

PATHFINDER SOCIETY®



‘AÑO DE LA INFLUENCIA INMORTAL’

Escenario n.º 6-00

Niveles 1 a 8

La Sal del Océano

Por Rigby Bendele y Jacob W. Michaels

AUTORES

Rigby Bendele y Jacob W. Michaels

JEFATURA DE DESARROLLO

Shay Snow

DESARROLLO ADICIONAL

Josh Foster

JEFATURA DE REDACCIÓN

Solomon St. John

REDACCIÓN

Felix Drix, Priscilla Lagares, ZCA Moran y Solomon St. John

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

María Rosario Arteta Chagüí

ILUSTRACIONES INTERIORES

Carol Azevedo, María Rosario Arteta Chagüí, Nazar Havrulyuk, Alexander Nanitchkov y Mirco Paganessi

CARTOGRAFÍA

Jason Engle y Corey Macourek

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Emily Crowell y Sonja Morris

DISEÑO GRÁFICO

Emily Crowell

COORDINACIÓN DEL JUEGO ORGANIZADO

Alex Speidel

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

DIRECCIÓN DE DESARROLLO DEL JUEGO

Adam Daigle

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA
EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Rosa María Arbós

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

CÓMO JUGAR


TIEMPO DE JUEGO: 4 A 5 HORAS

NIVELES: 1 A 8

JUGADORES: 3 A 6

Devir iberia

 Vía Augusta 153-157, Entl. Local 4
 08021 Barcelona

DEVIR
devir.com

Paizo Inc.

 15902 Woodinville-Redmond Rd NE,
 Suite B, Woodinville, WA 98072-4572

paizo.com

Índice de materias

Aventura	3
Apéndice 1: encuentros de nivel 1 y 2	36
Apéndice 2: encuentros de nivel 3 y 4	51
Apéndice 3: encuentros de nivel 5 y 6	65
Apéndice 4: encuentros de nivel 7 y 8	82
Apéndice 5: ayudas de juego	99
Apéndice 6: referencias para los DJ de mesa	107
Apéndice 7: Instrucciones para el DJ de la Casa	109
Juego organizado.	113

Recursos para el DJ

Página de inicio de la campaña: pathfindersociety.club
Libros: *Manual de juego (MJ)*, *Manual de dirección (MD)*, *Manual de monstruos (MM)*, *Bestiary 3 (B3)*, *Rage of Elements (RoE)*, *Secretos de la Magia (SdM)*
Mapas: *Pathfinder Flip-Mat: Bigger Island*, *Pathfinder Flip-Mat: Bigger Pirate Ship*, *Pathfinder Flip-Mat: Shipwrecks*, *Pathfinder Flip-Mat Classics: Cathedral*
Recurso online: *Pathfinder Reference Document* en paizo.com/prd (solo en inglés)

Etiquetas de escenario

Las etiquetas de escenario proporcionan información adicional sobre el contenido de una aventura. Para más información sobre ellas, consulta la *Guide to Organized Play: Pathfinder Society*: en <https://lorespire.paizo.com/>.


EXCLUSIVO

REPETIBLE (LIMITADO)

Resumen

Cuando a la Sociedad Pathfinder le llegan noticias del descubrimiento de un naufragio en el Ojo de Abendego, se organiza una enorme expedición para descubrir si se trata del *Chotacabras*, una misión perdida de los primeros años de la Sociedad. Deberán enfrentarse al mortífero huracán para encontrar el navío y después explorar tanto por encima como por debajo de la superficie del océano para recuperar su contenido, aún protegido por su tripulación, que ahora son muertos vivientes. Pero después de descubrir un extraño artefacto entre los restos, los Pathfinders son atacados por el mismo y enorme monstruo marino que causó el hundimiento del *Chotacabras*. Si consiguen huir, deben apresurarse para volver a una isla por delante de un demonio y de su capitán pirata para evitar la apertura de un portal a una perdición desconocida.



La Sal del Océano

Por Jacob W. Michaels y Rigby Bendele

Trasfondo de la aventura

Formado en el 4606 RA, poco después de la muerte de Aroden, el dios de la humanidad, el inagotable huracán conocido como el Ojo de Abendego es uno de los lugares más peligrosos de Golarion, reclamando naciones enteras para su ira infinita y



Tessa Viento Favorable

¿Dónde de Golarion?

La Sal del Océano tiene lugar en el Ojo de Abendego, un huracán enorme y estacionario que se formó frente a la costa occidental de Garund tras la muerte de Aroden. Para más información sobre el Ojo de Abendego, consulta la *Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 27 a 28.



giratoria. A pesar de su posición estacionaria, los contornos de la tormenta a veces cambian, revelando naufragios e islas que llevan mucho tiempo ocultas, a veces incluso antes de la existencia del Ojo. Recientemente, unos piratas a las órdenes de **Tessa Viento Favorable** (aiuvarin mujer reina de los piratas) divisaron algo nuevo mientras huían de un navío de línea chelio: los restos de un naufragio que aún arbolaban en el mástil los restos deshilachados de una bandera Pathfinder.

Tessa contactó con su (a ratos) amiga **Calisro Benarry** (dro-maarr mujer capitana de expedición) quien dedujo que debería tratarse del *Chotacabras*, un navío perdido en el 4316 RA, menos de 10 años después de la formación de la Sociedad. El buque, al mando de la capitana de expedición **Kimma Atyi** (félida marinera) fue enviado a investigar una isla con una extraña arquitectura, posiblemente del perdido imperio de los ciclopes de Gol-Ghan. Al no volver, la tripulación fue inscrita en la lista de Pathfinders perdidos y la temprana misión fue prácticamente olvidada.

La Sal del Océano

Lo que la Sociedad nunca llegó a averiguar fue que el navío había llegado a la isla, donde los Pathfinders recuperaron un extraño artefacto (la *Llave Bifurcada*) de un templo Chthonico. Cuando navegaba de vuelta a casa, el *Chotacabras* fue atacado por una enorme orca, un monstruo destructor de navíos conocido como la Borrasca de Abendego, de quien los marinos cuentan historias incluso a día de hoy. Cuando Kimma se dio cuenta de que el navío estaba condenado, guardó el artefacto en un cofre hermético y esperó a que el océano se los tragara. Protegidos incluso más allá de la muerte por su capitán y su tripulación, los restos del naufragio y el cofre han permanecido bajo las olas, invisibles e inalterados hasta ahora.

Pero desafortunadamente para los Pathfinders, algunos de los piratas de Tessa hablaron de más acerca de su descubrimiento. La información llegó rápidamente a **Enava** (súculo mujer pirata) quien se acordaba del templo. Informó de ello a **Illa Clare (a)** «**Piel de Tiburón**» (neflim humanae pangénero pirata), una pirata por la que se interesó desde que era una niña nacida del foso en Puerto Peligro. Piel de Tiburón pasó su juventud abriéndose paso por entre las filas de los piratas hasta obtener su propio navío, el *Tiburón Chamuscado*. Cree que esta misteriosa isla está llena de tesoros y se ha propuesto recuperarlos. Confía por completo en Enava y no es consciente de que la súculo sabe que, si la sangre de un demonio mortal se derrama en el altar antes de que se devuelva artefacto, abrirá... algo.

Glosario de términos

La Sal del Océano es un evento interactivo diseñado para jugarse simultáneamente en múltiples mesas, los éxitos y fracasos de cada una de las cuales contribuirán al avance de la misión. Esta aventura utiliza diversos términos que son únicos para los eventos interactivos del Juego organizado. El papel de cada participante en el evento se describe en la entrada respectiva.

Acto: este evento se divide en cuatro segmentos separados, denominados actos. Hasta cierto punto, cada mesa individual puede moverse a través de los encuentros a su propio ritmo, pero toda la Casa empieza y acaba cada acto simultáneamente para asegurarse de que el escenario de juego está sincronizado para toda la Casa.

Casa: la casa está formada por todos los jugadores y DJ que participan en la aventura.

DJ de la Casa: este DJ gestiona el tiempo, la puntuación y el desarrollo del evento. Además, hace anuncios sobre el tiempo restante y los eventos que afectan a toda la Casa, a la vez que presenta las escenas de apertura y cierre de la aventura. El DJ de la Casa debería disponer de algún medio para avisar a toda la Casa, especialmente a los DJ de mesa, que son su enlace con los jugadores. Puede ser mediante una campanilla u otra señal auditiva que pueda atravesar el barullo de una sala llena de jugadores excitados, o bien una señal visual, como una luz parpadeante o un banderín ondeante. La señal indica que todos los presentes en la Casa deben guardar silencio y dirigir su atención al DJ de la Casa.

El DJ de la Casa debe informar a todos los DJ de mesa de cuál es esta señal antes del inicio del evento y asegurarse de que todos están situados de forma que pueden verla u oírla durante el mismo.

DJ de mesa: un DJ de mesa es un DJ que dirige una sola mesa de jugadores. Los DJ de mesa dirigen sus mesas como lo hacen normalmente en las aventuras de la Sociedad Pathfinder, excepto que deben seguir las instrucciones del DJ de la Casa sobre cuándo empezar o acabar los encuentros.

Plana mayor: este personal de apoyo se dedica a tabular los resultados y a asignar las mesas a los jugadores al inicio del evento. Los miembros de la plana mayor son los responsables de gestionar los resultados de las acciones de cada mesa durante el evento.

Puntos de Desafío: los Puntos de Desafío son una medida de la fuerza general de los PJs, que los escenarios de la Sociedad Pathfinder utilizan para ajustar la dificultad de los encuentros para grupos de diferentes tamaños y niveles. Más información sobre este sistema en la pág. 113.

Reunión inicial: la reunión inicial es el proceso de reunir a los jugadores y asignar grupos de jugadores a cada DJ.

Cómo dirigir el evento

La Sal del Océano está pensada para adaptarse a diferentes tamaños de Casas (entre 3 y 150 mesas o más). Para facilitar un proceso más coherente a la hora de acomodar a los jugadores en eventos más grandes, las fases de introducción y reunión inicial se incluyen en el escenario durante la introducción (pág. 5). No es necesario que todos los jugadores estén sentados antes de que empiece la introducción, y los DJ de mesa deberían estar preparados para empezar en cuanto tengan sentados a la mesa a cuatro o más jugadores. Debido a la naturaleza de la reunión inicial, puede ser necesario cambiar de mesa a los jugadores para alcanzar el número mínimo o el equilibrio de las mismas. Si se pide a jugadores cuyas mesas ya están en marcha que se muevan, el DJ de Mesa debe animarlos a que se lleven consigo cualquier información que hayan descubierto en su mesa inicial y la comparan con su nueva mesa.

Este escenario ha sido diseñado para los niveles 1 a 8. Los rangos de nivel disponibles en este escenario son Bajo (niveles 1 a 4) y Alto (niveles 5 a 8). Al asignar y ajustar las mesas, recuerda que un PJ solo puede jugar en una mesa si su nivel está dentro del rango indicado. Si eres un DJ de Mesa, oirás de forma regular anuncios del DJ de la Casa, incluyendo información acerca de los recursos disponibles para los PJs, así como los puntos de transición de la aventura. Cada parte de la aventura incluye una sección sobre cómo responder a los anuncios que podría hacer el DJ de la Casa.

Si eres el DJ de la Casa, léete la aventura completa para familiarizarte con los contenidos del evento en caso de que a cualquier DJ de mesa le surjan dudas. Durante el evento, sigue las instrucciones indicadas en los Apéndices 6 y 7 (págs. 107 a 112).

La Sal del Océano

COMO INFORMAR DE LOS ÉXITOS

La aventura indica frecuentemente a las mesas que informen de los estados de éxito al DJ de la Casa. Los DJ de mesa pueden informar en persona o designar a un jugador para que les ayude. Es importante que las mesas presenten dichos informes de forma puntual, puesto que indican al DJ de la casa cuándo llevar a cabo anuncios que abren nuevas áreas de encuentro y cambian los estados que afectan a la Casa.

