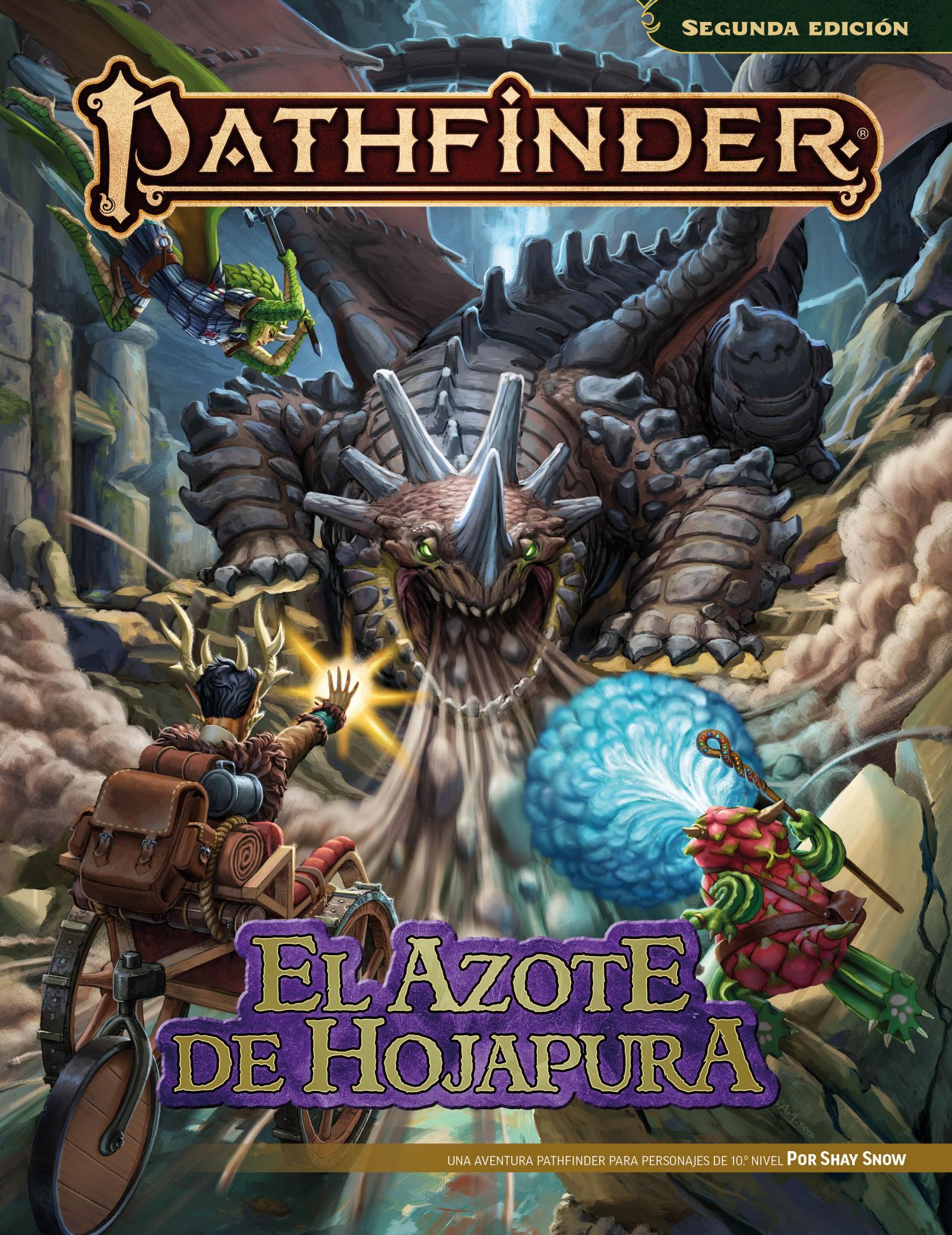


SEGUNDA EDICIÓN

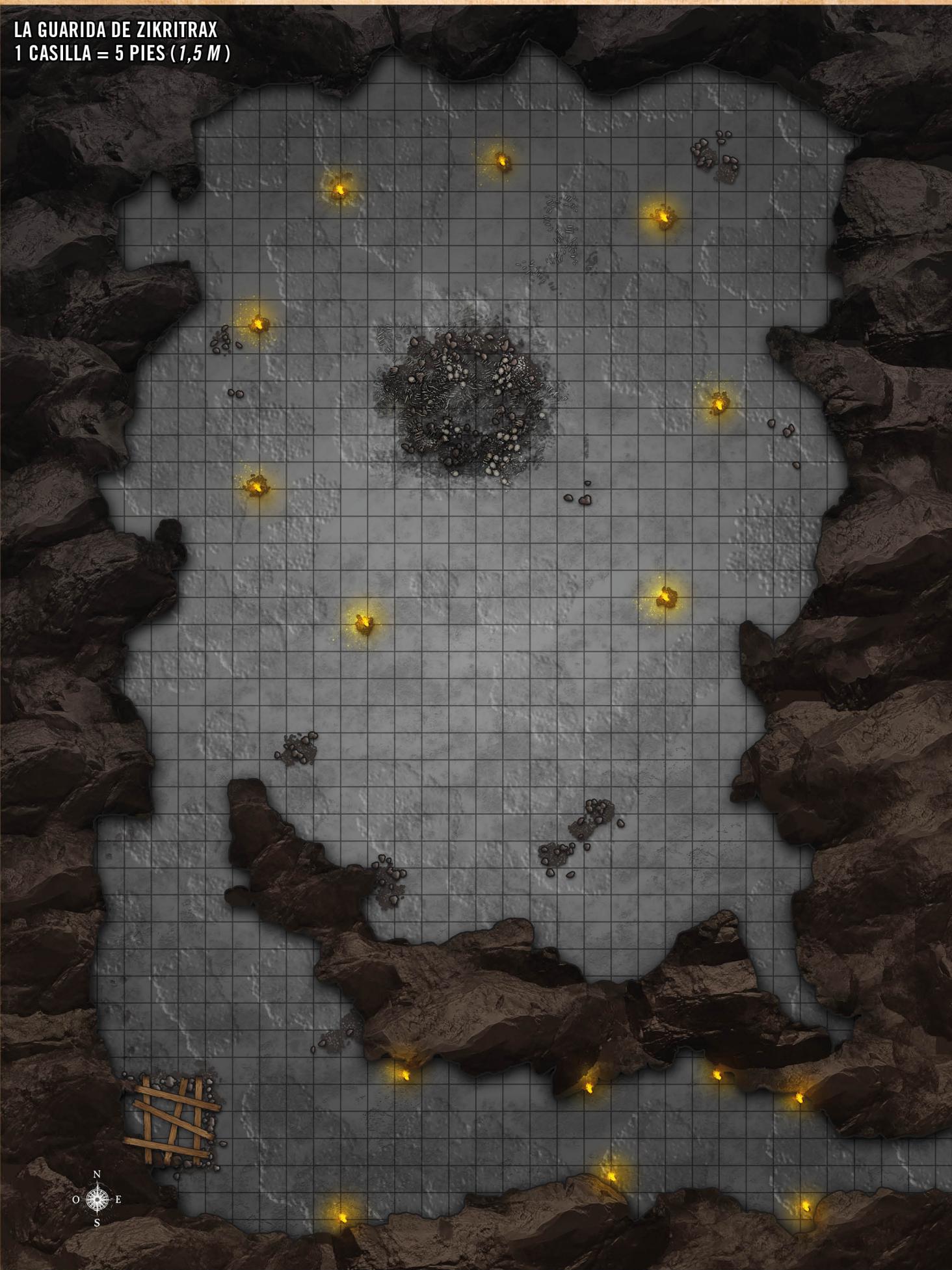
PATHFINDER®



EL AZOTE DE HOJAPURA

UNA AVENTURA PATHFINDER PARA PERSONAJES DE 10º NIVEL POR SHAY SNOW

LA GUARIDA DE ZIKRITRAX
1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





AUTORÍA
Shay Snow

JEFATURA DE DESARROLLO
Michelle Y. Kim

REDACCIÓN
Zac Moran y Solomon St. John

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Luis Salas Lastra

ILUSTRACIONES INTERIORES
Luis Salas Lastra y Robert Lazzaretti

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs y Luis Loza

DIRECCIÓN NARRATIVA
Adam Daigle

EDITOR
Erik Mona

EDITOR ASOCIADO
Thurston Hillman

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs y Luis Loza

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Didac Bermejo

EDITOR
Vanessa Carballo

REVISIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

DISEÑO GRÁFICO
Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 9382-2025



Devir Iberia
Vía Augusta 153-157, Entlo. Local 4
08021 Barcelona
devir.com

DEVIR



Paizo Inc.
15902 Woodinville-Redmond Rd NE,
Unit B
Woodinville, WA 98072-4572
paizo.com



EL AZOTE DE HOJAPURA

ÍNDICE DE MATERIAS

Aventura	2
Personajes Pregenerados	8

El Azote de Hojapura es una aventura de Pathfinder diseñada para cuatro personajes de 10.^º nivel y utiliza las reglas del *Manual de juego*, *Manual de dirección*, *Manual de monstruos*, *Rage of Elements*, *Secretos de la magia* y *El Gran Bazar*. Esta aventura está diseñada para jugar en el Escenario de campaña Pathfinder, pero puede adaptarse fácilmente para su uso con cualquier mundo. Todas las reglas a las que se hace referencia en esta aventura están disponibles de forma gratuita en línea (en inglés) en el Documento de referencia de Pathfinder en paizo.com/prd.



EL AZOTE DE HOJAPURA

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hojapura se encuentra entre el bosque Arthfell y las montañas Arthfell, en Andoran, y es una aldea agradable y tranquila, poblada en su mayoría por humanoides y leshys, con alguna que otra caravana de paso. Es un lugar que se mueve lentamente, que celebra elecciones a la alcaldía cada cinco años, y a las que la alcaldesa Eliana (una herrera aiuvarin local), se ha presentado sin oposición desde hace más de treinta años. Durante las últimas elecciones, se disponía a pronunciar su sexto y supuestamente último discurso de aceptación cuando el escenario se vio invadido por una gran sombra oscura justo antes de que el dragón adamantino Zikritrax aterrizará entre la población. Unos instantes de incómodo silencio flotaron en el aire antes de que utilizara su devastadora arma de aliento de piedras para destruir la sala de reuniones y exigiera la sumisión de Hojapura.

