecen estar llenas de suciedad y mugre. Al norte de la escalera, el marco de una elegante puerta de doble hoja de madera está decorado con estrellas, planetas y cometas.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

La puerta de madera reforzada del norte, que conduce al área **C10**, está cerrada con llave. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Latrocínio CD 25 para Forzar la cerradura podrá abrir el complejo mecanismo, al igual que utilizando la llave maestra encontrada en el área **C15**. La primera vez que un PJ toca la puerta o intenta Forzar la cerradura, una repentina oleada de ira y odio le invade, como si algo poderoso bullera más allá de la misma. Un momento después, un charco de sangre salpica el suelo y luego crea un rastro de goteo hacia el oeste hasta el área **C13**, mientras un eco fantasmal de Asethanna lleva la mano recién cortada de su marido a esa habitación.

C2. El reloj cerebral

Un elegante reloj de pie de 6 pies (1,80 m) de altura se encuentra en una plataforma que se extiende desde la balcónada. La esfera del reloj está a 6 pies (1,80 m) del suelo y es una mezcla de latón y bronce con estrellas y planetas adornados. Las manecillas de hierro tienen forma de cometas curvados. Abajo, unas mugrientas ventanas de cristal integradas en las puertas permiten observar sus complejos mecanismos mientras el péndulo se mueve hacia adelante y hacia atrás. Encima de la esfera hay un par de puertas entrelazadas de aspecto complejo, decoradas con una maraña de tiras metálicas curvadas. La disposición se asemeja a un conjunto de intrincadas barras, que parecen asegurar el compartimento cerrado.

Tesoro: el tic-tac de este reloj puede oírse en toda la zona **C1** y en la zona **B2** de abajo; cuando las campanas situadas detrás suenan a la hora, pueden oírse en toda la mansión. El reloj parece impresionantemente hecho a mano; un PJ que tenga éxito en una prueba de Artesanía CD 20 para Recordar conocimientos, confirma que fue hecho a mano hace décadas en la lejana Alkenstar. El artilugio de madera y bronce (Dureza 15; PG 60 [UR 30]) tiene un valor de 100 po, pero tiene Impedimenta 12 y, por tanto, resultaría difícil de transportar.

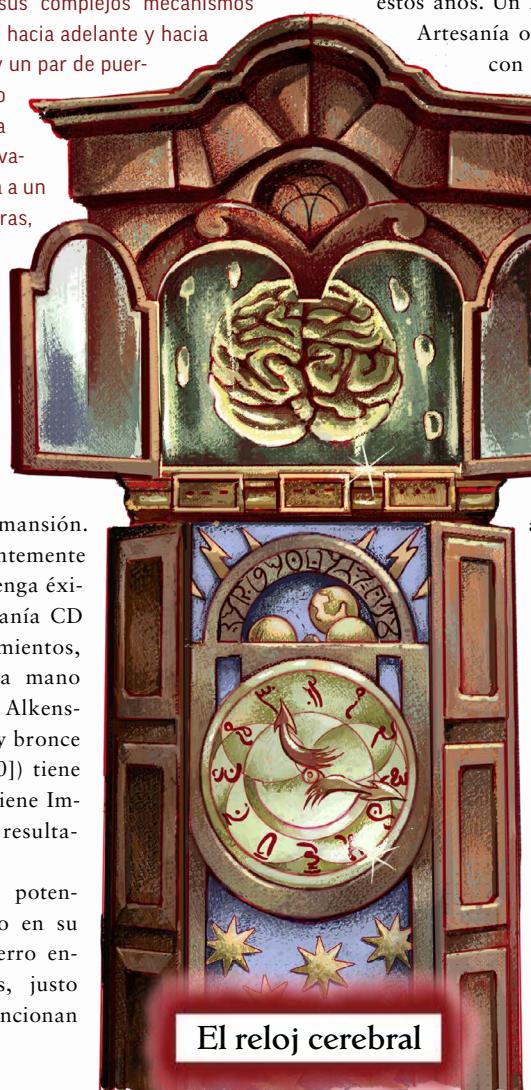
El reloj tiene un valor potencialmente mayor escondido en su interior. Las bandas de hierro entrelazadas en las puertas, justo por encima de la esfera, funcionan

como una especie de rompecabezas, aunque un PJ que tenga éxito en tres pruebas consecutivas de Latrocínio CD 20 para Abrir por la fuerza podrá llegar a resolverlo. Alternativamente, un PJ puede Forzar una cerradura de los barrotes con una prueba de Atletismo CD 21, o romper los barrotes causando daño (Dureza 5, PG 20 [UR 10]). Un PJ que saca un fracaso crítico en un intento de Forzar una cerradura de las puertas o en cualquier ataque contra los barrotes, hace 4d6 de daño por apaleamiento al objeto que está dentro.

Dentro del compartimento, un cerebro humano flota dentro de un recipiente de metal y cristal lleno de líquido burbujeante; este artilugio es un *cilindro cerebral* (página 66) que contiene el cerebro conservado de un astrónomo desaparecido hace tiempo de la Facultad Sincomakti de Ustalav, un hombre llamado Faldur Adenathy. Los módulos de visión, audición y habla del *cilindro cerebral* han desaparecido, pero los PJs pueden encontrarlos en otros lugares de la mansión (áreas **C15**, **D6** y **E5**). El poder del *cilindro cerebral* ha mantenido el reloj funcionando todos estos años. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Artesanía o Latrocínio CD 20 como una acción con el rasgo de manipulación, puede quitarlo (un fracaso crítico inflige 8d6 de daño al *cilindro cerebral*). Una vez retirado el cilindro, ese PJ puede instalarlo y retirarlo como acción con el rasgo manipular sin necesidad de más pruebas.

Hablar con Faldur: si los PJs conectan el módulo de visión (encontrado en el área **C15**) al *cilindro cerebral*, Faldur puede ver. De la misma manera, si conectan el módulo de audición (que se encuentra en el área **D6**), puede oír. Cualquiera de los dos accesorios permite a los PJs comunicarse de una manera con el cerebro (ya sea por mensajes escritos o por el habla), pero sin el módulo de habla (que se encuentra en el área **E5**), Faldur no puede responder.

La actitud inicial de Faldur una vez que los PJs establecen la comunicación es poco amistosa, no debido a ninguna mala voluntad hacia los PJs, sino por haber pasado años en aislamiento y el *shock* de ajustarse a su estado actual. Cuando Faldur habla, la mayoría de las veces grita de pánico y horror al no saber



MALEVOLENCIA

dónde está o por qué no puede ver su propio cuerpo. Un PJ puede coaccionar a Faldur para que coopere si tiene éxito en una prueba de Intimidación CD 26, o puede calmar su tormento con una prueba de Diplomacia CD 24 para Causar impresión (ambas CD se reducen en 5 si se instalan los módulos de visión y audición para que no se sienta tan aislado). Si hacen esto último, cualquier ajuste de actitud hacia ellos es permanente. Si su actitud se hace hostil, se vuelve incoherente, y despotrica sin proporcionar ninguna información útil; en este caso, los intentos posteriores del grupo de Obligar o Causar impresión no tienen efecto. Si se lanza *restablecimiento*, potenciado a 4º nivel restaura la actitud de Faldur a malintencionada y permite nuevos intentos de ajustar su actitud.

Si se vuelve amistoso, Faldur se calma lo suficiente como para poder decirles su nombre, que una vez fue profesor de astronomía en la Facultad Sincomakti, y que una noche, fue asaltado por la espalda mientras daba un paseo para observar las estrellas en algún bosque cercano. Luego recuerda un largo período de 'flotar en la oscuridad' intercalado por sueños extrañamente vívidos interrumpidos periódicamente por una voz que le hacía varias preguntas sobre astronomía y otros asuntos oculitos. La voz se identificó como 'Ioseff Xarwin', pero Faldur nunca supo mucho más que eso de su interrogador, siempre invisible.

Si se tiene éxito en una prueba de Ocultismo CD 28, de Sociedad, o una prueba apropiada de Saber para Recordar conocimiento, un PJ recuerda el viejo pero infame caso de la misteriosa desaparición de Faldur allá por el 4653 RA, en el que su cuerpo nunca fue encontrado. Un PJ que sea de Ustalav o tenga interés en la astronomía o lo oculto reduce la CD de esta prueba en 10.

Investigación: en el momento en que los PJs hayan reunido los módulos para permitir la comunicación con Faldur, es probable que ya hayan descifrado gran parte de la historia y el misterio de la mansión Xarwin. La conversación puede revelar lo que le ocurrió (ver la barra lateral *¿Qué pasó con a Faldur?* en esta página), ya que Ioseff le reveló esta información durante una de sus conversaciones. Faldur tiene un +18 a Saber (Astronomía) y un +15 a Ocultismo por si los PJs desean consultarle en las pruebas de Recordar conocimiento. También puede ayudarles en sus investigaciones, y la conversación con él les permite investigar sobre el Hombre de Ceniza, el Dominio de la Oscuridad, Ioseff Xarwin, la Orden de la Noche sin Estrellas, el *telescopio sin estrellas*, Tchekuth o el Espejo del Vacío.

Salvar a Faldur: hace tiempo que el cuerpo de Faldur se ha descompuesto, pero sigue horriblemente vivo dentro del *cilindro cerebral*. El grupo podría acabar con su miseria destruyendo el *cilindro cerebral*. En este punto, Faldur muere y su alma se traslada al Osario, y si los PJs consiguen los costosos recursos necesarios, pueden

¿QUÉ PASÓ CON FALDUR?

Durante su búsqueda del *telescopio sin estrellas* en Ustalav, Ioseff Xarwin asistió a varias de las conferencias de Faldur y quedó impresionado por los conocimientos del hombre. Varios años más tarde, después de que Ioseff lograra capturar y esclavizar a un mi-go, pagó a una banda de mercenarios para que secuestraran a Faldur y lo transportaran a través de Avistán hasta la mansión Xarwin. Mantuvieron al profesor inconsciente mediante drogas, y poco después de su llegada a Cala Torcida, Ioseff (con su mi-go prisionero) realizó la operación para extraer el cerebro de Faldur y conservarlo en un *cilindro cerebral* (página 66). Al hacerlo, Ioseff se aseguró un asistente y consejero cautivo. Conociendo el aprecio de Faldur por los mecanismos de relojería, Ioseff guardó a su ayudante en una carcasa especialmente diseñada en su reloj de Alkenstar (área C2), sacando a Faldur en secreto al anochecer para llevarlo al sótano y conversar con él cuando fuera necesario. Para asegurarse de que sólo él podía comunicarse con Faldur, Ioseff mantenía los tres módulos sensoriales del cilindro cerebral escondidos en diversos lugares de la mansión.

A los mercenarios que Ioseff contrató para el trabajo no les fue mucho mejor, y actualmente, sus cuerpos yacen entre la maraña de muertos vivientes del área E3.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

restaurarlo a la vida siempre que usen magia como *resucitar* o *reencarnación* que no requiera un cuerpo intacto. Devolverle un cuerpo antes de que su cerebro muera requiere, o bien magia poderosa (como *milagro*, *deseo* o similares) o una búsqueda larga, probablemente peligrosa y potencialmente compleja desde el punto de vista moral para conseguir el talento y las herramientas necesarias para transferir su cerebro a un nuevo cuerpo.

Con el tiempo, Faldur puede adaptarse a su nuevo estado. Siempre que alguien se ocupe de su bienestar a través de la conversación, ayudándole a leer o a mirar las estrellas, o simplemente haciéndole compañía, los PJs pueden mantener a raya el horror de su destino hasta que puedan conseguir los medios para restaurarlo. También hay muchos en Kintargo que lo acogerían, entre ellos cualquiera de las religiones buenas que mantienen templos en la ciudad.

Si los PJs expresan compasión hacia Faldur y su destino, concédeles 80 PX.

C3. El taller de escultura

Esta polvoriento sala sirvió en su día como taller de escultura, con armarios y estanterías a lo largo de la pared que almacenan una amplia gama de herramientas artesanales. Una vitrina en la pared oeste alberga un soporte diseñado para exponer dos objetos, aunque actualmente sólo muestra un hacha de mango

rojo. Una mesa redonda en el centro de la sala y un banco de trabajo al sur parecen ser el lugar donde un artista desconocido realizaba la mayor parte de su trabajo. En el banco de trabajo aún se encuentra una talla de un pájaro casi terminada. Un gran número de bloques de madera y losetas (materia prima para la talla), están apilados al sureste. La chimenea situada al este tiene un horno para cerámica incorporado.

Durante sus últimos años de vida en la mansión, Asethanna dividió gran parte de su tiempo entre esta habitación y su vecina (área C4), concentrándose en sus obras de arte. Una investigación de la talla de madera parcialmente terminada en el banco de trabajo revela que es una obra

exquisita que representa a Farasma sentada en su trono. Asethanna estaba dando los últimos toques a esta talla cuando Ioseff abandonó la mansión aquella fatídica noche para entregar a Fulvia a los agentes del Manicomio Darakole. Después de hacer sus descubrimientos en el ala noreste de la mansión, nunca volvió para completar esta estatuilla. Un PJ puede completar la obra reparándola mediante una prueba de Artesanía CD 18; con un éxito crítico, el trabajo de reparación logra capturar aún más la intención artística de Asethanna y resulta en una escultura especialmente valiosa.

Tesoro: las herramientas de escultor encontradas aquí pueden reunirse para formar un conjunto de herramientas artesanales de primera calidad para la escultura y la talla de madera y un magnífico juego de reparación. Si los PJs completan la escultura de Farasma con un éxito crítico, se convierte en una obra de arte que vale 30 po.

El hacha de mano aquí expuesta es un arma y una herramienta elegante, parte de un conjunto emparejado que Asethanna utilizaba como arma cuando era necesario, pero también para recolectar bloques de madera del bosque circundante para su posterior tallado. El hacha desaparecida sigue en el área C10; la que se exhibe aquí es un *hacha de mano +1*.

C4. El taller de pintura

Moderado 4

La puerta de esta habitación está cerrada con llave y tapiada. Quitar las tablas sólo lleva unos minutos de trabajo. Sin la llave maestra del área C15, un PJ puede abrirla con una prueba de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura. Ioseff tapió esta puerta poco después de darse cuenta de que la habitación de más allá había sido embrujada por el espíritu de su esposa, con la intención de evitar que los sirvientes curiosos tuvieran fácil acceso a ella.

Un caballete con un lienzo cubierto se encuentra cerca de un taburete en la parte oriental de esta habitación. Las estanterías del norte están abarrotadas de material de pintura, mientras que una silla de respaldo alto está colocada cerca de una chimenea en el oeste. Lo que parecen ser varios derrames de pintura fresca brillan en el suelo en el centro de la habitación. Una cama situada al sureste tiene una almohada y sábanas cubiertas de sangre seca en el lugar donde podría haber descansado la cabeza de un durmiente. A los pies de la cama hay un conjunto de maletas, parcialmente llenas de ropa y otras provisiones para un largo viaje. Un esqueleto humano vestido con un uniforme podrido de mayordomo yace tirado entre estas provisiones.

Criaturas: Asethanna se marchó del dormitorio que compartía con su marido mucho antes de la fatídica noche en que encontró pruebas de su infidelidad. Ioseff asesinó a su esposa Asethanna y a la mayordoma de la mansión, Cathilda, en esta habitación mientras hacían las maletas para escapar de la mansión después de que Asethanna se enfrentara a su marido y le cortara la mano. Ioseff dejó el

Asethanna

MALEVOLENCIA

cuero de Cathilda donde yacía, pero rápidamente llevó el cuerpo de su esposa a su laboratorio para extraer y conservar su cerebro.

Sin embargo, desde que Ioseff asesinó a las dos mujeres aquí, sus espíritus permanecen ligados a esta habitación, manifestándose ambos en inusuales seres fantasmagóricos.

Cuando los PJs entran en la habitación, los espíritus de Asethanna y Cathilda se alzan de la pintura derramada, adoptando formas bidimensionales, distorsionadas y licuadas que inmediatamente atacan en un inquietante silencio. Si los PJs han visto los retratos de estas dos mujeres (en las áreas **B22** y **B13**), pueden reconocer los rasgos distorsionados de los espíritus y discernir sus identidades con una prueba de Percepción CD 14.

Estas dos almas funcionan como sombras, pero como están hechas de líquido, no pueden moverse a través de barreras sólidas como la mayoría de las criaturas incorpóreas. Pueden filtrarse a través de las grietas de un marco de puerta, pero carecen de la fuerza necesaria para abrir ventanas.

Los dos espíritus atacan a los PJs sin descanso, persigüéndolos por toda la casa según sea necesario; tratan las puertas cerradas como terreno difícil a menos que los PJs lleven a cabo una actividad de 3 acciones con el rasgo manipular, usando algún material para bloquear el hueco bajo las puertas y tapar los agujeros de las cerraduras con tela u otras cosas. No los perseguirán en las áreas **B21** o **C10**, o en la antigua construcción del nivel subterráneo inferior, ya que allí, la influencia de Ioseff es demasiado desagradable para cualquier espíritu. Si se le mata, el espíritu se funde en un charco de pintura, sólo para revivir 24 horas más tarde y continuar el ataque si el grupo se queda o para volver a esta zona en caso contrario. Este ciclo se repetirá mientras la malevolencia permanezca.

Si un PJ lleva la estatuilla completada de Farasma, Asethanna hace una pausa y dice con voz gorjeante: '*La has terminado... déjame ver mi Farasma...*' Si el PJ muestra a Asethanna la obra de arte terminada, ésta suspira con alivio nostálgico y se funde en el suelo, al igual que Cathilda. Estos espíritus ya no atormentan a los PJs, pero permanecen atrapados hasta que la malevolencia es eliminada.

ASETHANNA Y CATHILDA

Variantes de sombras (*Bestiario*, pág. 315)

Iniciativa Sigilo +14

Peligro: el lienzo que hay bajo el paño está en blanco, pero el primer PJ que lo retira experimenta un fantasma específico de la mansión Xarwin. Este fantasma se manifiesta como una visión inquietante del propio retrato de PJ con la parte superior de la cabeza cortada para revelar el hueco donde tendría que estar su cerebro. La imagen se anima y grita '*Ayudadme!*' con una voz atormentada que sólo el PJ puede oír, y luego se desvanece; por lo demás, funciona como un típico fantasma de la mansión Xarwin.

CRÍATURA 4

AUTORRETRATO FANTASMAL

PELIGRO -1

Fantasma de la mansión Xarwin (página 11)

Sigilo CD 15

Tesoro: las provisiones a los pies de la cama se han descompuesto en gran medida; Asethanna y Cathilda tenían la intención de utilizarlas después de reunir a los gemelos y escapar de la mansión, pero Ioseff se enfrentó a ellas antes de que pudieran terminar de hacer las maletas. Un registro de las provisiones no revela nada de utilidad, pero un PJ que investigue los restos del esqueleto de Cathilda encuentra una bolsa con 25 po, todavía aferrada en su mano desde que murió.

C5. La capilla

Moderada 4

Tres estanterías llenas de libros ocupan la mitad occidental de esta sala, mientras que al este una escalera de caracol de hierro desciende al piso de abajo. Hay una larga mesa rodeada de sillas rotas ante una alta chimenea de ladrillo, mientras que una estatua de madera maltratada y parcialmente destruida de una mujer ocupa la plataforma de madera al este. Hay muebles y decoraciones rotas, incluyendo varios cuadros en ruinas y una escalera con ruedas que en su día se utilizaba para acceder a los libros de las estanterías más altas, repartidas por toda la cámara.

Con una prueba de Religión CD 12, un PJ deduce que esta habitación fue una vez una capilla dedicada a Farasma, pero todo ha sido destruido con la curiosa excepción de los libros en los estantes. Las escaleras de caracol conducen al área **B10**.

Criatura: después de asesinar a su esposa, Ioseff prohibió a los sirvientes entrar en los pisos superiores, pero al principio, algunos de los sirvientes no lo tomaron lo suficientemente en serio. La bibliotecaria de la mansión, Zedna, subió aquí unos días después de la 'desaparición' de Asethanna para devolver varios libros reparados a los estantes de la capilla, e Ioseff se enfrentó a ella furioso. Después de que se le escapara por accidente que Asethanna seguía en la mansión (por así decirlo), le entró el pánico y asesinó a Zedna. Se deshizo de sus restos en el estanque del área **E3** y dijo a los demás sirvientes que había incumplido sus órdenes, por lo que la despidió. Los sirvientes no se atrevieron a desobedecerle después de ese incidente.

Mientras que sus restos se han convertido en los huesos de la maraña en el área **E3**, el espíritu de Zedna persiste en la capilla hasta el día de hoy como un poderoso *poltergeist*. Ataca a cualquiera que entra en la habitación, pero no puede salir de la capilla, y no utiliza sus poderes para perturbar ninguno de los libros.

POLTERGEIST DE ÉLITE

CRÍATURA 6

Bestiary 6

Iniciativa Sigilo +16

Tesoro: un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca en la estatua destruida de

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Farasma ve las iniciales del creador de la estatua, 'A.X.', talladas en el pie izquierdo de la misma. Y lo que es más interesante, esta prueba revela que el propio pie puede girar hacia un lado. Al hacerlo, el pie y una parte de la base de la estatua se abren, revelando un hueco en su interior que contiene varios diarios (los diarios de Asethanna, ver 'Investigación' más adelante), un pergamino de *restablecimiento* (4.º) y un pergamino de *arma fantasmal*.

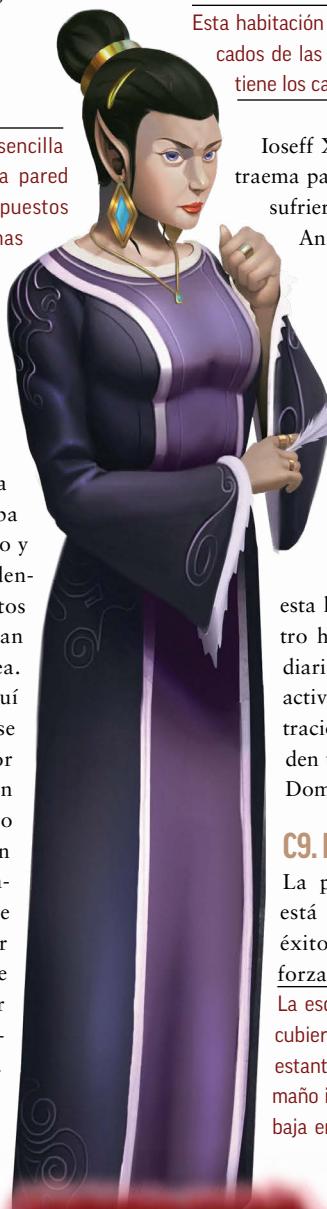
Investigación: los libros de las estanterías escaparon a la ira del *poltergeist* simplemente porque la propia malevolencia codicia el conocimiento, incluso el de sus enemigos. Los PJs pueden utilizar estos libros para el tema de investigación Psicopompos. Si los PJs descubren los diarios de Asethanna, pueden utilizarlos para investigar a la propia Asethanna Xarwin.

C6. La habitación de la mayordoma Bajo 4

Este polvoriento dormitorio contiene una sencilla cama y una alta cómoda al norte. Junto a la pared oriental, un par de sillas colocadas en lados opuestos de una mesita se encuentran entre dos ventanas mugrientas. En la pared opuesta a esta mesa también hay una chimenea.

La habitación sirvió en su día como aposento personal de la mayordoma de la mansión, Cathilda Athemer, cuyos restos pueden encontrar en el área C4.

Criatura: cuando los PJs entran en esta habitación, quien tenga éxito en una prueba de Percepción CD 19, escuchará un extraño y suave sonido de raspado y zumbido procedente de la chimenea. Hoy en día, varios cientos de avispas ocupan esta habitación, pues han construido su nido dentro de la chimenea. Después de casi dos décadas de habitar aquí tras ser atrapadas por el velo, las avispas se han vuelto extrañamente influenciadas por la malevolencia. Cuando se arremolinan para atacar, sus zumbidos suenan casi como la palabra 'Tchekuth', si es que los PJs han oído esta palabra en otro lugar; de lo contrario, no suenan a nada raro. El enjambre tiene la espeluznante costumbre de adoptar periódicamente la forma de una enorme mano izquierda mientras vuela, y cualquier criatura que alcanza la fase 2 de su veneno aumenta su valor de malevolencia en 1. Este aumento sólo puede producirse una vez por PJ, y cuando lo hace, oyen extraños susurros zumbantes que les invitan a 'quedarse aquí... conmigo... convertirse en uno... conmigo...'



ENJAMBRE DE ÉLITE

Bestiary 6

Iniciativa Percepción +12

C7. El cuarto de invitados

El grueso polvo se ha depositado en los muebles de este dormitorio aparentemente anodino.

Esta habitación de invitados rara vez se utilizó, incluso mientras vivían los Xarwin. No hay nada de interés aquí, por lo que es un buen lugar para que los PJs se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin.

C8. La habitación de Fulvia

Esta habitación está en un estado de desorden, con libros arrancados de las estanterías y muebles destrozados. Un escritorio tiene los cajones arrancados y volcados.

Ioseff Xarwin asignó esta habitación a Fulvia Nostraema para que se quedara a escribir. Después de que sufriera una crisis nerviosa, asesinara a su hijo Anitoli e intentara quemar la mansión, Ioseff la internó en el manicomio Darakole. Mientras él se ocupaba de tan desagradable tarea, Asethanna destrozó esta habitación en busca de pruebas de la relación real de Fulvia con su marido, y sus temores resultaron ser ciertos. La habitación ha quedado en este estado, ya que Ioseff nunca volvió a esta ala después de asesinar a su familia.

Investigación: para que los materiales de esta habitación sean útiles, un PJ debe pasar cuatro horas organizando el caos de libros, notas y diarios esparridos por esta habitación como una actividad de Exploración con el rasgo de concentración. Una vez organizados, estos recursos pueden usarse para Investigar a Fulvia Nostraema, el Dominio de la Oscuridad o Tchekuth.

C9. La habitación de Anitoli Moderado 4

La puerta enmohecida de esta habitación no está cerrada con llave, pero un PJ debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para forzar la cerradura.

La esquina noreste de esta habitación tiene una cama cubierta de polvo pero hecha. Al sur, una chimenea tiene estantes y aparadores a ambos lados. Una silla de tamaño infantil volcada yace en el suelo junto a una mesa baja entre ventanas mugrientas al norte. Hay juguetes esparridos por el suelo, junto con fragmentos de muñecos y páginas arrancadas de libros infantiles. Los restos aparecen dispuestos en forma de espiral y están cubiertos de moho.