HABILIDADES Y SALVACIONES

Las CD de muchas de las pruebas de habilidad y las tiradas de salvación de esta aventura varían según el rango de niveles. Cada una de estas pruebas se define como Fácil, Normal o Difícil. Las CD correspondientes para dichas pruebas en cada

rango de nivel son como sigue. Los DJ también pueden utilizar la **Ayuda de juego n.º 1: CD de las pruebas de habilidad** en la pág. 103 para consultar fácilmente dichas cifras.

CD DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Niveles	Fácil	Normal	Difícil
1 a 2	13	15	17
3 a 4	16	18	20
5 a 6	18	20	22
7 a 8	21	23	25

CRONOLOGÍA

Se pretende que *La Sal del Océano* dure unas 5 horas, incluyendo una pequeña cantidad de tiempo para la reunión inicial y la preparación. Cada sección avanza automáticamente tras el paso de una cierta cantidad de tiempo, aunque la introducción es algo más flexible, basada en las necesidades de la reunión inicial. Lo que sigue es una medida de cuánto debería durar cada parte.

Se anima al DJ de la Casa a ajustar la cronología a las necesidades de su evento individual, utilizando su conocimiento acerca de las limitaciones del lugar, así como cualquier información obtenida acerca de convenciones anteriores que han dirigido con éxito este escenario.

Introducción: 15 minutos (o más, si la reunión inicial lo requiere)

Acto 1: 60 minutos

Acto 2: 40 minutos

Acto 3: 70 minutos

Acto 4: 90 minutos

Conclusión: 15 minutos

Introducción: Hacia la tormenta

La aventura empieza en Quent, el segundo mayor asentamiento de los Grilletes, dirigido por Tessa Viento Favorable, la Reina del Huracán de la nación pirata. Conforme los jugadores llegan a la mesa, los DJ de mesa deberían leer o parafrasear lo siguiente para iniciar la aventura.

El olor salino del océano llena el aire, mezclado con los aromas a alquitrán, pescado y cuerpos sin lavar. Los muelles están atestados de estibadores, marinos, piratas y Pathfinders que se dirigen hacia un enorme galeón que deja pequeños a todos los demás navíos del puerto. El mascarón de proa del barco consiste en una cabeza de dragón tallada, que sobresale desafiante, y algunos esquifos cuelgan de sus bordas. Una bandera que luce el Glifo del Camino Abierto ondea al viento y un nombre a popa, pintado en grandes letras, proclama que se trata del *Boca de Dragón*.

Mientras los jugadores se reúnen y toman asiento, quienes ya se han sentado pueden presentar a sus PJs. Este es también un buen momento para que los jugadores se presenten entre sí. Los PJs pueden llevar a cabo cualquier compra de último minuto en el muelle en este momento. El DJ de mesa debería

Eando Kline

La Sal del Océano

entregar a los jugadores la **Ayuda de juego n.º 2: Términos náuticos** (pág. 103) y recordarles que empiezan la aventura con 1 Punto de Héroe cada uno.

Una vez todas las mesas están ocupadas, tres figuras avanzan hasta la parte delantera del alcázar, demandando la atención de todos los están a bordo del *Boca de Dragón*. El DJ de la Casa hará un anuncio que acaba con «Zarparemos en unos minutos, Pathfinders, por lo que si tenéis alguna pregunta, ahora es el momento de hacerla». Cuando dicho anuncio concluya, podrás dar a los jugadores la oportunidad de averiguar más cosas acerca de detalles clave que acaban de oír, para después avanzar al Acto 1.

Naturaleza o Sociedad o Saber (Recordar conocimiento)

Un PJ que tenga éxito en una prueba Normal de Naturaleza o Sociedad para Recordar conocimiento, o una prueba Fácil de Recordar conocimiento con una habilidad de Saber relevante (como por ejemplo Saber [navegar] o Saber [los Grilletes]), recuerda detalles pertinentes acerca del Ojo de Abendego.

Éxito crítico Se sabe que el huracán alberga monstruos marinos, elementales de aire y muertos vivientes acuáticos. También ha habido recientemente un auge de fuerzas demoníacas alrededor del Ojo de Abendego. Se desconoce la importancia de dichas fuerzas, su procedencia y por qué se reúnen.

Éxito El Ojo de Abendego es un enorme huracán que se formó frente a la costa occidental de Garund tras la muerte de Aroden. Destruyó las naciones de Lirgen y Yamasa, formando las Tierras Empapadas. A pesar del hecho de que puede destrozar fácilmente a cualquier baje, los piratas de los Grilletes lo utilizan para emboscar a los buques mercantes de paso o para huir de los perseguidores.

Fallo crítico Muchos saben que la magia no ha conseguido descubrir los secretos del Ojo de Abendego. Lo que es menos conocido es que no tan solo son las adivinaciones acerca del huracán lo que falla, sino que cualquier conjuro lanzado en su interior se comporta salvajemente y de forma impredecible.

Acto 1: Navegando por el Golfo

Los PJs pueden completar las misiones de navegación del acto en cualquier orden, utilizando la **Ayuda de juego n.º 3: Encuentros del Acto 1** de la pág. 103 para decidir qué hacer. El viaje dura unos 3 días, por lo que los PJs tienen tiempo entre cada misión. Si es necesario, pueden descansar durante 4 horas entre misiones, con la oportunidad de hacer un descanso de noche completa después de dos misiones.

ESTADOS ANUNCIADOS

Buen viento y mar en calma: el navío ha evitado lo peor de la ira del huracán, lo que hace más fácil la vida de todos los que están a bordo. Todos los PJs obtienen un bonificador +1 por circunstancia a todas las pruebas de habilidad de su siguiente misión de navegación.

¡Barco a la vista!: cuando el DJ de la Casa anuncia «¡Barco a la vista!», los PJs han llegado hasta el lugar del naufragio del *Chotacabras*. Acaba el encuentro actual y pasa al Encuentro A en la pág. 11.

Piel de Tiburón y Enava

Los PJs oyen inevitablemente los nombres Piel de tiburón o Enava hacia el final del Acto 1.

Desarrollo: cuando lo hacen, pueden tratar de Recordar conocimiento o Reunir información de la tripulación del *Boca de Dragón* para averiguar más cosas acerca de ellos.

Sociedad o Saber (Recordar conocimiento) o Diplomacia (Reunir información)

Un PJ que tenga éxito en una prueba Normal de Sociedad o una prueba Fácil de una habilidad de Saber relevante (como por ejemplo Saber [navegar] o Saber [los Grilletes]) para Recordar conocimiento o una prueba Normal de Diplomacia para Reunir información averigua lo siguiente.

Éxito crítico Dicen los rumores que Enava encontró a Piel de Tiburón en las calles de Puerto Peligro y que se convirtió en su guía. Parece leal, pero a fin de cuentas es una súcula y siempre tiene planes propios.

Éxito Ila Clare (a) Piel de Tiburón es una pirata pangénero nefilim nacida del foso que pasó su juventud ascendiendo por entre las filas de los piratas hasta conseguir su propio barco, el *Tiburón Chamuscado*. Enava es la primera oficial del buque.

Fallo crítico Enava es una pirata interesada en una misteriosa isla del Imperio Ghol-Gan, donde se dice que pretende reclutar una tripulación de ciclópes.

Todo en orden: el *Boca de Dragón* llega a su destino sin tardanza, permitiendo a los PJs prepararse para actuar rápidamente cuando sea necesario. Los PJs quedan acelerados en el primer asalto del Encuentro A. Solo pueden utilizar la acción adicional para extraer un objeto o dar una Zancada.

Arrían bandera: cuando el DJ de la Casa anuncia «Arrían bandera», los PJs han repelido el ataque demoníaco de Enava. Da por terminado el encuentro, concediendo los PJs 1 hora para descansar y recuperarse, y después espera a que el DJ de la Casa inicie la Parte 2.

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 1: TODOS A CUBIERTA

Las olas aumentan de tamaño cuando el *Boca de Dragón* entra en los dientes del huracán. El poderoso galeón asciende docenas de pies (*varios metros*) por cada ola, con la proa apuntando al cielo, antes de llegar a la cúspide y acelerar para bajar al hueco. Aferrada al timón junto a su timonel, la capitana de expedición Calisro Benarry grita, y su potente voz se oye por encima de las cuadernas que crujen, de las velas que chasquean y del rugido del Ojo de Abendego, «¡Todos a cubierta!».

La Sal del Océano

Los PJs tienen que ayudar a mantener el rumbo al *Boca de Dragón*. Sin embargo, en primer lugar tienen que mantener su equilibrio (y el de su estómago) en las agitadas aguas. Cada PJ tiene que hacer una prueba Fácil de Saber (navegación), una prueba Normal de Acrobacias para Mantener el equilibrio o una salvación Normal de Fortaleza para aguantar el movimiento del buque. Con un fallo, queda indispusto 1 durante esta misión, o durante este acto con un fallo crítico.

Después, cada PJ puede hacer una de las siguientes pruebas contra una CD Difícil: una prueba de Percepción para estar en guardia ante cualquier calamidad que pueda suceder; una prueba

de Naturaleza o de Supervivencia para juzgar el viento y las olas; o una prueba de Diplomacia, Intimidación o Saber (navegación) para ayudar a pilotar el navío (esta última contra una CD Normal). Los DJ deberían permitir otros intentos creativos para enfrentarse al clima y a las olas, concediendo a los PJs hasta un bonificador +2 por circunstancia en caso de soluciones únicas o de buena interpretación, o permitiendo el uso de conjuros o de otros consumibles que les proporcionen un éxito o incluso un éxito crítico.

Éxito crítico Los PJs obtienen 2 Puntos de Navegación.

Éxito Los PJs obtienen 1 Punto de Navegación.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Navegación.

Si el grupo obtiene una cantidad de Puntos de Navegación igual al número de los PJs, hacen que el paso del navío sea más fácil.

Informe: si los PJs prestan ayuda con éxito, informa de un éxito de Navegación

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 2: LAS INDISCRECIONES HUNDEN EMBARCACIONES

Calisro frunce el ceño al levantar la vista del escritorio de su cabina. Eando está a su lado, con aire furioso. «Pathfinders, estamos en lo más profundo de la sendina», dice Calisro haciendo signos a los agentes para que se reúnan a su alrededor. «Acabo de descubrir que alguien se ha llevado los cuadernos de bitácora y las cartas de navegación de mi cabina. Tengo que atravesar la tormenta con este navío sin matarnos a todos, por lo que no tengo tiempo de buscar al ladrón yo misma. Eando quería registrar todas las literas, pero no podemos permitirnos incomodar a los marineros. ¡Necesitamos que se centren en mantenernos vivos a todos!

«Desde el alcázar hay una línea visual bastante decente y hemos identificado hasta ocho personas que han entrado en las cabinas posteriores. Una de ellas tiene que ser nuestro ladrón. ¡Os necesito para encontrar cuál de ellas es y recuperar las cartas! No podemos alertar a toda la tripulación, por lo que sed discretos con vuestras preguntas».

Calisro encarga a los PJs investigar y reducir la lista de sospechosos hasta encontrar al culpable (entrega a los jugadores la **Ayuda de juego n.º 4: Sospechosos de la Misión de Navegación 2**, de la pág. 104). Allí se identifica a los ocho posibles ladrones, que entraron en las cabinas por el siguiente orden:

1. **Joya Helechobajo** (mediana erudita Pathfinder) lleva unas gafas teñidas de rosa para proteger sus sensibles ojos. La diminuta erudita es de talla escasa incluso para un mediano, y siempre parece estar en medio del paso.

2. **Dostall Cebodekraken** (dromhaar varón pirata) se parece a su progenitor orco, con la piel de color verde oscuro y colmillos prominentes. Lleva la cabeza rapada, revelando el tatuaje de un kraken cuyos tentáculos cubren su rostro.

3. **Khizrunk** (kobold varón inventor Pathfinder) es un kobold de escamas verdes que ingresó en la Sociedad Pathfinder para aprender más cosas acerca de las trampas. Lleva unos soportes para pierna extensibles que le ayudan a llegar hasta las trampas situadas al nivel de los ojos de un ser humano.



La Sal del Océano

4. **Aulasden Jennirian** (elfa pirata) tiene la piel oscura y el cabello negro, largo y densamente enroscado. Su brillante vestimenta contrasta vivamente con el símbolo religioso de Besmara que luce al cuello.