La alcaldesa Eliana trató de negociar con Zikritrax en su guarida de las cuevas del monte Zoldos, que domina la

ciudad y sus tierras circundantes. Le propuso que se convirtiera en el protector de Hojapura, manteniendo alejados a los bandidos y otras posibles amenazas a cambio de comida y otros servicios, ya que la ciudad estaría encantada de contar con un poderoso dragón como aliado. Zikritrax se limitó a reírse y echarla de su cueva, exigiéndole que le trajera un rebaño entero de ovejas por hacerle escuchar sus parloteos.

Tras ser curada por el sacerdote local de Desna, Eliana volvió a la montaña con la mayoría de sus guardias y exigió a Zikritrax que depusiera su actitud y atendiera a razones. Indignado por el valor de los aldeanos, el dragón se lanzó desde la montaña y atacó Hojapura. Derribó la mayoría de los edificios de Hojapura antes de llevarse a la mujer y los hijos de la alcaldesa. Zikritrax los escondió bien dentro de sus cuevas, e informó a Eliana de que, si valoraba su seguridad (y de hecho la de todo Hojapura), se aseguraría de que la ciudad se sometiera a sus caprichos y empezara a seguir sus órdenes.

EL AZOTE DE HOJAPURA



Atrapada entre proteger su hogar y a sus seres queridos y enfrentarse al dragón, Eliana accedió a las demandas de ovejas y ganado por parte de Zikritrax. Pero la alcaldesa no se rindió de verdad, sino que envió a un mensajero de confianza para que corriera la voz a todo aquel que quisiera escuchar: Hojapura buscaba cazadores de dragones.

PRIMEROS PASOS

Lee o parafrasea lo siguiente para comenzar la aventura.

Os enterasteis por primera vez de la difícil situación de Hojapura en el centro de Andoran gracias a un panfleto que se repartía por las tabernas. Hablaba de un dragón que causaba estragos en la pequeña aldea y de cómo la alcaldesa de aquel pueblo, una mujer llamada Eliana, buscaba a quienes fueran lo suficientemente valientes como para luchar contra un dragón adamantino.

Todos vosotros sois aventureros con sangre dracónica, lo que significa que en algún momento antes de venir a este mundo, un dragón fue una poderosa influencia en la zona circundante o en vuestra familia en particular. En algunos de vosotros, ese legado dracónico resulta más evidente que en otros, pero cada uno ha dominado sus dones y aptitudes especiales a lo largo de su larga carrera como aventurero.

Al llegar al pueblo de Hojapura, os fijáis en algunas cosas: hay varios edificios derruidos, una colorida carpita instalada en medio de lo que parece haber sido una agradable plaza del pueblo, una mujer aiuvarin de pie fuera de esa tienda con un gran sombrero, y varias docenas de carneros siendo cargados en carros por unos pastores de rostro adusto. El aire del pueblo está teñido de desesperación; ¡de vosotros depende devolverles la esperanza!

Al comenzar, cada jugador debe elegir uno de los cuatro personajes con sangre dracónica presentados en las páginas 8 a 15 de esta aventura o, alternativamente, crear sus propios personajes con sangre dracónica de 10.^o nivel. Las reglas completas para los PJs con sangre dracónica aparecen en el Capítulo 1 del *Manual de juego* 2. Si diriges esta aventura con personajes personalizados, modifica la información que aparece en las secciones para leer en voz alta y las entradas de Recordar conocimiento para incluir características relevantes para las aptitudes y equipo de esos PJs.

Da a los jugadores un momento para que se familiaricen con sus personajes y presenten a sus aventureros al grupo, compartiendo detalles interesantes encontrados en su bagaje o en los bloques de estadísticas. Se supone que los personajes se conocen de aventuras anteriores y de haber viajado juntos. Han llegado juntos a Hojapura desde su último hogar y puede que quieran hablar de cómo fue su viaje para que todos se familiaricen con los personajes de los demás.

Cuando los PJs avanzan, llaman la atención de la mujer aiuvarin, que levanta la mano en señal de saludo an-

tes de cruzar la distancia rápidamente para reunirse con ellos. Lee o parafrasea lo siguiente.

La mujer extiende la mano para saludar mientras empieza a hablar. «Vosotros debéis de ser los aventureros; mis batidores me dijeron que estabais de camino. Soy Eliana, alcaldesa de Hojapura y me alegra mucho de veros a todos. Venid, resguardémonos del sol y entremos en mi tienda. Es lo más parecido a una oficina que tengo estos días. Medio pueblo está en obras tras el ataque del dragón».

Eliana emprende un rápido camino de vuelta a la carpita, se mete dentro donde el aire es mucho más fresco y señala las diversas sillas alrededor de una gran mesa. «¿Queréis un poco de agua?» Mientras pasea, deja escapar un suspiro. «Normalmente, es mi esposa Lydia quien atiende a los invitados, pero desde que Zikritrax se la llevó a ella y a nuestros hijos como rehenes, yo me encargo de todo por las dos».

Finalmente, se acomoda en una silla y señala la mesa que tiene delante, donde hay un pequeño mapa de las montañas circundantes. «Si estáis aquí por el dragón, ahí es donde lo encontraréis. Está refugiado en el monte Zoldos y exige ofrendas cada tres días. Ya habéis visto nuestro último rebaño de carneros ahí fuera; lo próximo serán las vacas, y luego los caballos. Después, ¿quién sabe?». Se ríe macabramente. «Podría empezar a devorarnos».

Si los PJs tienen preguntas, Eliana hace todo lo posible por responderlas. Sabe todo lo que hay que saber sobre Hojapura y la ladera de la montaña que la rodea, pero no sabe mucho sobre los sistemas de cuevas del monte Zoldos. Hace poco, recibió un informe de la guardia del pueblo sobre un aumento en el movimiento de osos cavernarios y desprendimientos de rocas en las montañas, que comparte con los PJs aunque ninguno de ellos pregunte sobre los peligros potenciales. Eliana está muy estresada por toda la situación y pide a los PJs que al menos rescaten a su familia si no se sienten capaces de enfrentarse al dragón.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Naturaleza o Supervivencia CD 27 o Saber (montañas) CD 25 sabrá que los desprendimientos de rocas suelen ir precedidos de un fuerte ruido sordo y que es casi imposible escapar de uno. La mejor manera de sobrevivir es hacerse un ovillo y dejar que la avalancha de piedras pase de largo o encontrar una zona recóndita en la que refugiarse, como una cueva. Este conocimiento otorga al PJ que tiene éxito un bonificador +1 por circunstancia a su salvación contra el desprendimiento de piedras de la página 4.

Cuando los PJs terminan de recabar información de Eliana, ella les ofrece su mapa para que puedan seguir los mejores caminos montaña arriba. Señala una cueva a medio camino de la montaña como un lugar fiable para detenerse y ponerse a cubierto en caso necesario. «Solía ser un lugar de culto para un grupo de enanos locales. No sé qué hacían allí, pero que sepamos no se ha instalado nada en ella».

Desplome de rocas

Usando el mapa que les da Eliana, los PJs son capaces de avanzar fácilmente por la ladera de la montaña, que ofrece una hermosa vista de la población y los bosques circundantes. Cuanto más suben, más escasa se vuelve la vegetación y más comienza a refrescar el cálido y acogedor aire veraniego, especialmente cuando se levanta un viento que aúlla entre las cumbres.

Una vez que los PJs alcanzan aproximadamente la mitad de la ladera de la montaña, se encuentran con la pequeña cueva que Eliana les señaló en el mapa. Lee o parafrasea lo siguiente mientras los PJs se acercan a la cueva.

El interior de la cueva huele a hollín mohoso y a metal viejo. La tenue luz que proporciona el sol apenas ilumina un pequeño cofre en su interior. El cofre empieza a temblar mientras un rugido ominoso resuena por la ladera de la montaña, la vibración recorre todo el paisaje. El suelo tiembla, las rocas esparradas tintinean por la ladera de la montaña y trozos de piedra cada vez más grandes ruedan ladera abajo en una avalancha mientras un sonoro crujido indica un enorme peligro.

Este estruendo es el sonido de Zikritrax iniciando un desprendimiento de piedras para su propia diversión y (por pura casualidad) que se dirige directamente hacia los PJs. Deben hacer una salvación de Reflejos CD 30 para lanzarse a la cueva poco profunda, o una salvación de Fortaleza CD 30 para acurrucarse y resistir la fuerza del desprendimiento de piedras. En caso de fallo, los PJs sufren 6d6 puntos de daño por el desprendimiento de piedras. En caso de fallo crítico, también quedan debilitados 1 hasta que recuperan todos sus Puntos de Golpe.

Recompensa: en el interior de la cueva hay un cofre tallado con el símbolo de un martillo. Una prueba de Re-

Bajo 10

ligión CD 27 con éxito lo identifica como el símbolo de Torag, el dios enano de la forja, la protección y la estrategia. Dentro del cofre hay principalmente herramientas de forja, pero en el fondo hay además cuatro orbes de aleación de calidad normal (*Manual de dirección* 266) exquisitos. Cualquier PJ con armas de metal puede usar estos objetos como consumibles durante los próximos combates, convirtiendo sus armas en adamantinas durante un minuto.

Entre la espada y la pared Moderado 10

Después de unos minutos, el desprendimiento de piedras termina y es seguro para los PJs salir de la pequeña cueva y comenzar a explorar la ladera de la montaña para buscar las cavernas en las que se esconde Zikritrax. Los PJs pueden utilizar varios métodos para lograr este objetivo. Algunas estrategias pueden incluir explorar los caminos de la ladera de la montaña (Supervivencia CD 29 para Rastrear), rastrear la energía mágica de Zikritrax (Naturaleza CD 27), o escalar algunas de las rocas más altas para obtener una mejor visión (Acrobacias o Atletismo CD 25). Los PJs también pueden hacer sugerencias usando sus habilidades de Saber, que deben usar una CD 25 para todas las pruebas. Una vez que los PJs localizan el sistema de cuevas, lee o parafrasea lo siguiente y usa el mapa del interior de la portada.