CRIATURA 5

MALEVOLENCIA

El hijo de Fulvia, Anitoli, un niño precoz cuyo talento para la escritura y la poesía podría haberse convertido en una voz notable si hubiera llegado a la edad adulta, vivió y murió en esta habitación. Los juguetes del suelo se encuentran en la posición aproximada del extraño poema en espiral que hay en el techo del área B21.

Criatura: Fulvia asfixió a Anitoli con una almohada mientras dormía, después de convencerse de que Golarion había sido ofrecido para el Banquete por el Dominio de la Oscuridad sólo unos meses antes. Ioseff nunca se molestó en entrar en esta habitación, y mucho menos en enterrar el cuerpo que había dentro, ya que se encerró cada vez más en sus obsesiones en los meses siguientes a su orgía asesina. Desde entonces, Anitoli se ha convertido en un susurrador de desván especialmente poderoso, pero nunca sale de esta habitación. Pasa gran parte de su tiempo recorriendo el estrecho camino entre la espiral de juguetes y la basura del suelo, susurrando una y otra vez sus repetidas rimas. Lleva una túnica verde y tiene un cráneo de buitre como cabeza, cuyos huesos se mantienen unidos (o, en los lugares donde faltan, son sustituidos por completo) por coágulos de hongos de color verde pálido. Anitoli lucha hasta la muerte, pero no persigue a los enemigos más allá de esta sala. Durante el combate, se disculpa continuamente con los PJs por el 'Banquete' que se avecina y les advierte de que la muerte es la única escapatoria a la que puede aspirar cualquier persona en Golarion.

ANITOLI NOSTRAEMA

ÚNICO NM PEQUEÑO MUERTO VIVIENTE

Variante de susurrador de desván (*Bestiario 2*, pág. 28)

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Engaño +14, Ocultismo +13, Sigilo +15

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

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 95, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Aura de sollozos (auditiva, aura, emoción, encantamiento, mental, oculta) 3 m. Como susurrador de desván, pero con una salvación de Voluntad CD 21.

Desesperación susurrada Como susurrador de desván.

Velocidad (60 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +17 (ágil, sutileza), **Daño** 3d8 perforante, más robar aliento

Cuerpo a cuerpo mano huesuda +17 (ágil), **Daño** 2d12 negativo, más robar voz

Robar aliento (maldición, incapacitación, nigromancia, oculto) Como susurrador de desván, pero con una salvación de Fortaleza CD 24.

Robar voz (maldición, nigromancia, ocultismo) Como susurrador de desván, pero con una salvación de Voluntad CD 24.

C10. El despacho de Xarwin

Severo 4

La puerta de esta habitación está cerrada con llave; ver área C1 para más detalles

Las paredes este y oeste del despacho están recubiertas de estanterías, mientras que al norte cuelgan dos tapices que representan los colores rojo y negro de Cheliax. Delante de un amplio escritorio de madera hay dos sillas, una de ellas volcada, con una tercera silla detrás. Un hacha de mano de mango rojo sobresale de la superficie del escritorio, incrustada en la madera y rodeada de una mancha de sangre seca.

Esta habitación sirvió a Ioseff Xarwin como su despacho privado en vida, el lugar donde, aparentemente, atendía a sus obligaciones como paraconde. De hecho, pasaba gran parte de su tiempo investigando sus obsesiones aquí aunque, con el paso del tiempo, la investigación se trasladó cada vez más a su laboratorio en los dungeons de abajo.

Peligro: Ioseff vino a esta habitación inmediatamente después de regresar a casa de su viaje para entregar a Fulvia a los cuidadores del manicomio Darakole, donde se puso a preparar sumariamente el papeleo necesario para tratar sus acciones (el asesinato de su hijo y el intento de

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



destrucción de la propiedad chelia) para evitar una indeizada investigación completa por parte de los agentes de los Thrune, pero su enfurecida esposa le interrumpió no mucho después. Se enfrentó a Ioseff aquí con el anillo que encontró en la habitación de Fulvia, y cuando Ioseff se puso desafiante el anillo en el dedo e insultó a su mujer, ella le cortó la mano con una de sus hachas y luego se deshizo de la mano en el área C13 antes de volver al área C4. Ioseff salió de su despacho después de varios minutos, aunque utilizó algunas de las pociones que había en el cajón de su escritorio para curar lo mejor posible su grave herida. Después de cometer los asesinatos, no pudo soportar la idea de volver aquí y se limitó a cerrar la habitación. Desde entonces, la malevolencia se ha apoderado del trauma persistente, dando lugar a una peligrosa aparición.

HACHA DE MANO IRACUNDA

PELIGRO 7

ÚNICO APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +17 (experto); visión en la oscuridad

Descripción El hacha de mano incrustada sobre el escritorio se agita, vibra y luego vuela en el aire, acompañada de un grito de mujer lleno de rabia.

Desactivar Diplomacia CD 27 para calmar la ira de la aparición o Religión CD 25 para exorcizarla

CA 25; Fort +12, Ref +18, Vol +16

Dureza del hacha de mano 14; **PG** 60 (UR 30); **Inmortalidades** golpes críticos, inmortalidades a objetos, daño de precisión; **Debilidad** positiva 7

Chillido furioso (auditiva, emoción, miedo, mental, oculta) **Desencadenante** Una criatura se acerca a menos de 5 pies (1,5 m) del hacha de mano o más de 3 criaturas entran en el área C10; **Efecto** El chillido furioso de la rabia de Asethanna resuena por toda la habitación, y todas las criaturas a menos de 8 m del objeto deben hacer una salvación de Voluntad CD 25. La aparición tira entonces iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura siente que la aparición está especialmente enfadada con ella. La criatura queda asustada 2; su estado no disminuye automáticamente mientras la aparición permanece activa, y el hacha de mano obtiene un bonificador +2 por circunstancia a todos los golpes de hacha iracundos que intenta contra la criatura.

Rutina (evocación, ocultismo) El hacha de mano embrujada utiliza una acción para moverse a una casilla adyacente a una criatura en un radio de 25 pies (7,5 m), da un Golpe de hacha iracundo contra una criatura adyacente, o intenta Escapar de ser inmovilizada o retenida. Si no hay criaturas en un radio de 25 pies (7,5 m), se mueve en una dirección aleatoria. Si termina su turno y no hay criaturas en dicho radio, cae al suelo y la aparición se va.

Cuerpo a cuerpo hacha de mano iracunda +18, **Daño** 1d6+6 cortante más 2d6 mental y 1d6 sangrado

Restablecimiento 24 horas; acabar con el fantasma de Xarwin destruye esta aparición para siempre.

Tesoro: el arma es un *hacha de mano +1*, pareja de la otra encontrada en el área C3. Si los PJs se la llevan y no han inhabilitado dicha aparición, el objeto podría atacarles de nuevo después de que se reinicie en 24 horas. Una vez inhabilitado, el arma funciona como un *hacha de mano +1* estándar, pero con una propiedad adicional: cuando se blande contra el fantasma de Ioseff Xarwin, funciona como un *hacha +1 de toque fantasmal*.

Uno de los cajones del escritorio parece ligeramente abierto y manchado de sangre vieja. El cajón contiene algunos de los diarios de Xarwin (ver Investigación más abajo), junto con un estante construido para contener seis viales de pociones. Sólo quedan tres: los otros tres viales de pociones vacíos están cubiertos de sangre seca y yacen en el suelo bajo el escritorio. Las tres son pociones de *curacion moderada*.

Investigación: la mayoría de los libros y notas encontrados en la oficina se refieren a procedimientos anticuados del gobierno chelio. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 21, descubre una pequeña pila de notas en el reloj del área C2. Estas notas están escritas en infernal, pero un PJ que pueda leerlas puede seguir las instrucciones para abrir el compartimento cerrado encima del reloj sin hacer pruebas de Latrocínio; para hacerlo, un PJ debe pasar 1 minuto siguiendo las instrucciones como una actividad con el rasgo de manipular.

Los libros de contabilidad manchados de sangre y los diarios del escritorio pueden utilizarse para Investigar a Fulvia Nostraema, Ioseff Xarwin, la Orden de la Noche sin Estrellas, el *telescopio sin estrellas*, el *Espejo del Vacío* y la mansión Xarwin.

C11. El rellano

Los tramos de escaleras al norte de este rellano llevan al área B11, mientras que las escaleras detrás de las puertas en la pared sur llevan al área D2. Ambas puertas están cerradas con llave. La llave maestra del área C15 las abre, al igual que un PJ que tenga éxito en una prueba de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura.

C12. El mirador de la cripta

Esta larga sala contiene unas cuantas sillas de respaldo alto, lo que permite sentarse cómodamente mientras se mira a través de la pared de ventanas polvorrientas e incrustadas al norte.

A pesar de la suciedad de las ventanas, un PJ puede limpiar un punto para mirar a través de ellas como acción con el rasgo manipular, lo que le permite mirar el bosque al norte de la mansión Xarwin. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 12, se dará cuenta de que hay un claro en el bosque justo al norte de la mansión con algunos objetos curiosos en su interior: esa zona es la Cripta Cósmica (área A7).

Peligro: la primera vez que un PJ mira a través de esta ventana, un fantasma de la mansión Xarwin se manifiesta

MALEVOLENCIA

en el cristal, dando la impresión de un hombre de pie ante el pilar central del claro mientras hace algo para manipular la parte delantera de la estructura. Un momento después, el frente del pilar se abre como una puerta. El hombre se adentra en la oscuridad y luego la puerta se cierra, pero no antes de que vuelva a mirar hacia la ventana, como si se diera cuenta de que el PJ le está observando. Cualquiera que haya visto una representación de Ioseff Xarwin lo reconoce como el hombre del claro. Esta imagen funciona como un fantasma de la mansión Xarwin, y la investigación posterior de la Cripta Cósmica no revela ninguna evidencia del hombre visto a través de la ventana.

REFLEJO FANTASMAL

PELIGRO -1

Fantasma de la mansión Xarwin (página 11)

Sigilo CD 15

C13. El baño

La habitación tiene un banco de madera de 4,5 pies (1,5 m) de ancho colocado contra la pared opuesta a la entrada. Directamente al norte, los restos andrajosos de una cortina de seda cuelgan del techo. Los amplios agujeros y rasgaduras de la cortina permiten vislumbrar la habitación de más allá, que parece ser un baño. Una enorme bañera de hierro fundido se encuentra junto a la pared del fondo, mientras que al oeste se ve una gran chimenea junto a un par de barriles de agua.

Los Xarwin utilizaban esta habitación para bañarse y relajarse. La chimenea calentaba el agua para el baño, pero los dos barriles de agua hace tiempo que están vacíos. Este es un lugar excelente para que los PJs experimenten una manifestación de un fantasma de la mansión Xarwin.

Tesoro: un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca en la chimenea se da cuenta de una mano izquierda esquelética parcialmente enterrada en el polvo y la ceniza. Un anillo de oro brilla en el dedo anular de la mano, y los huesos de la muñeca parecen cortados limpiamente. Esta mano perteneció a Ioseff, quemada aquí por su esposa después de cercenársela, justo antes de retirarse a la zona C4 para preparar la huida de la mansión que nunca llegó a hacer. El anillo es el único superviviente de un juego que Ioseff y Fulvia se compraron mutuamente durante el apogeo de su aventura en Ustalav. Ambos anillos llevaban la inscripción '*Amor eterno bajo un cielo sin estrellas- Ioseff ♥ Fulvia*' en élfico. Ioseff fundió el suyo poco después de romper el romance, cuando se dio cuenta de que Fulvia lo había estado utilizando para ayudar a financiar su oferta para el *telescopio sin estrellas*; Fulvia conservó su anillo a lo largo de los años, con la esperanza de reavivar algún día el amor de Ioseff por ella. El anillo vale 25 po, y aunque no es mágico, puede usarse como arma contra Ioseff (ver página 53 para más detalles).

C14. Las habitaciones de los gemelos Moderado 4

Estas dos habitaciones tienen un diseño muy similar, y entre ellas comparten una única y compleja aparición que se desencadena una vez que un PJ entra en cualquiera de ellas. Ambas puertas están cerradas con llave; pueden abrirse con la llave maestra del área C15, o por un PJ que tenga éxito en una prueba de Latrocincio CD 20 para Forzar una cerradura. Puedes utilizar el siguiente texto para cualquiera de las dos habitaciones.

Hay una cama individual en la esquina de esta habitación. Las sábanas, enmarañadas y manchadas de sangre antigua, están amontonadas en el suelo. En la esquina opuesta hay una chimenea de tamaño medio; una cómoda independiente y una mesa con una silla completan el resto del mobiliario de la habitación.

Para el área C14a, añade lo siguiente.

Encima de la mesa hay un arco corto, varias flechas y un zorro disecado. Las paredes están decoradas con cuadros de bosques y escenas de caza.

Para el área C14b, añade lo siguiente.

Sobre la mesa descansa una maqueta de la mansión Xarwin, junto con varias hojas de papel e instrumentos de dibujo. Las paredes están decoradas con cuadros de casas de arquitectura llamativa.

El área C14a pertenecía a Marney (el hijo de Xarwin), mientras que el área C14b pertenecía a Mira (la hija de Xarwin). Ioseff se topó con ellos durante la noche de la masacre, uno tras otro. Rápidamente dominó a sus hijos antes de trasladarlos al laboratorio de abajo para cosechar sus cerebros. Cerró las puertas de sus habitaciones y no volvió a ninguna de ellas después de los asesinatos.

Peligro: los espíritus asustados de los gemelos Xarwin rondan por estas habitaciones, pero una vez que la aparición se desencadena, experimentan sus traumas a la inversa, pasando del tormento de tener sus cerebros extraídos a una percepción errónea e infantil de que los PJs están aquí para jugar.

LA ARQUITECTA Y EL CAZADOR

PELIGRO 6

ÚNICO **APARICIÓN** **COMPLEJO**

Sigilo +15 (experto)

Descripción Un par de adolescentes fantasmales (los gemelos Xarwin) gritan de dolor cuando les extraen el cerebro de la cabeza. Como si su trauma revirtiera, el dolor inicial se desvanece y expresan un deseo de jugar.

Desactivación Interpretar CD 21 (entrenada) para distraer a las apariciones y entretenérslas hasta que se calmen o Religión CD 25 (entrenada) para exorcizarlos

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +17, **Vol** +15

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

PG 54 (UR 27); **Inmortalidades** golpes críticos, inmortalidades de objeto, daño de precisión; **Debilidades** positivo 9

Dolor cerebral (mental, nigromancia) **Desencadenante** Pasa un asalto después de que una criatura viva abra la puerta de cualquiera de las habitaciones de los niños; **Efecto** Ambas puertas de las habitaciones se abren violentamente mientras los PJs experimentan visiones de los gemelos con la parte superior de sus cabezas cortadas por cuchillas invisibles, seguidas por la espantosa visión de sus cerebros siendo colocados en los cráneos vacíos. Todas las criaturas en **C14a**, **C14b**, o en el pasillo fuera de las habitaciones deben hacer una salvación de Voluntad CD 24. Las apariciones tiran entonces iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura enferma 1 por el dolor.

Fallo La criatura sufre 2d8+9 de daño mental y aumenta su valor de malevolencia en 1.

Fallo crítico Sufre 4d8+9 de daño mental, queda aturdida 1 por el dolor y aumenta su valor de malevolencia en 2.

Rutina La arquitecta (Mira Xarwin) utiliza Grilletes de recuerdos para hacer surgir una extraña jaula parecida a una casa de ectoplasma sólido alrededor de un objetivo determinado al azar. Esta casa tiene un extraño parecido con el hogar en el que creció el objetivo. El cazador (Marney Xarwin) da entonces un Golpe de caza contra ese objetivo.

Grilletes de recuerdos (emoción, incapacitación, mental) El objetivo cree que una versión en miniatura de la casa de su infancia se ha construido a su alrededor, encerrándolo en el lugar. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y es temporalmente inmune a Grilletes de recuerdos durante 24 horas.

Éxito El objetivo queda desprevenido hasta el final de su próximo turno.

Fallo El objetivo queda desprevenido e inmovilizado hasta el final de su próximo turno.

Fallo crítico El objetivo queda inmovilizado durante 1 minuto o hasta que se escape.

A distancia Disparo de caza +17, **Daño** 3d8 perforante y 1d8 mental persistente mientras el objetivo imagina que se está desangrando

Restablecimiento La aparición se restablece automáticamente 1 hora después de ser derrotada o después de que no queden criaturas vivas en el área para jugar. La aparición termina cuando se quitan los cerebros de Marney y Mira de la estatua recolectora de cerebros en el área **E9**.

C15. La habitación de Ioseff

Moderado 4

Una gran cama con dosel está colocada contra la pared norte de esta habitación. Las sábanas están enredadas, y un cabecero que hace las veces de estantería muestra varias chucherías, candelabros y un cofrecillo de hierro. La repisa de la gran chimenea de ladrillo situada al oeste aparece decorado con pequeños objetos de arte. Al sur de la cama, dos sillas flanquean una mesa redonda, mientras que la mesita de noche junto a la cama y la cómoda de la esquina sureste están en muy mal estado.

Ioseff y Asethanna utilizaban originalmente esta habitación como dormitorio, pero durante los últimos años de su vida, la pareja había adoptado la costumbre de dormir en habitaciones separadas.

Criatura: si algún ser fantasmal puede considerar que la mansión Xarwin es una delicia, ese sería un fuego fatuo. Uno de ellos llegó a la mansión, atraído por la deliciosa aura de miedo que desprendía el lugar. Tal vez como resultado de su inmortalidad a la magia, o tal vez como un efecto secundario de su hambre sobrenatural, el fuego fatuo descubrió que podía ir y venir a través del velo de Xarwin como quisiera, pasando a través de él sin dañarlo. Asimismo, nunca fue víctima de la influencia de la malevolencia y no ve la mansión como su hogar, aunque sí considera la mansión Xarwin como un banquete interminable.

Como resultado, el fuego fatuo pasa la mayor parte del tiempo en un estado de letargo, tumbado en un montón semigelatinoso de luz débilmente palpable sobre el centro de la cama. Sufre un penalizador -4 a las pruebas de Percepción debido a las largas semanas de saciedad de la malevolencia, pero una vez que se da cuenta de la presencia de los PJs, se levanta de la cama para adoptar una forma ligeramente parecida a un cráneo. Habla en común, presentándose como el 'amo de esta casa' y exigiendo saber por qué los PJs se han entrometido en su hogar. A pesar de toda la alimentación que el fuego fatuo ha tenido, no tiene ninguna idea real de quién vivió aquí, y los PJs que suponen erróneamente que están hablando con el espíritu de Ioseff e intentan sacarle información, deberían darse cuenta rápidamente de la verdad.

Una vez que el fuego fatuo se da cuenta de que los PJs han descubierto su engaño, se vuelve oscuro, esperando que los PJs asuman que simplemente se ha desvanecido. A continuación, les sigue de forma invisible, deseoso de un nuevo sabor de comida. Continúa acechándolos, y que la próxima vez que un PJ sufre un efecto de miedo o está muriendo, se alimenta de ese miedo. Al hacerlo, se revela a los PJs, por supuesto, tras lo cual ataca. Lucha hasta que queda reducido a 20 o menos Puntos de Golpe y entonces intenta huir. Sin embargo, estando tan debilitado, la malevolencia finalmente ríe la última. Aunque la alimentación de la criatura a lo largo de los años no supuso más que una molestia para la malevolencia, similar a una garrapata alojada en un rincón de difícil acceso, aprovecha esta oportunidad para deshacerse del fuego fatuo. Mientras huye, bandas de energía ectoplásica se extienden desde el suelo, las paredes y el techo para contenerlo; esta energía, a diferencia de la que compone el velo de Xarwin, puede afectar mucho al fuego fatuo. Cada asalto, al comienzo del turno de éste, la malevolencia gasta una reacción para intentar apresarlo con una prueba de Atletismo +15. No puede dañarlo, pero puede utilizar a los PJs indirectamente; mientras lo mantenga en su sitio, los PJs pueden atacarlo sin miedo a que se escape. Una vez que se acaba con él, los zarcillos ectoplásicos se retiran hacia las paredes y el

MALEVOLENCIA

suelo, dejando horribles manchas descoloridas donde se deslizan hacia la estructura del edificio.

FUEGO FATUO

Bestario, pág. 171

Iniciativa Percepción +16

Tesoro: los abalorios expuestos en el cabecero y la repisa de esta habitación son, en su mayoría, regalos hechos a la pareja Xarwin durante los primeros días de su matrimonio: estatuillas de Asmodeo, dagas ceremoniales, retratos de Abrogail I, etc. En total, estos objetos artísticos tienen un valor de 20 po. El módulo de visión para el reloj cerebral en el área C2 se encuentra en la repisa de la chimenea.

El cofre de hierro cerrado en la cabecera de la cama tiene un contenido de mayor valor. Este cofre puede abrirse con una pequeña llave de bronce escondida detrás de un ladrillo suelto en la chimenea (éxito en una prueba de Percepción CD 20 para localizar la llave), o un personaje puede intentar una prueba de Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura. El cofre contiene el anillo de boda de Ioseff (con un valor de 30 po), una llave maestra que puede abrir todas las puertas cerradas de la mansión Xarwin (pero no las de los dungeons inferiores), y una insignia roja y negra de diplomático que Ioseff sólo usaba en ocasiones especiales.

C16. El cuarto de baño

Una cortina podrida divide este cuarto de baño en dos mitades (norte y sur), pero los harapos colgantes hacen poco por ocultar un lado del otro.

No hay nada de importancia o de valor en esta habitación, pero es un lugar excelente para que los PJs se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin.

C17. El comedor

Severo 4

Una única y larga mesa se extiende por el centro de este comedor, rodeada por una combinación de sillas, rotas y deterioradas. Hay un par de candelabros caídos encima de la mesa en cada extremo. Al sur, un mueble para exponer los cubiertos, destrozado, apenas se mantiene en pie, mientras que un aparador para preparar la comida se tambalea sobre unas patas que parecen podridas. Hay una gran chimenea al norte, fría y oscura, aunque se ha convertido en la pieza central de una exhibición inquietantemente majestuosa de cortinas y mantelerías podridas, tiras de alfombra, fragmentos de madera y, en algunos lugares, extraños huesos de lo que parecen ser humanoides parecidos a murciélagos, todo dispuesto para representar un inmenso murciélagos con las alas desplegadas de un extremo a otro de la habitación. Su cabeza parece poco más que tres espejos de mano colocados para dar la impresión de un ojo alienígena de tres lóbulos.

Aunque esta habitación podría haber albergado a más de una docena de personas en su día, rara vez se sentaban

en ella más de los cuatro Xarwin y, con el paso de los años, las reuniones familiares completas se hicieron aún más raras.

Con un éxito en una prueba de Religión CD 20, un PJ reconoce la siniestra pantalla en forma de murciélagos de la pared norte como una representación del Dios Exterior Nyarlathotep en su apariencia como el que Acecha en la Oscuridad. Con una prueba de Ocultismo CD 16, un PJ identifica los extraños huesos en forma de murciélagos como pertenecientes a los grioths.

Criaturas: un PJ entrenado en el uso del *Espejo del Vacío* podría realizar un ritual con él para llamar a las criaturas de las estrellas. Sin embargo, se sabe que el poderoso espejo mágico se activa por sí solo cuando las estrellas están en la posición correcta y ciertas criaturas del lado más lejano del universo prestan atención. Un caso así ocurrió hace sólo unos meses, cuando un pequeño grupo de exploradores extraterrestres se topó con un curioso rectángulo de luz en las profundidades del espacio. Estas criaturas eran un grupo de grioths con aspecto de murciélagos quienes, al examinar el rectángulo, se vieron transportados a través del universo hasta el observatorio de la mansión Xarwin (área D6). El recolector de cerebros muerto viviente que habitaba allí mató a varios de ellos en cuestión de momentos, y el resto huyó escaleras abajo antes de llegar finalmente a esta planta. Desde entonces, los grioths, siempre obedientes a su único sacerdote superviviente, han habitado en este comedor y se han quedado prendados de la mansión. No han vivido aquí lo suficiente como para perder todos sus recuerdos, pero para ellos, sus vidas anteriores sólo existen como sueños mezclados con nostalgia.

En la actualidad, los siete grioths han convertido esta habitación en una guarida y un santuario para su siniestro patrón, Nyarlathotep, y no pasa un día sin que el líder de la secta dirija oraciones para que los grioths sean contactados por otros de su especie. No se atreven a volver al *Espejo del Vacío*, por miedo al recolector de cerebros muerto viviente que custodia la sala (los huesos de grioth que se exponen aquí proceden de los que no sobrevivieron a ese ataque inicial), pero tampoco buscan volver a casa. Para ellos, el descubrimiento de nuevos mundos que conquistar es su impulso, y esperan que al llegar a este nuevo y extraño mundo, otros de su especie les llamen.

Hay seis exploradores grioth aquí y un único líder de la secta, pero es posible que los PJs se hayan encontrado con algunos de los exploradores en los salones de la mansión. Mientras que los exploradores ven a los PJs como su primera oportunidad para empezar a conquistar este mundo, el sacerdote los retiene antes de ordenar un ataque. El sacerdote hace todo lo posible por comunicarse con los PJs hablando en aklo, preguntando por el mundo del más allá y por si otros de su especie gobiernan aquí todavía. Los grioths no saben mucho más sobre la malevolencia que acecha la mansión Xarwin, pero al menos deben mencionar que llegaron a través de la ventana de arriba desde el

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

otro lado del universo, y que es sólo cuestión de tiempo que sus hermanos les sigan. Justo antes de que el líder de la secta ordene el ataque, se preguntan si los PJs podrían subir al ‘vértice de arriba para ver la gloria de la ventana al más allá’, esperando convencer a los PJs de que se enfrenten al monstruo en el área **D6** para que los grioths puedan entonces abalanzarse para acabar con el grupo y reclamar el *Espejo del Vacío* para ellos.

En caso de que nadie hable aklo y no se pueda establecer la comunicación, a los grioths les parece bien atacar a los PJs para asegurarse sacrificios vivos a Nyarlathotep; en este caso, luchan hasta la muerte.