5. **Maspad** (vanara mujer pionera Pathfinder) es una traviesa monje de Jalmeray, de pelaje dorado y cabello corto y en punta. Luce un tatuaje de una hoja goteante en una mejilla.

6. **Tsaraka** (tengu varón pirata) es una belleza de plumas negras, cuyas garras van adornadas con anillos y están pintadas con los brillantes colores del crepúsculo.

7. **Fedge (a) «Viento Favorable»** (iruxi macho pirata) es un iruxi de escamas verdes de grandes dimensiones, que luce un cordel de talismán que parece a punto de romperse debido al peso de los amuletos de buena suerte que cuelgan del mismo.

8. **Beliwa Helequin** (humano agente Pathfinder) es un bonuwat de tez morena de Vidris, que lleva el cabello corto en trenzas africanas. Descendiente de generaciones de marinos, siempre va descalzo a bordo.

El agua corriente y la tormenta que rodean el navío frustran los conjuros de detección como *localizar*, pero los PJs pueden

obtener pistas de la tripulación mediante pruebas Fáciles de Engaño, Diplomacia, Intimidación o Interpretación. Cada PJ tiene tiempo para hacer dos pruebas, pero ninguno de ellos puede hacer dos veces la misma prueba de habilidad, puesto que levantaría sospechas. Cada vez que un PJ tiene éxito en una prueba, obtiene una pista, en el siguiente orden:

- Si el ladrón fue un Pathfinder, era una mujer, pero si era un pirata, era un hombre.
- El ladrón estuvo en la cabina inmediatamente antes o después de alguien de color verde.
- El vigía goblin dijo que se trataba, sin lugar a dudas, de un patilargo.
- El ladrón tenía plumas o pelaje.

Si los jugadores no se aclaran por no estar familiarizados con un término, como por ejemplo «patilargo» o con ascendencias como los vanaras y los tengus, los DJ deberían suponer que los PJs si lo están y proporcionarles los detalles importantes (los patilargos son criaturas Medianas, los vanaras tienen pelaje y los tengus tienen plumas).

El ladrón es Tsaraka, que ha aceptado un Don profano de Enava, lo que le deja abierto a tener comunicaciones telepáticas con ella.

Desarrollo: si los PJs determinan con éxito (o adivinan) quién es el ladrón, encuentran los documentos perdidos entre las pertenencias de Tsaraka. Temeroso de tener que recorrer la plancha (el castigo más probable en su barco pirata), Tsaraka se ofrece a contar todo lo que sabe si los Pathfinders le permiten volver a Quent. El tengu explica que informaba telepáticamente a una pirata súculo llamada Enava (si se le pregunta, dice que le lanzó un conjuro, aunque en realidad era su Don profano). Explica además que le prometió abandonar a su capitán actual y servir a sus órdenes cuando él tuviera su propio navío.

Informe: si los PJs identifican con éxito al ladrón y recuperan los cuadernos de bitácora, informa de un éxito de Navegación.

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 3: VIENTOS DE PROA Y COSAS CAÍDAS DEL CIELO

El Boca de Dragón sufre una sacudida repentina cuando un violento viento cruzado choca con su costado. Eando hace una mueca mientras trata de ver a través de la furiosa tormenta. «Pathfinders», grita, haciendo gestos hacia el aparejo. «Parece que ahí arriba hay algún tipo de elemental. ¡Id a ver lo que quiere y, si es posible, que se vaya a molestar a otro navío!».

El origen del viento es el elemental de aire **Wshallo** (ráfaga de viento pangénero), autoproclamado heraldo de Ranginori, el señor elemental del aire. Aunque es un fanfarrón jactancioso, tiene

Wshallo

La Sal del Océano

buenas intenciones y no le gustan los piratas. Desafortunadamente para los Pathfinders, supone lo peor del *Boca de Dragón* y se enfrenta a ellos, hablándoles en un tono tan oficioso como afectado.

«¡Ah de los piratas! Espero que vuesas mercedes hayan pagado el diezmo a Besmara, porque están a punto de reunirse con su repugnante ama», dice una voz resonante. Vientos giratorios muestran múltiples formas humanoides, que se reúnen conforme la electricidad cruce entre ellas.

«Sírvanse vuesas mercedes informarla de que Wshallo (heraldo de Ranginori, el Príncipe del Céfiro) os envía con ella como justo castigo por vuestro infame comportamiento», declaran al unísono las tormentosas figuras. «Por la presente declaro a la Reina Pirata que a sus pérvidos piratas no les estará permitido en adelante recorrer el Ojo de Abendego, puesto que el Duque del Trueno reclama aqueste territorio!».

El siguiente encuentro tiene lugar a lo largo de dos asaltos. En el primero, cada PJ puede hacer una prueba Difícil de Engaño, Diplomacia o Intimidación para persuadir a Wshallo de que no son piratas. Si un PJ menciona que son Pathfinders, reduce en 2 la CD de estas pruebas. Si por lo menos la mitad (redondeando hacia abajo) de los PJs tienen éxito en esta prueba, le convencen de sus buenas intenciones y el elemental de aire permite al *Boca de Dragón* continuar sin dificultades.

En el segundo asalto, si Wshallo aún cree que son piratas, cada PJ puede tratar de persuadirle de nuevo. Si se le persuade, cualquier PJ que no ha actuado en el segundo asalto puede hacer una prueba Fácil de Saber (Sociedad Pathfinder) o Saber (Ranginori), una prueba Normal de Religión o una prueba Difícil de Naturaleza para Recordar conocimiento y remarcar a Wshallo el papel jugado por la Sociedad en la liberación de Ranginori en el *Ópalo Intocable*, durante el escenario de la Sociedad Pathfinder n.º 8-25: *Unleashing the Untouchable*. Si por lo menos la mitad (redondeada hacia abajo) de los PJs tienen éxito en esta prueba, Wshallo decide ayudar a la Sociedad.

Desarrollo: si los PJs no consiguen asegurar a Wshallo de sus verdaderas identidades, dejan una semilla de duda en el elemental de aire. Este declara que no va a hundir el *Boca de Dragón* (por lo menos de momento) por si se diera la (improbable) posibilidad de que los PJs estuvieran diciendo la verdad, pero les estará vigilando para que no cometan ninguna piratería.

Si los PJs convencen a Wshallo de que no son piratas, les pregunta qué están haciendo (si aún no se lo han contado). Si le explican su misión, les informa de un breve encuentro

con el fantasma de Singe (goblin artillero sin género), lo que señala el peligro de la Misión del *Chotacabras 1*, en la pág. 15. «Ah, sí, he posado mis muchos ojos en los restos de ese naufragio. Pero al acercarme, un repugnante fantasma me disparó, ¡y me fui tan rápidamente como había llegado!».

Tesoro: si los PJs persuaden a Wshallo de que les ayude, el elemental les regala una prueba de su arecio; «¡Mortales, os habéis ganado una recompensa por vuestra ayuda en la liberación de mi ventoso amo! ¡Lleváosla y mostráos agradecidos!». Wshallo les entrega dos botellas y un bastón hecho de una madera densa, rematado por una esfera de obsidiana.

Las botellas son *nubes hiladas blancas* (una es una *nube hilada negra* para los niveles 5 a 6 o una *nube hilada roja* para los niveles 7 a 8) (*Rage of Elements*). El bastón es un *bastón atmosférico* (*bastón atmosférico menor* para los niveles 1 a 2 y 3 a 4) (*Rage of Elements*)

Informe: si los PJs calman a Wshallo, informa de 1 éxito de Navegación.

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 4: A VECES GANAS Y A VECES TE QUEDAS LOS RESTOS

«¡Hombre al agual!», se oye gritar al vigía, que señala desde su mirador privilegiado de la cofa. La alarma provoca una reacción inmediata, cuando Calisro ordena al timonel que haga virar el navío en esa dirección, donde una figura empapada se aferra a un trozo de madera flotante. Mirando a su alrededor, la capitana de expedición grita. «¡Pathfinders, nos acercaremos todo lo que podamos, pero solo tendremos una oportunidad en medio de esta tormenta! ¡Salvad a ese marinero! ¡Si es necesario, empalmad algunas sogas y pescad esos restos flotantes!».

La náufraga, **Mogwenni** (tripkee dedos pegajosos hembra pirata) está encaramada a una caja de embalaje de las utilizadas para los suministros, perdiendo la conciencia de vez en cuando. Los PJs deberán actuar rápidamente si pretenden rescatarla mientras pasa a unos 30 pies (9 m) del *Boca de Dragón*. Este debería ser un intento de rescate cinematográfico con dos posibilidades de actuar, mientras Mogwenni pasa de la parte delantera a la central del navío y después de la central a la trasera. No se trata de asaltos normales de 6 segundos, pero cada PJ puede llevar a cabo una acción principal (como lanzar un conjuro, Prestar ayuda a otro PJ o usar las acciones Elaborar un amarre o Atrapar los restos, que se describen a continuación) mientras se mueve libremente por la cubierta, extrayendo o facilitando equipo, etc. Los PJs deberían actuar por orden, pero pueden determinar el orden en cada asalto.

La Sal del Océano

ELABORAR UN AMARRE ♦

Utilizas sogas y otros objetos para crear un amarre. Hacerlo requiere una prueba Fácil de Artesanía, Supervivencia o Latrocínio.

Éxito crítico El amarre, bien trenzado, concede un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas para Atrapar los restos.

Éxito El PJ elabora con éxito un amarre.

Fallo crítico El PJ enreda las sogas. El siguiente intento de Elaborar un amarre sufre un penalizador -2 por objeto.

ATRAPAR LOS RESTOS ♦

Una vez los PJs dispongan de un amarre, deberán fijarlo a los restos mediante una tirada de ataque contra una CD Normal. Trata el amarre como una arma arrojadiza sencilla, pero permite a los PJs que sean creativos; por ejemplo permitiendo una tirada de ataque de conjuro si disponen de *proyectil telecinético* o una tirada de ataque de impulso con un chorro de aire o la dote Infusión de arma.

Éxito El PJ fija con éxito el amarre.

Fallo El PJ falla pero puede utilizar el amarre en otro intento.

Fallo crítico El PJ pierde el amarre en el océano.

Si los PJs consiguen fijar un amarre (o dos para mesas de 6 PJs), rescatan a Mogwenni. Si fijan un amarre adicional (o dos para mesas de 6 PJs), también suben a bordo la caja de embalaje a la que estaba encaramada.

Se les pueden ocurrir otras opciones, pero típicamente habrían de tener éxito en 2 pruebas. Por ejemplo, a niveles superiores, volar hasta los restos podría requerir una prueba Normal de Acrobacias para Maniobrar en vuelo y una prueba Fácil de Atletismo para subir la carga a bordo del *Boca de Dragón*. Si los PJs curan a Mogwenni (por ejemplo con un *curar* de dos acciones), puede nadar hasta un bote y solo necesitan un amarre (o 2 para mesas de 6 PJs) o una sola prueba de habilidad para rescatar la carga.

Desarrollo: si los PJs rescatan a Mogwenni, les cuenta su historia: era una marinera del *Agarre del Grindylow*, cuyo capitán había oído hablar del naufragio de boca de unos piratas que estaban bebiendo en Quent, y zarpó en su busca. Desafortunadamente, el huracán destruyó el navío con (casi) toda su tripulación. Mogwenni explica a los PJs que sabe de al menos otro navío que pretendía llegar hasta el premio: el *Tiburón Chamuscado*, al mando de une pirata nefilim llamade Ila Clare, aunque su apodo (Piel de Tiburón) es más conocido. No sabe nada más acerca de dicha expedición, aunque puede informar a los PJs de que el apodo (Piel de Tiburón) se refiere al material de su armadura y que también utiliza para forrar los peldaños de las escalas de su navío.

Tesoro: si los PJs izan a bordo la caja de embalaje, Mogwenni les dice que se queden el contenido como recompensa por salvarla. Algunas botellas (etiquetadas) han sobrevivido al viaje, incluyendo dos elixires de la vida (inferiores para los niveles 1 a 2, menores para los niveles 3 a 4 y moderados para los niveles 5 a 6 y 7 a 8), dos antídotos menores (moderados para los niveles 5 a 8) y dos elixires menores de toque del mar.