La cueva que conduce al sistema de cavernas de Zoldos es bastante grande (con techos de 30 pies [9 m] de altura) aunque parece improbable que un dragón en su forma verdadera pueda atravesar este espacio sin dificultad. En las paredes hay antorchas alineadas, que iluminan la caverna con un resplandor parpadeante, alumbrando una prisión improvisada en la zona del fondo. En su interior, una mujer cansada abraza a tres niños con los rostros demacrados por el hambre y la sed. Al oír un ruido, la mujer levanta la vista y un atisbo de esperanza cruza su rostro antes de que el miedo se apodere de ella.

“¡Cuidado!” grita en voz baja, presionando con una mano la boca de un niño justo antes de que éste pueda gritar emocionado. “¡Los osos! Os van a oír”. Se estremece al oír gruñidos suaves y rugidos en la oscuridad y se acobarda, cubriendo a los niños. “¡Por favor, por favor, ayudadnos!”.



Criaturas: de entre las sombras emergen dos osos cavernarios, cubiertos de poderosas escamas adamantinas de Zikritrax. Los osos han sido entrenados para atacar a cualquier cosa más pequeña que Zikritrax que entre en la cueva. Durante el primer asalto de iniciativa, pasan sus turnos acercándose a los PJs antes de atacarlos. Se centran en quien les ha infligido daño en último lugar e ignoran a cualquier combatiente que no es de carne y hueso. Aunque son territoriales, huyen del combate cuando caen a menos de 50 Puntos de Golpe o cuando se inutiliza la trampa de jaula de peñascos de la página 5, lo que ocurre primero.

EL AZOTE DE HOJAPURA



OSOS CAVERNARIOS ACORAZADOS (2)

CRÍATURA 9

RARO GRANDE ANIMAL PRIMIGENIO

Variante de oso cavernario (*Manual de monstruos* 278)

Percepción +17; olfato (ímpreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +21, Supervivencia +16

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

CA 28; **Fort** +21, **Ref** +15, **Vol** +17

PG 155; **Resistencias** físico 6 (excepto adamantino)

Armadura rota Cuando un oso cavernario acorazado queda reducido a la mitad de sus Puntos de Golpe o menos o sufre un impacto crítico de un arma adamantina, pierde su resistencia al daño físico.

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +21, **Daño** 2d10+9 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +21 (ágil), **Daño** 2d12+7 cortante más Agarrón

Carga acorazada ↗ El oso cavernario acorazado da una Zancada hasta su Velocidad en línea recta, golpeando con su cráneo blindado a todas las criaturas en cuyo espacio se mueve. Cada criatura en esta línea de movimiento debe hacer una salvación de Fortaleza CD 26. No puede volver a usar Carga acorazada durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no sufre daño y detiene el movimiento del oso cavernario acorazado.

Éxito La criatura no sufre daño.

Fallo La criatura sufre 4d8 puntos de daño contundente.

Fallo crítico La criatura sufre 8d8 puntos de daño contundente y queda tumbada.

Vapulear El oso cavernario acorazado obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las tiradas de daño contra criaturas que tiene agarradas.

Embestida ↗ El oso cavernario acorazado da una Zancada con un bonificador de +10 pies (3 m) por circunstancia a su Velocidad y un Golpe al final de ese movimiento.

Peligro: Zikritrax construyó una prisión especial de rocas para atrapar a la familia de la alcaldesa Eliana, para mantenerlos como rehenes y asegurarse de que no volviera a intentar negociar con él. Las vigas de soporte evitan que la viga principal deje caer grandes rocas que aplastarían a la familia, pero la madera es extremadamente vieja y débil, y hace ruidos crujientes cada vez que una criatura grande se mueve por el espacio.

JAULA DE PEÑASCOS

PELIGRO 8

COMPLEJO MECÁNICO TRAMPA

Sigilo +21 (entrenado)

Descripción Varias rocas grandes están separadas por vigas de madera, atrapando en su interior a una mujer y tres niños pequeños.

Inutilizar Latrocínio CD 28 (experto) en las vigas de soporte para separarlas lo suficiente como para permitir que la familia de la alcaldesa Eliana escape sin ser aplastada.

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

Dureza 15; **PG** 64 (UR 32) para destruir las vigas que sujetan las piedras laterales e inutilizar la trampa; **Inmunidades** daño de precisión, inmortalidades de objeto, golpes críticos

¿QUÉ ES UN OSO CAVERNARIO ACORAZADO?

Si un PJ hace una prueba de Naturaleza CD 26 para Recordar conocimiento sobre osos cavernarios acorazados, obtiene los siguientes resultados.

Éxito crítico Como el éxito, y el PJ sabe que, como los osos cavernarios no tienen la protección de la armadura de forma natural, puede romperse con un golpe crítico de un arma del mismo tipo o haciendo que el oso quede a la mitad de sus Puntos de Golpe.

Éxito Los osos cavernarios acorazados son una rara variante de los osos cavernarios normales que tienden a reunirse alrededor de las guardias de los dragones primigenios, especialmente los de metales celestes como el adamantino. Durante el tiempo que viven entre dichos dragones, desarrollan gruesas capas de metal que se adhieren a su pelaje y a su piel, haciéndolos más difíciles de golpear y más duros en combate. Luchan como la mayoría de los osos, acorralando a su presa y destrozándola. Algunos dragones de metales celestes han sido capaces de utilizar *hablar con los animales* para ordenar a las comunidades de osos cavernarios acorazados que actúen como guardianes de sus guardias.

Fallo crítico Los osos cavernarios acorazados son mucho más dóciles que la mayoría de los osos, solo atacan si se les provoca y les aterroriza el fuego.

Lluvia de astillas ↗ **Desencadenante** Una criatura Medianas o más pequeña entra en la sala; **Efecto** Una viga de madera estalla al caer una roca sobre ella, disparando grandes astillas en todas direcciones y asestando un Golpe de astillas contra todas las criaturas de la sala. A continuación, la trampa tira para determinar su iniciativa.

Rutina (3 acciones) La trampa utiliza su primera acción para estrellar una piedra colgante contra la viga principal de la trampa, y sus dos últimas acciones para lanzar Golpes de astilla contra dos criaturas Medianas o más pequeñas. La viga principal puede resistir cuatro asaltos antes de astillarse.

A distancia astilla +20, **Daño** 2d10+4 perforante más 1d6 de daño persistente por sangrado.

Viga destrozada ↗ **Desencadenante** La viga principal ha sido golpeada cuatro veces por la piedra colgante; **Efecto** La viga principal se rompe en pedazos abruptamente y las rocas de la trampa se derrumban, infligiendo 12d8 puntos de daño contundente a todas las criaturas retenidas en su interior.

Una vez que la familia ha sido liberada de la trampa y los osos cavernarios acorazados han huido o han sido derrotados, la mujer sale corriendo de la prisión de peñascos con sus tres hijos y da las gracias efusivamente a los PJs. Se presenta como Lydia, la esposa de Eliana, y los tres niños como Alyx, Caelia y Eide. Lydia advierte a los PJs que Zikritrax se encuentra en la siguiente caverna y puede que ya sepa que andan cerca. Los PJs pueden darle indicaciones

para llegar a la pequeña cueva en la que se refugiaron para que ella y sus hijos estén a salvo durante la batalla que se avecina. Si nadie sugiere esto, Lydia provoca la respuesta preguntando si los PJs saben dónde pueden esconderse.

La caverna de Zikritrax

Cuando los PJs se acercan a la siguiente caverna, notan que el suelo tiembla débilmente, casi como si la montaña respirara. Cuando un PJ entra en la guarida de Zikritrax, varias antorchas se encienden inmediatamente, iluminando el enorme espacio. El techo de esta caverna mide 120 pies (36 m) de altura.

Lee o parafrasea lo siguiente.

Sentado en el centro de la gran caverna hay un imponente dragón del tamaño de un elefante, cubierto de escamas de adamantita, con sus enormes alas plegadas sobre la espalda y una mirada imperiosa. Os mira con desprecio, con una expresión a la vez de burla y de estar poco impresionado por vuestra presencia.

“¿Así que, en lugar de un sacrificio apropiado de dos docenas de reses, me han enviado una banda variojunta de aventureros

Severo 10

temerarios?”. Zikritrax se ríe y el sonido recuerda a cientos de rocas aplastadas en un tornillo de banco. “¿De verdad os atrevéis a desafiarme? ¿A Zikritrax el poderoso? ¿A Zikritrax el temible? ¿A Zikritrax el destructor?”.

Zikritrax se levanta, estirando su larga cola y enseñando sus enormes dientes. “Al menos uno de vosotros debe tener sentido común. Venid, postraos ante mí y arrojad vuestras posesiones a mis pies, y puede que os deje vivir. O tal vez os meta en la trampa de peñascos con la familia de esa irritante alcaldesa. Es muy acogedora”.

Zikritrax no cree ni por un momento que los PJs vayan a soltar sus armas y empezar a suplicarle perdón; sin embargo, si un PJ quiere intentar Mentirle, puede hacerlo con una prueba de Engaño CD 33. Si tiene éxito, le hace gracia y eso le impone un penalizador -2 a su tirada de iniciativa para el combate. Si obtiene un éxito crítico, Zikritrax queda desprevenido durante su primer asalto de combate y no ataca al PJ que le Mintió hasta después de haber terminado su primer turno. En caso de fallo, Zikritrax se lanza al combate.

Criaturas: Zikritrax es extremadamente orgulloso y se niega a huir de una pelea, por lo que está ansioso por demostrar a los PJs (y por extensión, a Hojapura) que es demasiado poderoso para ser desafiado. Su arrogancia es también su punto débil, ya que se enfada con facilidad y no cree que los lanzadores de conjuros sean una auténtica amenaza para su seguridad. Prefiere derribar primero a los combatientes cuerpo a cuerpo y dejar para el final a los que se centran en curar y reforzar, ya que cree que son fáciles de vencer. Incluso si un sanador le ataca, su orgullo le hace insistir en que ha sido un golpe de suerte y que ya se ocupará de él más tarde.

Zikritrax se niega a retroceder y luchar a muerte. Si deja moribundo a alguno de los PJs, ignora su cuerpo y pasa al siguiente combatiente disponible.