EXPLORADOR GRIOTH (6)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +7

CRIATURA 1

SECTORIO GRIOTH

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +10

CRIATURA 3

Tesoro: además de las curiosas armas de cristal vacío que llevan los grioths, el líder de la secta tiene una bolsa a su lado que contiene una lente de cristal brillante que arrebató de una mesa en el área **D6** antes de huir. Esta lente de repuesto está destinada para el *telescopio sin estrellas*, y es idéntica a la que se encuentra en el área **A4**.

Sueños perturbadores

Aunque Ioseff está vinculado a su laboratorio (área **E9**), puede notar y observar los eventos que se desarrollan dentro de la mansión, experimentando esas cosas casi como sueños o visiones. Como resultado, sabe que los PJs se han entrometido en su reino. Ioseff está particularmente interesado en el PJ que tiene la puntuación más alta de Inteligencia, ya que espera poseer a dicho PJ y luego usar su cerebro para terminar su plan de fusionarse con su familia asesinada.

En algún momento de esta aventura, preferiblemente después de que los PJs hayan alcanzado el 4.º nivel pero antes de que hayan explorado gran parte de los dungeons inferiores, Ioseff comienza a atormentar a los PJs desde lejos mientras duermen.

Cada noche, utiliza *pesadilla* y *mensaje onírico* contra dos PJs distintos. Utiliza *mensaje onírico* contra el PJ elegido (el que tiene la puntuación más alta de Inteligencia), enviando un sueño en el que el PJ va a la deriva por las profundidades del espacio y oye una voz extrañamente reconfortante que repite ‘*tienes lo que debería ser mío*’ veinticinco veces antes de que el mensaje termine. A continuación, utiliza *pesadilla* contra otro PJ que sospecha que sería el más eficaz contra él en la batalla (prefiriendo un campeón o clérigo de alineamiento bueno). Ioseff infinge visiones del PJ siendo atado a una mesa, haciéndole notar una horrible sensación de vértigo mientras su punto de vista se desplaza hacia arriba y lejos, y le da una breve visión de su propio cadáver sin cerebro y sin ojos en la mesa, sonriendo de alivio antes de que la oscuridad descienda. El resto de la pesadilla consiste en una caída interminable a través de las profundidades del espacio, y cuando el sueño se acerca a su final,



MALEVOLENCIA

una esfera brillante de luz le llama. Justo cuando el PJ que sueña ve que la luz es un agujero en la realidad en el que descansa su cuerpo, a ese agujero le crecen colmillos y se cierra de golpe: el PJ despierta un instante después y debe hacer una salvación contra la pesadilla de Ioseff.

Si esta táctica se repite demasiado a menudo, deberías considerar ajustar la naturaleza de las pesadillas que envía Ioseff. Incluso puedes utilizar estas pesadillas para dar a los PJs pistas sobre lo que deben intentar a continuación, ya que Ioseff revela demasiado por accidente.

Los pisos superiores de la mansión Xarwin

El tercer piso y el observatorio están situados sobre el centro de la mansión (para sus mapas, ver página 47). Los techos de esta planta tienen 10 pies (3 m) de altura. Los PJs ambiciosos podrían teóricamente llegar a este lugar antes de explorar los pisos inferiores trepando por el exterior del edificio, pero podrían verse sobrepasados si lo hacen.

D1. La pasarela del tejado

Una pasarela de madera rodea la parte central de la mansión y se asoma a los tejados del edificio hacia el este y el oeste, y a los terrenos de la mansión más allá. Una barandilla desvencijada adorna el borde de la pasarela, que parece a punto de derrumbarse.

Aunque vieja y desgastada, la pasarela sigue siendo estable. Puedes hacer que partes de la barandilla se desmoronen en momentos dramáticos, pero no deberían suponer un gran peligro para los PJs. La puerta del área **D5** está cerrada con llave (Latrocínio CD 20 para Forzar una cerradura); la llave maestra del área **C15** abre esa puerta.

D2. El salón de los niños

Moderado 4

Decenas de esqueletos de pájaros aplastados y montones de plumas están esparcidos por el suelo de esta sala. Las paredes están adornadas con vitrinas de cristal con plumas, insectos conservados y documentos enmarcados. Al sur, dos mesas semicirculares, cada una de ellas adosada a las paredes, presentan un edificio en miniatura exquisitamente elaborado, mientras que los bancos de las paredes opuestas están cubiertos de más plumas y huesos de aves.

Ioseff y Asethanna expusieron una vez los logros de los gemelos en esta sala como muestra de orgullo distanciado que pretendía absolver a cualquiera de los padres de tener que dedicar demasiado tiempo a alentar personalmente las actividades de los niños; el tutor interno de la mansión se encargaba de las exposiciones. Los insectos y plumas preservados fueron capturados por Marney Xarwin (con una prueba de Naturaleza CD 15, un PJ confirma que estas criaturas eran todas de especies locales), mientras que otro que tiene éxito en una prueba de Sociedad CD 15, identifica los dos edificios modelo como réplicas de la mansión Thrune en Egorian y el Salón Bhalyrest (y su icónico observatorio) en la Facultad Sincomakti en Ustalav, ambas hechas por

Mira Xarwin. Los documentos enmarcados contienen varios certificados de reconocimiento de los gemelos.

Peligro: un PJ que tiene éxito en una prueba de Naturaleza CD 14, discierne que los restos de pájaros en el suelo parecen ser chotacabras, pero un éxito crítico (o una prueba de Saber de Psicopompos CD 20) revela que son los restos de docenas, quizás cientos, de psicopompos nosoi.

VÓRTICE DE CARROÑA

PELIGRO 6

ÚNICO | APARICIÓN | COMPLEJO

Sigilo +15 (experto)

Descripción Los innumerables huesos y plumas del suelo se agitan en el aire en un estruendoso enjambre de pájaros esqueléticos parcialmente reconstruidos, cuyo lugubre canto llena la zona con sus picos y garras cortantes.

Desactivación Naturaleza CD 23 para convencer al vórtice de carroña de que los PJs no tienen malas intenciones o Religión CD 20 para exorcizarlo.

CA 24; Fort +11, Ref +17, Vol +15

Resistencia 10; **PG** 58 (UR 29); **Inmunidades** golpes críticos, inmunidades a objetos, daño de precisión; **Debilidad** positiva 7

Endecha de psicopompo (auditiva, emoción, miedo, mental, oculta) **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el área **D2**, o cualquiera intenta recoger o destruir los restos de pájaros; **Efecto** El vórtice de carroña llena el área **D2** con los abrumadores gritos de lo que suena como miles de chotacabras, pero esta cacofonía no puede oírse más allá de esta habitación. Las criaturas en el área **D2** deben hacer una salvación de Voluntad CD 21 (los adoradores de Farasma o aquellos con lazos con los psicopompos, obtienen un bonificador +4 por circunstancia a esta salvación). La aparición tira entonces la iniciativa.

Éxito crítico La criatura entiende que el canto es también una advertencia y una petición desesperada de absolución. Puede de notar la presencia de los psicopompos corruptos en las áreas **D5** y **E4** como si estuviera bajo los efectos del conjuro *localizar*, durante 24 horas. Mientras este efecto persiste, el PJ obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de habilidad realizados contra los psicopompos corruptos en estas áreas.

Éxito Como éxito crítico, pero el efecto de localizar sólo dura 10 minutos. La criatura sufre 2d8 de daño mental por los sentimientos abrumadores de tristeza y desesperación.

Fallo La criatura sufre 4d8 de daño mental debido a los abrumadores sentimientos de tristeza y desesperación.

Fallo crítico La criatura sufre 6d8 de daño mental por los sentimientos abrumadores de tristeza y desesperación, y mientras la aparición siga activa y permanezcan en el área **D2**, el PJ queda lenticulado 1 al verse obligado a no hacer nada más que sollozar durante una acción cada asalto.

Rutina (evocación, oculta) El agitado vórtice de picos y huesos lleva su acción a través del área **D2**, arañando y pico-teando a cualquier criatura en el área. Todas las criaturas del área **D2** sufren 2d8+9 de daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 24).

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Restablecimiento 24 horas; al derrotar a los psicopompos corruptos en las áreas **D5** y **E4**, esta aparición desaparece para siempre.

D3. El taller de taxidermia

Trivial 4

Los estantes de herramientas de taxidermia se alinean en las paredes del suroeste de esta estrecha habitación, y los barriles parcialmente llenos de paja y serrín se encuentran en el suelo. Una tela manchada de sangre yace encima de un banco de trabajo bajo una ventana mugrienta, con la forma de un objeto no identificable bajo ella.

Criatura: el primer PJ que se acerque al banco de trabajo debe intentar una prueba de Percepción CD 20. Independientemente del resultado, este PJ ve algo luchando débilmente bajo la tela manchada de sangre. Sin embargo, si tiene éxito, también oye una voz suavemente susurrada que viene de debajo de la tela y que grita: ‘Ayúdenlos... salvenlos...’ El PJ escucha las palabras en su idioma nativo.

Si alguien levanta la tela, un psicopompo nosoi parcialmente disecado, manchado de sangre y muerto desde hace tiempo, vuela repentinamente por el aire, dando vueltas por la habitación mientras grita y llora. Si los psicopompos corruptos del área **D5** aún viven, este cadáver de psicopompo embrujado intenta volar hasta esa habitación para atacarlos, golpeándose contra las puertas o ventanas si no puede. Si los PJs ayudan al nosoi embrujado a llegar al área **D5** o le permiten ir allí por su cuenta, activa su habilidad Ráfaga vengativa en cuanto puede. Si los psicopompos ya han muerto, el nosoi embrujado se desploma en el suelo poco después de animarse con un susurrado ‘gracias’ a los PJs, que comprenden inmediatamente el motivo de su gratitud. Si es atacado, el nosoi embrujado lucha hasta ser destruido.

NOSOI EMBRUJADO

CRÍATURA 2

ÚNICO	N	MENUDO	MONITOR	MUERTO VIVIENTE	PSICOPOMPO
-------	---	--------	---------	-----------------	------------

Variante de nosoi (Bestiario, pág. 287)

Percepción +8; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m)

Idiomas habla verdadera

Habilidades Acrobacias +8

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

Sentir vida (adivinación, divino) Como un psicopompo nosoi.

Habla verdadera El nosoi embrujado habla en requiato, el idioma de los psicopompos, pero todas las criaturas oyen sus palabras en sus idiomas nativos.

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

PG 28; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidad** corte 3; **Resistencias** negativas 3

Ráfaga vengativa (divina, nigromancia) **Desencadenante** El nosoi embrujado es destruido o entra en una casilla adyacente a un psicopompo corrupto en el área **D5**; **Efecto** El nosoi embrujado muere al explotar en una ráfaga de energía positiva. Esto cura a todas las criaturas vivas en un radio de 1,5 m un daño de 3d6 y, si se desencadena en el área **D5**, la Ráfaga vengativa

infinge 2d12 de daño negativo a cualquier psicopompo corrupto en esa área (salvación básica de Voluntad CD 18).

Velocidad 15 pies (4,5 m), vuelo 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo pico +8 (sutileza, mágico), **Daño** 1d4+1 perforante

Tesoro: los estantes muestran herramientas de artesano excelentes para el trabajo de taxidermia. Hay un *ocular de artesano* envuelto en una tela de seda encima del banco de trabajo.

Recompensa: si los PJs ayudan al nosoi embrujado destruyendo a los psicopompos corruptos en el área **D5**, se les conceden PX como si lo hubieran derrotado en combate.

D4. La armería

Una colección de arcos y ballestas descansan en una estantería en la parte sur de esta polvoriento habitación. Al noroeste, hay dos barriles llenos de viroles y flechas bajo una ventana mugrienta.

Tesoro: en este antiguo almacén, Ioseff guardaba una colección de armas utilizadas para cazar pájaros y psicopompos del tejado. Hay 40 flechas y 40 viroles de ballesta en los barriles. Las armas de los estantes incluyen tres arcos cortos, dos arcos largos, dos ballestas y una ballesta pesada. Una de estas armas (elige la que más le guste a un PJ) fue la última que usó Ioseff antes de perecer y, cuando murió, una parte de su energía espiritual se aferró a esta arma, transformándola en un *arma +1 de toque fantasmal*. Sin embargo, mientras el fantasma de Xarwin perdure, esta arma tiene un efecto secundario: un PJ que la lleve (o cualquier arma a la que se haya transferido la runa de *toque fantasmal*) sufrirá un penalizador -1 a todas las tiradas de salvación contra las apariciones o muertos vivientes de la mansión Xarwin. Si los PJs destruyen permanentemente a Ioseff Xarwin, este efecto secundario desaparece, pero el objeto sigue quedando como un *arma +1 de toque fantasmal*.

Un pequeño estuche en la estantería también tiene 5 flechas o viroles de ballesta (el tipo de munición debe coincidir con la arma mágica encontrada aquí) con puntas de flecha de adamantita; estas piezas de munición valen 35 po cada una.

D5. El museo

Moderado 4

La puerta del área **D5** está cerrada con llave (Latrocínio CD 20 para Forzar la cerradura); la llave maestra del área **C15** también la abre.

Un elegante pero polvoriento tramo de escaleras de caracol asciende en el centro de esta sala. Cuadros, vitrinas, trofeos de caza y aves disecadas la decoran, cubriendo todo el espacio disponible entre las mugrientas ventanas, dos de las cuales (situadas al este) aparecen rotas en algunos lugares, como si hubieran sido rotas por piedras. La sala está salpicada de mesas

MALEVOLENCIA

redondas bajas con esculturas encima. Todas las esculturas y pinturas parecen estar dañadas de una forma u otra.

En los primeros años, tanto Ioseff como Asethanna se enorgullecían de sus logros y los exponían aquí. Elogios de la casa Thrune, pinturas y trofeos de caza, así como esculturas de demonios, animales y de la reina Abrogail I, constituyen la mayor parte de estos objetos. Después de que Ioseff asesinara a su esposa, desfiguró y destruyó todo lo creado por Asethanna que quedaba aquí.

Criaturas: en los días posteriores a la muerte de Ioseff, algunos psicopompos intentaron invadir la mansión antes de que quedara envuelta en el velo. Uno de ellos habita hoy en día bajo la misma (área E4), pero cuatro de ellos acechan ahora en esta sala; los cinco se han corrompido por su largo encierro.

Estas criaturas, que antes eran un grupo de cuatro psicopompos nosoi, se han transformado en siniestros y crueles juguetes de la malevolencia. Han abandonado sus máscaras, y lo que queda de sus cabezas se parece más a cráneos humanos descarnados con colmillos afilados que a lo que uno esperaría ver sobre el cuerpo de un cuervo. Los cuatro nosois corruptos acechan entre los demás trofeos de caza de esta sala, con la cabeza metida bajo las alas, pero saltan inmediatamente para atacar a cualquier intruso, utilizando el Sigilo para tirar la iniciativa. Mientras lo hacen, sus gritos, profiriendo una maraña de las lenguas que hablan, amenazan a los PJs con que '*el Señor duerme abajo, vosotros no sois más que sus sueños, y cuando el Señor despierte, conoceréis el final de todas las cosas*'. Los psicopompos luchan hasta la muerte, persiguiendo a los PJs por la mansión y sus terrenos.

NOSOIS CORRUPTOS (4)

RARO **NM** **MENUDO** **MONITOR** **PSICOPOMPO**

Variante de nosoi (*Bestiario*, pág. 287)

Percepción +8; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m)

Idiomas abisal, celestial, infernal, requianno

Habilidades Acrobacias +8, Sigilo +8

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

Notar vida (adivinación, divina) Como psicopompo nosoi.

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

PG 28, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativas 3

Velocidad 15 pies (4,5 m), vuelo 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +8 (sutiliza, mágico), **Daño** 1d4+1 perforante más toque corrupto

Toque corrupto Los golpes de un nosoi corrupto infligen 1d6 de daño negativo a las criaturas vivas. Una criatura impactada críticamente por un Golpe de un nosoi corrupto debe hacer una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar drenada 1 (drenada 2 con un fracaso crítico) mientras la podredumbre se extiende por su carne.

Melodía embrujadora ♦ (auditivo, concentrado, divino, encantamiento, incapacitación, mental) Como el psicopompo, pero

CRÍATURA 2

aquellos a los que se dirige escuchan el estribillo mencionado anteriormente en su idioma nativo, en lugar de una canción embrujadora.

D6. El observatorio

Severo 4

Un conjunto de escaleras de caracol conduce a este observatorio octogonal, aunque la sala parece haber sido destrozada hace tiempo por una búsqueda violenta o quizás por una pelea larga y prolongada. Un escritorio y una silla en la parte norte de la sala parecen haber escapado a esta violencia, al igual que un espejo de 5 pies (1,5 m) de altura y 5 pies (1,5 m) de anchura de cristal oscuro en un marco de madera, pero otros muebles, estanterías y libros yacen esparcidos por el resto de la sala. Un montón de escombros cerca de las paredes del sur parecen ser los restos destrozados de lo que podría haber sido una plataforma de observación. En los lados oriental y occidental de la sala, unos engranajes y cadenas parecen haber permitido en su día la retracción del techo superior, pero los mecanismos y las cadenas del este y oeste yacen en escombros. Varios esqueletos extraños yacen esparcidos por el lugar; estas criaturas muertas hace tiempo parecen tanto humanoides como murciélagos, pero se asemejan a algo totalmente distinto.

El cabrestante del este controlaba el mecanismo de apertura del techo, pero ahora está destruido. Un PJ puede reconstruir el cabrestante con una prueba de Artesanía CD 24 para fabricarlo desde cero, siempre que recupere la fórmula para el proceso (que está en esta habitación) y el PJ que intenta la prueba sea de 6.º nivel; el cabrestante cuesta 200 po para recrearlo. Luego puede utilizarse para retraer el techo con una actividad de un minuto de duración que tiene el rasgo de manipular (el cabrestante occidental todavía funciona, por lo que los PJs pueden utilizarlo para cerrar el techo).

Los restos esqueléticos de esta sala consisten en cinco grotiots y medio, parte del grupo que llegó a través del portal espontáneo causado por el *Espejo del Vacío*. Uno de ellos fue cortado en dos cuando el portal se cerró abruptamente, dejando la mitad izquierda de dicho grotioto tirada en el suelo cerca del artilugio, mientras que el ocupante muerto vivo de la cámara mató a los otros cinco.

Criatura: cuando Ioseff Xarwin intentó realizar el último y fatídico ritual, el recolector de cerebros que conjuró desde las profundidades del espacio, le atacó. Mató al horror y huyó a su laboratorio con el *Espejo del Vacío* para encontrar una forma de escapar de la horrible maldición que le había infligido, dejando el cuerpo del recolector de cerebros esparcido entre los escombros del lugar. Una vez que la malevolencia infundió la mansión, animó a este alienígena muerto en forma de un horror muerto vivo único. El recolector de cerebros muerto vivo está atado a esta habitación y no puede perseguir a los PJs fuera de ella. Aunque el monstruo ataca al verlos, los PJs que hayan investigado con éxito la malevolencia también pueden saber que su intimidante presencia ayuda a constreñir al

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

fantasma de Xarwin. Si se mata al recolector de cerebros muerto viviente, el fantasma de Xarwin se vuelve más móvil, como se detalla en la página 43.

Esta criatura es un enemigo mortal, pero su transición a muerto viviente ha disminuido, afortunadamente para los PJs, el poder que tenía en comparación con cuando vivía. Sus ampollas cerebrales han reventado, dejándolo sin su capacidad de lanzar conjuros o la habilidad de recolectar cerebros eficientemente, pero tiene algunos poderes únicos y espeluznantes. Los intentos de comunicarse con la criatura sólo revelan su odio por este mundo y su deseo de limpiarlo de vida para poder regresar a su lejano hogar más allá de las estrellas y consolarse sabiendo que nada más vive en este planeta donde fue asesinado. Lucha hasta ser destruido.

RECOLECTOR DE CEREBROS MUERTO VIVIENTE CRIATURA 7

ÚNICO CM GRANDE ABERRACIÓN MUERTO VIVIENTE

Variante de recolector de cerebros (Bestiario, pág. 297)

Iniciativa Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, aklo, común, dracónico, proteico, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +17, Ocultismo +12, Sigilo +16

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

CA 24; Fort +18, Ref +12, Vol +15; +1 estado a todas las salvaciones contra daño mágico

PG 130, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Absorber cerebro fantasma ↗ (nigromancia) **Desencadenante**

El recolector de cerebros muerto viviente tiene al menos 1 cerebro fantasma tras usar Latigazo cerebral; **Efecto** El recolector de cerebros muerto viviente absorbe 1d4 de sus cerebros fantasma, obteniendo 1d8 puntos de golpe temporales por cada cerebro absorbido.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +18, **Daño** 2d10+8 perforante más toxina que pudre la mente

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +18 (ágil), **Daño** 2d8+8 cortante

Latigazo cerebral ↗ (mental, nigromancia, oculto) Expulsa una retorcida maraña de ectoplasma de sus ampollas cerebrales reventadas. Estas hebras ectoplásicas arremeten contra todos los objetivos vivos en un radio de 30 pies (9 m). Los objetivos en esta área deben hacer una salvación de Voluntad CD 25. Después de que el recolector de cerebros utilice esta habilidad, siete cerebros fantasma brillan y resplandecen donde antes estaban sus ampollas cerebrales.

No puede volver a usar Latigazo cerebral hasta que los siete cerebros fantasma sean absorbidos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre 4d6 de daño mental.

Fallo La criatura sufre 8d6 de daño mental.

Fallo crítico La criatura sufre 8d6 de daño mental y queda confundida.

Toxina que pudre la mente (veneno) **Tirada de salvación** CD 25 Fortaleza;

Duración máxima 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 negativo y estupefacción 1 (1 asalto);

Etapa 2 1d6 negativo, estupefacción 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 negativo, estupefacción 2 y lentificado 1 (1 asalto)

Tesoro: aunque la habitación está devastada, contiene las notas y libros de Xarwin, que han permanecido intactos. Con una hora de trabajo, estos materiales pueden reunirse y organizarse

Recolector de cerebros muerto viviente

MALEVOLENCIA

en una pequeña colección que puede usarse para Indagar el Dominio de la Oscuridad, la Orden de la Noche sin Estrellas, el *telescopio sin estrellas*, el *Espejo del Vacío* y Tchekuth.

Cinco *kukris* de cristal del vacío yacen entre los restos de los grioths muertos.

Si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 19 mientras mira estos libros, descubre dos cosas importantes: una fórmula para un techo retráctil como el de esta habitación (es una fórmula poco común de 6.º nivel que vale 12 po) y un conjunto de dibujos detallados de la Cripta Cósmica (área A7) que revela el método adecuado para abrirla.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca entre los escombros de la habitación, encontrará tres objetos más de valor: un astrolabio de cobre engastado con granates y amatistas valorado en 45 po, un multiusos del viajero y el módulo de audición para el reloj cerebral del área C2.

Quizá el mayor tesoro de esta sala sea el *Espejo del Vacío*. Los grioths llegaron por primera vez a la mansión a través de este antiguo artefacto, pero desde entonces ha permanecido en silencio. Consulta la página 68 para obtener más detalles sobre este objeto.

Xarwin se agita

Moderado 5

Una vez que los PJs destruyen al recolector de cerebros muerto viviente en el área D6, una de las opresiones espirituales que se cierne sobre la mansión Xarwin se desvanece, pero desafortunadamente, su destrucción también libera a Ioseff para extender su influencia más allá de su laboratorio en el área E9. Aunque no puede salir de esa zona como fantasma, la fuerza de su voluntad maligna puede manifestar una versión de sí mismo en forma de espectro en cualquier lugar dentro (o debajo) de la mansión Xarwin.

No hay encuentros guiados para cuando los PJs deben encontrarse con la manifestación de Xarwin, e incluso puedes omitir este encuentro por completo (particularmente si el grupo permanece concentrado en el objetivo y no se detiene en su marcha hacia el laboratorio de Xarwin). Los mejores momentos para hacer aparecer la manifestación de Xarwin son los intervalos de tiempo entre la derrota del recolector de cerebros muerto y el clímax de la aventura. Puedes utilizar la manifestación para proporcionar lo que son, en efecto, los clásicos 'sustos' de las películas de terror, haciendo que salga de una pared o del suelo para atacar a los PJs mientras pasean por partes de la mansión que podrían parecer seguras. Puede buscar a los PJs para atacarlos si pasan una noche en la casa o se toman el tiempo de investigar tomos y otras pistas. La manifestación puede incluso aparecer durante un combate (o inmediatamente después) para dar a los PJs hábiles un desafío extra. Incluso puedes utilizar

la manifestación para dar a los PJ pistas o conocimientos adicionales, como permitirles ver de primera mano los efectos del anillo de Fulvia (una táctica que podrían idear después de investigar la historia de la mansión).

Ten en cuenta que aunque la manifestación es una extensión del fantasma de Xarwin, no es una fuerza autónoma. Funciona más como una marioneta teledirigida que como un ser propio. Si la manifestación es derrotada, Xarwin no sufre. Puede crear una nueva manifestación después de que hayan pasado 24 horas, pero nunca puede tener más de una activa a la vez. Por último, aunque Xarwin controla la manifestación (que por tanto tiene su intelecto), no utilizará el espíritu para comunicarse con los PJs, aparte de, quizás, gritar '*Tienes lo que necesito!*' cuando se enfrente al PJ cuyo cerebro ha elegido como objetivo.

MANIFESTACIÓN DE XARWIN

CRÍATURA 7

ÚNICO	CM	MEDIANO	INCORPORAL	MUERTO VIVIENTE	WRAITH
-------	----	---------	------------	-----------------	--------

Variante de wraith (*Bestiario*, pág. 335)

Percepción +14; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m)

Idiomas aklo, común, infernal

Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +17, Sigilo +16

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

Unión a la mansión La manifestación no puede salir de la mansión Xarwin ni de los dungeons inferiores.

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +14, **Vol** +16; +1 por estatus a todas las salvaciones contra daño positivo

PG 90 curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todas 5 (excepto fuerza, toque fantasmal o positivo; doble resistencia contra no mágico)

Retroceso Si un PJ presenta a la fuerza el anillo de Fulvia a la manifestación de Xarwin como una acción con el rasgo manipular, éste debe hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico La manifestación de Xarwin no se ve afectada.

Éxito La manifestación de Xarwin sufre 4d6 de daño mental y queda asustado 1.