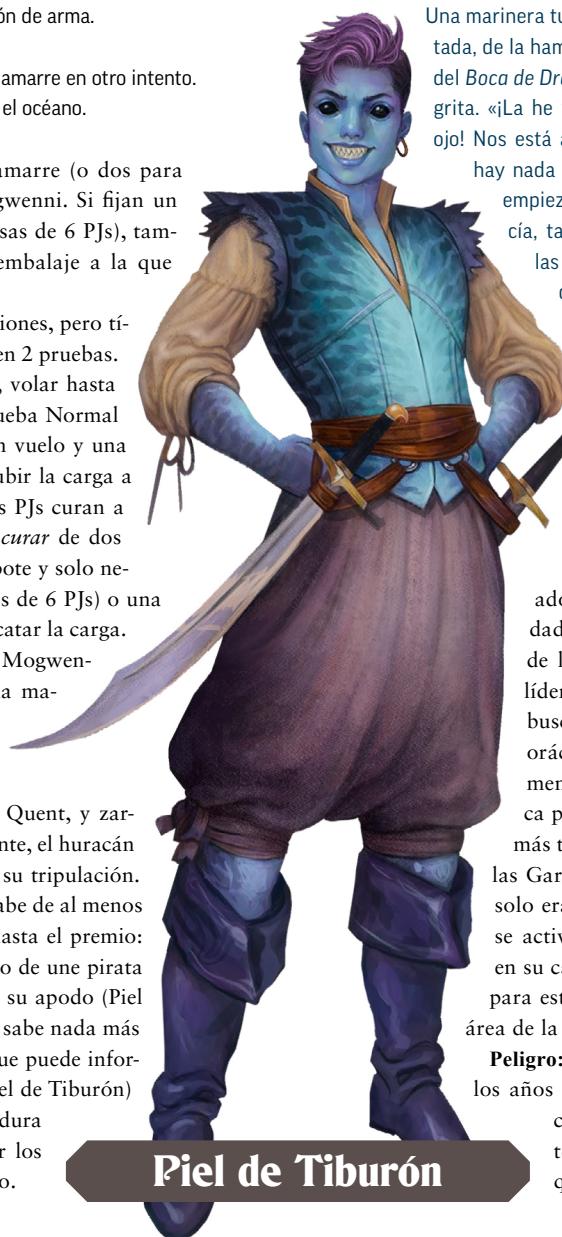
Informe: si los PJs rescatan con éxito a Mogwenni, informa de un Éxito de Navegación.

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 5: CIELO ROJO POR LA MAÑANA TRIVIAL

Una marinera tuerta se incorpora de repente, sobresaltada, de la hamaca en la que descansaba en la bodega del *Boca de Dragón*. «¡No! ¡Tenemos que detenernos!», grita. «¡La he visto! ¡Una mujer gigante con un solo ojo! Nos está avisando. ¡Ghol-Gan está cayendo! ¡No hay nada por delante sino sangre y muerte!». Le empieza a salir sangre de la cuenca ocular vacía, tapada por el parche. Se puede ver por las portillas que el cielo se tiñe de carmesí de repente, y la intensa lluvia parece sangre.

Hace milenios, la zona arrasada por el Ojo de Abendego fue la sede de Ghol-Gan, el antiguo imperio de los cíclopes. La civilización cayó cuando sus miembros se entregaron a rituales oscuros, incluyendo sacrificios masivos y la adoración de horrendas monstruosidades alienígenas. Esto sucedió a pesar de las súplicas de sus oráculos y otros líderes, quienes acabaron por huir en busca de un nuevo hogar. Una de dichos oráculos era la poderosa vidente Chamenaiti, que dejó una advertencia mágica para que la gente se alejara de lo que más tarde acabaría por llamarla la Isla de las Garras y el Terror. Si bien su propósito solo era advertir a otros cíclopes, la magia se activó cuando la pirata tuerta se cruzó en su camino. Utiliza el mapa de la pág. 11 para este encuentro; los PJs empiezan en el área de la aparición.

Peligro: desafortunadamente, a lo largo de los años la advertencia de Chamenaiti se ha corrompido y ahora infinge los acontecimientos contra los que avisa a quienes se encuentran con ella. Se



La Sal del Océano



activa al encontrarse con la marinera tuerta, desencadenándose al inicio de esta misión.

Niveles 1 a 2

EL AVISO DE LA MARINERA 1

Página 36

Niveles 3 a 4

EL AVISO DE LA MARINERA 3

Página 51

Niveles 5 a 6

EL AVISO DE LA MARINERA 5

Página 65

Niveles 7 a 8

EL AVISO DE LA MARINERA 7

Página 82

Una vez los PJs se han ocupado del riesgo, pueden hacer una prueba Difícil de Religión o de Sociedad, o una prueba Normal de un Saber relevante (como Saber [académico], Saber [cíclopes], Saber [buenaventura] o Saber [Ghol-Gan]) a fin de Recordar conocimiento y entender lo que sucede. Si por lo menos la mitad del grupo (redondeando hacia abajo) tiene éxito en sus pruebas, o si algún PJ obtiene un éxito crítico, el grupo recuerda la historia antigua de la región, el propósito del aviso de Chamenaiti y lo que hizo que la comunicación de su mensaje fuera tan mal cuando llegaron.

Informe: si los PJs se dan cuenta del origen del riesgo, informa de 1 éxito de Navegación.

A. ENTRE EL DEMONIO Y EL PROFUNDO MAR AZUL MODERADO

El navío se detiene cerca de una isla sumergida, cubierta de restos de naufragio. Pero mientras la capitana de expedición empieza a reunir a los Pathfinders para explorar, un sonido de desgarro empequeñece de repente el tronar de la tormenta. ¡La propia realidad parece desgarrarse y otro navío surge del desgarro, chocando con el *Boca de Dragón*!

Horrendos marinos con cabeza de tiburón y tentáculos de pulpo en lugar de brazos se alinean en la borda de este nuevo navío, listos para abordar el de los Pathfinders. Lleva la proa adornada con un mascarón en forma de demonio, cuyos cuernos se combinan para formar un espolón de aspecto letal. Los ojos del mascarón se iluminan de repente con un color rojizo y su boca se abre para emitir un grito: «¡Por Enaval!». Como respuesta, los horrorosos marinos del nuevo buque rugen al unísono, «¡Por Enaval!», y saltan al ataque.

Este encuentro es un ataque a gran escala por parte de las fuerzas de Enaval y los PJs deberían tener la impresión de que el combate se extiende a su alrededor por todo el *Boca de Dragón*. Usa el mapa de la pág. 12 para este encuentro. Debido al viento y a la lluvia, los PJs que usan Percepción para su iniciativa sufren un penalizador -2 por circunstancia a su tirada. Si un PJ cae al agua, otro marino le lanza un cabo al final de su turno. En su siguiente turno, puede hacer una prueba Normal de Atletismo para Trepar o de Acrobacias para saltar de nuevo a bordo. Con un éxito, invierte dos acciones en volver a cubierta (solo una con un éxito crítico). Si falla, es automáticamente izado a bordo al final de su turno. Si un demonio cae al agua, es arrastrado por el mar.

Criaturas: los PJs se enfrentan a piratas demoníacos conocidos como gargarthezuls. Eran de los peores de entre los seguidores de Besmara, llenos de avaricia y de orgullo, antes de que sus almas fueran reclamadas por las Fisuras Exteriores. A niveles mayores, los PJs deberán combatir contra una plaga de vescavores y de gargarthezuls más poderosos. Los infernales invaden el *Boca de Dragón* y luchan hasta que son destruidos.

La Sal del Océano

A. Entre el demonio y el profundo mar azul



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

PATHFINDER FLIP-MAT : BIGGER PIRATE SHIP

La Sal del Océano

Peligro: los PJs también se enfrentan a la nave demoníaca, que se representa como un riesgo. El riesgo se encuentra en el área indicada en el mapa, aunque puede designar como objetivo de sus Golpes a criaturas fuera de dicha área. Los PJs deben estar dentro del área o adyacentes a la misma para Inutilizarlo, aunque pueden atacarlo a distancia.

Niveles 1 a 2

GARGARTHEZUL

Página 37

CRÍATURA 1



Enava

LANCHA DEMONÍACA

RIESGO 1

Página 37

Niveles 3 a 4

GARGARTHEZULS (2)

CRÍATURA 1

Página 52

NAVE DEMONÍACA

RIESGO 3

Página 52

Niveles 5 a 6

GARGARTHEZUL MAYOR

CRÍATURA 3

Página 66

PLAGA DE VESCAVORES

CRÍATURA 5

Página 66

NAVE DEMONÍACA

RIESGO 3

Página 67

Niveles 7 a 8

GARGARTHEZULS CAPITANES (2)

CRÍATURA 6

Página 83

ARCA DEMONÍACA

RIESGO 5

Página 84

Acto 2: El pecio del Chotacabras

El Acto 2 empieza después del anuncio del DJ que acaba con «una oleada refuliente emana de ella al activarse su magia». Los DJ de Mesa deberían entregar a sus jugadores la Ayuda de juego n.º 5: La perla de las profundidades, la Ayuda de juego n.º 6: combate subacuático y la Ayuda de juego n.º 7: encuentros del Acto 2, que están en las págs. 104 a 105 ; esta última es una lista de los cuatro encuentros del Acto 2. Las mesas podrán abordar dichos encuentros en el orden que prefieran.

En este acto, los PJs exploran los restos del Chotacabras. Como quiera que la *perla de las profundidades* tiene una duración limitada, los PJs tendrán tiempo de tomarse un descanso de 10 minutos entre cada misión, además de un descanso de 1 hora en el momento que prefieran. Una vez activada, la *perla de las profundidades* permite respirar bajo el agua durante 2 horas. Además, cuando hacen una prueba de Atletismo para Nadar, tratan su rango de competencia como si fuera uno superior. Esto significa que un PJ no entrenado en Atletismo actúa como si tuviera el rango entrenado (sumando su nivel +2) mientras que cualquiera con el rango entrenado o mejor obtiene de forma efectiva un bonificador +2 a su prueba. Un PJ también se mueve 5 pies (1,5 m) incluso si falla o falla críticamente una prueba de Atletismo para Nadar. Por último, si

La Sal del Océano

Nadar

Los PJs pueden hacer una prueba de Atletismo como una acción no entrenada para Nadar ♦: Te impulsas a través del agua. En aguas tranquilas, tienes éxito en la acción sin que haga falta hacer una prueba. Si respiras aire y estás sumergido en agua, tienes que contener el aliento cada asalto. Si no consigues contener el aliento, empiezas a ahogarte. Si el agua en la que estás nadando es turbulenta o de alguna otra forma peligrosa, podrías tener que hacer una prueba de Atletismo para Nadar.

Si acabas tu turno en el agua y no has conseguido llevar a cabo una acción de Nadar dicho turno, te hundes 10 pies (3 m) o te arrastra la corriente, a discreción del DJ. Sin embargo, si tu última acción de dicho turno ha sido entrar en el agua, ni te hundes ni te mueves con la corriente en ese turno.

Éxito crítico Atraviesas el agua 10 pies (3 m), más 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de tu Velocidad terrestre (un total de 15 pies [4,5 m] para la mayoría de PJs).

Éxito Atraviesas el agua 5 pies (1,5 m), más 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de tu Velocidad terrestre (un total de 10 pies [3 m] para la mayoría de PJs).

Fallo crítico No avanzas y, si estás conteniendo el aliento, pierdes 1 asalto de aire.

Combate subacuático

Utiliza estas reglas para los combates en el agua o bajo la misma:

Si careces de Velocidad de nadar, estás desprevenido.

Obtienes resistencia 5 a ácido y a fuego.

Sufres un penalizador -2 por circunstancia a los ataques cuerpo a cuerpo cortantes o contundentes que atraviesan el agua.

Los ataques a distancia que infligen daño contundente o cortante fallan automáticamente si el atacante o el objetivo están bajo el agua, y los ataques a distancia perforantes hechos por una criatura que está bajo el agua o contra un objetivo que está bajo el agua ven reducido a la mitad su incremento de rango de distancia.