ZIKRITRAX

CRÍATURA 13

ÚNICO ENORME DRAGÓN PRIMIGENIO

Variante de dragón adamantino adulto (*Manual de monstruos* 110)

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de la vibración (impreciso) 90 pies (27 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, feérico, petrano, sakvroth

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +27, Intimidación +24, Naturaleza +23, Saber (minería) +24, Supervivencia +25

Fue +8, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

ZIKRITRAX

EL AZOTE DE HOJAPURA



AC 33; Fort +25, Ref +20, Vol +23; +2 por estatus a todas las salvaciones contra primigenio

PG 220; Inmunidades paralizado, petrificado, sueño; **Resistencias** físico 15 (excepto adamantino)

Abandonar armadura Una vez que Zikritrax queda reducido a menos de la mitad de sus Puntos de Golpe, su resistencia se reduce en 10 y obtiene un bonificador +10 por circunstancia a sus Velocidades.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 30

Forma resistente ➔ Desencadenante Zikritrax es golpeado críticamente con un arma o ataque sin armas; **Efecto** Las duras escamas del dragón le protegen de ataques letales. El dragón hace una prueba plana CD 17 y, si tiene éxito, el ataque desencadenante se convierte en un impacto normal.

Velocidad 30 pies (9 m), excavar 40 pies (12 m), vuelo 150 pies (45 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +27 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d12+14 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante más Derribo

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +25 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+14 contundente

A distancia ➔ roca +25 (brutal, incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 3d8+14 contundente

Aliento de avalancha ➔ (primigenio) Zikritrax escupe una masa de rocas que infinge 11d8 puntos de daño contundente en un cono de 40 pies (12 m) (salvación básica de Reflejos CD 33). No puede volver a usar Aliento de avalancha durante 1d4 asaltos.

Arrojar roca ➔

Cuerpo adamantino Los Golpes cuerpo a cuerpo sin armas de Zikritrax son adamantinos.

Engullir ➔ Grande, 3d12+7 contundente, Liberarse 29

Excavar roca Zikritrax puede excavar a través de piedra sólida a una Velocidad de 20 pies (6 m). Puede dejar un túnel a su paso si quiere, pero normalmente no lo hace.

Frenesí dracónico ➔ Zikritrax da dos Golpes de garra y uno de cola en cualquier orden.

Impulso dracónico Zikritrax recarga su Aliento de avalancha cada vez que obtiene un crítico con un Golpe.

Salto excavador ➔ **Requisitos** Zikritrax está enterrado; **Efecto** Zikritrax se entierra y luego Salta del suelo, aterrizando en un punto a 25 pies (7,5 m). Zikritrax asesta un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura a su alcance cuando aterriza. Si el golpe es crítico, el objetivo queda tumbado.

CONCLUSIÓN

Una vez derrotado Zikritrax, los PJs pueden explorar la caverna. Enseguida descubren montañas de tesoros robados, incluyendo un extraño amuleto hecho de hueso de dragón. Hay suficiente para que los PJs vivan cómodamente durante varios años, así como para cubrir las pérdidas financieras de Hojapura debido a su problema con el dragón. También hay un grupito de ovejas asustadas que Zikritrax había es-

¿QUÉ ES UN DRAGÓN ADAMANTINO?

Si un PJ hace una prueba de Arcanos CD 31 para Recordar conocimiento sobre los dragones adamantinos, recibe los siguientes resultados.

Éxito crítico Como el éxito, y el PJ revela que una vez que un dragón adamantino queda reducido a la mitad de sus Puntos de Golpe, pierde su resistencia a físico pero se vuelve más rápido. Además, el PJ aprende que los dragones adamantinos pueden excavar a través de roca sólida y que, cuando aciertan un golpe crítico contra una criatura, recargan su arma de aliento.

Éxito Los dragones adamantinos son extremadamente testarudos y se niegan a cambiar de opinión una vez que han tomado una decisión. Pueden ser luchadores impulsivos y, debido a su gran ego, es fácil incitarles a perseguir a quien les ha insultado más recientemente. Como la mayoría de los dragones, tienen una poderosa arma de aliento que consiste en grandes rocas y cantos rodados que a menudo pueden causar desprendimientos de rocas adicionales y destruir sistemas de cuevas.

Fallo crítico Los dragones adamantinos pueden ser muy razonables si se les ofrece una baratija lo bastante buena. La alcaldesa Eliana no debe haber presentado a Zikritrax algo digno de su atención si ha estado hostigando tanto a Hojapura. Además, como están hechos de metal, son sensibles a los golpes con agua, ya que no quieren oxidarse.

tado guardando para una merienda, que pueden ser devueltas a sus agradecidos dueños.

Los PJs regresan a Hojapura sin ningún problema y Eliana tiene un lacrimógeno reencuentro con su familia antes de dar las gracias a los PJs, presentándolos a todos como los héroes de Hojapura. Si le hablan de la pequeña caverna dedicada a Torag, jura enviar de inmediato un mensajero al templo más cercano y buscar a un clérigo para que venga a bendecirla.

Los PJs son aclamados como héroes y bienvenidos en todos los hogares y negocios de Hojapura. El pueblo aún necesita urgentemente una reconstrucción, pero el ambiente es alegre y desenfadado. Los aldeanos celebran la derrota de su opresor con una fiesta pobre pero bulliciosa y dejan para el día siguiente su trabajo de reconstrucción de la ciudad.

Si los PJs no se marchan inmediatamente, se les ofrece alojamiento y comida gratis durante el resto de su estancia y pueden liderar grupos de aldeanos en viajes para recuperar el tesoro de Zikritrax y añadirlo a los fondos públicos del pueblo una vez reclamada su propia parte del botín. Una vez completada su misión, los PJs son libres de echar una mano o sentarse a disfrutar de los frutos de su trabajo hasta la próxima llamada a la aventura, dondequiera que los lleve.

EL VAGABUNDO VALIENTE

El Vagabundo valiente es un alma protectora que compensa su baja estatura con una impresionante capacidad para lanzar conjuros y una poderosa arma de aliento, ambas heredadas del dragón espejismo que supervisaba el huerto que cuidaba su padre druida. Anhelaba convertirse en un guerrero feroz y utilizar los poderes de la magia que fluyen a través de él para defender a los débiles de quienes intentarían dominarlos. Cuando el Vagabundo valiente expresó su deseo de viajar por el mundo, su padre le regaló un *bastón de control* y le aconsejó que solo lo utilizara como último recurso para defenderte a sí mismo y a los demás.

Con la bendición de su padre druida, el Vagabundo valiente abandonó el cálido clima de Bachuan para adentrarse en las frías montañas de las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Mientras viajaba por una pequeña aldea en el carro de un granjero, conoció a Kiana, que estaba derrotando sin problemas a unos cuantos lugareños en un concurso de lucha. Cuando uno de ellos hizo trampas, el Vagabundo valiente intervino para llamar la atención del hombre por sus tácticas turbias. Utilizando su magia inherente para congelarle, exigió al tránsito que se disculpara de forma sincera y elocuente con Kiana, y se hizo un hueco permanente en su corazón.

Kiana reclutó al leshy y se convirtieron en un grupo de dos aventureros. Se dirigieron al sur de Varisia, donde se enfrentaron a unos bandidos antes de encontrarse con Ruvior, un viejo amigo de Kiana, y su ayudante, Sizkmi. El Vagabundo valiente quedó fascinado por la aldea y la pequeña granja de Ruvior y le seguía constantemente ha-

ciéndole preguntas. Mientras tanto, también se dedicaba a observar cómo Sizkmi forzaba cerraduras e insistió en aprender de ella esa habilidad. Aunque le enseñó a forzar cerraduras, Sizkmi descubrió que el Vagabundo valiente tenía otra aptitud especial: la distracción. Podía ponerlo delante de un objetivo al que hurtar y darle la señal, lo que provocaba que el leshy empezara a hablar de la flora y la fauna locales. El grupo pasó de ser dos parejas a un cuarteto y así ha permanecido desde entonces.

Cómo interpretar al Vagabundo valiente

Aunque el Vagabundo valiente es, en efecto, el más valiente de los vagabundos, intenta pensar las cosas antes de lanzarse a la pelea. Intentará hablar con la otra parte o ver el problema desde otro ángulo antes de empezar a usar su magia o sacar sus armas. Si la situación no puede resolverse pacíficamente, no teme pelear.

- Al Vagabundo valiente no le gusta pasar demasiado tiempo debatiendo sobre una solución que cree que funcionará. Una vez toma una decisión, se compromete con ella y no es fácil convencerle de que abandone sus planes.
- Una de las cosas que más le gustan al Vagabundo valiente es aprender magia nueva. Tanto si se trata de objetos mágicos como de conjuros que no ha visto antes, acribilla a preguntas a cualquiera que está cerca. ¿De dónde viene esto? ¿Cómo se hizo? ¿Puede usarlo cualquiera o solo lanzadores de conjuros especiales? ¿Puede tocarlo? ¿Puede empuñarlo?
- El Vagabundo valiente está lleno de curiosidad y su mente no para de asimilar todo lo que le rodea. Avisitan y todas sus ciudades son absolutamente fascinantes y nada se parece a su huerto natal en Bachuan. ¡Quiere conocerlo todo y a todos!

Combate: el Vagabundo valiente comienza el día lanzando *armadura mística* sobre sí mismo, ya que no lleva armadura. Entra en batalla lanzando *resiliencia de la montaña* sobre los de primera línea para protegerlos del daño o un *agrandar* táctico sobre Kiana. Intenta posicionarse estratégicamente para que Ruvior pueda lanzar conjuros desde él con su aptitud *relé de conjuros*, y siempre está atento a las oportunidades de usar sus conjuros ofensivos, como una *bola de fuego* potenciada con su *bolita de encender fuego*. Después de que el Vagabundo valiente lanza un conjuro, se apresura a encantar su báculo, lo que le permite infligir un daño adicional que puede resultar muy útil al final de un combate.

Modo exploración: cuando es consciente de que están buscando algo, el Vagabundo valiente puede Detectar magia mientras viaja con el grupo en modo exploración. Sin embargo, si no está al tanto de ningún plan, su curiosidad sin límites se apodera de él e investiga cualquier cosa.

Curación: “¡No me he entrenado en eso!” suele ser la frase que sale de la boca del Vagabundo valiente



EL AZOTE DE HOJAPURA

cada vez que le piden curación, pero lleva consigo un elixir de vida moderado que está dispuesto a dar a un amigo si es necesario.