Fallo La manifestación de Xarwin sufre 8d6 de daño mental, queda asustado 2 y huye mientras siga asustado.

Fallo crítico La manifestación de Xarwin es destruida.

Velocidad vuelo 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mano espectral +17 (sutileza), Daño 2d8+7 negativo más drenaje de memoria

Drenaje de memoria (nigromancia, ocultismo) Cuando la manifestación daña a una criatura viva con su golpe de mano espectral, obtiene 5 Puntos de Golpe temporales, y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23 o quedar aturdido 1. Cada vez que infinge daño a una criatura, el estado de estupefacción de ésta aumenta en 1 si se fracasa en la salvación, hasta un máximo de estupefacción de 4.

Toque embrujado Cuando la manifestación golpea críticamente a una criatura con su Golpe de mano espectral, el valor del estado de malevolencia de la criatura aumenta en 1.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



CAPÍTULO 3: RECRUDECIMIENTO

A pesar de los peligros de las partes superiores de la mansión Xarwin, las cámaras inferiores son las zonas más peligrosas a las que los PJs pueden enfrentarse mientras exploran esta casa encantada. Aquí, la malevolencia tiene el control total mientras extiende lentamente su influencia por la región como una enfermedad que se acelera. Su sola presencia puede perturbar los sentidos o usurpar la mente de quienes bajan la guardia durante demasiado tiempo. Si los PJs destruyeron lo único que teme el fantasma de Ioseff (el recolector de cerebros muerto viviente que acecha el observatorio de la mansión) tendrán que enfrentarse al propio fantasma cuando empiece a salir de sus restos.

Los encuentros bajo la mansión Xarwin suponen que los PJs son de 5.º nivel.

Los dungeons de la mansión Xarwin

Los dungeons bajo la mansión Xarwin consisten en tres estilos de construcción diferentes: nuevas construcciones

realizadas durante la creación de la mansión (áreas **E1**, **E7** y **E8**), cavernas naturales (áreas **E2-E4**) y antiguas construcciones realizadas hace miles de años por la Orden de la Noche sin Estrellas (áreas **E5**, **E6** y **E9**).

Construcciones nuevas: estas zonas tienen paredes de ladrillo, techos reforzados y suelos de losa. Los techos tienen una altura media de 6 pies (1,80 m), y las habitaciones no están iluminadas.

Cavernas naturales: estas cuevas ya existían cuando la Orden de la Noche sin Estrellas se enfrentó a Tchekuth, y fueron incluidas en la antigua construcción de la Orden, aunque las estructuras que la Orden construyó en las cuevas se han derrumbado hace tiempo. La altura de los techos varía en las cavernas, y un resplandor verde pálido fosforescente llena estas zonas con una luz tenue. Este resplandor no tiene una fuente aparente, pero periódicamente, con el rabillo del ojo, un PJ puede observar una onda de luz tenue que pulsa a lo largo de las paredes de la cueva, que se desvanece instantáneamente cuando uno se vuelve para observarla directamente.

MALEVOLENCIA

Construcción antigua: la malevolencia es más fuerte en estas cámaras. Las evidentes ondulaciones de luz que dan a las cavernas una iluminación tenue brillan mucho más. Brillantes riachuelos de ectoplasma verde pálido suben por las paredes y se acumulan en charcos ondulantes en el techo que desafían la gravedad y bañan las zonas circundantes con una luz brillante. Las paredes de esta antigua construcción están hechas de losas de pórfido de color lavanda pálido cuidadosamente colocadas; sus techos tienen una altura media de 20 pies (6 m) en la mayoría de los lugares. Tallas de estrellas, lunas, cometas y otros objetos celestiales adornan los techos, dando a los charcos de ectoplasma brillante extrañas formas para llenar y ondular. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 25 o una de Saber (Arquitectura) CD 20 o de Saber (Thassilon), notará que la arquitectura evoca temas encontrados en las ruinas de Thassilon. Al igual que con aquellas ruinas, antigua magia conservadora ayuda a esta arquitectura a resistir los efectos de la erosión en la mayoría de los lugares (con la notable excepción del hundimiento en las áreas E2 y E6b).

E1. El sótano de la cocina

Moderado 5

Unas estanterías de madera parcialmente derrumbadas convierten esta habitación de paredes de ladrillo en una especie de laberinto. Donde las estanterías aún se mantienen en pie, quedan alimentos secos, leña polvorienta y otros utensilios de cocina antiguos, pero en el resto sólo hay montones de madera y escombros. En la pared norte hay una chimenea entre las estanterías.

Las viejas escaleras de madera del sur crujen con fuerza al pisarlas. Cualquier intento de cruzar a hurtadillas estas escaleras impone un penalizador de -2 a la prueba de Sigilo. Las escaleras conducen a la cocina (área B14). La puerta secreta al área E2 (marcada con una 'S' en el mapa de la página 47) puede ser descubierta por un PJ con un éxito en una prueba de Percepción CD 22.

Criaturas: en los días anteriores a que el velo de Xarwin descendiera sobre la mansión, una psicopompa catrina llamada Yianyin condujo a un par de esoboks a la mansión para investigar el lugar con la esperanza de ayudar al inquieto espíritu de Ioseff a trasladarse al Río de las Almas, sólo para ser corrompida por la malevolencia que había crecido dentro de estas cámaras. Todavía vive (en cierto modo) en el área E4, pero sus dos esoboks no tuvieron tanta suerte, ya que fueron sus primeras víctimas. La influencia de la malevolencia los devolvió a la vida como guls, y los dos muertos vivientes con cara de calavera y aspecto de león han habitado esta sala desde entonces.

Los dos guls se esconden entre las estanterías de los rincones del norte de la habitación; se lanzan *invisibilidad* en cuanto notan que los PJs se acercan (les perciben directamente durante el día si los PJs no tienen cuidado al bajar las rechinantes escaleras). Los guls de esobok han caído completamente bajo la influencia de la malevolencia, pero todavía tienen hambre de carne y atacan tan pronto como son

percibidos o cuando el primer PJ se mueve hasta más de la mitad de la habitación; los guls intentan abalanzarse y luego flanquear a sus enemigos. Perseguirán al grupo a través de las áreas E2-E4, pero no dentro de las cámaras antiguas; por lo demás, lucharán hasta ser destruidos.

GUL ESOBOK (2)

CRIATURA 5

RARO CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Variante de gul (Bestiario, pág. 204)

Percepción +14; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m)
olor (impreciso) 60 pies (18 m)

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiario

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +12, Intimidación +11, Religión +6, Sigilo +13, Supervivencia +12

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

CA 21; Fort +15, Ref +13, Vol +10

PG 90, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14 (mágico), **Daño** 1d10+7 más toque corrupto, fiebre del gul y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil, mágico), **Daño** 1d6+7 cortante más toque corrupto y parálisis

**Capítulo 1:
Susurros**

**Capítulo 2:
Manifestación**

**Capítulo 3:
Agravamiento**

**Caja de
herramientas de
la aventura**



Gul esobok

Conjuros divinos innatos CD 22; 2º *invisibilidad* (x3, sólo para uno mismo)

Abalanzarse El gul esobok da una Zancada y luego un Golpe de garra. Si comenzó esta acción oculta, sigue así hasta después del Golpe.

Consumir carne (manipular) Como un gul, pero recupera 3d6 PG.

Toque corrupto Los golpes de un gul esobok infligen 1d6 de daño negativo a las criaturas vivas. Una criatura acertada críticamente por un Golpe de un gul esobok, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar drenada 1 (drenada 2 en un fracaso crítico) mientras la podredumbre se extiende por su carne.

Fiebre del gul (enfermedad) Como un gul, pero Fuerza CD 22.

Parálisis (incapacitación, ocultación, nigromancia) Como un gul, pero Fuerza CD 22.

E2. La entrada a la caverna

Una fosforescencia verde pálida ilumina tenuemente una repentina caída hacia abajo en una caverna a unos 20 pies (6 m) de profundidad. Un viejo puente de tablones de madera, varios de los cuales se han caído, cruza la sima donde una estrecha escalera de madera de aspecto desvencijado desciende desde el lado oriental. Hacia el sur, las ásperas paredes de la cueva se convierten en piedra labrada. Aquí, unas espeluznantes ondas de fluido verde pálido y brillante suben por los lados de las paredes de piedra lavanda pálida hasta acumularse de forma imposible en el techo, brillando suavemente mientras el fluido llena las tallas de lunas crecientes, estrellas y otros diseños astrales. Una puerta de doble hoja de piedra se alza en la pared del sur.

Esta cámara es el lugar en el que los antiguos adoradores de Desna se encontraron con las cavernas naturales hace mucho tiempo, durante la construcción de su santuario guardián. Las escaleras y el puente son de construcción más reciente, ya que Ioseff los construyó él mismo para ayudarle a cruzar el abismo o bajar al área E3, pero se han deteriorado con los años. Un PJ debe tener cuidado al cruzar el puente, pasando de un tablón a otro mientras evita los agujeros dejados por las tablas caídas. Para ello, debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 20; si fracasa, el PJ cae 20 pies (6 m) a la cueva inferior. Las escaleras que llevan hacia abajo son más sólidas y no requieren una prueba para orientarse.

Un PJ puede escalar las paredes del abismo con una prueba de Atletismo CD 15 para Trepas.

Peligro: el primer PJ que intenta cruzar el puente tiene más que preocuparse por las tablas sueltas, ya que un asombroso conjuro se manifiesta en el punto medio de la travesía. La visión fantasmagórica causada por la aparición es visible para todos pero se desvanece tan pronto como su reacción se resuelve.

BOCA DE TCHEKUTH

ÚNICO APARICIÓN

Sigilo CD 25

Descripción El abismo que hay debajo se mueve y se ondula,

PELIGRO 6

transformándose en una inmensa boca abierta llena de incontables colmillos afilados. Una lengua frunciada y rasposa se alza desde las nocivas profundidades para azotar y saborear. Dos palabras surgen de la inmensa garganta: 'ilā Tchekuth!'

Desactivación CD 28 Ocultismo o Religión (para exorcizar la deslumbrante aparición)

CA 24; Fort +17, Ref +11, Vol +18

Dureza 14; **PG** 56 (UR 28); **Inmortalidades** golpes críticos, inmunidad a objetos, daño de precisión; **Debilidad** positivo 5

Lengua hambriona (emoción, encantamiento, miedo, mental, oculto) **Desencadenante** una criatura cruza el abismo; **Efecto** Aparecen unas vastas fauces con colmillos que se abren debajo, y una larga lengua rasposa se alza para atacar a la criatura que la ha desencadenado, que debe hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico La criatura se da cuenta de que la aparición es un fantasma aterrador que no puede herirla realmente y sale ilesa.

Éxito La criatura esquiva la lengua rasposa pero cae del puente como resultado, sufriendo 10 de daño por la caída (la criatura puede Agarrarse a un saliente con una salvación de Reflejos CD 24).

Fallo Durante un breve momento, la criatura siente el horrible tacto de la lengua rasposa cuando la roza, lamiendo sus recuerdos y haciendo que quede aturdida 1 durante 24 horas. La criatura cae entonces (como en el éxito anterior).

Fallo crítico La criatura siente que la lengua la envuelve y luego experimenta el horror de ser arrastrada hacia abajo durante lo que parecen días, pero en realidad, sólo pasa un instante. La criatura queda estupefacta 2 durante 24 horas, durante las cuales no puede recordar su nombre. También aumenta el valor de su estado de malevolencia en 1 y luego cae (como el éxito anterior).

Reinicio El aturdimiento se reinicia después de 24 horas y se destruye permanentemente si el fantasma de Ioseff es puesto a descansar.

E3. Foso de despojos

Moderado 5

El aire de esta extensa caverna es frío, húmedo y brillante; hay una suave luz verde que no emana de ninguna fuente discernible. La humedad brilla en las paredes y el suelo, y gran parte de la zona central de la caverna está ocupada por un estanque de agua amplio pero poco profundo, en el que se han esparcido los huesos de lo que parece ser más de una docena de humanos.

El foso de esta sala sólo tiene unos metros de profundidad a lo largo de la orilla, y desciende hasta una profundidad de 5 pies (1,5 m) más allá. Los antiguos adoradores de Desna utilizaban el agua pura de este lugar como depósito de agua potable; hoy en día, el agua tiene un sabor salobre y asqueroso (cualquiera que la beba deberá hacer una salvación de Fortaleza CD 20 para evitar enfermar 1, o enfermar 2 en caso de fracaso crítico). Los huesos son los restos de quienes se convirtieron en un inconveniente para Ioseff Xarwin mientras vivía, desde sirvientes que se volvieron

demasiado curiosos o mercenarios que realizaron tareas delicadas y a quienes no se podía permitir vivir.

Criatura: aunque los cuerpos que Ioseff Xarwin arrojó sin contemplaciones a este foso no se alzaron inmediatamente como muertos vivientes, sus almas (traumatizadas por la traición) no entraron inmediatamente en la Río de las Almas. A medida que la mansión se volvía más embrujada, los espíritus atrapados aquí también empezaron a manifestar fantasmas, y Xarwin evitó en gran medida quedarse aquí en sus últimos meses.

Cuando la malevolencia despertó con la muerte de Xarwin, los espíritus inquietos de este lugar se desgarraron y volvieron a unirse, se ataron a los huesos que dejaron atrás y se transformaron en una monstruosidad grotesca y estridente: una maraña de huesos. Este monstruo muerto

viviente surge de las aguas del foso en cuanto un PJ intenta buscar entre los huesos o se adentra más de 30 pies (9 m) en la caverna. Cientos de esqueletos se arrastran en un montón unido por gruesas marañas de negro ectoplasma viscoso, sus brazos se extienden hacia adelante para agarrar a los vivos. La ‘maraña de huesos’ puede moverse por el foso sin tener que nadar, pero trata el agua como terreno difícil mientras se agita. La maraña de huesos persigue implacablemente una vez que se despierta, y puede pasar fácilmente por pasajes de 5 pies (1,5 m) de ancho o por puertas. No perseguirá a los PJs en la mansión superior ni en el área E9; por lo demás, luchará hasta ser destruida.

MARAÑA DE HUESOS

CRIATURA 7

Página 70

Iniciativa Sigilo +15

Tesoro: Xarwin despojaba cuidadosamente los cuerpos de sus víctimas de sus objetos de valor antes de arrojarlos aquí, pero uno de los mercenarios de los que se deshizo se había tragado una *piedra eón de nódulo de oro* que había robado en una misión, con la esperanza de no tener que compartir la piedra. Murió antes de poder recuperar la piedra. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 mientras busca en el foso, puede localizar la *piedra eón*, que otorga la habilidad de entender el aklo.

E4. La cripta inferior

Moderado 5

Las paredes de esta caverna irregular de 10 pies (3 m) de altura están adornadas con tallas antiguas: imágenes de estrellas, cometas y polillas cerca del techo. Cerca del suelo, aparecen imágenes de formas monstruosas enterradas en las profundidades. Un agujero de 10 pies (3 m) de ancho en el techo conduce a la oscuridad.

El agujero (indicado en el mapa de la página 47 con un círculo de puntos) lleva a la Cripta Cósmica (área A7). Aunque un PJ puede trepar por los nichos con una prueba de Atletismo CD 10 (si alguien puede alcanzar el peldán más bajo a 10 pies (3 m) del suelo), no hay ningún mecanismo en este lado para abrir la cripta de arriba para acceder a la superficie. Al tener éxito en una prueba de Religión

CD 15 o Saber de Desna, un PJ nota que las tallas de la pared representan una extraña variante de un tema artístico común. Normalmente, las polillas de Desna vigilan en el cielo nocturno para proteger del Tapiz Oscuro en lo alto, pero las tallas aquí parecen extrañamente invertidas, como si las polillas de Desna estuvieran vigilando un peligro muy abajo.

Criatura: Yianyin, que en su día fue una ansiosa emisaria del Osario que buscaba ayudar a calmar los espíritus

Maraña de huesos

MALEVOLENCIA

perturbados de la mansión Xarwin, y otros psicopompos vigilaron la región durante los últimos días de Ioseff Xarwin. Cuando Xarwin pereció, los psicopompos sintieron que su alma se resistía a seguir adelante, pero Yianyin ignoró sus consejos y se adentró en la mansión con dos esoboks. La malevolencia se alzó poco después, y cuando envolvió la mansión con su membrana, los psicopompos que permanecieron fuera murieron. Yianyin no tuvo tanta misericordia, ya que fue corrompida por la malevolencia y ahora no se ve a sí misma como una guía de espíritus perdidos, sino como una cosechadora de almas.

La influencia de la malevolencia suele mantener a Yianyin en un estado de fuga mientras permanece inmóvil en la alcoba del sureste, pero en cuanto se percata de la presencia de algún intruso, se sacude una gruesa capa de polvo de sus huesos y sus ropas de color azul intenso. Un ectoplasma verde pálido rezuma de ella y hace que su largo y blanco cabello se retuerza alrededor de su cabeza como si estuviera bajo el agua. Al ver a los PJs, Yianyin extiende sus brazos como si los invitara a un abrazo y dice: ‘¡Adelante y convertíos en uno con el Señor de Abajo! y utiliza su habilidad Compeler a los condenados. A continuación, tira Diplomacia para iniciativa. Lucha a muerte pero no persigue a las criaturas por el pozo hacia la superficie. Mientras Yianyin lucha, sigue invitando a los PJs a deponer las armas, entregar sus almas al Señor de Abajo y dar la espalda al río de las Almas para unirse a Tchekuth.

YIANYIN

CRÍATURA 7

ÚNICA **NM** **MEDIANO** **MONITOR** **PSICOPOMPO**
Variante de psicopompo catrina (Bestiario 2, pág. 209)

Iniciativa Percepción +16; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m)

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiato; telepatía 120 pies (36 m), *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +17, Saber del Osario +16, Diplomacia +17, Intimidación +17, Medicina +16, Ocultismo +14, Religión +16

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

CA 25; **Fort +14, Ref +17, Vol +16**; +1 por estatus a todas las salvaciones contra daño mágico

PG 115; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 7, veneno 7

Presencia inquietante (aura, divina, miedo, emoción, encantamiento, incapacidad) 30 pies (9 m) Una criatura que comience su turno dentro del aura deberá hacer una salvación de Voluntad CD 22.



Yianyin

49

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a la presencia enervante durante 24 horas.

Éxito Las tiradas de ataque de la criatura sufren un penalizador por estatus de -1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura siente la mirada sin ojos de Yianyin sobre ella, pero sabe que algo mucho más peligroso y monstruoso la observa a través de esas cuencas vacías. La abrumadora presencia de esta inteligencia alienígena hace que la criatura quede lentificada 1 durante 1 asalto mientras tiembla y se estremece de miedo.

Fallo crítico Como el fracaso, pero en cambio, la criatura queda aturdida 1 y conoce el nombre de lo que mira desde esos ojos vacíos: Tchekuth.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +18 (ágil, sutileza), **Daño** 2d8+2 contundente más toque corrupto

Conjuros ocultos innatos CD 25; **4.º confusión, asesino fantasmal; 3.º disfraz ilusorio; 2.º invisibilidad** (a voluntad, sólo para uno mismo); **Trucos (4.º)** luces danzantes; **Constante (5.º) don de lenguas**

Compeler a los condenados ♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental) Como catrina, pero con salvación de Voluntad CD 25.

Toque corrupto Los golpes de Yianyin infligen 2d6 de daño negativo a las criaturas vivas. Una criatura acertada críticamente por el

Golpe de Yianyin debe hacer una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar drenada 1 (drenada 2 con un fracaso crítico) mientras la podredumbre se extiende por su carne.

Beso de la muerte ♦ (muerte, divino, manipular, niromancia) Como catrina, pero 4d6 de daño negativo.

E5. El quirófano

Severo 5

Parte de la zona este de esta sala da a un espacio más grande al oeste, separado del resto de la sala con una elegante barandilla de hierro. Dos cortos tramos de escaleras descenden 4,5 pies (1,5 m) hasta la sala de más allá, que parece ser una combinación de biblioteca, taller y quirófano. Los libros se alinean en las estanterías de piedra a lo largo de las paredes occidentales, y un cofrecillo de hierro ocupa el centro sobre una plataforma semicircular. Las alcobas situadas al norte y al sur cuentan con estanterías llenas de objetos extraños. Hay un par de bancos de trabajo al norte a ambos lados de un taburete; la parte superior de dichos bancos de trabajo aparece cubierta de frascos de cristal vacíos y botes de metal parcialmente montados. Al sur, herramientas de alquimia y equipo de soplado de vidrio cubren una larga mesa de

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

piedra. En el centro de la sala, una mesa de operaciones de metal y madera presenta herramientas quirúrgicas junto con varios elementos de sujeción que descansan cerca. Los riachuelos de líquido verde fosforescente suben por las paredes de piedra y se acumulan en charcos brillantes en el techo.

Hace mucho tiempo, los antiguos adoradores de Desna utilizaban esta cámara como biblioteca, pero cuando Ioseff se hizo cargo del lugar, pasó años acondicionándola como lugar para investigar y realizar el proceso de extracción y conservación de cerebros vivos en la mesa de operaciones. Los bancos de trabajo del norte contienen varios cilindros cerebrales parcialmente completados, mientras que Ioseff utilizaba la mesa más larga del sur para elaborar componentes de vidrio y fluidos conservantes. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Ocultismo CD 25 mientras registra el contenido de esta habitación interpreta correctamente el propósito de la misma.

Criatura: arrastrado originalmente desde las estrellas con el *Espejo del Vacío* y mantenida obediente mediante rituales de *embaucamiento*, un poderoso mi-go llamado Ixirizmid todavía habita aquí. Aunque el *embaucamiento* que Xarwin utilizó para mantener a Ixirizmid obediente como asesor quirúrgico hace tiempo que expiró, la influencia de la malevolencia tuvo mucho tiempo para imponer su voluntad en la mente del hongo alienígena. Hoy en día, Ixirizmid se considera el cuidador de este laboratorio y ha pasado su tiempo puliendo el equipo, organizando los dispositivos y manteniendo las herramientas listas para su uso.

Al ver a los PJs, el mi-go les da la bienvenida con su zumbante voz, preguntando quiénes de ellos están listos para dejar de lado las limitaciones de la carne y comenzar sus nuevas vidas. Cualquier PJ que acepte la oferta del mi-go, en el transcurso de una dolorosa operación, muere mientras su cerebro es trasplantado a un *cilindro cerebral* (ver página 66 para más detalles). Por supuesto, aquellos que deseen evitar este destino no están obligados a aceptarlo. Ixirizmid intenta capturar a los PJs vivos si se resisten, pero no los perseguirá fuera de esta cámara.



CRIATURA 8

IXIRIZMID

ÚNICO NM MEDIANO HONGO

Variante de mi-go (*Bestiary 3*)

Percepción +17; visión en la penumbra, sentido de la vibración (preciso) 30 pies (9 m)

Idiomas aklo, común, mi-go

Habilidades Acrobacias +16, Arcanos +18, Atletismo +15, Engaño +17 (+21 a Imitar), Latrocincio +16, Medicina +21, Ocultismo +18, Religión +17, Sigilo +16

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

CA 26; **Fort** +14, **Ref** +18, **Vol** +17

PG 170; **Inmunidades** frío; **Debilidades** cortante 5

No respira Ixirizmid no respira y es inmune a los efectos que requieren respiración (como un veneno inhalado).

Velocidad 30 pies (9 m) volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil, sutileza), **Daño** 2d8+5 cortante más Agarrón

Rituales extracción cerebral (página 67)

Disfraces inteligentes Ixirizmid puede utilizar Engaño para hacerse pasar por cualquier criatura humanoide mediana, aunque tarda 1 hora en crear dicho disfraz. No puede hacerse pasar por un individuo específico con esta aptitud.

Eviscerar ♦ (manipular) Ixirizmid lleva a cabo una cirugía rápida y dolorosa en una criatura que ha agarrado o sujetado, o que está inmovilizada de otra manera. Haz una prueba de Medicina contra la CD de Fortaleza del objetivo. Independientemente del resultado, el objetivo se vuelve temporalmente inmune a Eviscerar durante 24 horas.

MALEVOLENCIA

Éxito crítico El objetivo sufre 8d6 de daño cortante, queda lentiificado 1 durante 1 asalto y queda torpe 1, debilitado 1 o anonadado 1 (a elección del mi-go) durante 24 horas.

Éxito El objetivo sufre 5d6 de daño cortante y queda lentiificado 1 durante 1 asalto por el dolor.

Fallo El objetivo sufre 3d6 de daño cortante.

Fallo crítico El objetivo no sufre ningún daño.

Ataque furtivo Ixirizmid infinge 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Tesoro: la colección de libros y papeles en los estantes de esta habitación cubren predominantemente los temas de anatomía, cirugía y una amplia gama de experimentos, en su mayoría poco éticos. Un PJ que investigue mientras esté en esta biblioteca podrá hacer uso de los libros para obtener un bonificador +1 a cualquier prueba de Recordar conocimientos asociada a estos temas.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Medicina u Ocultismo CD 24, mientras estudia estos libros durante un periodo de 8 horas dedicado a Investigar, podrá reunir suficientes notas que pueden ser utilizadas para aprender el ritual de *extraer cerebro* (página 67).

Xarwin había hecho anotaciones muchos de estos libros. Un PJ puede utilizar estas anotaciones para Indagar acerca de Ioseff Xarwin, Asethanna Xarwin, Fulvia Nostraema, el Dominio de la Oscuridad y la Orden de la Noche sin Estrellas.

El cofrecillo metálico sin cerrar en la estantería del oeste contiene el módulo de habla para el reloj cerebral del área C2.

Entre el equipo de la mesa del sur hay un conjunto de herramientas de alquimista ampliadas, un par de gafas de alquimista y una lente de repuesto para el telescopio sin estrellas (idéntica a la que se encuentra en el área A4).

E6. La sala antigua

Moderada 5

Un fluido verde brillante gotea lentamente por las paredes de color lavanda pálido de este pasillo de 10 pies (3 m) de ancho, mientras que las innumerables huellas en el polvo del suelo parecen inquietantes, como huellas dactilares del tamaño de una cabeza humana.

Este pasillo sirvió en su día como arteria principal para el tráfico y permitía el acceso al complejo más profundo donde la Orden de la Noche sin Estrellas tenía sus viviendas, el templo y el tesoro. Sin embargo, un fallo en la magia de conservación provocó el colapso del túnel, sellando las cámaras más profundas.