Bajo el agua, no puedes lanzar conjuros de fuego ni utilizar acciones con el rasgo fuego. Como es normal para el funcionamiento de los rasgos, cualquier parte del efecto no relacionado con el fuego sigue funcionando. Por ejemplo, un ataque con una hacha de batalla flamígera sigue pudiendo infligir daño físico, pero no daño por fuego.

Combate en tres dimensiones

En el combate acuático, has de controlar la posición en tres dimensiones. Puedes utilizar uno de los siguientes métodos para controlar la profundidad en relación al fondo marino:

- Usa plataformas para colocar en ellas la miniatura de las criaturas si están por encima en el agua.
- Coloca un dado junto a la criatura, con el número indicando a cuántas casillas está del fondo.
- Haz una pila de dados o de fichas, 1 por cada 5 pies (1,5 m) de elevación.
- Anota la elevación en el tablero, al lado de la criatura.

Igual que con el movimiento basado en tierra, moverse en diagonal hacia arriba o hacia abajo en un espacio tridimensional requiere que cada dos diagonales cuenten como 10 pies (3 m). Mide el flanqueo en todas direcciones; las criaturas por encima y por debajo de un enemigo pueden flanquearlo con la misma efectividad que desde lados opuestos.



Gargarthezul

La Sal del Océano

un PJ tiene Velocidad de nadar, obtiene un bonificador +5 pies (1,5 m) a la misma.

ESTADOS ANUNCIADOS

Historia viva: los Pathfinders han confirmado que el pecio es el del *Chotacabras*. Una vez durante el Acto 2, cada PJ puede obtener un bonificador +2 por circunstancia a una prueba de Saber (Sociedad Pathfinder). Debe decidir si usa este bonificador antes de hacer la prueba.

La X marca el lugar: cuando el DJ de la Casa anuncia: «La X marca el lugar», los PJs han descubierto la existencia del cofre hermético y se dirigen a recuperarlo. Acaba rápidamente el encuentro actual y pasa al encuentro D.

Prevenidos: los Pathfinders han averiguado que miembros muertos vivientes de la tripulación protegen el cofre. Cada PJ obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de iniciativa en el encuentro D.



Singe

Respirad a fondo: este anuncio indica que solo quedan 5 minutos antes de la transición al Acto 3. Acaba el encuentro actual, dando a los PJs la oportunidad de descansar una noche completa antes de que el DJ de la Casa anuncie el principio del Acto 3.

MISIÓN DEL CHOTACABRAS 1: RESTOS SOBRE LAS ROCAS

«Muy bien, Pathfinders», dice Calisro. «Estoy segura de que todos estás ansiosos por bajar al fondo marino, pero parte del navío está todavía en la superficie. Parece haber sido arrastrado a un islote que ha quedado sumergido en su mayor parte debido a la furia de la tormenta, pero quién sabe qué información alberga. Botad un esquife y a ver qué encontráis».

Fieles al lema de la Sociedad Pathfinder, los PJs tienen que explorar e informar. Con el esquife llegan rápidamente al pecio, que mide 20 pies de largo por 20 pies de ancho (6 x 6 m). Pueden echar el ancla para mantener el esquife en su lugar mientras exploran.

B. Disparo de advertencia

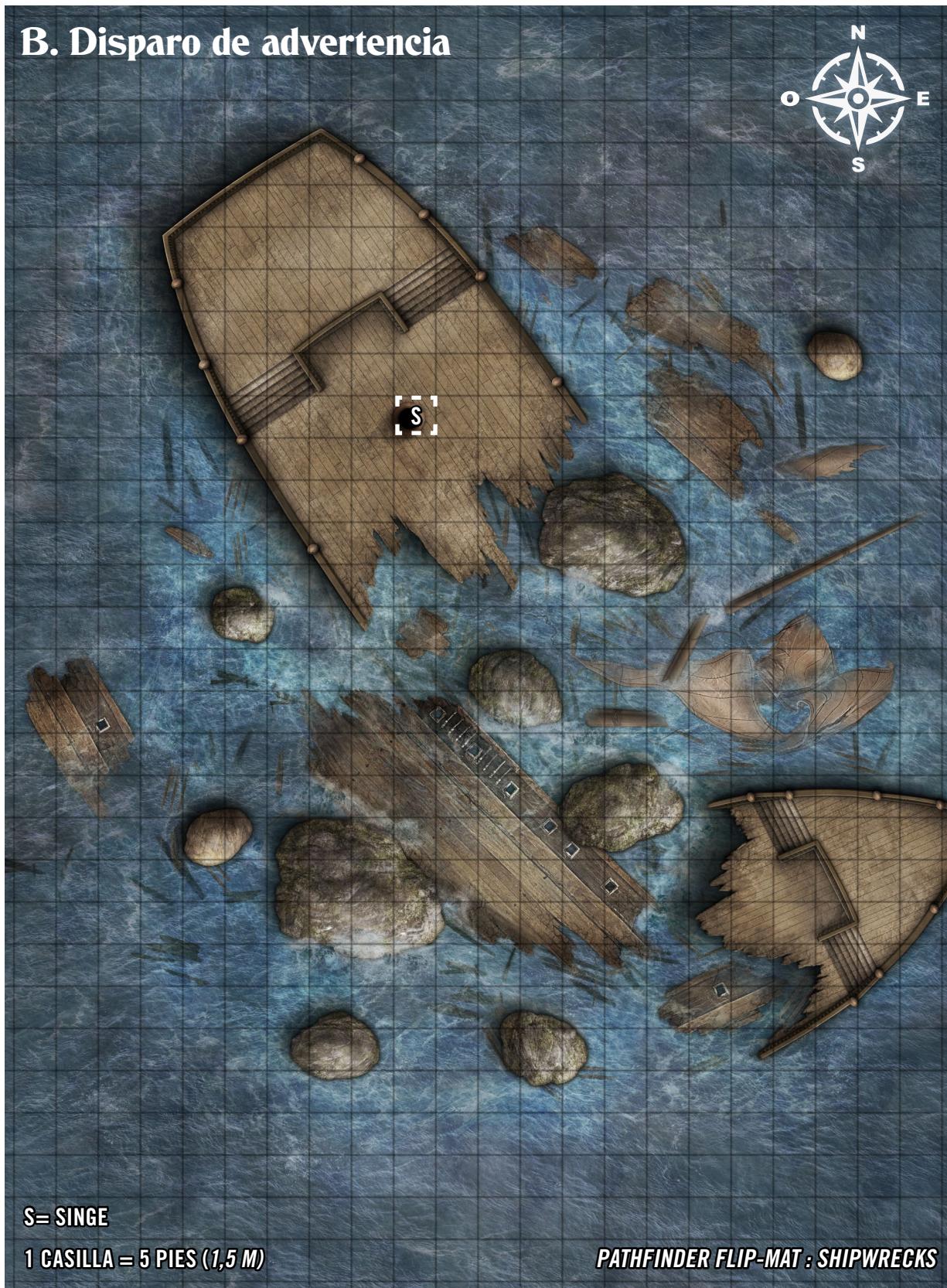
Trivial

Largas tiras de algas se aferran aquí a las rocas, moviéndose rítmicamente con las olas. Hay restos astillados del navío visibles por encima del machacón oleaje, y apenas se divisa el nombre del navío, pintado en un verde desvaído en la destrozada popa: *Chotacabras*. El palo mayor parece haberse hundido en parte a través de la cubierta principal, pero aún sobresale unos 30 pies (9 m) antes de acabar en una cofa. Los restos hechos jirones de un estandarte verde con una versión temprana del Glifo del Camino Abierto aún ondean en el mástil.

Usa el mapa de la pág. 16 para este encuentro; los PJs pueden decidir si bajan del esquife para empezar su exploración. Las rocas se alzan 5 pies (1,5 m) por encima de la superficie del agua; son terreno irregular y requieren una prueba Normal de Acrobacias para Mantener el equilibrio. La mayor parte de los restos del *Chotacabras* que hay aquí sobresalen poco más de un pie (30 cm) del agua, que tiene solo una profundidad de 10 pies (3 m) en esta zona. El castillo de proa, en la parte delantera del buque, y el alcázar, en la parte posterior, sobresalen unos 10 pies (3 m) adicionales. La cofa se encuentra unos 30 pies (9 m) por encima de la destrozada cubierta principal; llegar hasta allí requiere una prueba de Atletismo CD 15 para Trepar o una prueba de Acrobacias CD 20 para Maniobrar en vuelo. Si los PJs quieren, uno de ellos puede remar en el esquife. Para ello, ha de tener las manos libres y puede mover la pequeña embarcación hasta 20 pies (6 m) por acción. Debido al viento y a la lluvia, los PJs que usan Percepción para su iniciativa, sufren un penalizador -2 por circunstancia a su tirada.

La Sal del Océano

B. Disparo de advertencia



S= SINGE

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

PATHFINDER FLIP-MAT : SHIPWRECKS

La Sal del Océano

Riesgo: el espíritu de **Singe** (goblin sin género artillero) permanece aquí, montando guardia contra cualquier amenaza. Aunque es un fantasma, no abandona la cofa y se le representa como una aparición, que revive de forma constante la trágica destrucción del *Chotacabras*. Aunque la aparición cubre toda el área indicada, el espíritu de Singe se manifiesta en la cofa. Un PJ que quiera Inutilizar la aparición tendrá que estar adyacente al palo mayor y quien quiera atacarla tendrá que usar un ataque a distancia o ser capaz de llegar hasta la cofa.

Niveles 1 a 2

SINGE

Página 39

RIESGO 1

Niveles 3 a 4

SINGE

Página 54

RIESGO 3

Niveles 5 a 6

SINGE

Página 69

RIESGO 5

Niveles 7 a 8

SINGE

Página 86

RIESGO 7

Desarrollo: si los PJs derrotan a la aparición, la imagen fantasmal de Singe se desploma sobre la barandilla de la cofa. «Disculpadme, Pathfinders», les grita. «Estoy... confundido y apenas puedo distinguir lo que es real». Explica, aunque le cuesta recordar los detalles. «Mis últimos recuerdos son abandonar una extraña isla pero... No, no puedo acordarme. Zarpamos en dirección a casa; estábamos excitados por informar a la Gran Convocatoría de lo que habíamos encontrado, pero entonces divisé una monstruosa ballena asesina. Vino directa hacia nosotros. Luchamos como mejor supimos, pero Kimma sabía que estábamos condenados. Nos dijo que bajáramos a la bodega; no sé qué pretendía, pero yo me ofrecí para quedarme aquí arriba y ganar tiempo. ¡Sin embargo, mi pistola apenas consiguió arañar la piel de la bestia!».

El espíritu de Singe ha olvidado gran parte de lo que sabía en vida. No tiene memoria alguna del tiempo transcurrido en la Isla de las Garras y el Terror y no sabe lo que le ocurrió

a Kimma. «Tuvo que haberse ahogado o ser devorada por la bestia». Si se le pregunta, informa a los Pathfinders de que, en su opinión, llevar a Absalom el relato del *Chotacabras* le permitiría conseguir el descanso eterno.

Informe: si los PJs derrotan a Singe y averiguan lo sucedido al *Chotacabras*, informa de 1 éxito del *Chotacabras*.

MISIÓN DEL CHOTACABRAS 2: EL GATO DE NUEVE CUENTOS

«Bien, Pathfinders», dice Eando, apartando el catalejo de la cara. «Esto no sería una misión de la Sociedad si algo no se saliera de madre. Hemos avistado el timón del navío encajado entre dos rocas cerca de la superficie, pero al enviar a un marinero a por él, ha vuelto blanco como un fantasma. Dice que (y cito textualmente)

«ha visto al *Wraith Marino*». Como quiera que seguimos aquí como si nada, voy a suponer que no se trataba del navío de Besmara, por lo que probablemente era otra cosa. Y eso significa que necesito que lo investiguéis».

Eando no dispone de más información; el marinero estaba aterrorizado y apenas coherente (lo ha enviado bajo cubierta, a que se reponga). Lo que vio el marinero fue el fantasma de la capitana de expedición Kimma Atyi, que se alzó de entre los muertos para proteger a su tripulación y a la *Llave Bifurcada*. Los PJs pueden dirigirse al lugar. Cuando se acercan, Kimma emerge.