Otros personajes

- **Kiana:** ¡Una verdadera guerrera! Kiana es una auténtica dragona con sangre dracónica, con sus alas, sus cuernos y su gran pico, pero siempre está dispuesta a echar una mano o a contar un chiste si la situación lo requiere. Kiana es la primera y mejor amiga del Vagabundo valiente, y él no permite que nadie lo olvide.
- **Ruvior:** Ruvior es bastante amable en general, pero tiene un temperamento desagradable que se enciende cuando ve a un matón. Le encantan las plantas, los ciervos, los árboles y las granjas, ¡así que podría ser otro leshy más!
- **Sizkmi:** Sizkmi es demasiado reservada, pero está empezando a abrirse. Siempre es rápida con una ganzúa en un cofre del tesoro y aún más rápida a la hora de repartir la riqueza con quien la necesita.

Competencias

Las competencias del Vagabundo valiente se indican con un número de asteriscos junto a la habilidad. Un asterisco significa que tiene rango entrenado, dos asteriscos significan que tiene rango experto y tres asteriscos significan que tiene rango maestro. Por ejemplo, El Vagabundo valiente tiene rango maestro en Arcanos y por lo tanto tiene tres asteriscos junto a dicha habilidad.

EL VAGABUNDO VALIENTE

ÚNICO PEQUEÑO LESHY PLANTA SANGRE DRACÓNICA

Leshy sangre dracónica varón hechicero 10 (*Manual de juego 2*)

Herencia sangre dracónica

Bagaje batidor

Percepción +13; visión en la penumbra

Idiomas común, dracónico, élfico, feérico

Habilidades Arcanos +18***, Artesanía +14*, Atletismo +15*, Diplomacia +16*, Engaño +16*, Intimidación +16*, Latrocínio +15*, Naturaleza +15*, Saber (montañas) +14**, Supervivencia +15**

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

Objetos amuleto de resistencia mayor (fuego), bastón de control astral +2 de golpe, bolita de encender fuego (*Secretos de la magia 168*), cinturón de recuperación mayor, elixir de vida moderado, escama de dragón de salmuera (*Rage of Elements*), gafas de obsidiana, sello sombrío, tierra vital (*Rage of Elements*)

AC 27; **Fort** +18, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 108; **Resistencias** fuego 10

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦♦ bastón +18 (ágil, derribo, espíritu, mágico, suave), **Daño** 2d4+3 contundente más 1d6 espiritual

A distancia ♦♦ vaina de semillas +16 (a distancia 30 pies [9 m], leshy, no letal, sin armas), **Daño** 1d4+3 contundente

Conjuros espontáneos arcanos CD 28, ataque +18; **5.^o** (4/día)

bola de fuego, culebrear, nube tóxica; **4.^o** (4/día) armadura mística, cambiar de sitio, resiliencia de la montaña; **3.^o** (4/día) lentificar, ligadura terrestre, muro de viento; **2.^o** (4/día) agrandar, contorno borroso, disipar magia; **1.^o** (4/día) cuerpo rúnico, descarga de fuerza, golpe seguro; **Trucos** (**5.^o**) arco eléctrico, detectar magia, proyectil telecinético, zarcillo enmarañador

Conjuros de linaje de hechicero 2 Puntos de Foco, CD 28; **3.^o** aliento de dragón (*Manual de juego 2*); **1.^o** ráfaga de garras (*Manual de juego 2*)

Conjuros de don de hechicero CD 28, ataque +18; **5.^o** sugerencia subconsciente; **4.^o** volar; **3.^o** acelerar; **2.^o** virote ardiente; **1.^o** miedo; **truco escudo**

Encantar golpes ♦ **Frecuencia** una vez por turno; **Requisitos** La acción más reciente del Vagabundo valiente ha sido lanzar un conjuro distinto a un truco; **Efecto** El Vagabundo valiente desvía energía de conjuro a su hoz. Hasta el final de su turno, la hoz infinge 1d6 puntos de daño adicional por fuerza y sus Golpes obtienen el rasgo arcano. Si el conjuro infligía otro tipo de daño, el Golpe infinge este tipo de daño en su lugar.

Magia de sangre (Piel escamosa) Cuando el Vagabundo valiente lanza unconjuro de linaje usando un Punto de Foco o unconjuro de don de hechicero usando un espacio de conjuro, le crecen brevemente escamas dracónicas a él o a un objetivo, concediendo un bonificador +1 por estatus a la CA durante 1 asalto.

Iniciativa sensacional El Vagabundo valiente tiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

Conjuro de alcance ♦ El Vagabundo valiente puede ampliar el alcance de sus conjuros. Si la siguiente acción que utiliza es Lanzar un conjuro que tiene un alcance, aumenta el alcance del mismo en 30 pies (9 m). Si el conjuro normalmente tiene un alcance de toque, amplía su alcance a 30 pies (9 m).

Vaina de semillas (leshy) Con un golpe crítico, una vaina de semillas estalla, emitiendo una maraña de vegetación que impone un penalizador de -10 pies (3 m) por circunstancia a la Velocidad del objetivo hasta el inicio del siguiente turno del Vagabundo valiente.

Conjuros de signatura: puedes lanzar las versiones mejoradas de tus conjuros *acelerar*, *agrandar*, *descarga de fuerza* y *resiliencia de la montaña* sin necesidad de aprenderlos por separado en un rango superior, pero gastando un espacio de conjuro de 2.^o, 3.^{er}, 4.^o o 5.^o rango cuando están potenciados.

Relé de conjuros ♦ (concentrarse, hechicero) **Desencadenante** Un aliado Lanza un conjuro y el Vagabundo valiente está dentro del alcance del mismo; **Efecto** El aliado puede usar al Vagabundo valiente como punto de origen de su conjuro, calculando el alcance y la cobertura desde su espacio en vez de desde el suyo propio.

Aptitudes de ascendencia Nutrición vegetal

Aptitudes de clase magia de sangre, conjuros de signatura (*acelerar*, *agrandar*, *descarga de fuerza*, *resiliencia de la montaña*),

Dote de ascendencia Piel escamosa, Inofensivamente bello

Dotes de clase Linaje avanzado

Dote general Forrajeador, Iniciativa sensacional, Parangón ancestral

Dotes de habilidad Distracción extensa, Experiencia en un terreno (montañas), Petición descarada, Porteador recio, Saber inconfundible, Salto veloz, Sentidos arcanos

KIANA

Kiana fue encontrada a orillas del río Vyalldehun, en las Tierras de los Reyes de los Linnorm, envuelta en un fardo de arpillera. Fue acogida por dos esposas ulfen, Aife y Thrynn, que la criaron como si fuera suya. Kiana no se aficionó a la furia de los guerreros bárbaros, pero demostró tener talento con las armas y eligió el gran pico tras pasar un año como aprendiz de un herrero especializado en metales extraños y herramientas prácticas. Una vez preguntó por su origen y le regalaron el único objeto identificativo que encontraron en aquel fardo: un dragón tallado, con su nombre grabado en la parte inferior.

Los niños adoptados no son inusuales en las Tierras de los Reyes de los Linnorm e incluso son esperados en una cultura que glorifica la batalla y la exploración, a menudo dejando huérfanos en nombre del Salón de Valen. Sin embargo, lo que es extraño y poco familiar son los niños con sangre dracónica, especialmente aquellos con alas, cuernos y escamas en brazos y piernas que les ayudan a protegerse de los golpes y magulladuras normales de la infancia. En su aldea natal, Kiana era una niña ulfen más, un poco más escurridiza que la mayoría, pero normal. Cuando se marchó de su aldea a Kalsgard, la capital de las Tierras de los Thanes, no tardó en descubrir que los demás la trataban con miedo y, a veces, con hostilidad. Después de una de sus muchas peleas por la ciudad, se encontró sentada en la entrada de una taberna siendo vendada por un hombre elfo en una silla de ruedas de viajero, que la regañaba por no sacarse correctamente un cristal de la palma de la mano.

Este hombre era Ruvior, un clérigo que pronto se convertiría en un buen amigo de Kiana. Tras vendar sus heridas, la presentó a sus compañeros clérigos de Erastil de un templo local y les informó alegremente de que ayudaría al templo arreglando cosas y cazando animales para almacenar comida. Aunque Kiana se opuso a ser voluntaria, una preciosa mediana la condujo al interior y rápidamente cayó en el estilo de vida de ayudar al templo de Erastil en Kalsgard entre aventuras.

Cómo interpretar a Kiana

A Kiana le encanta estar rodeada de gente y pasar el tiempo en lugares bulliciosos llenos de emoción y narraciones, especialmente en cualquier lugar donde puede contar historias exageradas sobre sí misma y sus desventuras anteriores. Es consciente de que puede resultar intimidante para la mayoría de la gente e intenta mantener siempre una sonrisa amable y una carcajada en los labios. Sin embargo, cuando alguien se muestra abiertamente cruel o grosero, su actitud exaltada sale a relucir y es probable que empiece a gritar o le arroje un taburete al agresor.

- Kiana es muy impulsiva y le gusta vivir el momento. Odia que la repriman y le digan que «planifi-

que» y «prepare». ¿Para qué prepararse si tiene un gran pico mágico que puede resultar un argumento excelente?

- No teme hacerse la tonta ante quien la subestima. Puede que no sea un prodigo de inteligencia, pero tiene una excelente memoria y puede acudir a Ruvior y Sizkmi cuando descubre cualquier cosa y ver qué tienen que decir.
- Kiana es la persona más sociable del grupo, y siempre está dispuesta a ser la cara de una conversación. Le encanta hablar con gente nueva e intercambiar historias, e incluso a veces sale de una discusión con más información de la que la otra persona pretendía compartir.

Combate: a Kiana el combate le da la vida, y siempre está dispuesta a mostrar las habilidades que ha perfeccionado viajando por las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Hace todo lo que puede para acercarse a su enemigo, ya sea corriendo o volando, ya que quiere estar cerca para causar el mayor daño posible. Si un enemigo la evade, siempre puede utilizar dos acciones para activar la runa *extensible* de su gran pico y obtener un alcance de 60 pies (18 m) para su siguiente Golpe. También comenzará el combate asegurándose de Desmoralizar a sus oponentes, lo que puede hacer con una simple mirada si los gritos no funcionan con ellos. Incluso se pondrá su *máscara de demonio mayor* para demostrar que va en serio. Sin embargo, Kiana detesta tener miedo de nada, por lo que se beberá su infusión del bravo moderada antes del combate para que sus enemigos no tengan las mismas oportunidades de asustarla.