El área E6a cuenta con una alcoba de 10 pies (3 m) de ancho en la que una vez hubo un azata de guardia, pero su periodo de servicio terminó hace tiempo y volvió al palacio de Desna en Cinosura. En la actualidad, esta alcoba se ha convertido en un foco de influencia de la malevolencia (ver Criaturas más abajo).

El túnel derrumbado en el área E6b conducía antaño a las profundidades del templo subterráneo de la Orden de la

Noche sin Estrellas, pero estas cámaras son ahora inaccesibles. Ioseff pasó algún tiempo tratando de desenterrar los escombros, sólo para perder los nervios cuando los restos se movieron ominosamente. En lugar de arriesgarse a que toda su mansión se derrumbara, dejó los escombros intactos. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20, se da cuenta de la evidencia de décadas de antigüedad del intento de Ioseff, mientras que un PJ que tenga éxito en una de Saber (Ingeniería) CD 20 para Recordar conocimiento, nota los peligros potenciales de la excavación. Puedes determinar si los PJs pueden o no despejar este túnel y lo que puede haber en las cámaras selladas más allá.

Las puertas del área E6c han sido cerradas con llave. Un PJ puede abrirlas con la llave del área C15, con una prueba de Latrocincio CD 22 para Forzar una cerradura, o con una prueba de Atletismo CD 20 para Abrirlas por la fuerza.

El techo del área E6d tiene sólo 7 pies (2,10 m) de altura. Cuando se construyó el complejo, esta zona estaba conectada a la superficie, pero con el paso de los siglos quedó enterrada hasta que los trabajadores de Xarwin la perforaron mientras construían el *scriptorium*. Xarwin les hizo tapar el agujero con ladrillos y luego instaló la puerta secreta al sur. Al norte, instaló una puerta secreta al área E8. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22, descubre ambas puertas secretas (indicadas por las 'S' en el mapa de la página 47).

Criaturas: las curiosas marcas en el polvo de este pasillo fueron dejadas por un par de inmensas manifestaciones de la malevolencia sacadas directamente de la traumatizada mente de Ioseff: un par de manos izquierdas de tamaño humano, cortadas por la muñeca como por una enorme hacha. Cada una de estas gigantescas manos izquierdas lleva un enorme anillo que parece idéntico al que los PJs podrían haber encontrado en el área C13. Las dos manos gigantes reptantes permanecen en reposo en el área E6a hasta que notan que algo se acerca a menos de 9 m y entonces se mueven inmediatamente para atacar. Cada una lucha hasta ser destruida, momento en el que toda la mano (anillo incluido) se funde en una marea nociva de ectoplasma verde que se evapora rápidamente. Mientras el fantasma de Ioseff todavía exista, nuevas manos reptantes se manifestarán aquí después de que pase una semana.

MANOS REPTANTES DE ÉLITE (2)

CRÍATURA 5

Bestiario 2, págs. 6, 56

Iniciativa Percepción +14

E7. El *scriptorium*

Hay un par de escritorios se encuentran en el lado este de esta habitación de paredes de ladrillo: uno es una escribanía y el otro una mesa de trabajo para encuadrinar. Al norte, un armario con puertas de cristal agrietado alberga una colección de utensilios de escritura. Un gran rincón al oeste está lleno de estanterías con pergaminos enmohecidos, papel y material de encuadrernación.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

A menudo, Xarwin encontraba en mal estado extraños y antiguos tomos que coleccionaba. Cuando eso ocurría, Ioseff realizaba reparaciones en los tomos aquí. Las escaleras más allá de la puerta suroeste conducen a la biblioteca (área **B10**). La estantería del oeste contenía los suministros necesarios para reparar los libros, pero el tiempo no ha sido benévolos con estos materiales: se han echado a perder.

La puerta secreta al norte puede ser descubierta por un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 22. Esta habitación es un lugar excelente para que los PJs se encuentren con un fantasma de la mansión Xarwin.

Tesoro: el armario contiene herramientas de artesano excelentes, utilizables para la encuadernación y la escritura. Además, una pequeña caja de madera contiene tres pergaminos ocultos: un *pergamino de comprensión idiomática*, un *pergamino de hipercognición* y un *pergamino de restablecimiento* (4.º).

Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 25 mientras Investiga los estantes en la alcoba del noroeste, descubre un panel oculto que, cuando se mueve a un lado, permite ver una caja fuerte de metal cerrada construida en la pared. Esta caja fuerte no puede abrirse con la llave del área **C15**; sólo la llave de la caja fuerte encontrada en los restos de Xarwin en el área **E9** puede abrirla. Por otra parte, un PJ puede abrirla con una prueba de Latrocínio CD 32 para Forzar una cerradura o Abrir por la fuerza con una prueba de Atletismo CD 35; la caja fuerte también se puede abrir a golpes (Dureza 18, PG 72, UR 36). La caja fuerte contiene lo que queda de la fortuna de la familia Xarwin. Después de haber gastado la mayor parte en sus actividades ocultas, Ioseff esperaba que la publicación del ensayo de Fulvia lo mantuviera financiado hasta que pudiera llevar a cabo su transformación final. La caja fuerte contiene varios cofres pequeños de madera con un total de 340 pc, 665 pp, 198 po y 8 ppt. Un libro de contabilidad de cuero contiene unas cuantas docenas de pagarés y cartas de crédito caducadas de la Casa Thrune; el libro y su contenido valen 20 po como objeto de coleccionista. Cerca de la parte trasera de la caja fuerte, envuelto en un pañuelo manchado de sangre, está el anillo de boda de Asethanna, que vale 50 po.

E8. La cripta familiar

Bajo 5

El moho salpica las paredes y el suelo de esta húmeda habitación. Los sarcófagos se encuentran en nichos a lo largo del resto de las paredes, diez en total. Cada sarcófago tiene una placa de bronce con su nombre, aunque sólo cuatro están grabados.

Esta sala estaba destinada originalmente a servir de cripta familiar, que podría servir a varias generaciones del linaje Xarwin. Las cuatro placas grabadas adornan los cuatro sarcófagos situados más al sur y llevan los nombres de Ioseff, Asethanna, Marney y Mira. Mientras que el sarcófago de Ioseff está vacío, incluso un examen superficial revela que las tapas de los otros tres han sido selladas con tiras de plomo clavadas en las junturas. Un PJ que tenga éxito

en una prueba de Atletismo CD 20, podrá Abrir por la fuerza cualquiera de estos sarcófagos de piedra. Cada uno contiene los restos esqueléticos de la familia asesinada de Xarwin, colocados aquí por el propio Xarwin después de tomar de ellos lo que necesitaba. En los tres casos, a los esqueletos de Asethanna, Marney y Mira se les ha extirpado quirúrgicamente la parte superior del cráneo. Sin embargo, no hay ninguna presencia inquietante que habite aquí, ya que los espíritus inquietos de estas víctimas permanecen en la mansión, en el lugar donde fueron asesinadas.

Xarwin solía utilizar la puerta secreta de la pared sur para entrar y salir de las antiguas cámaras, y por lo tanto, es un poco más fácil de encontrar que las otras: un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20, se dará cuenta de su existencia. Arriba, la puerta del norte lleva al área **B21**.

Criatura: no mucho después de que los Xarwin se mudaran, Ioseff pidió a su esposa Asethanna que tallara para él una estatua de madera que sirviera de cuerpo para un gólem. Esta construcción sigue aquí hasta el día de hoy, una representación sorprendentemente realista de Ioseff Xarwin (con ambas manos intactas). El gólem permanece en silencio ante la puerta secreta, obedeciendo aún sus órdenes de no dejar pasar a nadie más que a Ioseff Xarwin. Ataca a cualquiera que intenta apartarlo para abrir la puerta secreta (incluyendo a cualquiera que abra la puerta desde el área **E6d**) pero no persigue a los enemigos fuera de esta sala.

GÓLEM DE MADERA

Bestiario 2, pág. 130

Iniciativa Percepción +12

CRIATURA 6

E9. El laboratorio de Xarwin **Extremo 5**
 Las paredes de color lavanda pálido de esta sala ondulan con un fluido verde brillante que gotea hasta acumularse en el techo. Las alcobas de las paredes del este y el oeste contienen libros y herramientas, mientras que muchos más libros se encuentran en los numerosos estantes de madera que recubren las paredes. Al sureste, unas cortinas azul oscuro ocultan lo que hay más allá: una horrible estatua de cristal, bronce y madera. Al norte se encuentra una representación de una criatura parecida a un cangrejo con varias cúpulas de cristal en la espalda; hay cerebros humanos flotando dentro de tres de estas cúpulas llenas de líquido.

Al oeste de esta inquietante estatua hay un marco de espejo de madera vacío. Cerca de este marco hay un escritorio y una silla fuera de su sitio, frente a la estatua. Un esqueleto humano vestido con ropas aristocráticas rojas y negras podridas sobre una camisa con cadenas yace desplomado en la silla. La zona que rodea el cuerpo está salpicada de sangre seca y trozos de carne curtida, como si la piel y los órganos de la figura se hubieran desprendido de su cuerpo, dejando el esqueleto intacto. Al esqueleto le falta la mano izquierda a la altura de la muñeca, pero la derecha sostiene un largo telescopio de plata contra su pecho.

MALEVOLENCIA

En el centro de la sala, una plataforma de piedra de 10 pies (3 m) de diámetro y 3 pies (90 cm) de altura sostiene una losa de 6 pies (1,80 m) de diámetro y 6 pulgadas (15 cm) de grosor, casi como la tapa de un pozo. Toda la plataforma hierve con un exudado verde pálido que constantemente expulsa al aire zarcillos vacilantes antes de absorberlos una y otra vez.

Esta habitación sirvió a Xarwin como laboratorio y, en sus últimos años, también como dormitorio. La desvencijada cama y la mesita de noche que se encuentran detrás de la zona con cortinas ofrecen una lúgubre visión de los últimos y solitarios años de vida del hombre.

La estatua al norte representa a un recolector de cerebros (un PJ que tenga éxito en una prueba de Ocultismo CD 26 para Recordar conocimientos identifica a esta criatura). Las cúpulas de cristal de su espalda pueden funcionar como un *cilindro cerebral* (página 66), excepto que permiten conservar los cerebros sin capacidad de ver, oír o hablar. Estos cerebros pertenecieron en su día a Asethanna, Marney y Mira Xarwin, abandonados durante las últimas décadas para soñar y dormir; permanecen en gran medida ignorantes de su destino, incluso cuando sus almas siguen rondando sus habitaciones en la mansión superior. La destrucción de estos cilindros cerebrales hace que se desvanezcan los correspondientes fantasmas de las zonas C4 y C14 y permite a los Xarwin pasar al Osario.

La losa del centro de la sala es una especie de lápida: los restos osificados de Tchekuth, pero que despiertan lentamente, se encuentran a cientos de metros justo debajo de esta piedra. El ectoplasma verde y retorcido que cubre la piedra irradia un caos y un mal abrumadores si se examina con *detectar alineamiento*. Una inscripción en la superficie de la piedra, escrita en celestial, puede ser leída a través del ectoplasma retorcido por un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20. Dice: ‘*Que permanezcas abajo, envuelto en la piedra, apartado de la oscuridad de arriba. Que tu nombre sea olvidado para siempre, y tus males queden en la memoria de los muertos. Que todas tus noches permanezcan sin estrellas para siempre*’. Aunque espeluznante e inquietante, el ectoplasma es inofensivo.

Criaturas: en vida, Ioseff Xarwin era un paraconde de Cheliax y un bardo consumado cuya enigmática musa le llevó a obsesionarse con el Tapiz Oscuro. Sin embargo, como muerto viviente, perdió gran parte de su humanidad, sus ambiciones políticas y la mayoría de sus poderes de bardo, salvo su lanzamiento de conjuros oculto. No se levanta de sus huesos cuando los PJs entran. En su lugar, su fantasma se desliza por la lápida de Tchekuth, arrastrando con él largas ataduras de pegajoso exudado verde mientras se vuelve para mirar a los PJs. Si el PJ que eligió como anfitrión está presente, señala con su dedo bueno a ese PJ y grita: ‘*¡Y ahora me llevaré lo que es mío!*’. Si no, hará este anuncio al PJ con la Inteligencia más alta de la sala. Ioseff no se detiene a hablar más: ataca de inmediato, usando Intimidación para la iniciativa.

Durante el combate, Ioseff intenta usar Posesión maléfica sobre su PJ objetivo cada asalto, usando su tercera acción para moverse adyacente a ese objetivo si es necesario o Golpeando a otro PJ al alcance si no tiene que dar una Zancada. Sin embargo, una vez reducido a 80 PG o menos, Ioseff se da cuenta de que los PJs son quizás más peligrosos de lo que esperaba y abandona esta táctica. Entonces intenta usar la Amputación fantasmal contra su PJ objetivo, después de lo cual cambia a los conjuros. En el siguiente asalto, lanza *convocar aberración* para invocar a un bocón barbotante, tras lo cual mantiene el conjuro y utiliza otros para dañar a los PJs, buscando dejar ileso a su PJ objetivo con la esperanza de derrotar a sus aliados, para poder volver a los intentos de posesión.

Si los PJs han permitido que los nosois reunidos se conviertan en un alfea (página 71), el sonido de cientos de chotacabras llena la habitación una vez que Ioseff es reducido a 50 o menos Puntos de Golpe. La bandada entra en la batalla en el siguiente asalto, habiendo pasado los asaltos anteriores del combate hasta entonces volando hasta este lugar desde el exterior, por ejemplo, rompiendo ventanas y forzando puertas en el camino; utiliza Acrobacias para la iniciativa. El alfea ataca a Ioseff, y para este encuentro, su aura de duelo sólo le afecta a él, no a los PJs. Ioseff trata de usar *destierro* sobre la bandada de nosoi tan pronto como puede, y después concentra sus ataques. Si la bandada consigue capturarlo en una jaula de almas, intenta *cambio de Plano* con el fantasma. Si resiste el efecto de la jaula de almas, la bandada *cambia de Plano* al Osario, dejando que los PJs terminen la lucha por su cuenta. Si fracasa la salvación contra la jaula de almas del alfea, su alma es arrebatada y es rápidamente juzgada (ver Cómo acabar con Ioseff en la página 55).

Si Ioseff consigue poseer a su PJ objetivo, grita triunfante y dice ‘*¡Pronto estaréis conmigo de nuevo, amores míos!*’ antes de seguir combatiendo a los PJs con sus conjuros. En esta circunstancia, puede abandonar el área E9 para perseguir a sus enemigos. Un PJ que lleve el anillo de Fulvia se dará cuenta automáticamente de que, con la mano que lleva el anillo, puede dar un impacto sin arma contra el PJ poseído. Si acierta, Ioseff debe hacer una salvación de Voluntad CD 30 para resistirse a ser expulsado de su anfitrión. Si saca un fracaso crítico en esta tirada de salvación, también queda aturrido 3 y no puede usar Posesión maléfica durante 24 horas.

Ioseff está vinculado a esta cámara y no puede seguir a los PJs fuera de esta habitación, pero sí puede usar sus conjuros contra los que se retiran al área E6. Sin embargo, al final de cualquier asalto en el que ningún PJ permanece en el área E9, la malevolencia hace que estas puertas se cierren de golpe.

Si es reducido a 0 PG, Ioseff no es destruido, pero para cada PJ que tenga el estado de malevolencia, dicho estado quedará reducido a 0 inmediatamente. El cuerpo fantasmal grita mientras se deshace en una mancha ectoplasmática

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

en el suelo, pero vuelve a formarse después de 2d4 días, completamente curado.

JOSEFF XARWIN

CRÍATURA 9

ÚNICO CM MEDIANO ESPÍRITU FANTASMA INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Fantasma humano varón (*Bestiario*, pág. 166)

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, infernal

Habilidades Arcanos +17, Saber de Astronomía +21, Saber de Chelax +17, Engaño +19, Intimidación +19, Ocultismo +21, Sociedad +19, Sigilo +18

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

Ligado a una ubicación

CA 29; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +18

PG 112, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo el daño 10 (excepto fuerza, toque fantasma o positivo; doble resistencia contra daño no mágico)

Retroceso Si un PJ presenta a la fuerza el anillo de Fulvia a Ioseff como una acción con el rasgo manipular, éste debe hacer una salvación de Voluntad CD 26; a partir de entonces es inmune a Retroceso durante 24 horas.

Éxito crítico Ioseff no se ve afectado.

Éxito Ioseff sufre 4d6 de daño mental y queda asustado 1.

Fallo Ioseff sufre 8d6 de daño mental y queda asustado 2.

Fallo crítico Ioseff sufre 8d6 de daño mental, queda asustado 2 y aturdido 3.

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Ver Cómo acabar con Ioseff en la página 55 para más detalles sobre cómo impedir que su fantasma rejuvenezca.

Vergüenza Ioseff sufrirá un penalizador -1 a las tiradas de ataque y de salvación contra un PJ que lleve el anillo de Fulvia (área **C13**). Este penalizador se duplica a -2 contra un PJ que lleve puesto el anillo de Fulvia. Al comienzo de su turno, un PJ que posea el anillo de Fulvia puede intentar una prueba de Percepción CD 20 secreta; si tiene éxito, siente una débil compulsión alimentada por la indignación para presentar el anillo de Fulvia al fantasma.

Velocidad vuelo 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ Látigo ectoplásmico sangriento +19 (ágil, sutileza, mágico, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+7 daño negativo

Conjuros innatos ocultos CD 28, ataque +20; **5.º convocar aberración, destierra;** **4.º asesino fantasmal, pesadilla, zarcillos macabros;** **3.º lentiñifar, mensaje onírico, paralizar;** **2.º apacible descanso, imagen múltiple, maniobra telequinética;** **1.º miedo, orden imperiosa, rayo de debilitamiento;** **Trucos (5.º)** atontar, luz, mano del mago, proyectil telequinético, sonido fantasma

Rituales CD 28; extraer cerebro, embaucamiento

Incitar sublevación ♦ **Desencadenante** Una criatura a menos de 10 pies (3 m) de Ioseff fracasa una tirada de salvación contra uno de sus conjuros; **Efecto** Ioseff infunde la magia de su conjuro con las agonías de su propia muerte. Además de los efectos causados por el conjuro desencadenante, el objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 28 o

contraer una sublevación interna en la fase 1 (fase 2 en caso de fracaso crítico); ver la página 67 para los detalles de esta inquietante aflicción alienígena.

Posesión maléfica ♦ Como un fantasma, salvación de Voluntad CD 28. Un PJ que lleve puesto el anillo de Fulvia obtendrá un bonificador +4 por objeto a su salvación y tratará el resultado de la salvación como un grado de éxito mejor que el resultado obtenido. Si Ioseff intenta usar esta habilidad sobre un PJ que lleva puesto el anillo de Fulvia, puede intentar una prueba de Percepción contra la CD de Sigilo del portador del anillo para notar el anillo a tiempo de evitar el intento; si tiene éxito, pierde las dos acciones gastadas para hacer el intento pero evita más efectos. Si no se da cuenta del anillo e intenta poseer al portador, obtiene automáticamente un éxito crítico en su salvación de Voluntad, Ioseff queda aturdido 3, y no puede volver a usar Posesión maléfica durante 24 horas.

Amputación fantasmal ♦ (nigromancia, ocultismo) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ioseff levanta el muñón de su brazo izquierdo, y la sangre que mana empieza a formar una mano fantasmal que luego utiliza para señalar a una criatura humanoide en un radio de 30 pies (9 m). Esta criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 28.

Éxito crítico La criatura nota un repentino y agonizante dolor en su mano izquierda.

Éxito Como éxito crítico, pero la criatura también sufre 2d6 de daño cortante y queda torpe 1 durante 1 asalto, ya que siente como si le hubieran cortado la mano izquierda con un hacha.

Fallo La criatura enferma 2, sufre 5d6 de daño cortante y queda torpe 2 durante 1 minuto, ya que siente como si le hubieran cortado la mano izquierda con un hacha.

Fallo crítico El PJ enferma 3 y sufre 8d6 de daño por corte y 2d6 de daño por sangrado mientras su mano izquierda parece desprenderse y caer al suelo antes de descomponerse instantáneamente en huesos. El PJ queda torpe 2 y herido 1. Tan pronto como este estado de herido es eliminado, la mano del PJ vuelve milagrosamente y también termina el estado torpe.

Tesoro: los restos esqueléticos de Ioseff acunan el *telescopio sin estrellas*. La lente está destrozada; hay que colocar uno de los repuestos (que se encuentran en el área **A4**, **C17** o **E5**) en la mirilla para que pueda volver a funcionar. Consulta la página 67 para obtener más detalles sobre este objeto.

Además del *telescopio sin estrellas*, un registro de los restos de Ioseff revela un *camisote de mallas* +1, una *varita de arma espiritual*, una *varita de amansar* (2.º) rota, una *daga* +1 de golpe y un *anillo de ventrilocuo* en su mano restante.

Los pergaminos garabateados en su escritorio incluyen un pergamo de *sublevación interna*, junto con las notas de Ioseff de que esperaba utilizar su desciframiento del conjuro alienígena para salvarse. Las notas se pierden antes de que pudiera terminar sus pensamientos, ya que

MALEVOLENCIA

sucumbió a dicho conjuro antes de poder tomar medidas para recuperarse.

La colección de libros que se guardan aquí en las estanterías es muy adecuada para investigar los temas del Hombre de Ceniza, el Dominio de la Oscuridad, la Orden de la Noche sin Estrellas, el *telescopio sin estrellas*, Tchekuth y el *Espejo del Vacío*. Entre estos libros se encuentran algunas de las confesiones más privadas de Ioseff; los PJs que se tomen el tiempo de leerlos deberían ser capaces de reconstruir las respuestas a la mayoría de sus preguntas persistentes sobre la malevolencia en la mansión Xarwin.

Entre estos libros, los PJs también pueden encontrar volúmenes que pueden utilizar para aprender el ritual *embaucamiento*. Quizás lo más interesante para los PJs curiosos son las notas a medio completar del ritual que Ioseff tenía casi terminado y que le habría permitido usurpar el control de un recolector de cerebros y fusionar las mentes de su esposa e hijos con la suya propia. Con una prueba de Ocultismo CD 30, un PJ confirma que, si Ioseff hubiera pasado sólo unas pocas semanas más en su proyecto, el ritual podría haber funcionado. En su estado actual, el vil ritual no tiene ningún valor, y la mayoría de los PJs deberían notar con razón el impulso de destruir las notas. De lo contrario, puedes decidir qué puede pasar con estas notas si caen en las manos equivocadas.

Cómo acabar con Ioseff

Si los PJs consiguen asegurarse la ayuda de una bandada de algea y los psicopompos consiguen hacer *cambiar de Plano* al fantasma de Ioseff al Osario, es rápidamente juzgado, acabando así con su espíritu.

Sin embargo, a excepción de esta resolución rápida, los PJs deben reducir el fantasma a 0 PG antes de poder acabar con él permanentemente. El método para hacerlo requiere tres pasos. Si los PJs tienen problemas para averiguarlos, pueden aprenderlos investigando a Ioseff Xarwin a fondo (página 63).

Para acabar con Ioseff, se deben cumplir estas tres condiciones después de derrotarle pero antes de que rejuvenezca:

- El recolector de cerebros muerto viviente del área **D6** debe ser destruido.
- Se deben liberar los cerebros de su esposa e hijos de la estatua del recolector de cerebros, permitiendo que sus almas se trasladen al Osario.
- Volver a colocar el *Espejo del Vacío* en su marco en la Cripta Cómica.

En cuanto se cumplen estas tres condiciones, un escalofriante aullido de frustración y dolor llena el aire cuando el fantasma de Ioseff se alza del suelo cerca de los PJs. Ioseff hace un movimiento como si fuera a atacar, pero una maraña de largas patas arácnidas hechas de ectoplasma rojo sangre surge del suelo a su alrededor y atraviesa su cuerpo fantasmal por una docena de

lugares. Un momento después, un inmenso conjunto de mandíbulas dentadas se eleva para cerrarse rápidamente a su alrededor. Ioseff grita de agonía mientras la manifestación ectoplásica de Tchekuth consume su alma, absorbe sus recuerdos y luego se retira a las profundidades de la tierra, durmiendo de nuevo mientras el *Espejo del Vacío* permanezca en su lugar.

Cómo concluir la aventura

Si los PJs son derrotados, o si abandonan los horrores de la mansión Xarwin sin colocar el *Espejo del Vacío* de nuevo en su marco en la Cripta Cómica, es sólo cuestión de tiempo antes de que Tchekuth se alce, completamente transformado en una aberración gargantuesca. El proceso sólo se acelera si Ioseff consigue poseer un cuerpo de carne

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



El fantasma de Ioseff

y hueso, después de lo cual pasará menos de un mes antes de que complete su acto final para que su cerebro y los de su familia sean absorbidos en un nuevo recolector de cerebros que podrá controlar desde dentro. La influencia de Tchekuth le obligará entonces a acelerar el regreso del antiguo mal.

El nacimiento cataclísmico de Tchekuth desde abajo de la mansión destruye por completo la finca, y el desprendimiento de tierra resultante entierra lo que queda de Cala Torcida. Como aberración de nivel 24, Tchekuth es un enemigo al que sólo pueden enfrentarse los PJs de más alto nivel, pero hasta su derrota, su influencia se extiende como un contagio por el oeste de Avistan, mientras atrae a las sectas a su causa y prepara a Golarion para el Banquete del Dominio: el fin del mundo cuando el planeta sea arrastrado a un voraz agujero negro inteligente traído al sistema por la voluntad de Tchekuth. Por supuesto, Tchekuth y el *Espejo del Vacío* escaparán de esta devastación, dejando al Hombre de Ceniza vigilando el fin de otro mundo. El momento en que se produzca este terrible apocalipsis queda a tu elección. Una campaña completa en la que los PJs se esfuerzen por derrotar al creciente culto de Tchekuth mientras gran parte de Ravoune y Cheliax Occidental caen bajo su control corruptor podría ser lo único que puede salvar a Golarion.