Espuma marina surge del timón del navío, configurando rápidamente la forma de una félida. Donde no le cubre su blusa de mangas acampanadas y su ondeante casaca, su pelaje a rayas se ve empapado. Su boca se abre, dejando ver un par de largos colmillos y no queda claro de inmediato si es una sonrisa o una amenaza. «Soy la capitana de expedición Kimma Atyi», dice. «No sé por qué habéis venido en busca del *Chotacabras*, pero haríais bien en largaros mientras aún podéis».

Los PJs pueden hacer una prueba Normal de Saber (Sociedad Pathfinder) o Difícil de Diplomacia para convencer a Kimma de que también son Pathfinders (un PJ que exhiba un orientador obtendrá un bonificador +1 por circunstancia esta prueba). Si por lo menos la mitad (redondeando hacia abajo) de los PJs tiene éxito en esta prueba, rebaja en 2 la CD de todas las pruebas para tranquilizar a Kimma en la siguiente sección.

Kimma Atyl

La Sal del Océano

Una vez Kimma acepta que son Pathfinders, los PJs tienen que persuadirla de que es el momento de que revele sus secretos. Cada PJ puede decidir la mejor manera de hacerlo. Explicarle el tiempo que ha pasado desde su muerte y lo grande que es ahora la Sociedad Pathfinder es lo que mejor funciona; los PJs pueden hacer una prueba con una habilidad que permite Recordar conocimiento contra una CD Normal. A Kimma no le interesan las apelaciones emocionales, como las que se podrían hacer con pruebas de Engaño, Diplomacia o Intimidación, que se hacen contra una CD Difícil. Similarmente, tiene una fe ciega en las capacidades de su tripulación, por lo que las muestras de pericia con Acrobacias o Atletismo también se hacen contra una CD Difícil. Los DJ deberían conceder hasta un bonificador +2 por circunstancia si alguien interpreta la situación de forma creativa. Como quiera que Kimma sopesa múltiples factores, un PJ que repita una prueba de habilidad ya realizada sumará 2 a la CD de la prueba. Informa a los jugadores de este incremento de dificultad; si los PJs quieren repetir una prueba, Kimma les explica que eso ya lo ha considerado y les pide otro informe. A Kimma le impresiona la magia. Los PJs pueden obtener un éxito crítico automático invirtiendo un conjuro del rango máximo de que disponen, o un éxito simple con cualquier otro conjuro que utiliza un espacio de conjuro.

Cada PJ puede hacer dos pruebas para obtener Puntos de Persuasión, con los siguientes resultados.

Éxito crítico Los PJs obtienen 2 Puntos de Persuasión.

Éxito Los PJs obtienen 1 Punto de Persuasión.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Persuasión.

Si los PJs obtienen tantos Puntos de Persuasión como la mitad del número de PJs (redondeando hacia abajo), Kimma les dice: "Antes de morir, guardé la *Llave Bifurcada* en un cofre hermético para mantenerla segura. Por favor, ¡podría ser peligrosa! Encontradla y llevadla a Absalom!". De lo contrario, Kimma no les hace caso. «Quizá seáis Pathfinders, o quizás no, pero en mis tiempos teníamos bastante más fuste. Volved a Absalom y pedid que envíen aquí a alguien de más calado; esto es demasiado peligroso para vosotros».

Si los PJs obtienen tantos Puntos de Persuasión como el número de PJs, Kimma también revela lo que le sucedió al *Chotacabras*. «Nuestro navío fue atacado por una ballena asesina, demasiado grande y cruel para nosotros. Nuestro artillero, Singe, se quedó en cubierta para hacernos ganar un poco de tiempo. Mi primer oficial, Averill Quint, y yo bajamos a la bodega para utilizar *pociones de memorias compartidas* mediante las cuales hicimos nuestro último informe y después lo guardamos todo en el cofre. Recuerdo ver entrar el agua y después despertar así. No sé qué les pasó a los demás».

Si los PJs obtienen tantos Puntos de Persuasión como el doble de los PJs, Kimma explica más cosas acerca de la *Llave Bifurcada*: «La encontramos en una isla cercana, que bautizamos como la Isla de las Garras y el Terror. Estaba

llena de edificios con una arquitectura extraña y alienígena; a Averill le pareció que pertenecía al imperio de Ghol-Gan. Uno de ellos era un templo Chthonico rematado por la *Llave Bifurcada*».

Desarrollo: si los PJs le preguntan, Kimma dice estar segura de que podrá ir a su descanso final si recuperan la *Llave Bifurcada*.

Informe: si los PJs averiguan la existencia de la *Llave Bifurcada* y del cofre hermético, informa de 1 éxito del *Chotacabras*.

MISIÓN DEL CHOTACABRAS 3: PARLAMENTANDO CON LOS PIRATAS

«Intento dar ejemplo», dice Calisro con una mueca ácida, «pero me da la impresión de que no todos los piratas disfrutan más de la vida en la Sociedad Pathfinder». Se da la vuelta para asegurarse de que solo hay agentes cerca. «Parece ser que algunos de los marineros de Tessa se han largado con un esquife. Apuesto a que han decidido que tienen derecho a una parte del botín, pero nosotros estábamos primero. Id a buscarlos, traedlos de vuelta y aseguraos de que no se han hecho con nada. Si hace falta, les amenazáis con pasárselos por la quilla».

Encontrar a los piratas requiere una prueba Difícil de Supervivencia o de Percepción. Si por lo menos la mitad (redondeando hacia abajo) de los PJs tienen éxito en esta prueba, los localizan rápidamente antes de que puedan esconder su botín e inventarse una tapadera. Los PJs también obtienen un bonificador +2 por circunstancia a la siguiente prueba.

Para encontrar objetos recuperados por los piratas o hacer que confiesen, cada PJ puede hacer una prueba Fácil de Latrocinio o de Saber (bajos fondos), una prueba Normal de Percepción o de Intimidación o una prueba Difícil de Engaño o de Diplomacia. Cada PJ puede hacer un máximo de dos pruebas para obtener Puntos de Botín, con los siguientes resultados.

Éxito crítico Los PJs obtienen 2 Puntos de Botín.

Éxito Los PJs obtienen 1 Punto de Botín.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Botín.

Si los PJs obtienen por lo menos tantos Puntos de Botín como el número de PJs, los piratas confiesan y devuelven lo saqueado. También confiesan que buscaban un artefacto denominado la *Llave Bifurcada*, del que les habló una voz en su cabeza, y por el que les prometió una buena paga.

Tesoro: Calisro dice a los PJs que se queden de momento los objetos saqueados, por si les pueden ser útiles. Incluyen un catalejo (un catalejo de gran calidad para los niveles 5 a 8) y un amuleto con el ojo de Aroden, el símbolo del dios de la humanidad, que aún estaba vivito y coleando cuando se hundió el *Chotacabras*. El amuleto es un *símbolo brillante* (en niveles 5 a 8 es un *símbolo de conflicto*).

La Sal del Océano

Informe: si los PJs se hacen con los objetos y la confesión, informa de 1 éxito del *Chotacabras*.

MISIÓN DEL CHOTACABRAS 4: EN EL FONDO DEL MAR

«Buenas noticias», declara Eando con una sonrisa, agarrándose a la regala mientras contempla las revueltas aguas. «Hemos encontrado otro fragmento de la proa. Está a unos 250 pies (75 m) bajo la superficie. Bajad lo más rápido posible; no queremos malgastar tiempo de la perla de Tessa; a ver qué encontráis».

Gracias a la *perla de las profundidades*, los PJs pueden llegar rápidamente al pecio, que está en el fondo del océano, lo que requiere aproximadamente un minuto.

C. Tener y poseer

Trivial

La proa del buque hundido yace en el fondo marino, a 40 brazas (unos 70 m) bajo la superficie del agua. Pececillos de vivos colores entran y salen de las reventadas proa y bodega. El mascarón de proa sigue en su lugar, aunque le falta una de las garras. En las cercanías, enormes conchas yacen rodeadas de coral rojo brillante.

Usa el mapa de la pág. 20 para este encuentro. El agua está relativamente tranquila a esta profundidad, pese a la tormenta en superficie; la CD de Nadar es Fácil. La estructura básica del navío ha resistido; la bodega tiene una altura de 15 pies (4,5 m) entre la cubierta y el suelo, pero la madera está podrida. Cada sección de 5 pies (1,5 m) tiene Dureza 5 y 20 Puntos de Golpe (Umbral de rotura 10). Un PJ puede hacer una prueba Fácil de Saber (navegación) o Normal de Artesanía, Naturaleza o Supervivencia para determinar que es probable que el *Chotacabras* se hundiera tras chocar con un gigantesco monstruo marino que rompió sus mástiles y reventó su casco a base de fuerza bruta.

Criaturas: una o más criaturas marinas no inteligentes han establecido su hogar en la bodega en ruinas. No tienen interés alguno en el cofre, por lo que la tripulación de muertos vivientes dirigida por Averill Quint del área D1 las ignora. Las criaturas se esconden en las áreas marcadas (utilizando Sigilo para la iniciativa, si tienen) pero atacan si algún PJ se acerca a 20 pies (6 m) o menos. Luchan a muerte para defender su hogar, pero no persiguen a los PJs si se retiran.

Niveles 1 a 2

ANGUILA ELÉCTRICA

Página 40

CRIATURA 1

Niveles 3 a 4

PLAGA DE PIRÁÑAS

Página 55

CRIATURA 3

Niveles 5 a 6

MORENA GIGANTE

Página 70

CRIATURA 5

Niveles 7 a 8

CON RIT

Página 87

CRIATURA 7

Tesoro: el *Chotacabras* llevaba una buena cantidad de suministros, algunos de los cuales siguen en la bodega. Los objetos incluyen una coraza de hierro frío (*coraza de hierro frío +1* para los niveles 5 a 6 o *coraza de hierro frío +1 resiliente* para los niveles 7 a 8), unos *guantes del sanador* (*guantes del sanador mayores* para los niveles 7 a 8) y dos *cristales de potencia* (*orbes de aleación* para los niveles 5 a 8).

Informe: si los PJs derrotan a las criaturas marinas y recuperan la carga, informa de 1 éxito del *Chotacabras*.

D. AL PAIRO

MODERADO

Eando Kline saca una sondaleza y mide las marcas. Haciendo unos cálculos rápidos, se vuelve hacia los Pathfinders reunidos. «Doscientos cincuenta pies (75 m) de profundidad», dice. «Allí es donde tenéis que ir. Hemos sabido que la tripulación del *Chotacabras* guardó un artefacto misterioso que habían recuperado en un cofre hermético, que está ahora entre los restos. ¡Id a recuperarlo!».

Los PJs tardan más o menos un minuto en descender hasta el fondo del océano. Cuando lleguen, lee o parafrasea lo siguiente:

A través de la lobreguez de las profundidades del océano, la destrozada popa del navío se apoya en un arrecife de coral fosforecente, parcialmente aplastado. Dentro, cubierto de limo y parcialmente incrustado con bálonas, hay un cofre.