Una vez que sus enemigos están a su alcance, una de sus tácticas favoritas es lanzar *agrandar* sobre sí misma usando su *armadura laminada que cambia de tamaño*. Si el Vagabundo valiente tiene a un enemigo atrapado en su truco *zarcillo enmarañador*, está lista para usar su Asalto ventajoso, o si Sizkmi está lista para lanzar un Ataque furtivo, usa su Golpe intimidante para asegurarse de que el enemigo está asustado. Si la dejaran decidir por sí misma, empezaría cada movimiento con una Carga repentina, corriendo hacia el enemigo, o un Barrido agresivo, infligiendo una enorme cantidad de daño aunque después perdiera el equilibrio.

Modo exploración: Kiana siempre está Explorando mientras el grupo viaja. No le gusta la idea de que alguien o algo sorprenda a sus amigos, así que siempre está preparada y atenta. Si Ruvior se queja mucho, envaina su gran pico, pero siempre se apresura a prepararlo cuando parece que va a haber problemas.

Curación: aunque no sabe mucho de medicina, ya que prefiere provocar heridas a curarlas, se sabe que lleva encima un elixir de vida moderado que Ruvior le dio «por si acaso», porque al parecer no confía en su juicio a la hora de evaluar sus heridas. ¡Venga hombre, si al final dejará de sangrar!

EL AZOTE DE HOJAPURA



Otros personajes

- Vagabundo valiente:** el pequeño está a dos pasos de convertirse en un bárbaro cuando ve una situación injusta, aunque quizás llamarle campeón sería más adecuado. Es fácil confundirlo con un niño curioso, pero mucha gente ha aprendido por las malas que su elegante bastón no es solo para aparentar.
- Ruvior:** el Abuelete es un amigo de verdad, aunque la mayor parte del tiempo tiene una actitud gruñona. Siempre está dispuesto a suturar una herida y a dar una lección gratuita sobre plantas venenosas, normalmente las dos cosas a la vez, si sufres una mala caída.
- Sizkmi:** Sizkmi es reservada, pero amable y siempre está dispuesta a compartir cualquier cecina extraña que consigue de sus compañeros kóbolds. Le gusta mucho la aventura, pero es tímida a la hora de admitirlo.

Competencias

Las competencias de Kiana se indican mediante un número de asteriscos junto a la habilidad. Un asterisco significa que tiene rango entrenado, dos asteriscos que tiene el rango experto y tres asteriscos que tiene el rango maestro. Por ejemplo, Kiana tiene el rango maestro en Atletismo y tiene tres asteriscos junto a dicha habilidad.

KIANA

ÚNICO	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE	SANGRE DRACÓNICA
-------	---------	--------	-----------	------------------

Guerrera humana sangre dracónica 10

(Manual de juego 2)

Herencia sangre dracónica

Bagaje combatiente

Percepción +19

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +14*, Atletismo +20***, Diplomacia +15*, Engaño +15*, Intimidación +21***, Medicina +15*, Naturaleza +15*, Saber (guerra) +13*, Supervivencia +15*

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

Objetos armadura laminada que cambia de tamaño +2 resistente mayor, botas del temerario, cristal de potencia mayor, elixir de vida moderado, gran pico extensible +2 de golpe, infusión del bravo moderada, máscara de demonio mayor, mochila

AC 30; **Fort** +21, **Ref** +17, **Vol** +18

PG 158

Golpe reactivo ↗

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

Cuerpo a cuerpo ➔ gran pico +22 (letal d12, mágico),

Daño 2d10+4 perforante

Acometer ➔

Barrido agresivo ➔ ➔ Cuando Kiana acierta un Golpe con Barri-

do agresivo, infinge 4d10+4 puntos de daño perforante con su gran pico.

Carga repentina ➔ ➔

Empujón brutal ➔ Kiana puede Empujar a criaturas de hasta tamaño Enorme.

Luchador titánico Kiana puede intentar Derribar, Desarmar, Empujar, hacer una Presa o Repositionar a criaturas Enormes.

Dote de ascendencia Ambición natural, Vuelo del dragón, Vuelo del dragón verdadero

Dotes de clase Empujón poderoso, Valentía resonante

Dote general Bloquear con el escudo, Dureza, Mirada intimidante

Dotes de habilidad Caída de gato, Luchador titánico, Perspicacia astuta (fortaleza), Poderío intimidante, Saliente rápido



RUVIOR

Al sur de Varisia vive una familia de elfos que cría ganado y cultiva una pequeña parcela de tierra. Algunos de sus hijos ya han crecido y abandonado este hogar, aunque uno se ha quedado. Ruvior sigue allí. Cuida de su anciana madre, se ocupa del ayuntamiento local, encuentra ovejas, cabras y vacas descarriadas. Se sienta frente al fuego, sorbe el té y piensa en comprar una de esas lujosas alpacas de Druma. Trabaja duro.

Ruvior es un poderoso clérigo de Erastil, que busca proteger su hogar y su comunidad de quienes les causarían daño. Sin embargo, esto requiere viajar ocasionalmente, lo que significa que tiene que cambiar su silla de ruedas cómoda y acolchada por su más eficiente silla de ruedas de viajero y recorrer Avistán. A veces viaja a lugares fríos, a veces a pantanos fangosos y a veces a pequeñas aldeas atormentadas por un dragón adamantino de increíble poder y arrogancia. A veces Ruvior se encuentra en el fragor de la batalla, rodeado de compañeros aventureros,

grandes y pequeños, luchando por lo que es bueno y correcto en Golarion. Y cuando eso ocurre, sonríe, se limpia las gafas y agradece al Viejo Cerrero que le haya dado un ojo extraordinario para disparar su arco largo.

Cómo interpretar a Ruvior

Conocido cariñosamente como «Abuelete» por sus amigos íntimos, Ruvior es un hombre tranquilo y comedido que, aunque apenas ronda los 90 años, actúa como si tuviera más de 300. Pasa la mayor parte del tiempo en la casa de campo de su familia, cuidando de las ovejas y las vacas y ayudando a los granjeros locales con las predicciones sobre las cosechas y el tiempo basándose en su devoción a Erastil. De vez en cuando, puede ser llamado para ir a ayudar a otro templo de Erastil, pero eso suele ser todo. Es bastante hogareño, a menos que uno de sus amigos le informe de una situación agobiante que requiere su ayuda.

- Ruvior es muy pragmático y procura trabajar mejor a trabajar más. No teme desbaratar un plan que el Vagabundo valiente o Kiana pueden haber ideado cuando está claro que no han examinado todos los detalles disponibles.
- Al ir en silla de ruedas, Ruvior es consciente de que mucha gente le subestima y piensa que su arco largo es más un adorno que algo útil. Está perfectamente dispuesto a dejar que la gente lo piense, especialmente los que tienen un historial de ser crueles.
- Ruvior solo se enfada cuando ve que alguien poderoso se aprovecha de su poder en beneficio propio. No está dispuesto a permitir que un matón continúe con sus acciones y se mete donde haga falta para detenerle.

Combate: aunque Ruvior tiende a actuar con calma e intenta promover la paz, está perfectamente dispuesto y es capaz de entrar en combate cuando lo considera necesario. Prefiere atacar a sus oponentes a distancia, ya sea con conjuros como *distorsión del vacío*, *inmolación divina* o *ira divina*, o con su arco largo y las flechas que lo acompañan. Si los enemigos se le acercan demasiado,

Ruvior no teme lanzar *festín vampírico* antes de acorralarlos con sus garras y con las cuchillas de sus ruedas (NdC: qué pena que el ilustrador no se haya leído el texto; se habría dado cuenta de que la silla de ruedas lleva cuchillas acopladas). Ruvior sabe que su silla de viajero puede hacer que parezca un anciano frágil, lo que solo significa que los oponentes están centrados en los otros miembros de su grupo y no están preparados para cuando les regala una lluvia de flechas.

Más allá de la ofensiva, Ruvior se asegura de pasar su tiempo en combate vigilando la salud de los miembros de su grupo, aplicando *curar* o haciendo pruebas de Medicina de guerra conforme es necesario a lo largo del encuentro. También está pre-



EL AZOTE DE HOJAPURA



parado por si alguien es agarrado o queda atrapado de algún modo, y tiene a mano un conjuro de *movimiento sin restricciones*, además de *despejar la mente y limpiar aflicción*, para asegurarse de que todo el mundo está sano y en control de sí mismo. Cuando las cosas se ponen feas, también puede lanzar *guardián espiritual* para meterse más directamente en la refriega y redirigir la atención del enemigo, lo que da a Kiana y Sizkmi un respiro mientras se preparan para sus próximos ataques.

Modo exploración: cuando está fuera del combate, a Ruvior le gusta asegurarse de que los problemas no pueden encontrarlos. Suele centrarse en Cubrir su rastro, asegurándose de que si alguien sigue al grupo de aventureros, va a tener que dedicarles mucho tiempo y esfuerzo.

Curación: Ruvior se apresura a ayudar a un aliado cuando cae, lanzando *curar* cuando es necesario o dedicando el tiempo entre combates Tratando heridas. Es tan experto en sus prácticas curativas que no tarda en reaccionar cuando alguien cae, acercándose inmediatamente a él sin importar cómo está el campo de batalla. En el peor de los casos, tiene preparado su truco *estabilizar* para mantener en pie a sus compañeros.

Otros personajes

- **El Vagabundo valiente:** un espíritu del bosque con el temperamento del dromae más ávido de batalla. El Vagabundo valiente nunca se echa atrás, nunca se rinde y, cuando acaba la lucha, ofrece una mano amistosa a la otra persona por si la necesita. Ruvior admira el gran corazón de su amigo, pero le gustaría que el lesky se tomara un momento para considerar sus acciones antes de llevarlas a cabo.
- **Kiana:** no es que Kiana siempre esté creando problemas, es que los problemas la persiguen. Siempre está metida en combates de lucha libre o concursos de beber con rufianes y a veces termina en el extremo equivocado de la alabarda de un guardia. A veces incluso se lo merece. Gracias a Erastil, al menos la mayoría de las veces puede salir de la situación hamblando. Otras veces, es el Abuelete el que tiene que echarle un cable.
- **Sizkmi:** Sizkmi siempre está dispuesta a escuchar y aprender, prestando atención y haciendo las preguntas adecuadas para comprender la situación. Es una buena pícara, y algún día será una buena líder de madriguera cuando vuelva con su familia.