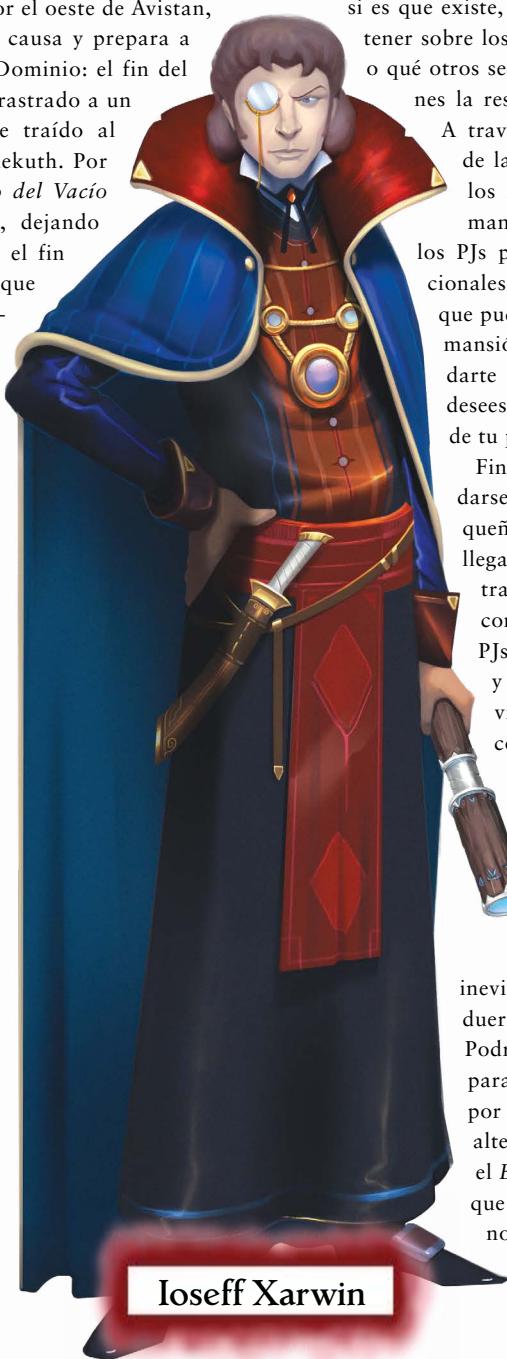
A la luz de estos resultados potencialmente apocalípticos, el destino de las almas atrapadas en la mansión Xarwin podría parecer menor, pero concederles el descanso eterno no es menos un triunfo para los PJs. Ciertamente, si Ioseff sigue siendo un fantasma, eventualmente poseerá un cuerpo y finalizará su espeluznante plan para transponer su cuerpo en un recolector de cerebros que alberga los cerebros de su familia. Incluso si los PJs ponen esos cerebros a descansar, sin embargo, tener a Ioseff Xarwin renaciendo como un recolector de cerebros todavía podría conseguir el regreso de Tchekuth, estableciéndose como el nuevo sumo sacerdote de la Malevolencia en un mundo condenado.

Si, por otro lado, los PJs limpian la mansión Xarwin y devuelven el *Espejo del Vacío* a la Cripta Cósmica, la zona pronto vuelve a la normalidad. La mansión funcionaría bastante bien como base de operaciones una vez reconstruida y restaurada, por supuesto, pero a medida que pase el tiempo, los PJs podrían encontrarse con visitas de gente extraña y siniestra ansiosa por tener acceso al 'legado Xarwin' para temas de investigación propios no mencionados. Si los PJs siguen la pista de Fulvia Nostraema, podrían sorprenderse al descubrir que aún vive, ya que su linaje élfico la convierte en una de las reclutas más longevas del manicomio Darakole. Podrán determinar, si es que existe, qué extraña influencia ha podido tener sobre los ocupantes de ese establecimiento o qué otros secretos podría compartir con quienes la rescaten o le devuelvan la cordura.

A través de conversaciones con Fulvia, de la investigación en profundidad de los muchos libros encontrados en la mansión, o de sus propias conjecturas, los PJs podrían encontrar respuestas adicionales a cualquier pregunta persistente que pudieran tener sobre la historia de la mansión Xarwin, aunque puedes guardarte los secretos más profundos que deseas preservar para futuras aventuras de tu propio diseño.

Finalmente, si los PJs eligen no quedarse con la mansión Xarwin, una pequeña comitiva de seguidores de Desna llega para hacerse cargo de la administración del lugar. En este caso, esta comitiva podría incluso ofrecer a los PJs servicios gratuitos de curación y lanzamiento de conjuros de por vida si se les permite permanecer como custodios. Con el tiempo, este grupo podría ver el regreso de una fuerza mucho más positiva de los últimos días de Thassilon: el regreso de la Orden de la Noche sin Estrellas.

Sin embargo... todos estos resultados sólo retrasan lo inevitable, ya que mientras Tchekuth duerme abajo, su amenaza permanece. Podrías construir una campaña entera para continuar esta aventura, viajando por el mundo en busca de un método alternativo para destruir a Tchekuth, el *Espejo del Vacío*, o ambos antes de que la malevolencia regrese, esta vez no sólo para atormentar una mansión solitaria, sino para atormentar a un mundo entero.



Ioseff Xarwin

MALEVOLENCIA

Entre bastidores: Susurros de Ravoune

Malevolencia comenzó como piedra angular de una campaña de *Pathfinder* que he estado dirigiendo para amigos en el trabajo, una campaña que he llamado *Susurros en Ravoune*, ambientada en un pequeño y olvidado pueblo en el extremo suroeste de la nación homónima. Aunque empecé el juego como una forma de aprender las reglas de *Pathfinder* 2.^a Edición, la razón principal por la que lo hice fue para jugar con mis amigos. *Susurros en Ravoune* es una partida de mundo abierto. Aunque tengo el pueblo de Cala Curvada (una versión de Cala Torcida que sobrevivió al desastre y que, en mi partida, todavía está poblada) detallado en mis notas junto con miles de palabras de posibles ganchos de aventura, dónde van los PJs y lo que hacen depende totalmente de ellos. En algunos casos, han tropezado con zonas en las que he llevado a cabo algunas de mis viejas aventuras favoritas de otros juegos, pero en el caso de la mansión Xarwin, la construí desde cero. Empecé con un mapa de la casa embrujada y luego me adelanté a los PJs, consiguiendo a duras penas estar unos cuantos encuentros por delante de ellos, y de hecho, quedándome atrás unas cuantas veces y teniendo que improvisar aventuras particularmente complicadas (me vienen a la mente los retratos embrujados).

En cualquier caso, el caos de la mansión Xarwin debió impresionar a Adam Daigle (uno de mis jugadores), ya que me sugirió que lo escribiera como aventura para su publicación. Y dieciocho meses más tarde, ¡aquí estamos! Irónicamente, como es normal en los juegos de mundo abierto, los PJs de *Susurros en Ravoune* terminaron encontrando algunas distracciones importantes, y en el momento en que estoy escribiendo estas palabras, a principios de diciembre, el grupo todavía no ha explorado el tercer piso, el observatorio o el sótano de la mansión. En mi campaña, el fantasma de Xarwin sigue existiendo, y después de haber sido alertado de la presencia de los PJs y de haber sido dejado a su suerte en su mansión durante varios días, puedes estar seguro de que está tramando algo. Sin embargo, no voy a decir el qué aquí, ya que Adam es el que está desarrollando esta aventura, ¡y necesito mantener al menos algunas cosas en secreto para él después de haberle estropeado todo el asunto en las páginas anteriores!

Una de las mejores partes de la aventura ha sido el ritmo de los encuentros o la improvisación de sucesos espeluznantes basados únicamente en las acciones o expectativas de los propios jugadores. He hecho todo lo posible por sembrar los más buenos a lo largo del texto, pero tú, el DJ, tendrás que hacerte con estas pistas y llevarlas a la proverbial línea de meta, modificándolas según necesites para que el tiempo sea el adecuado. A continuación he enumerado algunas de mis favoritas con la esperanza de que te inspiren para explorar tus propias oportunidades en el juego.

‘Puertas abiertas’: intento terminar mis sesiones con emocionantes finales con *suspense*, para que los jugadores estén ansiosos por llegar a la siguiente partida y para que el comienzo de la siguiente tenga un punto de partida obvio.

Mientras exploraba la mansión Xarwin, improvisé la rotura del velo de Xarwin por parte de unos pájaros como una de esas ‘puertas abiertas’. En tus partidas, a medida que te acercas al final de la sesión, estate atento a las oportunidades de terminar con un golpe de efecto. Justo antes de que comience un combate o cuando se desencadena una hazaña son buenos momentos, pero también puedes hacer que se manifieste un fantasma de la mansión Xarwin justo antes de decir: ‘*Y aquí terminamos esta noche!*’. De este modo, tendrás todo el tiempo hasta la siguiente sesión para pensar en ese fantasma y, tal vez, diseñar un encuentro completo o una aparición basada en esa introducción, hecha a medida para asustar a tus jugadores. Al fin y al cabo, ¡tú sabes lo que les asusta mejor que yo!

Por encima del hombro: cuando los PJs entraron en el área C12, improvisé lo que se convirtió en el reflejo fantasmal. Partiendo de aquí como una pista, el grupo se dividió (¡vaya!), dejando a la mitad en el mirador mientras los otros bajaban a la cripta para intentar replicar las acciones que habían visto en el fantasma. La idea era que el grupo del área C12 pudiera mirar a través de la ventana para ver si los PJs de abajo en la cripta estaban en el lugar correcto, o tal vez que la visión en la ventana pudiera cambiar. En lugar de eso, cuando los PJs de la Cripta Cósmica renunciaron a su búsqueda y se dieron la vuelta para indicar a los que todavía estaban en la mansión que no había nada que ver, vieron a Xarwin de pie justo detrás de los PJs que quedaban en el área C12, con el muñón ensangrentado sobre el hombro de un PJ mientras zarcillos de sangre se arrastraban alrededor de su cuello a punto de estrangularlos. Por supuesto, cuando los PJs del área C12 vieron a los de abajo haciendo una pantomima frenética de ‘*¡daos la vuelta!*’, no vieron nada en absoluto en la habitación. ¡Acabó siendo una forma estupenda de aprovechar que el grupo se separaba sin darles una pelea injusta!

Perseguido en el bosque: el grupo se encontró con las brumas vampíricas en un momento en el que habían gastado la mayoría de sus recursos y eligieron la huida como mejor opción. Cuando huyeron de la mansión, se dispersaron en diferentes direcciones, ya que eran cinco y sólo dos brumas, con la esperanza de confundir a los monstruos, supongo. En cualquier caso, uno de los PJs acabó siendo perseguido por ambas brumas. Intentó huir a través de un río, fracasó su prueba de Atletismo para nadar, y en el espíritu de ‘*fallar hacia adelante*’, le dije al PJ que mientras se tambaleaba bajo el agua, veía a las brumas por encima, intentando y no pudiendo perseguirlo en el agua y desistiendo rápidamente. Terminó siendo una escena intensa con una forma lógica de escapar para los PJs, y cuando volvieron a la mansión después de descansar, la venganza contra las brumas vampíricas pareció ser particularmente catártica. En cualquier caso, dirigir *Malevolencia* para mi grupo ha sido una pasada; ver sus caras y expresiones cuando aparece una aparición particularmente efectiva o después de conseguir un objetivo largamente buscado, es una de las mejores partes de ser DJ. Espero que te diviertas tanto o más con esta aventura.

**Capítulo 1:
Susurros**

**Capítulo 2:
Manifestación**

**Capítulo 3:
Agravamiento**

**Caja de
herramientas de
la aventura**



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Cómo investigar la malevolencia

Los peligros clave dentro y debajo de la Mansión Xarwin pueden ser derrotados (y tan solo temporalmente) mediante el combate y la magia. Para acabar con estos fantasmas y siniestros muertos vivientes de forma permanente, los PJs deben descubrir los secretos de la historia de la mansión investigando las pistas encontradas en las bibliotecas y colecciones de la estructura, estudiando los diarios y notas dejadas por sus condenados habitantes o incluso experimentando sueños vívidos. Estos conocimientos sobre la historia de la zona ayudarán a guiar las exploraciones de los PJs, a revelar objetivos y (a medida que completen los temas de investigación) a obtener Puntos de Experiencia.

Estas investigaciones se realizan utilizando el subsistema de Investigación, como se detalla en las páginas 154-155 de la *Guía de Dirección del juego*. Los PJs pueden investigar varios temas, a algunos de los cuales pueden no tener acceso inicialmente cuando la aventura comienza y deben ser descubiertos (o ‘desbloqueados’) a lo largo de la partida. Cuando un PJ desea investigar, debe indicar al DJ qué tema quiere investigar y luego hacer una prueba de habilidad apropiada para el tema de investigación.

Terminología especial

Las reglas presentadas en la *Guía de Dirección del Juego* asumen que los PJs investigan divisiones dentro de una biblioteca pero, en esta aventura, la terminología utilizada difiere ligeramente. En lugar de estar organizadas por bibliotecas, las divisiones se enumeran como temas, como ‘Ioseff Xarwin’ o ‘Psicopompos’. Dentro de cada tema, se enumeran numerosos temas, ya sea el propio conocimiento de los PJs, una colección de libros, diarios encontrados en la mansión, discusiones con PNJs, fantasmas o sueños experimentados mientras están bajo la influencia de la mansión. La cantidad de tiempo necesario para realizar una prueba varía según el lugar, pero se indica en el bloque de estadísticas de cada tema.

Cada tema tiene un nivel asociado. Una vez que los PJs alcanzan todos los umbrales de investigación de uno de ellos, ganan PX como si hubieran derrotado a una criatura de idéntico nivel. Por ejemplo, un grupo de personajes de 3.^{er} nivel, al completar la investigación sobre un tema de 5.^o nivel, gana

80 PX, la misma cantidad que este grupo habría ganado por derrotar a una criatura de ese mismo nivel. Para el buen ritmo, deberías avisar a los PJs cuando hayan completado la investigación sobre un tema en lugar de dejarles seguir intentando en vano aprender más.

Investigación de los sueños

Una vez que los PJs visitan la mansión Xarwin, sus psiques quedan vinculadas a la malevolencia. A partir de entonces, cada vez que duermen en un radio de 5 millas (8 km) de la mansión, experimentan sueños inquietantes y perturbadores que parecen presentar simultáneamente pistas y revelaciones extrañamente precisas. Los PJs pueden compartir todos los mismos sueños o muy similares, o cada uno puede recibir una visión diferente en la misma noche, a discreción del DJ.

Siempre que los PJs tengan estos extraños sueños, haz que hagan una prueba de Arcanos (entrenada), Naturaleza (entrenada), Ocultismo (no entrenada) o Religión (no entrenada) CD 15 mientras sueñan. Con un éxito, ese PJ se da cuenta de que puede utilizar este sueño para investigar temas que ha desbloqueado durante la aventura realizando la actividad Investigación de los sueños.

INVESTIGACIÓN DE LOS SUEÑOS

CONCENTRARSE | **TIEMPO LIBRE**

Desencadenante Te quedas dormido en un radio de 5 millas (8 km) de la mansión Xarwin.

Frecuencia 1 vez cada 12 horas

Mientras duermes, experimentas sueños que rozan las pesadillas. En estos sueños, tu mente se aleja de tu alma, y todo lo que conoces se siente como si fuera arrastrado a los lugares oscuros entre las estrellas para ser devorado. Durante el sueño, puedes concentrarte en un tema de investigación que hayas desbloqueado y que no hayas investigado del todo. Si eliges un tema para el que el grupo ya ha descubierto todos los umbrales de investigación, puedes cambiar inmediatamente a otro tema.

La habilidad que utilices y la CD para la prueba dependen del tema, como se detalla en el lugar de los Sueños de ese tema. Si no estás soñando dentro de los terrenos de la mansión, el vínculo espiritual con la malevolencia disminuye y sufres un penalizador -2 por estatus a la prueba.

ESTADO DE MALEVOLENCIA

A medida que la malevolencia empieza a apoderarse de las criaturas, su cuerpo, su mente y su alma se ven cada vez más acosados por la fuerza sobrenatural que infesta la mansión Xarwin. La malevolencia es un estado especial que puede afectar a los PJs que juegan en esta aventura. Este estado siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a este valor a todas las tiradas de salvación contra los efectos generados por la malevolencia y contra todos los efectos de maldición y posesión. El estado de malevolencia puede reducirse mediante *restablecimiento*.

La malevolencia nunca puede aumentar por encima de 4. Si un efecto aumentara el valor de malevolencia de una criatura por encima de 4, ésta queda anonadada 1 durante 24 horas mientras la malevolencia consume algunos de sus recuerdos aleatorios a corto plazo. Una criatura que sufra malevolencia 4 no abandonará voluntariamente los terrenos de la mansión Xarwin. Cada vez que descansa una noche completa en una región no influenciada por la malevolencia, su valor disminuye en 1.

Éxito crítico Obtienes 2 PI.

Éxito Obtienes 1 PI.

Fallo crítico Te asomas demasiado a la malevolencia, que se da cuenta de tu intento. Consigues romper el vínculo mental justo antes de perder algunos recuerdos por su voraz apetito. Aumenta el valor de tu estado de malevolencia en 1.

Temas de investigación

Al empezar *Malevolencia*, los PJs pueden empezar con ciertos temas de investigación ya desbloqueados, dependiendo del gancho de aventura que elijas. En este caso, un PJ puede usar Saber regional para realizar una investigación antes de viajar a la mansión Xarwin.

En los casos en los que un PJ deba hacer una prueba de Saber de las bibliotecas, puedes permitir que un PJ con otra habilidad de Saber potencialmente apropiada tire por esa habilidad en su lugar. Las opciones de Recordar conocimientos para conocer información automáticamente sólo pueden utilizarse una vez por PJ y por tema. Antes de que los PJs puedan investigar un tema, deben desbloquearlo. Un tema puede ser desbloqueado durante la partida en el modo encuentro, o puede ser desbloqueado investigando con éxito temas relacionados. A medida que esta aventura avanza, tú (o un jugador) debería llevar una lista de temas de investigación desbloqueados para una referencia rápida cuando sea necesario durante la partida.

Ten en cuenta que para la mayoría de estos temas, el umbral de investigación final se manifiesta como un sueño. Si los PJs alcanzan este umbral utilizando la actividad normal de Indagar en lugar de la Investigación de los sueños, esta revelación final se manifiesta como una especie de sueño o visión de vigilia en ese momento, desencadenada por un poco de estudio final con éxito sobre el tema.

LA MANSIÓN XARWIN**TEMA 3**

Saber regional Este lugar incluye la investigación hecha en un asentamiento o Biblioteca, o incluso la información que un PJ podría recordar por sí mismo; **Máximo PI 4**

Pruebas de Indagar Saber de bibliotecas CD 16 (2 horas), Diplomacia CD 18 (2 horas), Sociedad CD 20 (para Recordar conocimientos, una acción)

Diarios de Zedna (área B8) o Diarios de Xarwin (área C10)

El PJ estudia los diarios; **Máximo PI 4** por lugar

Pruebas de Indagar Saber de bibliotecas CD 16 o Sociedad CD 18 (2 horas)

2 Puntos de Investigación El PJ descubre la localización de la mansión Xarwin, la fecha de su construcción (4642 RA), y la fecha en que fue abandonada (4657 RA).

4 Puntos de Investigación Varios de los trabajadores que construyeron la mansión desaparecieron poco después de su finalización, y los planos originales de la mansión se perdieron o fueron destruidos.

6 Puntos de Investigación Los trabajadores que desaparecieron fueron los contratados para construir las cámaras del sótano bajo la mansión Xarwin.

8 Puntos de Investigación El PJ ha investigado lo suficiente como para poder reconstruir un plano básico de las plantas superiores de la mansión y de las cámaras del sótano de las áreas **E1, E7 y E8**. El PJ también averigua la ubicación de las puertas secretas en las áreas **B16 y B21**.

10 Puntos de Investigación Los trabajadores que desaparecieron sabían de cámaras ocultas debajo de la mansión que se dice que fueron construidas hace eones por la Orden de la Noche sin Estrellas. Esto desbloquea el tema de la Orden de la Noche sin Estrellas y revela la ubicación de las puertas secretas en las áreas **E1, E7 y E8**.

EL VELO DE XARWIN**TEMA 4**

Fachada de la mansión El PJ estudia el velo, ya sea examinándolo física o mágicamente; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Saber de los fantasmas CD 19 (o similar), Ocultismo o Religión CD 21 (10 minutos), Arcanos o Naturaleza CD 24 (10 minutos); estas pruebas sufren un penalizador -4 por circunstancia si se hacen después de que el velo se rompa.

Conversaciones con Ezramalkun (área B14) El PJ habla con la psicopompo nosoi Ezramalkun, averiguando lo que ella ha aprendido a lo largo de los años; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 20 (10 minutos)

Sueños El PJ se centra en el velo de Xarwin; **Máximo PI 4**

Pruebas de Indagar Intimidación CD 19 (para entender y empatizar con la fuente de ira que ayudó a crear el velo), Percepción CD 21 (para presenciar elementos de la formación sobrenatural del velo), Saber de los psicopompos CD 24 (para aprender de los susurros de los chotacabras durante el sueño)

2 Puntos de Investigación El velo es una manifestación ectoplásica de una poderosa fuerza de voluntad ligada a la mansión, y mientras esta presencia inquietante permanezca dentro, no puede ser destruida de forma permanentemente.

MALEVOLENCIA

4 Puntos de investigación El velo es un reflejo del odio de la voluntad malévolas hacia los pájaros y de su sed de conocimiento, aunque todavía no está claro por qué estos dos impulsos provocaron la formación del mismo. La influencia del velo impregna toda la mansión Xarwin y los terrenos cercados que la rodean.

6 Puntos de Investigación El velo absorbe el conocimiento y los recuerdos de las criaturas inteligentes que sueñan dentro de su área de influencia, y estos pensamientos absorbidos se desvían hacia la malevolencia real que acecha la mansión (el PJ no obtiene información sobre la naturaleza de la malevolencia, pero confirma que inhabilitarla no impide que ésta se alimente). El PJ también entiende la mecánica del Estallido de odio del velo, su aura antipática contra los psicopompos, y que tarda una semana en reiniciarse. Esto desbloquea el tema de los Psicopomos.

8 Puntos de Investigación El PJ sueña con la fuente de la malevolencia que infunde la zona y siente un nombre impreso en su mente: Tchekuth. Esto desbloquea el tema Tchekuth.

ASETHANNA XARWIN

TEMA 5

Saber regional Este tema incluye la investigación hecha en un asentamiento o Biblioteca, o incluso información que un PJ podría recordar por sí mismo; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 20 (2 horas), Diplomacia CD 22 (2 horas), Sociedad CD 25 (para Recordar conocimiento, una acción)

Diarios de Zedna (área B8), Diarios de Asethanna (área C5), o Libros anotados (área E5) El PJ estudia los libros y diarios; **Máximo PI 3** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 22 o Religión o Sociedad CD 24 (2 horas)

Sueños El PJ se centra en **Asethanna; Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Saber (Artesanía) o Arte CD 18 (para admirar las habilidades artísticas de Asethanna), Diplomacia CD 20 (para empatizar con la situación de Asethanna), o Sociedad CD 22 (para entender cómo funcionaban las tradiciones aristocráticas durante los primeros años del gobierno de la Casa Thrune)

3 Puntos de Investigación Asethanna Xarwin, una mujer humana, era la esposa del paraconde Ioseff Xarwin. Tuvieron dos hijos, dos gemelos llamados Marney y Mira.

6 Puntos de Investigación El nombre de soltera de Asethanna era Arvanxi. Era la tía abuela de la reina Ileosa de Korvosa. Asethanna fue una escultora y pintora muy apreciada en su época, aunque hoy en día su obra está muy olvidada.

8 Puntos de Investigación Algun tiempo después de trasladarse a la mansión Xarwin, el arte de Asethanna se centró cada vez más en su creciente fe en Farasma y en los psicopomos. Esto desbloquea el tema de los psicopomos.

10 Puntos de Investigación Se supone que Asethanna dejó a su marido, llevándose a sus hijos gemelos y volviendo a su hogar ancestral en Egorian en 4656 RA. Sin embargo, no existe ningún registro de su llegada a Egorian, parece haber desaparecido después de esta fecha.

14 Puntos de Investigación El PJ sueña que ve a Asethanna

encontrar un anillo con una inscripción condenatoria, el momento en que descubrió que su marido tenía una aventura y un hijo ilegítimo con Fulvia Nostraema. Se enfrenta a su marido en su despacho, donde éste toma el anillo, se lo pone en un dedo de la mano izquierda y proclama que 'Fulvia había sido su mejor amante'. Asethanna utiliza una de sus hachas de carpintero para cortar la mano izquierda de Ioseff. Luego huye de la oficina, quema la mano en el lavabo y entra en su estudio de pintura para prepararse para abandonar a su marido. El sueño llega a un abrupto final cuando Ioseff, ahora con una sola mano, irrumpen en la habitación y mata a Asethanna lanzando *zarcillos macabros* sobre ella y dejando que se desangre hasta morir. Esto desbloquea el tema de Fulvia Nostraema.

FULVIA NOSTRAEMA

TEMA 5

Diarios de Zedna (área B8), Habitación de Fulvia (área C8), Diarios de Xarwin (área C10), o Libros anotados (área E5) El PJ estudia los libros y diarios; **Máximo PI 2** por lugar

Prueba de Indagar Saber de las bibliotecas CD 20 u Ocultismo o Sociedad CD 22 (2 horas)

Sueños El PJ se centra en Fulvia; **Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Ocultismo CD 18 (para entender las teorías y motivos de Fulvia), Diplomacia CD 20 (para empatizar con la situación de Fulvia), o Engaño CD 22 (para identificarse con los métodos de Fulvia y sus excentricidades)

2 Puntos de Investigación Fulvia Nostraema, una semielfa, fue una astrónoma que pasó muchos años trabajando en la Facultad Sincomakti de Ustalav antes de viajar a Cheliax en una larga visita con el paraconde Xarwin en 4655 RA. Durante esta visita, escribió el extenso ensayo por el que es más conocida hoy en día: *El sagrado garrote del Nihilismo*.

4 Puntos de Investigación *El sagrado garrote del Nihilismo* versa sobre las prácticas religiosas del Dominio de la Oscuridad. El PJ también se entera de que Ioseff Xarwin hizo que Fulvia fuera internada en el manicomio Darakole de Vyre después de que tuviera una crisis nerviosa e intentara quemar la mansión.

8 Puntos de Investigación Fulvia tenía un hijo llamado Anitoli, e Ioseff mencionó (en secreto) a los médicos del manicomio Darakole que ella lo asfixió durante su crisis nerviosa. No se puede encontrar ningún registro de lo que ocurrió con el cuerpo.