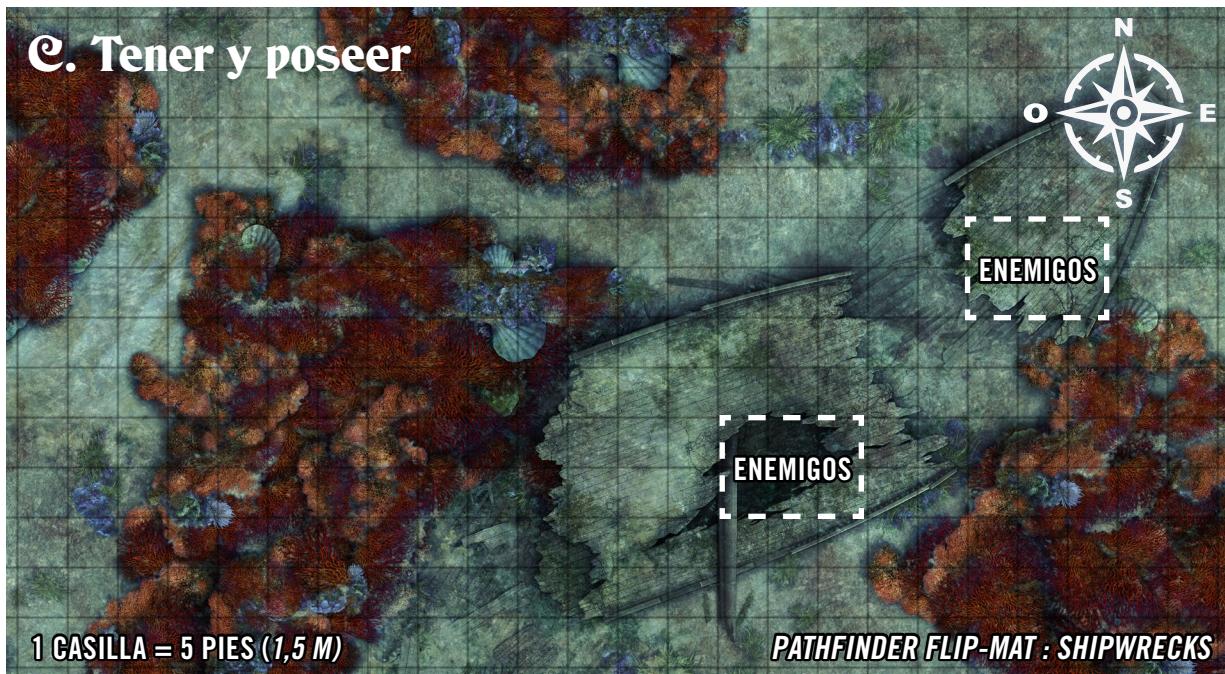
La llegada de los Pathfinders no pasa desapercibida al último guardián del cofre, el primer oficial del *Chotacabras*. Cuando los PJs se acercan al cofre, lee o parafrasea lo siguiente:

«Ese cofre que veis ahí, jovencitos, pertenece a un grupo llamado la Sociedad Pathfinder», informa una voz, apenas inteligible a través del agua. «Todos los que navegábamos en el *Chotacabras* dimos la vida para llevar la *Llave Bifurcada* que contiene a la *Voluta Herida*. Algunos dimos después nuestra muerte para asegurarnos de que permanece a salvo de ladrones de tumbas y adoradores de demonios como vosotros. Así que, ¡las manos quietas!».

Usa el mapa de la pág. 21 para este encuentro. El agua está relativamente tranquila a esta profundidad a pesar de la tormenta que ruge en superficie; la CD de Nadar es Fácil.

La Sal del Océano

C. Tener y poseer



Averill Quint

Criaturas: Averill Quint (gul acuático marinero) lleva todos los siglos transcurridos desde el naufragio protegiendo el cofre. Cuando vio llegar al Boca de Dragón, mató un pez por si necesitaba consumir su carne y prepararse contra intrusos. Desdeña cualquier intento de hablar e, incapaz de imaginar en qué se ha convertido la Sociedad Pathfinder hoy en día, se burla de la idea de que los PJs sean agentes («Así que, copiando mis derechos, ¿no?»). Durvin Gest sabía cómo llamar a la gente como vosotros, que trataba de colarse en nuestras Convocatorias, ¡pero no lo voy a repetir aquí, que hay señoras!». A menos que los PJs se vayan de inmediato sin el cofre, atacará. Preocupados por lo que pudiera suceder con la *Llave Bifurcada*, los Pathfinders muertos vivientes luchan hasta ser destruidos.

Los PJs pueden usar un *orientador* para dar a los Pathfinders muertos vivientes algo en que pensar, utilizando la siguiente aptitud.

Activar-Informar, Cooperar ♦ (auditivo, emoción, manipular, mental) **Requisitos** Tienes un *orientador*; **Efecto** Blandes tu *orientador* y llamas a un enemigo Pathfinder muerto vivo a 30 pies (9 m) o menos. Haz una prueba de Diplomacia o de Saber (Sociedad Pathfinder) contra la CD de Voluntad del objetivo. Con un éxito, sufres un penalizador -2 por estatus a sus Golpes y a sus CD hasta el final de su siguiente turno. Con un éxito crítico, también queda lentificado 1 en su siguiente turno. Si tienes un *orientador* arcaico, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba.

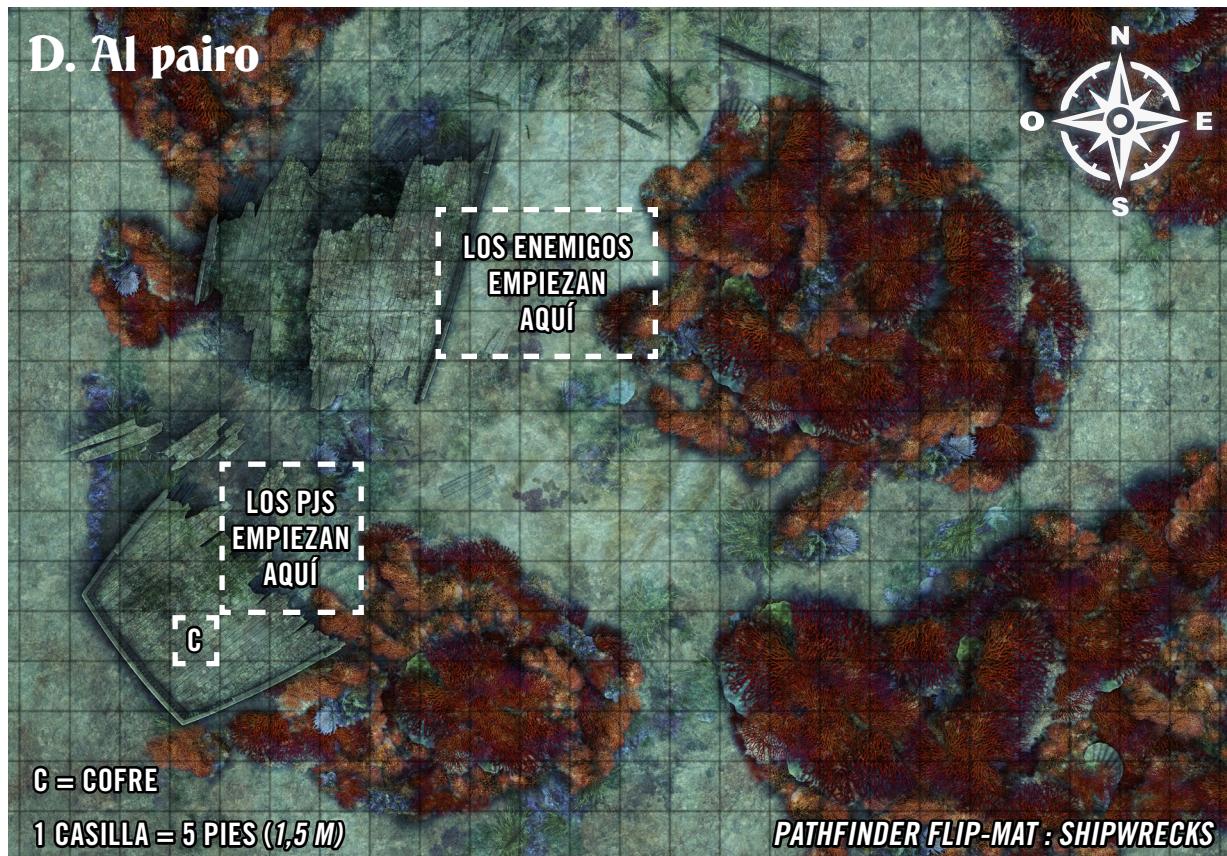
Levels 1-2

AVERILL QUINT

Página 41

CRÍATURA 2

La Sal del Océano



PROTECTOR PATHFINDER DEL CHOTACABRAS

Página 41

Niveles 3 a 4

AVERILL QUINT

Página 56

PROTECTOR PATHFINDER

Página 56

Niveles 5 a 6

AVERILL QUINT

Página 71

GUARDIÁN PATHFINDER

Página 71

Niveles 7 a 8

AVERILL QUINT

Página 88

CRÍATURA -1

CENTINELA PATHFINDER

Página 88

CRÍATURA 5

Tesoro: además del cofre, los PJs pueden encontrar un orientador arcaico con una *piedra eón de conservación* (*piedra eón de germinación* para los niveles 5 a 8) puesta, que Averill guardó para salvaguardarla.

Desarrollo: si los PJs no destruyen a Averill Quint, pueden llevarle de vuelta al buque. Se pasará el resto de la aventura en la sentina pero podrá reincorporarse a la Sociedad Pathfinder a su retorno a Absalom. Si algún PJ resulta afectado por una maldición, un clérigo de alto Nivel de la Sociedad a bordo del *Boca de Dragón* utilizará un conjuro de *limpiar aflicción* para curarle (con un éxito automático).

Acto 3: La orca ataca

Entre los Actos 3 y 4, los PJs obtienen los beneficios de una noche completa de descanso, que incluye hacer los preparativos diarios.

El Acto 3 estará disponible después de que el DJ de la Casa haga un anuncio que acabe con: «¡A vuestros puestos!». Cuando el *Boca de Dragón* es atacado, empieza el Acto 3. Las mesas deben completar primero la Misión 1: Orca a estribor. Tras completarla, los DJ de mesa deberían entregar a los jugadores la **Ayuda de juego n.º 8: Misiones del Acto 3**, en la página 106, que indica misiones adicionales disponibles en el Acto 3.

La Sal del Océano

Los PJs tienen 10 minutos entre misiones para utilizar actividades de exploración.

Estados anunciados

Hay dos estados que el DJ de la Casa podría activar durante el Acto 3, así como un anuncio que indica la transición al Acto 4.

Orca en retirada: cuando se anuncia el estado Orca en retirada, los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas de habilidad para desactivar riesgos.

A favor del viento: cuando se anuncia el estado A favor del viento, los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a los ataques contra criaturas que no están actualmente en el *Boca de Dragón* (incluyendo los dracos voladores o los dragones de la Misión 2 o los elementales del barco que se acerca en la Misión 7).

¡Tierra a la vista!: este anuncio avisa a los PJs de que quedan 5 minutos para acabar el Acto 3. Resuelve rápidamente el encuentro y espera a que el DJ de la Casa lea el anuncio que da comienzo al Acto 4. Si estás en un encuentro de combate, todos los PNJs y criaturas hostiles huyen al final del asalto.

MISIÓN DE BALLENERO 1: ORCA A ESTRIBOR

El movimiento del monstruo hace agitarse el mar alrededor del *Boca de Dragón* y deja un rastro de espuma en su estela. Al alzarse de entre las olas, exhibe marcas blancas y negras sobre sus aletas y cola. Claramente, una ballena asesina ha tomado al *Boca de Dragón* como objetivo. Un arpón sobresale de la parte posterior de la aleta dorsal de la orca.

Al chocar con el mástil y agrietarlo, sus aletas alcanzan la cubierta y golpean a los marineros que están en ella. La lluvia azota el puente y el cielo se ennegrece mientras el monstruo empuja al *Boca de Dragón* más hacia el interior de la tormenta.

E. Cubierta principal

Usa el mapa de la pág. 23 para este encuentro. La orca que sigue al *Boca de Dragón* es conocida en los Grilletes como la Borrasca de Abendego o Borrasca Ruidosa, por su costumbre de gorjeea fuertemente cuando ataca navíos. Un PJ de los Grilletes, o con el bagaje marinero, arquetipo pirata o conexión marítima similar debido a un bagaje o clase ha oído hablar de la Borrasca de Abendego y sabe que se trata de una orca (también ballena asesina) más antigua que el Ojo. Alternativamente, un PJ que tenga éxito en una prueba Fácil de Saber (piratas) o Normal de Sociedad obtendrá la misma información. Con un éxito crítico, sabe que es famosa por comerse el palo mayor de los buques.

Enava espoleó a la Borrasca de Abendego desde las profundidades del Ojo para que atacara al *Boca de Dragón*. Su arpón, alimentado por el odio, está clavado tras la aleta dorsal de la bestia, dañándola y manteniéndola en un movimiento furioso. Mediante una prueba Fácil de Naturaleza o Normal

Moderado

Estadísticas del *Boca de Dragón*

El *Boca de Dragón* utiliza las estadísticas de un velero, que están en la pág. 217 del *Manual de dirección* y que se reproducen acto seguido.