Competencias

Las competencias de Ruvior se indican mediante un número de asteriscos junto a la habilidad. Un asterisco significa que tiene rango entrenado, dos asteriscos significa que tiene el rango experto, y tres asteriscos significa que tiene el rango maestro. Por ejemplo, Ruvior tiene el rango maestro en Medicina y tiene tres asteriscos junto a dicha habilidad.

RUVIOR

ÚNICO MEDIANO ELFOS HUMANOIDE SANGRE DRACÓNICA

Elfo sangre dracónica clérigo 10 (*Manual de juego 2*)

Herencia sangre dracónica

Bagaje labrador

Percepción +19; visión en la penumbra

Idiomas común, dracónico, élfico, feérico, sakvrot

Habilidades Acrobacias +16*, Artesanía +15*, Atletismo +13*, Latrocincio +16*, Medicina +21***, Naturaleza +17 (+19 con *manto vivo*)*, Religión +21***, Saber (agricultura) +15*, Sociedad +15*, Supervivencia +17**

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

Objetos arco largo astral +2 de golpe (60 flechas), cuchillas de ruedas +2 de golpe graves (*El Gran Bazar*), elixir de forma de niebla mayor, elixir de vida moderado, infusión del bravo moderada, munición de impacto de conjuro tipo IV (*ira divina*), munición explosiva, silla de viajero (*El Gran Bazar 20*), símbolo de conflicto mayor, varita de ensanchar (conjuro de 4.º rango)

CA 26; **Fort** +17, **Ref** +16, **Vol** +21

PG 126

Refutación divina ↗

Respuesta rápida ↗

Velocidad 30 pies [9 m]

Cuerpo a cuerpo ↗ cuchillas de ruedas (ágil, mano libre, mágico, unido) +15, **Daño** 2d4+1 cortante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra (ágil, letal d8, sin armas, util) +16, **Daño** 1d4+1 cortante

A distancia ↗ arco largo [alcance 100 pies [30 m]], espiritual, letal d10, mágico, recarga 1, volea 30 pies [9 m]] +18, **Daño** 2d8 perforante más 1d6 espiritual

Conjuros divinos preparados CD 29, ataque +19; **5.º aliento vital**, *guardián espiritual, inmolación divina; 4.º armadura mística, ira divina, movimiento sin restricciones; 3.º explosión de ruido, festín vampírico, luz sagrada; 2.º despejar la mente, limpiar aflicción, visión en la oscuridad; 1.º bendición, orden, protección; Trucos (5.º)* distorsión del vacío, escudo, estabilizar, lanza divina, orientación

Conjuros de dominio de clérigo 1 Punto de Foco, CD 29; **5.º palabras tranquilizadoras** (*Manual de juego 2*)

Manos expertas Cuando Ruvior lanza curar, tira con d10 en vez de d8. Cuando tiene éxito en una prueba de Medicina para Tratar heridas, tira d10 y añade 10 Puntos de Golpe al total.

Medicina de guerra ↗

Paso elfo ↗

Recuperación heroica ↗

Dote de ascendencia Aspecto dracónico (garra), Aspecto letal

Dotes de clase Iniciado de un dominio, Manos curativas, Manos mágicas (Manos curativas y Manos mágicas se han combinado en Manos expertas en esta hoja)

Dote general Dureza

Dotes de habilidad Caída de gato, Médico de sala, Primeros auxilios avanzados, Recuperación continua, Recuperación robusta, Seguro (atletismo)

SIZKMI

A diferencia de los demás kóbolds de su madriguera, Sizkmi nació con la peculiaridad de tener alas. Esto significaba que cada vez que Qiellin se acercaba, agarraba a Sizkmi por la parte trasera de la túnica y la lanzaba por los aires, riéndose mientras la kóbold chocaba contra el suelo. Qiellin la astuta, Qiellin la cruel, Qiellin la malvada era la dragona astada de Caída de Colina y el terror de los kóbolds de la zona. Cada vez que se acercaba exigiendo alabanzas y servicio, Sizkmi era lanzada por los aires y dejada en el suelo dolorida y sin aliento mientras sus compañeros de madriguera se veían obligados a atender todas las necesidades de Qiellin. Minaban, fabricaban, cocinaban, entretenían, pero, sobre todo, se acobardaban ante su poder, inclinándose ante su majestuosidad y su opulencia.

Entonces, un día, llegaron los aventureros. Era un pequeño grupo que incluía un guerrero humano que llevaba una armadura dorada, una maga elfa con su libro de conjuros, un hombre aiuvarin en una silla blasonada con el símbolo de Erastil y un kóbold. El último miembro era un pícaro kóbold que se volvía invisible aparentemente a voluntad, gastando bromas a Qiellin para obligarla a actuar de forma precipitada e irreflexiva, y cada vez que Qiellin intentaba agarrarlo y lanzarlo por los aires, se reía y se le escapaba de las manos. Sizkmi observó la lucha en asombrado silencio durante un largo rato antes de coger un *kukri* del suelo y lanzarse a ayudar a los aventureros a luchar contra su torturador. El grupo le sonrió cuando se acercó gritando un feroz rugido dracónico y se hicieron a un lado para dejarla unirse a la refriega. La kóbold lanzó vótores cuando el resto de la madriguera emergió también de las sombras, con armas sencillas en la mano, para derrocar a la dragona astada que los había oprimido durante tanto tiempo.

Aquel kóbold se llamaba Draic y como quien dice la tomó bajo su ala. Draic y Ruvior se quedaron en la madriguera después de derrotar a la dragona, ayudándoles a estabilizarse y recuperarse tras largos períodos de abandono mientras cuidaban de Qiellin. Draic enseñó a Sizkmi a robar de los bolsillos y forzar cerraduras, y aprendió de ella sobre los venenos y trampas locales que su madriguera había perfeccionado. Colocaban elaboradas trampas fuera de los dormitorios del otro, intentando superarse mutuamente. Cuando quiso ver mundo, Draic estuvo allí para despedirla y le prometió mantener a salvo la madriguera hasta que decidiera volver a casa. Viajó con Ruvior, el clérigo aiuvarin que había ayudado a liberar a su pueblo, y buscó a más matones que necesitaran una lección. Ha encontrado a muchos, pero aunque hay muchos matones en el mundo, Sizkmi ha descubierto que hay incluso más amigos.

Cómo interpretar a Sizkmi

Sizkmi es tranquila, un marcado contraste con los kó-

bolds que viven en la ciudad y que conoce en sus viajes. Prefiere permanecer en la sombra y observar a la gente, ver cómo interactúan cuando creen que nadie los mira y cómo se comportan después de un día duro. Espera a entablar amistad con alguien para estar segura de sus intenciones antes de ofrecerle sus conocimientos. Sizkmi sabe escuchar muy bien y reflexiona mucho antes de hablar, aunque puede ser demasiado cautelosa a la hora de no herir los sentimientos de los demás.

- Kiana informó en una ocasión a Sizkmi de que su forma de observar a la gente era «espeluznante», y desde entonces se ha propuesto esconderse mejor y evitar que la gente la vea para que no se asusten de que les espíe. Cree que es la forma adecuada de no ser «espeluznante».
- Sizkmi tiene un don para el ingenio y la ironía y puede pasarse toda una conversación en silencio o escondida hasta que encuentra el momento perfecto para hablar. Ha aprendido muchas palabrotas interesantes, sorprendiendo así a los demás miembros del grupo.
- A Sizkmi no le gusta hablar de su pasado, sobre todo con gente que no entiende lo crueles que pueden llegar a ser los dragones. Es muy reservada sobre sí misma y sus habilidades, aunque el Vagabundo valiente le ha sacado más información que nadie.

Combate: en combate, Sizkmi se centra en pillar desprevinidos a sus oponentes, incluso asustarlos si puede conseguirlo. Prefiere acosar a sus enemigos con ataques rápidos y veloces antes de ocultarse y volver a acercarse sigilosamente. Sizkmi se asegura de que nunca le falte veneno para poder aplicarlo rápidamente a su ballesta o a su preciado *kukri* antes de atacar a alguien. En su primer asalto de combate, se asegura de beberse su elixir del guepardo mayor para poder cruzar rápidamente el campo de batalla y apoyar a sus compañeros. Siempre esatrá dispuesta a moverse por un flanco y dejar al enemigo desprevenido, y utilizará su aptitud Unir fuerzas para asegurarse de que, esté donde esté, sus enemigos nunca la vean venir.

Modo exploración: a Sizkmi se le da bien escabullirse y encontrar cosas. Si el grupo busca a alguien en concreto, puede Rastrearlo por todo Golarion. Si intentan jugar con sigilo, puede Evitar ser vista como nadie. Prefiere moverse sigilosamente para que, si alguien se acerca, estar escondida en algún lugar con la mejor posición para atacar.

Curación: Sizkmi no es una sanadora y mucho menos una clériga, así que no está aquí para traer a nadie de vuelta. Está aquí para acosar a sus oponentes y distraerlos mientras alguien más (normalmente Ruvior) se acerca al camarada caído y lo levanta. En caso de apuro, puede Prestar ayuda para el daño persistente con su habilidad Medicina o abrirse camino para acercarle a alguien la poción curativa de otra persona.

EL AZOTE DE HOJAPURA

Otros personajes

- El Vagabundo valiente:** un luchador valiente y un buen lanzador de conjuros. El Vagabundo valiente siempre está listo para afrontar la siguiente aventura, normalmente sin tener ni idea de cuál es el siguiente paso. Está impaciente y dispuesto a aprender sobre el mundo, incluso si eso significa que va a recibir algunos golpes duros, y es bastante encantador con su inocente pero incesante curiosidad.
- Kiana:** Kiana es bastante entrometida, pero tiene buenas intenciones. Como la mayoría de los humanos con sangre dracónica, nunca oculta quién es, y luce sus alas y cuernos con orgullo mientras camina por la ciudad. Bastante impresionante, teniendo en cuenta que las Tierras de los Reyes de los Linnorm no siempre son acogedoras para los de sangre dracónica.
- Ruvior:** el Abuelete no hace muchas preguntas sobre la procedencia de tus heridas, solo si has aprendido una lección de la lucha (a menos que seas Kiana; es más duro con Kiana). Sabe mucho sobre la Naturaleza salvaje y cómo pasar desapercibido (especialmente durante la temporada de caza), pero también conoce todo lo básico que necesitas para mantenerte con vida. Da buenos consejos, pero se calla cuando lo necesitas.