10 Puntos de Investigación El PJ sueña con el romance de Fulvia con Ioseff en Ustalav, su intercambio improvisado de anillos inscritos, su ruptura por una discusión sobre quién debería comprar el *telescopio sin estrellas*, y su posterior llegada a la mansión Xarwin con su hijo. El PJ también se entera de cómo chantajeó a Ioseff para que le permitiera quedarse en la mansión y utilizar sus recursos, incluyendo el *telescopio sin estrellas* y el *Espejo del Vacío*, para ayudar a su propia investigación. El sueño termina con un breve destello de la convicción de Fulvia de que el mundo estaba a punto de terminar y ser ofrecido a una vasta 'estrella negra devoradora' por el Dominio de la Oscuridad. Esto desbloquea los temas del Dominio de la Oscuridad, el *telescopio sin estrellas* y el

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

Espejo del Vacío. Y lo que es más importante, el PJ puede percibir la ubicación del anillo de Fulvia y sabe que la persona que lo lleve obtendrá protección contra Ioseff.

JOSEFF XARWIN

TEMA 5

Saber regional Este tema incluye la investigación hecha en un asentamiento o biblioteca, o incluso información que un PJ podría recordar por sí mismo; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Saber de las bibliotecas CD 18 (2 horas), Sociedad CD 20 (para Recordar conocimiento, una acción), o Diplomacia CD 25 (2 horas)

Diarios de Zedna (área B8), Diarios de Xarwin (área C10), o Libros anotados (área E5) El PJ estudia los libros y diarios; Máximo PI 2 por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 20 u Ocultismo o Sociedad CD 22 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 4**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 22 (1 hora)

Sueños El PJ se centra en Ioseff; **Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Ocultismo CD 18 (para entender las motivaciones de Ioseff e identificarse con sus intereses), Intimidación CD 20 (para identificarse con su actitud y temperamento), o Sociedad CD 22 (para interpretar correctamente sus acciones como paraconde)

3 Puntos de Investigación Ioseff Xarwin, un varón humano, fue el primer paraconde del condado de Ilverness y estaba casado con la artista Asethanna. Tuvieron dos hijos: dos gemelos llamados Marney y Mira.

6 Puntos de investigación Ioseff trajo a su familia a la Casa Thrune para impresionar a su futura esposa y asegurarse un papel como paraconde. Su colección de objetos ocultos raros se centraba principalmente en la historia antigua (en particular, una antigua secta de adoradores de Desna) y el Tapiz Oscuro. Esto desbloquea los temas del Dominio de la Oscuridad y la Orden de la Noche sin Estrellas.

9 Puntos de investigación Ioseff se obsesionó cada vez más con conseguir objetos ocultos de gran valor a medida que pasaba el tiempo. Estos gastos financieros, combinados con su odio cada vez más irracional hacia los pájaros y los psicopompos, probablemente hicieron que su matrimonio se agriara. Esto desbloquea el telescopio sin estrellas, el *Espejo del Vacío* y los Psicopompos.

12 Puntos de Investigación La esposa de Ioseff y sus hijos desaparecieron en el 4656 RA después de dejar a Ioseff. El PJ también se enteró de que Ioseff tenía una huésped llamada Fulvia Nostraema internada en un manicomio. Esto desbloquea el tema de Fulvia Nostraema.

16 Puntos de Investigación El PJ sueña con Ioseff chillando de rabia mientras dispara a los pájaros desde el tejado de la mansión, con momentos de pasión con Fulvia, con el contacto con extraños alienígenas a través del *Espejo del Vacío*, con el descubrimiento de que Fulvia había asesinado a su hijo y con impedir que quemara la mansión, con el ataque de su esposa y la pérdida de su mano, y finalmente, con los

múltiples asesinatos que cometió, varios sirvientes, mercenarios, trabajadores, e incluso su esposa e hijos. El sueño termina con una súbita convicción de que, aunque su familia se ha ido, pueden reunirse de nuevo como una sola mente, junto con el impulso de preservar los cerebros de su esposa e hijos en previsión de ese ritual. Después de recibir este sueño, el estado de malevolencia del PJ aumenta en 1, y si no se habían dado cuenta todavía, ahora sabe que Ioseff Xarwin existe como un fantasma.

18 Puntos de Investigación El PJ descubre los tres pasos necesarios para acabar con el fantasma de Ioseff (ver página 55).

DOMINIO DE LA OSCURIDAD

TEMA 6

Aposentos del bibliotecario (área B8), Biblioteca (área B10), Estudio secreto (área B21), Habitación de Fulvia (área C8), Libros anotados (área E5), o Laboratorio de Xarwin (área E9)

El PJ investiga el tema entre los libros; **Máximo PI 2** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 22 u Ocultismo CD 24 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 22 (1 hora)

Sueños El PJ se centra en el Dominio de la Oscuridad; **Máximo PI 6**

Pruebas de Indagar Ocultismo CD 18 (para tener un marco de referencia sobre el Dominio de la Oscuridad), Saber (Desna) CD 20 (para recordar las advertencias de las oraciones), o Saber (Astronomía) CD 22 (para enfocar el sueño desde un punto de vista científico)

3 Puntos de Investigación El Dominio de la Oscuridad es una confederación independiente de seres alienígenas con afinidad por robar pensamientos, habitar cuerpos o devorar recuerdos.

6 Puntos de Investigación El Dominio de la Oscuridad ha destruido innumerables mundos a lo largo de los eones. Su interés en Golarion no es nuevo, pero recientemente, el Dominio se ha vuelto más activo en ciertas partes del mundo.

9 Puntos de Investigación Una antigua orden de adoradores de Desna conocida como la Orden de la Noche sin Estrellas luchó una vez contra la influencia del Dominio en el Thassilon anterior a la Gran Caída. Esto desbloquea el tema de la Orden de la Noche sin Estrellas.

12 Puntos de Investigación Ioseff Xarwin se obsesionó cada vez más con el Dominio y colecciónó libros y objetos relacionados con el tema. Esto desbloquea los temas del *telescopio sin estrellas* y el *Espejo del Vacío*.

18 Puntos de Investigación El PJ sueña con la fuente de la malevolencia que infunde la zona y siente la huella de un nombre en su mente: Tchekuth. El PJ entiende que esta criatura tiene vínculos con el Dominio de la Oscuridad. Esto desbloquea el tema de Tchekuth. Además, el PJ siente una atracción sobrenatural hacia el área D6, y sabe que un alienígena muerto viviente del Dominio de la Oscuridad se encuentra allí y que la malevolencia en la región tiene un extraño miedo a ese monstruo muerto viviente.

MALEVOLENCIA

ORDEN DE LA NOCHE SIN ESTRELLAS

TEMA 6

Saber regional Este lugar incluye la investigación realizada en un asentamiento o biblioteca, o incluso la información que un PJ podría recordar por su cuenta; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 22 (2 horas), Diplomacia CD 24 (2 horas) o Sociedad CD 27 (para Recordar conocimiento, una acción)

Biblioteca (área B10), Estudio secreto (área B21), Diarios de Xarwin (área C10), Libros anotados (área E5), o Laboratorio de Xarwin (área E9) El PJ investiga los libros y diarios; Máximo PI 2 por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 22 o Religión CD 24 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 22 (1 hora)

Sueños El PJ se centra en la Orden de la Noche sin Estrellas; **Máximo PI 4**

Pruebas de Indagar Saber (Desna) CD 20 o Religión CD 22 (para entender y comunicar las creencias religiosas de la Orden) u Ocultismo CD 24 (para abordar el tema desde un punto de vista escolástico)

2 Puntos de Investigación La Orden de la Noche sin Estrellas era una secta de adoradores de Desna activa en Thassilon. Se veían a sí mismos como guardianes contra la siniestra influencia de los seres del Tapiz Oscuro. Se cree que la Orden se extinguió poco después de la Gran Caída.

4 puntos de investigación La Orden de la Noche sin Estrellas fabricó unos telescopios mágicos denominados *telescopios sin estrellas*, que utilizaban para escudriñar los cielos nocturnos en busca de amenazas procedentes del Tapiz Oscuro. Esto desbloquea el tema de los *telescopios sin estrellas*.

6 Puntos de investigación Ioseff Xarwin creía que la Orden de la Noche sin Estrellas construyó un complejo en lo que ahora es el oeste de Ilverness, por lo que eligió este lugar para su mansión.

9 Puntos de investigación No mucho antes de la Gran Caída, la Orden de la Noche sin Estrellas persiguió a un malvado astrónomo llamado Tchekuth, que había establecido contacto con el Dominio de la Oscuridad, desde Thassilon hasta el actual Ravounel, donde supuestamente se enfrentaron a él y lo derrotaron. Esto desbloquea el tema de Tchekuth.

12 puntos de investigación La Orden de la Noche sin Estrellas se hizo con un poderoso artefacto llamado *Espejo del Vacío* de Tchekuth tras su derrota y lo utilizó para asegurarse de que siguiera muerto. Esto desbloquea el tema del *Espejo del Vacío*.

16 Puntos de Investigación El PJ sueña con un grupo de antiguos adoradores de Desna que se enfrentan a un hombre thassiloniano de ojos salvajes en una inhóspita región montañosa. El hombre comienza a transformarse y a hincharse adoptando una forma monstruosa, sólo para ser derrotado antes de completar la transformación. Lo enterraron con un terremoto creado mágicamente. El sueño termina cuando erigen la Cripta Cósmica donde se abrió la grieta del terremoto

y luego se cerró sobre los restos del hombre. Una vez que un PJ tiene este sueño, se reduce la CD de la prueba de Latrocino para Forzar las 11 cerraduras de la Cripta Cósmica a 20.

PSICOPOMPOS

TEMA 6

Aposentos del bibliotecario (área B8), Biblioteca (área B10), o Capilla (área C5) El PJ investiga el tema entre los libros; Máximo PI 2 por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 22 o Religión CD 24 (2 horas)

Conversaciones con Ezramalkun (área B14) El PJ habla con la psicopompo nosoi Ezramalkun, averiguando lo que ha aprendido a lo largo de los años; Máximo PI 3

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 20 (10 minutos)

Sueños El PJ se centra en los psicopompos; **Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Saber (psicopompos) CD 20 o Religión CD 22 (para entender el papel que juegan los psicopompos en la región), o Percepción CD 24 (para observar y escuchar a los psicopompos)

3 Puntos de Investigación Los psicopompos suelen reunirse en regiones donde el ciclo de la muerte se ha interrumpido, pero su presencia alrededor de la mansión Xarwin indica una cantidad inusual de atención para un solo lugar.

6 Puntos de investigación El señor y la señora de la mansión Xarwin tenían opiniones muy diferentes sobre los psicopompos: Asethanna se inspiraba en ellos y los veía cada vez más como musas divinas, mientras que su marido Ioseff los veía como plagas o incluso amenazas y se dedicó a cazarlos en los últimos años.

9 Puntos de Investigación Una poderosa corrupción atrae simultáneamente a los psicopompos a la región y les hace daño, corrompiendo a aquellos lo suficientemente desafortunados como para acercarse demasiado a la mansión.

12 Puntos de Investigación El PJ sueña con los psicopompos corruptos en las áreas **D5** y **E4**, y con los muertos vivientes en el área **E1**. El PJ puede ahora sentir las direcciones de estas criaturas como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de localizar. El sueño concluye con una promesa de los nosois dispersos en la región: si estos psicopompos corruptos y muertos vivientes pueden ser derrotados, los nosois correrán la voz y acudirán en ayuda de los PJs cuando se enfrenten al fantasma de Ioseff.

TELESCOPIO SIN ESTRELLAS

TEMA 7

Saber regional Este lugar incluye la investigación realizada en un asentamiento o biblioteca, o incluso la información que un PJ podría recordar por su cuenta **Máximo PI 2** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 23 (2 horas) u Ocultismo o Religión CD 25 (para Recordar conocimiento, una acción)

Estudio secreto (área B21), Diarios de Xarwin (área C10), o Laboratorio de Xarwin (área E9) El PJ investiga el tema entre los libros; **Máximo PI 2** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 23 u Ocultismo o Religión CD 25 (2 horas)

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura

SOBRE TCHEKUTH

El ser alienígena Tchekuth se ha alzado (y ha sido derrotado) siete veces a lo largo de este ciclo de la realidad. Cada vez que es abatido, su inteligencia es devuelta al Tapiz Oscuro para esperar otra oportunidad de resurgir a través del cuerpo, la mente y el alma de un mortal insensato que trató de usar el *Espejo del Vacío* para Convertirse en el Vacío y fracasó.

No se incluyen estadísticas para Tchekuth en esta aventura, ya que los PJs presumiblemente evitarán su octava reencarnación. Sus estadísticas podrían proporcionarse en un futuro producto de Paizo, pero si deseas crear tu propia versión de esta monstruosidad alienígena, Tchekuth es una aberración gargantuesca de nivel 24.

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 23 (1 hora)

Sueños El PJ se concentra en el *telescopio sin estrellas*; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Ocultismo o Religión CD 23 (para sumergirse en el aura mágica del *telescopio sin estrellas*) o Percepción CD 25 (para prestar mucha atención al sueño)

2 Puntos de Investigación Se dice que el *telescopio sin estrellas* era un antiguo telescopio mágico que permitía la observación del cielo nocturno incluso durante el día.

6 puntos de investigación Los *telescopios sin estrellas* fueron creados por una antigua orden de Desna; el único *telescopio sin estrellas* que se conoce fue vendido en una subasta a Ioseff Xarwin en 4645 RA. Esto desbloquea el tema de la Orden de la Noche sin Estrellas.

9 Puntos de Investigación El PJ conoce las habilidades del *telescopio sin estrellas*, como si tuviera éxito en una prueba de Identificar magia (ver página 67).

12 Puntos de Investigación El PJ sueña con la mansión Xarwin. Es medianoche, y la luna parece llena mientras un enjambre de polillas azules y blancas desciende del cielo para pulular por tres áreas diferentes en los terrenos de la mansión: el área A5, las ventanas que dan al área C17, y los cimientos alrededor de la esquina suroeste de la mansión (como si estuvieran intentando y fallando en su intento de entrar bajo tierra). El PJ entiende que son una visión concedida por Desna, que las está utilizando para dirigir la atención del PJ a estas tres áreas para encontrar objetos asociados con el *telescopio sin estrellas*.

ESPEJO DEL VACÍO**TEMA 7**

Saber regional Este tema incluye la investigación hecha en una biblioteca o la información que un PC podría recordar por sí mismo; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 23 (2 horas) Ocultismo CD 25 (para Recordar conocimiento, una acción)

Estudio secreto (área B21), Diarios de Xarwin (área C10), o Laboratorio de Xarwin (área E9) El PJ investiga el tema entre los libros; **Máximo PI 3** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 23 u Ocultismo CD 25 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 2**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 23 (1 hora)

Sueños El PJ se centra en el *Espejo del Vacío*; **Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Ocultismo CD 23 (para sumergirse en el aura mágica del *Espejo del Vacío*) o Percepción CD 25 (para prestar atención al sueño)

2 Puntos de Investigación El *Espejo del Vacío* es un artefacto anterior a la Gran Caída que se dice que tiene la capacidad de comunicarse con extrañas inteligencias del Tapiz Oscuro.

5 Puntos de Investigación El *Espejo del Vacío* fue supuestamente entregado a un antiguo astrónomo thassiloniano llamado Tchekuth por un ser llamado el Hombre de Ceniza por razones desconocidas. Esto desbloquea los temas de Tchekuth y el Hombre de Ceniza.

9 Puntos de Investigación El PJ descubre las funciones básicas (no la activación) del *Espejo del Vacío*, pero no el espeluznante efecto secundario de sentir que algo les observa cuando se miran en el espejo o el hecho de que el espejo puede mantener la transformación de Tchekuth bajo control mientras está montado en la Cripta Cómica.

13 Puntos de Investigación El PJ conoce las tres habilidades activadas de que dispone el *Espejo del Vacío*, pero no cómo activarlas; el PJ sabe que la investigación de los ritos personalizados requeridos para activar estas tres habilidades requerirá mucho más estudio, acceso a mayores facultades de investigación y gran comprensión del Ocultismo.

16 Puntos de Investigación El PJ sueña con la Cripta Cómica. Es medianoche, y la luna aparece llena mientras un enjambre de polillas azules y blancas desciende del cielo para revolotear a su alrededor. Las puertas de la cripta se abren, y las polillas revolotean dentro para aferrarse al techo. El PJ entiende que son una visión concedida por Desna, que las está utilizando para dirigir la atención del PJ a un lugar donde el *Espejo del Vacío* debe ser devuelto para evitar que Tchekuth surja.

TCHEKUTH, LA MALEVOLENCIA**TEMA 8**

Conversaciones con Ezramalkun (área B14) El PJ habla con la psicopompa nosoi Ezramalkun, averiguando lo que ha aprendido a lo largo de los años; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 24 (10 minutos)

Estudio secreto (área B21), Habitación de Fulvia (área C8), o Laboratorio de Xarwin (área E9) El PJ investiga el tema entre los libros; **Máximo PI 2** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 24 u Ocultismo o Religión CD 26 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 2**

MALEVOLENCIA

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 24 (1 hora)

Sueños El PJ se concentra en Tchekuth; **Máximo PI 5**

Pruebas de Indagar Ocultismo o Religión CD 24 (para observar y entender la naturaleza de la malevolencia)

3 Puntos de Investigación El PJ entiende que la fuente del embrujo en la Mansión Xarwin viene de un poderoso ser al que mataron hace miles de años en este lugar: un ser llamado Tchekuth.

6 Puntos de investigación En vida, durante los últimos años de Thassilon, Tchekuth era un astrónomo humano, pero al morir estaba sufriendo una espeluznante transformación en algo más.

9 Puntos de Investigación Durante miles de años, Tchekuth ha permanecido en una especie de estasis, pero cuando Ioseff Xarwin llegó, hizo algo que despertó la malevolencia de ese sueño.

13 Puntos de Investigación El PJ sueña que Ioseff Xarwin convoca a un recolector de cerebros a través del *Espejo del Vacío* a su observatorio, sólo para ser atacado. Son testigos de cómo Ioseff derrota al recolector de cerebros, y luego baja tambaleándose a su laboratorio, obviamente sufriendo por un doloroso conjuro que la criatura le ha lanzado. El sueño termina con Ioseff muriendo a causa de este conjuro en su escritorio en el área E9, atormentado por una combinación de miedo, culpa y frustración. El PJ se despierta sabiendo que algo en la parte superior de la mansión Xarwin impide que el fantasma de Ioseff en la parte inferior emerja completamente para perseguir su búsqueda de fusionarse con las mentes preservadas de su familia.

HOMBRE DE CENIZA

TEMA 9

Estudio secreto (área B21), o Laboratorio de Xarwin (área E9)

El PJ investiga el tema entre los libros; **Máximo PI 3** por lugar

Pruebas de Indagar Saber (bibliotecas) CD 26 u Ocultismo CD 28 (2 horas)

Conversaciones con Faldur (área C2) El PJ habla con el cerebro preservado de Faldur; **Máximo PI 3**

Pruebas de Indagar Diplomacia CD 26 (1 hora)

Sueños El PJ se centra en el Hombre de Ceniza; **Máximo PI 4**

Pruebas de Indagar Salvación de Voluntad CD 26 (para mirar sin desesperación los mundos en ruinas que visitó en el pasado el Hombre de Ceniza)

3 Puntos de Investigación El Hombre de Ceniza es una figura misteriosa asociada con los apocalipsis. Su influencia crece en las regiones en las que pronto podrían producirse acontecimientos apocalípticos.

6 Puntos de Investigación Los apocalipsis naturales parecen tener poco interés para el Hombre de Ceniza, que se preocupa más por las devastaciones causadas por los seres asociados con el Tapiz Oscuro. Incluso se ha dicho que induce tales acontecimientos hacia la resolución sin ponerlos directamente en marcha, como si prefiriera que estos apocalipsis se produzcan como resultado de las acciones de aquellos que viven en el mundo condenado.

9 Puntos de Investigación Entre los que se dice que el Hombre de Ceniza ha influenciado se encuentra un antiguo astrónomo

thassiloniano cuyo verdadero nombre se ha perdido en el tiempo. El Hombre de Ceniza supuestamente regaló a este astrónomo el *Espejo del Vacío* para que ayudara a Tchekuth a avanzar en un posible apocalipsis. No está claro si Tchekuth o el astrónomo conocían dicha manipulación.

13 Puntos de Investigación El PJ sueña con una figura imponente vestida con un manto encapuchado de cenizas que fluye constantemente. Los brazos de la figura son de color rojo

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



Hombre de Ceniza

sangre, y lleva un báculo retorcido en el que se enhebra una red de órganos internos que el PJ siente que debería reconocer, como si vinieran de su propio cuerpo. La figura levanta el bastón, asiente al PJ y susurra: 'Tu hogar está frío, tu tiempo ha terminado. ¿Merece tu mundo continuar?'. Entonces, el sueño termina. El valor del estado de malevolencia del PJ aumenta a 4, pero todas las pruebas posteriores realizadas por ese PJ para investigar temas en esta aventura obtienen un bonificador +4 por circunstancia.

Conjuros y objetos mágicos

Los siguientes conjuros y objetos mágicos nuevos aparecen en esta aventura.

CILINDRO CEREBRAL

RARO **MÁGICO** **NIGROMANCIA**

Precio 250 po; **Peso** 1

OBJETO 6



Percepción +15; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m)

Comunicación habla (todos los idiomas conocidos en vida)

Habilidades varía (ver abajo)

Int +2, **Sab** +2, **Car** +2

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +15

PG 68; **Inmunidades** sangrado, enfermedad, efectos de muerte, paralizado, veneno; **Debilidades** contundente 7, sónico 7; **Resistencias** fuego 7, perforante 7, cortante 7

Un *cilindro cerebral* permite que el cerebro extraído de una criatura Grande o más pequeña siga funcionando incluso después de haber sido extraído del cuerpo. Mientras el cerebro permanezca en el cilindro, la criatura sigue viva y puede seguir pensando, aunque su cuerpo esté muerto. Los módulos desmontables que encajan en la base del cilindro permiten al cerebro ver, oír o hablar mediante un altavoz ronco. Mientras estén conectados, el cerebro podrá hablar y entender cualquier idioma que conociera en vida, aunque nada dentro del cilindro le obliga a hacerlo si no quiere. También conserva su alineamiento en vida y puede utilizar habilidades basadas en la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma. Un *cilindro cerebral* estándar tiene una habilidad a +15, otra a +13 y dos a +11, a elección del DJ.

El cerebro no conserva ninguna otra habilidad que poseyera en vida, incluidas las puramente mentales. Los Mi-go suelen preservar los cerebros humanoides de esta manera cuando desean interrogar a una criatura en una fecha posterior, o cuando desean preservar una criatura como recurso para fines de consulta o investigación, ya que un cerebro preservado de esta manera puede vivir durante siglos. Si se destruye, el cerebro muere y su alma pasa finalmente al Osario. La restauración de un cerebro en un *cilindro cerebral* a su cuerpo anterior puede hacerse mediante cualquier efecto que restablezca la vida (y, en la mayoría de los casos, cualquiera capaz de crear un nuevo cuerpo, ya que el original suele estar desaparecido o muerto hace tiempo).

Ten en cuenta que el *cilindro cerebral* de nivel 6 presentado anteriormente representa el cerebro de una criatura de nivel 6. Se puede colocar un cerebro menos potente o más potente en un cilindro, lo que puede afectar a la Percepción del *cilindro cerebral*, a las puntuaciones de las habilidades mentales, a las salvaciones de Voluntad y a las puntuaciones de característica (y puede alterar drásticamente el valor de éste, pero las propiedades físicas del mismo no cambian). Estos objetos de nivel superior pueden ser fabricados, con resistencias y debilidades que aumentan según su nivel. Sin embargo, siempre tienen una CA y PG bajas y salvaciones muy pobres de Fortaleza y Reflejos para una criatura del nivel del *cilindro cerebral*.

Puedes abrir un *cilindro cerebral* realizando tres acciones consecutivas con el rasgo manipular. Si el objeto contiene un cerebro, éste muere 3 asaltos después de ser extraído o si el cilindro se deja abierto durante más de 10 minutos. Puedes transferir un cerebro de un *cilindro cerebral* a otro con una prueba de Medicina (experto) u Ocultismo (experto) CD 25. Se trata de una actividad de dos acciones con el rasgo manipular. En caso de fracaso crítico, el cerebro muere.

MALEVOLENCIA

SUBLEVACIÓN INTERNA

RARO ENFERMEDAD NIGROMANCIA

Tradiciones divina, ocultismo

Lanzamiento somático, verbal

Alcance toque; **Objetivo** 1 criatura

Tirada de salvación Fortaleza

Aflijes al objetivo con la enfermedad sobrenatural conocida como sublevación interna, causando que partes de su cuerpo se rebelen contra el todo, llevando a agonías dolorosas y, con el tiempo, a la muerte. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda torpe 1 durante 1 asalto mientras el dolor asola su cuerpo.

Fallo El objetivo queda afectado por la sublevación interna en la fase 1.

Fallo crítico El objetivo queda afectado por la sublevación interna en la fase 2.

Sublevación interna (enfermedad); **Nivel 7.**

El objetivo no puede recuperarse del estado torpe hasta que se cura la enfermedad; **Fase 1** torpe 1 (1 día); **Fase 2** torpe 2 (1 día); **Fase 3** torpe 2 y desprevenido (1 día); **Fase 4** torpe 3 y desprevenido (1 día); **Fase 5** muerte, y el cuerpo del objetivo se divide en una masa de fragmentos que se arrastra hacia fuera en una emanación de 3 m antes de perecer, dejando un esqueleto desnudo rodeado de vísceras.

EXTRACCIÓN CEREBRAL

RARO NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 hora; **Coste** instrumental quirúrgico de calidad y sales y fluidos conservantes raros por un valor total de 100 po

Prueba principal Ocultismo (experto)

Prueba secundario Medicina

Alcance tacto; **Objetivos** 1 Criatura grande o más pequeña o cadáver. Realizas una compleja operación mágica en una criatura dispuesta o retenida o en un cadáver, cortando delicadamente el cráneo y extrayendo el cerebro de la criatura sin dañar el órgano. Si tienes un *cilindro cerebral* vacío a mano, puedes colocar allí el cerebro extraído como parte de este ritual (esto incluye la preparación del *cilindro cerebral* para su uso, como la extracción de un cerebro anterior y el llenado del cilindro con los fluidos conservantes necesarios para hacerlo funcionar). O, a discreción del DJ, si se tiene a mano un gótém de carroña casi terminado, se puede colocar el cerebro extraído en dicho recipiente. El cuerpo de una criatura viva sometida a este ritual muere, independientemente del resultado del ritual, al igual que el cerebro extraído si no se coloca en un gótém o cilindro (o se conserva de otra manera) en un plazo de 3 asaltos.

Éxito crítico El ritual tiene éxito en una criatura viva, o en un cadáver que ha estado muerto no más de 8 horas antes de comenzar el ritual. Si colocas el cerebro en un gótém, éste retiene los recuerdos del cerebro, junto con sus

CONJURO 4

puntuaciones de características mentales, alineamiento y habilidades relacionadas.

Éxito El ritual tiene éxito en una criatura viva o en un cadáver que ha estado muerto no más de 1 hora antes de comenzar el ritual.

Fallo El ritual falla y el cerebro muere.

Fallo crítico El ritual parece tener éxito pero deforma el cerebro de forma irreconocible hasta convertirlo en un ser hostil, permitiendo potencialmente que una inteligencia alienígena se filtre en él.

Potenciado (8.) Puedes colocar el cerebro extraído en un gótém de carne inactivo con un éxito crítico.

Potenciado (9.) Puedes colocar el cerebro extraído en un gótém alquímico inactivo con un éxito crítico.

TELESCOPIO SIN ESTRELLAS

OBJETO 9

ÚNICO ADIVINACIÓN DIVINO MÁGICO

Precio 650po

Uso 1 mano; **Impedimenta** 1

Incluso en la época de Thassilon, cuando aún existía la Orden de la Noche sin Estrellas, los telescopios sin estrellas eran poco comunes. Hoy en día, éste podría ser el último que sobrevive al paso del tiempo.

Un telescopio sin estrellas es un telescopio de mano fabricado en plata y buena madera. Cuando uno mira el cielo a través de él, siempre lo ve como si fuera una noche clara.

Añade un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Astronomía y de Percepción realizadas para observar los cielos, ya que hace que todos los objetos celestes se atenúen cuando no se observan directamente, lo que permite a su usuario observar más fácilmente el que le interesa. También otorga un bonificador +2 por objeto a todas las pruebas de Ocultismo realizadas para Identificar magia. Este objeto también

funciona como un foco divino para los adoradores de Desna. La magia de un telescopio sin estrellas requiere una lente especialmente preparada para funcionar, y es posible que la lente se rompa si haces una mala tirada para activarlo.

Si una lente adecuada y en buen estado, no funciona. Puedes sustituir una lente rota por una funcional realizando una actividad de dos acciones con el rasgo manipular. Si conoces la fórmula del telescopio sin estrellas, puedes fabricar una nueva lente con un éxito en una prueba de Artesanía (maestro) CD 25. La lente del telescopio es un objeto de nivel 9 que vale 100 po.

Activar Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Requisito** adoras a Desna; **Desencadenante** usas el telescopio como un foco divino; **Efecto** intentas potenciar los efectos de un conjuro mientras lo lanzas, haciendo una prueba de Religión contra la CD del conjuro, como se determina en la Tabla 10-5 de la página 503 de las *Reglas básicas*.

Éxito crítico Cualquier tirada de ataque que realices con el conjuro obtiene un bonificador +2 por estatus, y cualquier tirada de salvación que haga un enemigo contra dicho conjuro, sufre un penalizador -2 por estatus. Si

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



RITUAL 4

normalmente lanzarías el conjuro desde un espacio de conjuros, y el conjuro es de 5.º nivel o inferior, no gastos dicho espacio y, en su lugar, lanzas el conjuro desde el telescopio *sin estrellas*.

Éxito Cualquier tirada de ataque que haces con el conjuro obtiene un bonificador +1 por estatus, y cualquier tirada de salvación que un enemigo haga contra dicho conjuro, sufre un penalizador -1 por estatus.

Fallo El conjuro se lanza como siempre. Haz una prueba plana CD 11. Si fracasa, la lente del *telescopio sin estrellas* se rompe.

Fallo crítico El conjuro se interrumpe y la lente del telescopio *sin estrellas* se rompe.

Activar  (abjuración, divina) Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Levantas el telescopio hacia tu ojo y observas a una criatura en un radio de 30 pies (9 m). Puedes intentar identificar a la criatura por medio de Recordar conocimiento. El telescopio añade un bonificador +2 por objeto a esta prueba. Si la criatura está asociada con el Dominio de la Oscuridad o los Mitos Ancestrales, o es una criatura cuyas acciones han blasfemado contra Desna (el fantasma de Ioseff Xarwin entra en esta última categoría), dicha criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 27.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada, y la lente del telescopio *sin estrellas* se rompe.

Éxito La criatura brilla con la luz de las estrellas durante 1 asalto. Durante este tiempo, la criatura no puede ocultarse si es visible. Si es invisible, se oculta en lugar de no ser detectada. La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos divinos mientras brilla con la luz de las estrellas.

Fallo Como el éxito, pero la criatura también sufre un efecto adicional. Una criatura incoporal pierde dicho rasgo mientras brilla con luz estelar. Cualquier otra criatura queda lentificada 1 mientras brilla con la luz de las estrellas.

Fallo crítico Como el fracaso, pero la duración de la luz estelar es de 1 minuto, y el penalizador por estatus a las tiradas de salvación contra efectos divinos aumenta a -2.

ESPEJO DEL VACÍO

ARTEFACTO 20

ÚNICO **ADIVINACIÓN** **ARTEFACTO** **CONJURACIÓN** **MÁGICO**

Uso montado en un marco (ver abajo); **Impedimenta** 3

El *Espejo del Vacío* fue creado en un planeta lejano por una secta alienígena ya extinta para ayudar a desvelar los secretos del Tapiz Oscuro. Aparece como un espejo de cristal oscuro de 5 pies (1,5 m) de alto y 4 pies (1,2 m) de ancho. Mientras no está montado en un marco, el *Espejo del Vacío* funciona sólo como un espejo, salvo que siempre refleja el cielo como si fuera de noche, independientemente de la hora del día. Cuando el *Espejo del Vacío* está montado en un marco, sirve en cambio como una ventana al espacio, mostrando un campo de estrellas en su cristal en lugar de un reflejo. Este marco puede ser de cualquier calidad, pero los marcos más resistentes ayudan a evitar su destrucción y, por tanto, a mantener su funcionamiento.

La vista que presenta el *Espejo del Vacío* es cualquier vista del cielo nocturno posible desde su ubicación física actual, independientemente de la hora del día. Las observaciones del cielo de este modo añaden un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Saber de Astronomía o de Percepción realizadas mientras se utiliza el espejo. El punto de vista puede cambiarse mediante gestos de la mano, haciendo que la escena del interior se reoriente en cualquier dirección deseada.

Un PJ que se asoma al paisaje estelar dentro del *Espejo del Vacío* debe hacer una salvación de Voluntad CD 41. Si fracasa, siente que algo le devuelve la mirada desde los lugares más oscuros entre las estrellas. En un fracaso crítico, esta sensación

Espejo del Vacío

MALEVOLENCIA

hace que el personaje quede asustado 1. El PJ queda entonces temporalmente inmunizado ante este efecto durante 24 horas.

Colocar el *Espejo del Vacío* en un marco especialmente construido para su propósito (como el de la Cripta Cósmica de esta aventura), puede detener la transformación en curso de una criatura que ha realizado la activación de la apoteosis.

Construir un marco de este tipo está más allá de la habilidad de los personajes de nivel bajo, ya que requiere un artesano con una habilidad legendaria en Artesanía.

El *Espejo del Vacío* puede utilizarse de otras maneras, pero antes de que un PJ pueda activar estos efectos, los métodos ocultos para acceder a estos efectos rituales deben ser investigados por separado. Dado que los métodos específicos para estas activaciones varían ligeramente de una persona a otra, no pueden ser enseñados; cada persona que busque activar el *Espejo del Vacío* de una de las siguientes maneras deberá completar su propia investigación para desvelar los secretos del artefacto. Cada una requiere un número distinto de pruebas de Ocultismo para Indagar, como se detalla a continuación para cada activación.

Activación 1 hora (Interactuar); **Indagar** Acumula 12 PI haciendo pruebas de Ocultismo (experto) CD 20 al Indagar (1 semana por intento); **Frecuencia** una vez al mes; **Efecto** El primer ritual de activación se conoce como 'Hablar con el Vacío' y permite al usuario contactar con una inteligencia en una parte distante del universo, si el espejo muestra esa localización (independientemente de la distancia). Esta inteligencia alienígena infunde respuestas en la mente del usuario, permitiéndole Recordar conocimiento usando Naturaleza u Ocultismo como si tuviera una competencia legendaria con la habilidad (incluyendo el bonificador +8 por competencia). Si fracasa en esta prueba, el PJ sufre 10d6 de daño mental (100 de daño mental con un fracaso crítico) ya que el conocimiento impartido hace más mal que bien.

Activación 1 hora (Interactuar); **Indagar** Acumula 12 PI haciendo pruebas de Ocultismo (maestro) CD 30 al Indagar (1 mes por intento); **Frecuencia** una vez al año; **Efecto** El segundo ritual de activación se conoce como 'Llamada del Vacío'. El usuario hace un rito de 1 hora de duración ante el *Espejo del Vacío*, durante el cual indica un tipo de aberración, bestia, hongo, exudado o criatura vegetal que sea una forma de vida alienígena del planeta en el que el usuario se encuentra actualmente. La criatura objetivo debe tener un nivel igual o inferior al nivel del usuario +4. Cuando el rito termina, el usuario hace una prueba de Ocultismo contra la CD de Voluntad de la criatura objetivo.

Éxito crítico La criatura es atraída a través del universo para aparecer en un espacio adyacente al *Espejo del Vacío*. La actitud inicial de la criatura hacia el usuario es sólida, pero esta actitud puede cambiar rápidamente si la criatura se da cuenta de que sus objetivos y personalidad difieren drásticamente de los del usuario, o si el usuario hace una petición a la criatura que va en contra de su naturaleza. Siempre que tanto la criatura como el usuario estén a menos de 30 pies (9 m) del *Espejo del Vacío*, el usuario

puede devolver a la criatura a su ubicación original desechando esta activación. La criatura puede hacer una salvación de Voluntad contra la CD de Ocultismo del usuario para resistirse a ser devuelta; si tiene éxito, queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito Como el éxito crítico, pero la criatura es indiferente a su llegada.

Fallo Como el éxito crítico, pero la criatura es malintencionada a su llegada.

Fallo crítico Como el fracaso, pero la retroalimentación mágica de la activación fallida hace que el usuario quede aturdido 3.

Activar 7 días (Interactuar); **Indagar** Acumula 12 PI haciendo pruebas de Ocultismo (legendario) CD 40 al Investigar (1 año por intento); **Frecuencia** una vez por siglo; **Efecto** El tercer ritual de activación se conoce como 'Convertirse en el Vacío' y requiere que el usuario continúe realizando el rito durante 7 días consecutivos (como si estuviera realizando un ritual de varios días). Si el usuario no realiza este rito durante uno de estos 7 días consecutivos, sufre inmediatamente el efecto de fracaso crítico que se indica a continuación.

Éxito crítico El cuerpo, la mente y el alma del usuario se infunden con energías alienígenas extraídas del Tapiz Oscuro, lo que le transforma en una aberración de un nivel no superior a su nivel actual +4. Esta nueva forma puede ser una aberración existente o una única creada por el DJ. El usuario conserva sus recuerdos y su capacidad de lanzamiento de conjuros (incluyendo cualquier ritual que conozca) pero se convierte en caótico maligno y pierde todas las demás habilidades que poseía en su forma anterior.

Éxito Como un éxito crítico, pero la aberración en la que se transforma el usuario puede ser de un nivel no superior a la mitad del nivel actual del usuario.

Fallo El intento de cambio del usuario es un doloroso error que infinge 10d6+40 de daño contundente mientras su cuerpo se retuerce, se dobla y se rompe. Al final, no se transforma.

Fallo crítico El usuario muere, pero su cuerpo cambia y se transforma en una nueva criatura mientras la inteligencia alienígena sin cuerpo Tchekuth se incuba en la carne, la mente y el alma del usuario. Esta transformación tarda otros 7 días en completarse, pero puede detenerse indefinidamente si el *Espejo del Vacío* se coloca en un marco especialmente construido y dirigido al lugar donde se encuentra el cuerpo (independientemente de cualquier objeto sólido entre el espejo y el cuerpo). Lentificar o detener esta transformación por otros medios requiere complejos rituales o la intervención divina, sujetos a la voluntad del DJ. Después de 7 días, el cuerpo completa su transformación y Tchekuth se levanta de nuevo como una amenaza física.

Destrucción Una criatura que completa la apoteosis de Convertirse en el Vacío puede destruir el *Espejo del Vacío* rompiéndolo, aunque al hacerlo también destruye a la criatura que realiza esta acción en un violento estallido de energía oculta.

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

Caja de
herramientas de
la aventura



DESHACEDORES

Se cree que la formación de una maraña de huesos puede evitarse si un solo cuerpo de la fosa común muere por una causa diferente a la de sus compañeros. En las regiones en las que estos horrores muertos vivientes son más comunes, a menudo se arrojan cuerpos adicionales, conocidos como deshacedores, a las fosas comunes en un intento de evitar que se forme una maraña de huesos.



Maraña de huesos

A veces, cuando un asesino entierra a un gran número de víctimas en una fosa común, los espíritus vengativos de los finados pueden enredarse de una forma singular. Cuando estos espíritus no pueden desenredarse, vuelven a sus restos físicos y se funden en una horrible masa de huesos y lodo negro parecido al alquitrán: las ‘marañas de huesos’. Una espeluznante historia habla de una vieja viuda amargada que se enteró de que, gracias a una laguna legal, la propiedad de su finca pasaría a manos de su distanciada hija.

Asesinó a sus trece sirvientes, enterró sus cuerpos en el sótano de la casa y luego se hizo pasar por una madre gentil al entregar las llaves de la mansión en el momento indicado. Una noche, los enredos surgidos de la atrocidad de la viuda asesinaron a la hija y a su familia. Cuando las autoridades se enteraron de lo sucedido, la viuda había huido de la nación, cambiado su identidad y (según la historia) no perdió tiempo en reconstruir su fortuna, esta vez convertida en reina.

MARAÑA DE HUESOS

CRIATURA 7

RARO CM GRANDE MUERTO VIVIENTE

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas necril

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +17, Sigilo, +15

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

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +17

PG 145, curación negativa; **Debilidad** contundente 7; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizar, veneno, inconsciencia

Filamento ectoplásmico → **Desencadenante** Una criatura al alcance de la maraña utiliza una acción con el rasgo manipular o una acción de movimiento, o abandona una caja durante una acción de movimiento que está utilizando; **Efecto** Un filamento de ectoplasma negro y aceitoso arremete contra la criatura que lo ha desencadenado, infligiendo 2d8+8 puntos de daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 25). Si el filamento infinge daño, la maraña de huesos obtiene 2d8 puntos de golpe temporales.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo → garra +17 (ágil, alcance 3 m), **Daño** 2d8+8 cortante más Agarrón

A distancia → hueso arrojadizo +17 (brutal, alcance 9 m), **Daño** 2d4+8 contundente

Flexibilidad espeluznante Una maraña de huesos puede cambiar y ajustar su masa para encarar en áreas más pequeñas, lo que le permite pasar por espacios reducidos como si fuera una criatura mediana. Mientras se Escurre, puede moverse a su velocidad máxima.

Roer → **Requisitos** La maraña de huesos ha agarrado a un enemigo; **Efecto** Roe y mastica al objetivo agarrado con sus numerosos cráneos, infligiendo 2d6+8 puntos de daño perforante (salvación básica de Fortaleza CD 23). En caso de fracaso crítico, la criatura también enferma 1 por el dolor.

Tormenta de esqueletos → La maraña de huesos realiza un único golpe de garra contra cada criatura que está a su alcance. Estos ataques cuentan para el penalizador de ataque múltiple de la maraña de huesos, pero éste no aumenta hasta después de que realiza todos sus ataques.

Huesos desparramados → (concentrado) Hasta la próxima vez que actúa, la maraña de huesos aparece como una masa desparramada de restos esqueléticos. Tiene un resultado automático de 35 en las pruebas de Engaño y las CD para pasar por un desorden espantoso, pero aparentemente inofensivo.

MALEVOLENCIA

Psicopompo, alfea

Los algeas protegen (y a veces recuperan) las almas que corren el riesgo de ser reclamadas por otros seres, en particular los lanzadores de conjuros que se relacionan con las fuerzas de otro mundo pero que nunca comprometieron oficialmente sus almas.

ALGEA

N GRANDE ENJAMBRE MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +22; visión en la oscuridad, sentir vida 60 pies (18 m), ver magia

Idiomas abisal, aklo, celestial, infernal, requiano

Habilidades Acrobacias +22, Saber (Osario) +21, Ocultismo +21, Religión +20, Sigilo +22

Fue -1, **Des** +7, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +3

Ver magia Un alfea puede ver auras mágicas en criaturas u objetos que puede observar; No puede ver auras mágicas en criaturas u objetos que están ocultos a su vista. Aprende las escuelas de magia de todos los conjuros que afectan a las criaturas.

CA 30; **Fort** +18, **Ref** +24, **Vol** +22; +1 estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 144; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, precisión, mente de enjambre; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 10, negativa 10, perforante 10, veneno 10, cortante 5

Aura de duelo (aura, divina, emoción, encantamiento, mental) 30 pies (9 m). Una criatura que comienza su turno en el aura debe hacer una salvación de Voluntad CD 27. Los muertos vivientes tienen un penalizador -2 a esta tirada de salvación. La criatura queda entonces temporalmente inmune al aura de duelo durante 1 hora.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo Durante 1 asalto, la criatura no puede usar reacciones y queda lentificada 1 durante ese turno mientras solloza incontroladamente.

Fallo crítico Como el fallo, pero los efectos duran mientras la criatura permanece en el aura más 1 minuto.

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 40 pies (12 m)

Conjuros divinos innatos CD 30, ataque +22; **7º cambio de Plano** (sólo para la criatura enjaulada, directo al Osario); **4º cadáver parlante, confusión; 2º invisibilidad**

Rituales CD 30; **llamar espíritu**

Drenar magia (abjuración, divino) Siempre que una criatura fracasa su salvación contra Picos frenéticos, el alfea intenta contrarrestar un efecto de conjuro activo sobre dicha criatura (6º nivel, prueba de contrarrestar +22). El alfea puede elegir qué efecto intenta contrarrestar para cada criatura.

Picos frenéticos  Cada enemigo en el espacio de la bandada sufre 5d6 de daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 30) y queda expuesto a la magia de drenaje. Este daño afecta a las criaturas incorpóreas como si tuviera los efectos de una runa de propiedad de *toque fantasmal*.

Jaula de almas (divino, incapacitación, nigromancia) Un muerto viviente incorporeal dañado por Picos frenéticos debe hacer una salvación de Voluntad CD 30.

Éxito crítico El muerto viviente no se ve afectado y queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito El muerto viviente sufre un penalizador por estatus de -3 m a la Velocidad durante 1 asalto.

Fallo Como el éxito, pero el muerto viviente también queda inmovilizado durante 1 asalto, aunque puede intentar Huir (CD 30).

Fallo crítico El muerto viviente queda inmovilizado durante 1 asalto. El alfea puede intentar *cambiar de Plano* con la criatura atrapada, incluso si ésta no está dispuesta, pero una criatura no dispuesta puede intentar una salvación de Voluntad para resistir el conjuro. Si lo consigue, el alfea *cambia de Plano* y deja atrás a la criatura incorpórea, que deja de estar atrapada.

CRÍATURA 11



UNO DE MUCHOS

Los psicopompos individuales que componen una bandada de algeas son psicopompos nosoi particularmente minúsculos. Si se necesitan estadísticas para una sola de estas criaturas, trátala como un psicopompo nosoi con el ajuste de debilidad (Bestiary 6).

Capítulo 1:
Susurros

Capítulo 2:
Manifestación

Capítulo 3:
Agravamiento

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), notation, 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: Malevolence © 2021, Paizo Inc.; Author: James Jacobs.

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

Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Patrick Renie, and Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Diseño senior de Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Pathfinder • Thurston Hillman

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Jenny Jarzabski

Dirección de Diseño • Mark Seifter

Jefatura de diseño de Pathfinder • Logan Bonner

Diseño • James Case y Michael Sayre

Jefatura de redacción • Leo Glass

Redacción senior • Avi Kool and Lu Pellazar

Redacción • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad y Kieran Newton

Jefatura de dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick

Diseño gráfico senior • Emily Crowell

Diseño gráfico • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jeffrey Alvarez

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • David Reuland

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott

Coordinación de proyectos • Lee Rucker

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • John Feil

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Producción de medios sociales • Payton Smith

Atención al cliente y Gestión de comunidades • Sara Marie

Dirección del Juego organizado • Tonya Wolridge

Juego organizado • Alex Speidel

Contabilidad general • William Jorenby

Contabilidad pagos • Eric Powell

Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim

Recursos Humanos • Devinne Caples

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Dirección de contenido Web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Coordinación tienda Web • Katina Davis

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

Coordinación de logística • Kevin Underwood

Jefatura de almacén • Jeff Strand

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

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton y Andrew White

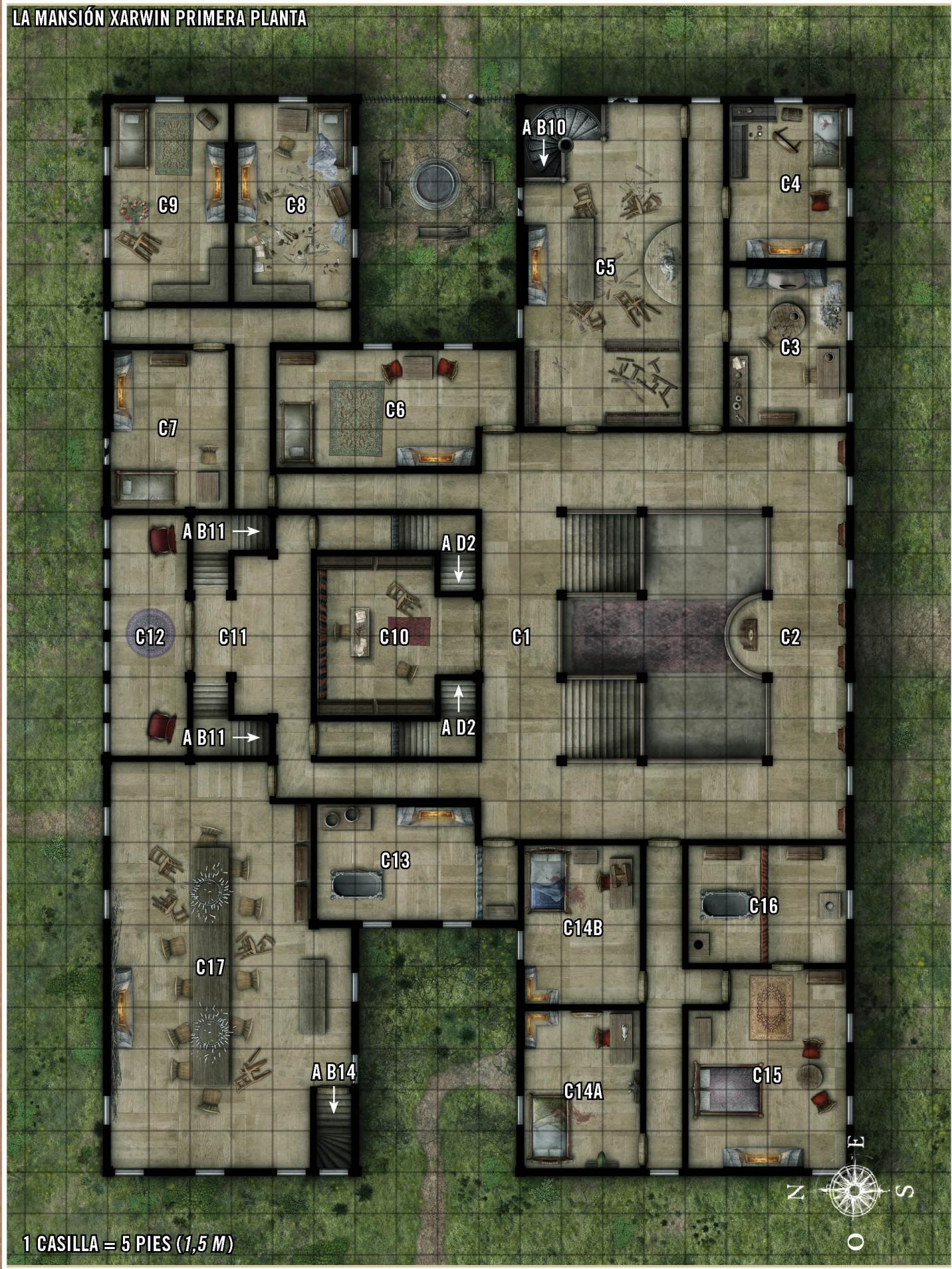
Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

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: Malevolence © 2021, 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.

LA MANSIÓN XARWIN PRIMERA PLANTA



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



ENTRA... ¡SI TE ATREVES!

La casa se alza abandonada en la cima de una colina solitaria y lleva décadas observando las ruinas de un pueblo que fue próspero. Nadie ha vivido entre sus muros desde la noche en que una terrible tormenta inundó la ciudad costera de más abajo. *Malevolencia* es una aventura de temática de terror para PJs de 3.^{er} nivel escrita por James Jacobs, que incluye nuevos y siniestros monstruos, misteriosos objetos mágicos y conjuros y una casa encantada totalmente detallada para que los Jugadores la exploren, la exorcicen y sobrevivan a ella. Con un método inmersivo para investigar la historia de los macabros secretos de la mansión a través de visiones, sueños y una investigación a la antigua usanza, ¡*Malevolencia* está listo para poner a prueba los límites de la valentía de cualquier grupo!



DEVIR



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER



8 436589 629356

PF225
Impreso en España
Printed in Spain