Competencias

Las competencias de Sizkmi se indican con un número de asteriscos junto a la habilidad. Un asterisco significa que tiene rango entrenado, dos asteriscos que tiene rango experto y tres asteriscos que tiene rango maestro. Por ejemplo, Sizkmi tiene el rango maestro en Sigilo y tiene tres asteriscos junto a dicha habilidad.

SIZKMI

ÚNICO PEQUEÑO KÓBOLD SANGRE DRACÓNICA

Kóbold sangre dracónica hembra pícara 10 (*Manual de juego 2*)

Herencia sangre dracónica

Bagaje preso

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +19**, Atletismo

+18**, Engaño +17**, Intimidación

+15*, Latrocincio +21***, Medicina +13*

Naturaleza +13*, Saber (bajos fondos)

+12*, Sigilo +21***, Supervivencia +13*

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

Objetos aceite de repulsión, armadura de cuero tachonado +2 de

invisibilidad mayor resbaladiza mayor resistente, ballesta de mano +2 de golpe temible, elixir de ojo de águila mayor,

elixir del guepardo mayor, guantes del charlatán mayor,

kukri +2 de golpe hiriente temible, mochila, moneda desvanecedora, raíz de araña, sandalias aladas

AC 29; **Fort** +18, **Ref** +22, **Vol** +16

PG 116

Esquiva ágil

Refugio del aliado ↗

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ kukri (ágil, derribo, emoción, mágico, mental, miedo, util) +21, **Daño** 2d6+5 cortante + 1d6 persistente por sangrado

A distancia ♦ ballesta de mano (alcance 60 pies [18 m], emoción, mágico, mental, miedo, recarga 1), **Daño** 2d6+2 perforante

Aptitudes de clase enredo de pícaro (ladrón)

Arma venenada ♦ Cuando Sizkmi aplica un veneno simple con Arma envenenada, infinge 2d4 puntos de daño por veneno y no desperdicia un veneno si falla críticamente una tirada de ataque.

Ataque furtivo Sizkmi infinge 2d6 de daño de precisión a criaturas desprevenidas.

Corretear ♦

Golpe de ala ♦♦

Impacto debilitante preciso ♦ Cuando Sizkmi asesta un Golpe contra una criatura desprevenida e infinge daño, puede elegir entre las dos debilitaciones siguientes (ambas duran hasta el final de su siguiente turno).

Debilitación El oponente sufre 2d6 de daño de precisión adicional.

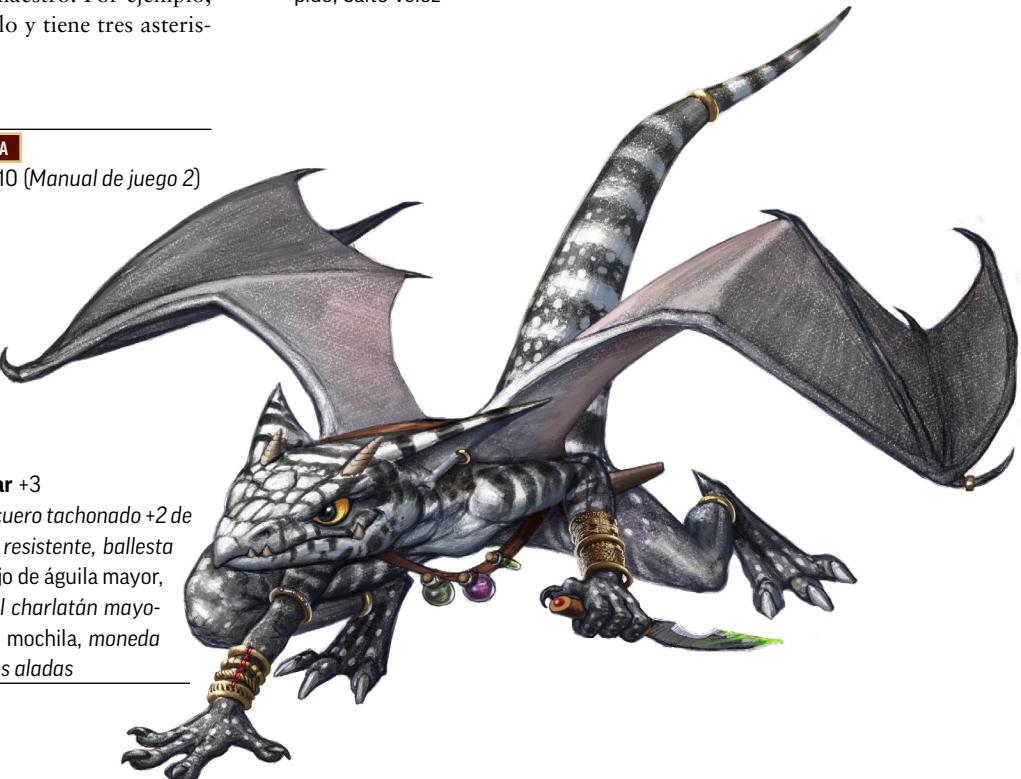
Debilitación El oponente queda desprevenido.

Dote de ascendencia Corretear, Golpe de ala, Refugio del aliado

Dotes de clase Arma envenenada mejorada, Debilitaciones precisas, Golpe desequilibrante, Unir fuerzas

Dote general Pies ligeros, Sigilo veloz

Dotes de habilidad Acechador del terreno (escombros), Aliados silenciosos, Desactivación cautelosa, Equilibrio firme, Forzado rápido, Frustrar los sentidos, Mirada intimidante, Saliente rápido, Salto veloz



PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Luis Loza
Editor asociado • Thurston Hillman
Dirección de diseño de juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño visual • Sonja Morris
Dirección de desarrollo del juego • Adam Daigle
Gestión de diseño • Michael Sayre
Jefatura de desarrollo • James Case and John Compton
Desarrollo senior • Jessica Catalan, Eleanor Ferron y Jenny Jarzabski
Desarrollo • Bill Fischer, Michelle Y. Kim, Mike Kimmel, Dustin Knight y Landon Winkler
Jefatura de diseño (Juegos) • Joe Pasini
Desarrollo de la línea de juego organizado • Josh Foster y Shay Snow
Jefatura de diseño Pathfinder • Logan Bonner
Diseño senior • Jason Keeley
Diseño • Joshua Birdsong e Ivis K. Flanagan
Jefatura de redacción • Patrick Hurley
Redacción principal • Avi Kool
Redacción senior • Janara Natividad, Solomon St. John y Simone D. Sallé
Redacción • Felix Dritz, Priscilla N. Lagares, Lynne M. Meyer y Zac Moran
Dirección artística conceptual • Kent Hamilton
Dirección artística • Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico senior • Emily Crowell
Diseño gráfico • Adriana Gasperi
Diseño de producción • Danika Wirch
Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland
CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jim Butler
Oficial creativo en jefe • Erik Mona
Vicepresidencia de gente y cultura • Maggie Gallagher
Vicepresidencia de ventas y operaciones • Mike Webb
Vicepresidencia de tecnología • Rei Ko
Controller • Voliam Jorenby
Contabilidad • Pasha Jurgensen
Jefatura de ventas • Cosmo Eisele
Dirección de comercio electrónico • Lyle Borders
Ayudante de ventas y comercio electrónico • Mika Hawkins
Dirección de licencias • John Feil
Dirección de marketing • BJ Hensley
Coordinación de marketing y licencias • Raychael Allor
Especialista de marketing y medios • Rue Dickey
Coordinación del juego organizado • Alex Speidel
Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott
Gestión de proyectos • Lee Aula
Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim
Dirección de interfaz de usuario • Andrew White
Arquitectura de software • Brian Bauman
Desarrollo de software senior • Robert Brandenburg
Ingeniería de pruebas de software • Erik Keith
Administración de sistemas II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton
Dirección de contenido Web • Maryssa Mari
Coordinación de la tienda Web • Katina Davis
Atención al cliente • Kait Chase, Summer Foerch y James Oakes
Dirección de operaciones • Jeff Strand
Dirección del almacén • Matt Byrd
Coordinación de logística • Kevin Underwood
Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne
Equipo del almacén • Katie Butterworth, Danielle Cavanagh, Alexander Crain, Zavier Hooppaw y Dave Spalione

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License located at the Library of Congress at TX 9-307-067 and available online at various locations including paizo.com/orclicense, azorlaw.com/orclicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Adventure: The Scourge of Sheerleaf © 2025 Paizo Inc., Author: Shay Snow

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well

as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Aventura Pathfinder: El Azote de Hojapura © 2025, Paizo Inc. Paizo, el gólem de Paizo, Pathfinder y otras marcas registradas propiedad de Paizo son propiedad de Paizo Inc. Todos los derechos reservados.

Impreso en España.



SolasArt.com

¡SE BUSCAN AVENTUREROS!

La tranquila aldea de Hojapura siempre ha sido un lugar de paz y prosperidad, pero sus ondulantes colinas y rebaños de ovejas han llamado la atención de un despiadado dragón que exige que se someta a él. Aunque han intentado plantar cara al malvado monstruo, la aldea se ve impotente para luchar contra él cuando toma rehenes. Pero Hojapura no ha perdido la esperanza; aunque nadie en la aldea es lo suficientemente fuerte como para enfrentarse a su enemigo, ¡seguro que algunos aventureros itinerantes pueden ayudar!

El azote de Hojapura es una aventura corta para personajes de 10.º nivel en la que asumes el papel de uno de cuatro personajes únicos con sangre dracónica: gente que tiene aptitudes especiales ligadas a su linaje, otorgadas por una poderosa conexión con un tipo determinado de dragón. Esta aventura otorga a los héroes de sangre dracónica la misión de derrotar a un poderoso dragón y salvar la aldea a la que ha estado atormentando. Los cuatro personajes pregenerados proporcionan toda la información necesaria para meterse de lleno en esta aventura del Día del juego de rol gratuito; ¡todo lo que necesitas son unos dados y unos cuantos amigos!