VELERO

GARGANTUESCO

Precio 2000 po

Espacio 75 pies (22,5 m) de eslora, 20 pies (6 m) de manga, 25 pies (7,5 m) de puntal

Tripulación 1 piloto; 8 tripulantes; **Pasajeros** 10

Prueba de pilotaje Saber (navegar) (CD 26), Diplomacia (CD 28) o Intimidación (CD 28)

CA 23; **Fort** +18

Dureza 15, **PG** 150 (UR 75); **Inmunidades** inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 15 hasta que se avería

Velocidad nado 40 pies (12 m) (eólica)

Colisión 6d10 (CD 26)

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada giro de 90 grados que da.

VEHÍCULO 9

de Medicina, un PJ puede darse cuenta de que no deja de retorcer el arpón contra el navío para intentar desprendérse de él. Con un éxito crítico se da cuenta de que a cada intento se lo clava aún más.

En lugar de enfrentarse a la orca, los PJs podrían optar por reforzar el *Boca de Dragón*. Pueden utilizar la acción a medida Fortificar navío durante este encuentro.

FORTIFICAR NAVÍO

Haces una prueba Fácil de Saber (navegar) o Saber (monstruos marinos), Normal de Atletismo o Difícil de Artesanía mientras arrojas carga a la mar, izas las velas o espoleas de alguna otra forma al *Boca de Dragón* para que acelere.

Éxito crítico Obtienes 2 Puntos de Orca.

Éxito Obtienes 1 Punto de Orca.

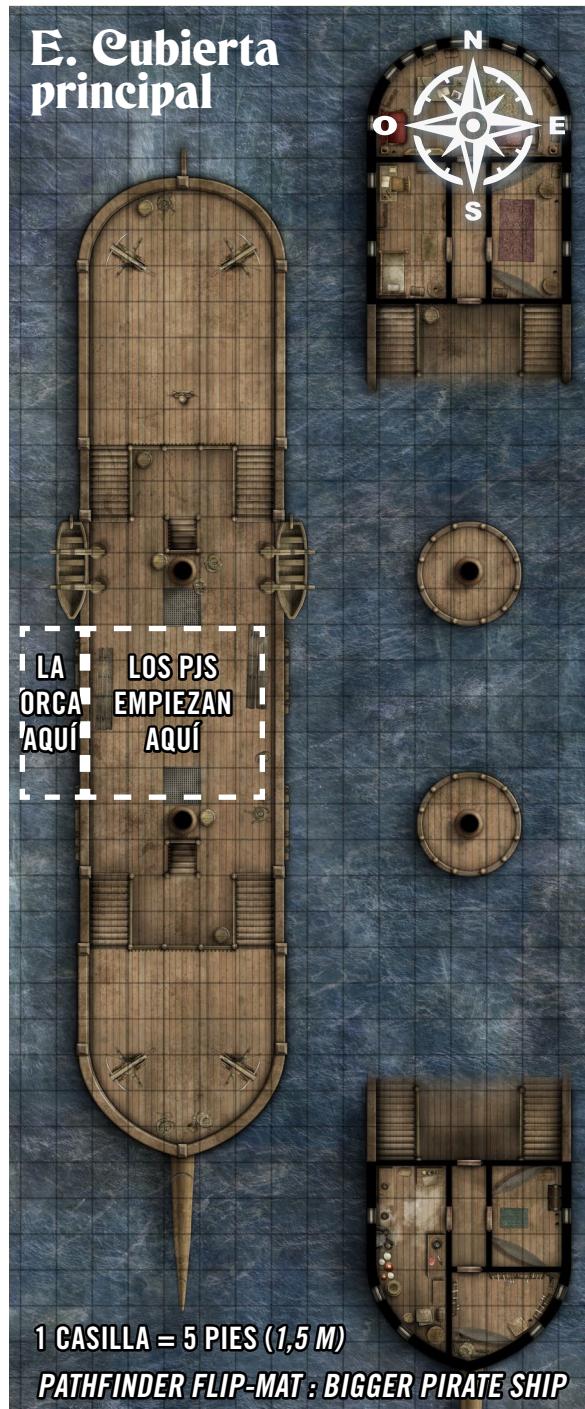
Fallo Sin efecto

Fallo crítico Pierdes 1 Punto de Orca.

Si el grupo obtiene tantos Puntos de Orca como PJs hay en el grupo, el Salto de la Borrasca de Abendego cuenta como 1 éxito a fin de inutilizar el riesgo y el monstruo sufre un penalizador -2 a todas sus pruebas y CD. Si el grupo obtiene tantos Puntos de Orca como el doble de los PJs que hay en el grupo, la orca pierde interés y se va (esto tiene el mismo efecto que inutilizar el riesgo).

Riesgo: la Borrasca de Abendego empieza este encuentro a 1 asalto de distancia del *Boca de Dragón*, durante el cual los PJs pueden hacer pruebas de Puntos de Orca o prepararse de alguna otra forma para su llegada. Una vez su velocidad se

La Sal del Océano



iguala con la del *Boca de Dragón*, se activa su aptitud Por allí resopla. Un PJ con la aptitud Empatía animal u otra que permite comunicarse con los animales puede utilizar Diplomacia en lugar de Naturaleza para las pruebas de este riesgo. La Borrasca de Abendego permanece activa hasta que hace zozobrar al *Boca de Dragón*. Si el buque sufre el estado roto, se

va con el palo mayor entre las fauces. Los Puntos de Golpe de la Borrasca de Abendego representan el interés del monstruo por atacar al navío. Como monstruo marino antiguo que es, tiene poco interés en librarse una batalla perdida. Sigue presente en otras misiones del Acto 3, puesto que se aprovecha del ataque de Enava.

Niveles 1 a 2

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 3

Pág. 43, dibujo en la pág. 101

Niveles 3 a 4

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 5

Pág. 58, dibujo en la pág. 101

Niveles 5 a 6

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 7

Pág. 73, dibujo en la pág. 101

Niveles 7 a 8

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 9

Pág. 90, dibujo en la pág. 101

Desarrollo: si el *Boca de Dragón* sufre el estado roto durante este riesgo, empieza a escorarse a estribor. Todas las pruebas basadas en la Fuerza y en la Destreza que los PJs hacen mientras el navío está roto sufren un penalizador -2 por estatus. En el improbable caso de que el buque quede destruido, los PJs deberán completar la Misión 3: Vía de agua, en la pág. 25 antes de acometer cualquier otra misión. Los PJs también pueden elegir esta misión si quieren reparar el *Boca de Dragón*.

Tesoro: si los PJs inutilizan el riesgo mediante Medicina o Naturaleza, consiguen extraer el arpón alimentado por el odio de Enava. Para los niveles 1 a 2 es un *arpón +1* (*Treasure Vault*). Para los niveles 3 a 4 es un *arpón +1 de golpe*. Para los niveles 5 a 6 y 7 a 8 es un *arpón +1 de golpe temible*.

MISIÓN DE BALLENERO 2: ATAQUE CON LAS PINZAS MODERADO

Eando Kline se saca una astilla del brazo. Mira, agotado, hacia el mar. «No se puede decir que esta sea mi llamada de atención favorita», murmurilla. «Pasadme las vendas».

Antes de que tenga tiempo de aceptarlas, el sonido del *Boca de Dragón* rascando contra unas rocas le da que pensar. «Nueva tarea», dice sin apenas parpadear. «Id a ver qué es ese ruido».

La Sal del Océano

F. El casco del Boca de Dragón

Moderado

Se oyen ruidos terribles procedentes de la amura de estibor, como si algo de metal raspara la capa superior de barniz de la madera. Le sigue un asqueroso olor a algas podridas procedente del mismo lado, y después un rugido chirporreante.

Usa el mapa de la pág. 29 para este encuentro. El mapa presenta una vista lateral de la amura de estibor del *Boca de Dragón*. El cordaje tiene una CD Fácil para Trepar y las plataformas a las que está fijado tienen 5 pies (1,5 m) de ancho. La CD de Trepar por el casco del navío sin el cordaje es una CD Normal.

Si un PJ se cae por el costado del buque, usa las reglas de la pág. 11.

Entorno: el Ojo continua rugiendo alrededor de los PJs mientras combaten durante la tormenta. Los PJs sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias y de Sigilo durante este encuentro, porque la cubierta está resbaladiza.



La Borrasca de Abendego

Criaturas: cuando los PJs investigan la amura, ven a una criatura dracónica trepando por ella. Este oponente prefiere atraer a los PJs a la amura del barco utilizando su arma de aliento y sus ataques con alcance. Se trata de un draco fluvial (draco oceánico para los niveles 3 a 4), que fue atraído al servicio de Enava con la promesa de una buena paga. El draco ha sido corrompido por la influencia de Enava y ahora tiene rasgos demoníacos. Una vez pierde por lo menos la mitad de sus Puntos de Golpe a manos de los PJs, pueden convencerle de que deponga su actitud con una prueba Normal de Intimidación o una prueba Difícil de Engaño o de Diplomacia, por lo que no luchará a muerte. Los dracos fluviales huyen cuando se ven reducidos a 5 Puntos de Golpe y los oceánicos, cuando se ven reducidos a 8.

Si los PJs se enfrentan al dragón astado, es un ejemplar joven llamado Xurgimoth. Se ha independizado hace poco y Enava le ha dicho que, si captura al capitán del *Boca de Dragón*, le concederá una guarida en una isla llena de tesoros de Ghol-Gan (una mentira de la que el dragón no es consciente; convencerle de que es una mentira requerirá dos pruebas Difíciles con éxito de Diplomacia después de que haya sufrido por lo menos 75 daño). Los dracos adicionales que pueden acompañar a Xurgimoth fueron juramentados a su servicio por Enava; el dragón huye si se ve reducido a 15 Puntos de Golpe.

Niveles 1 a 2

DRACO FLUVIAL DEMONÍACO

CRÍATURA 3

Página 44

Niveles 3 a 4

DRACO OCEÁNICO DEMONÍACO

CRÍATURA 5

Página 59

Niveles 5 a 6

XURGIMOTH

CRÍATURA 7

Pág. 74, dibujo en la pág. 102

Niveles 7 a 8

XURGIMOTH

CRÍATURA 9

Pág. 91, dibujo en la pág. 102

Desarrollo: si los PJs parlamentan con cualquiera de los enemigos dracónicos, están dispuestos a proporcionar la información de que disponen acerca de Enava o de Piel de Tiburón. Describen a Enava como una mujer que parece humana, pero huele a demonio y a Piel de Tiburón como una persona que parece un demonio pero huele a humano. Pueden proporcionar una descripción completa de una y otra y describir las promesas que les hicieron. Mediante una prueba Difícil de Sociedad, un PJ se da cuenta de que la isla prometida solo puede ser la Isla de las Garras y el Terror. Con un éxito crí-

La Sal del Océano

tico, se dan cuenta además de que lo más probable es que Enava no estuviera dispuesta a cumplir con su promesa.

Informe: tras derrotar a los adversarios dracónicos, informa de 2 éxitos de Ballenero.

MISIÓN DE BALLENERO 3: VÍA DE AGUA

La capitana Benarry se hace oír por encima del ruido de la tormenta, «Nos estamos escorando, marineros. Id abajo, rápido. Evaluad los daños, tapad agujeros e informad de todo lo que no podáis arreglar». El navío oscila cuando una racha de viento llega a las velas. La capitana hace una mueca al ver que el buque no se recupera por completo del movimiento. «Poneos al asunto; hoy tengo pocas ganas de zozobrar».

El *Boca de Dragón* ha sufrido daños durante el combate pero la destrucción en la cubierta principal es la menor de las preocupaciones de Calisro. Nota que el barco se escora a estribor, por lo que envía a los PJs a examinar el casco. Pronto encuentran una ruptura significativa en una de las mamparas de colisión del navío. Por suerte, cuando se construyó el *Boca de Dragón*, el casco fue dotado con mejoras contra impacto adicionales, que disminuyeron el espacio de carga pero aumentaron capas de protección. Esto quiere decir que el navío no está en peligro inmediato de hundirse. Sin embargo, con los combates que se avecinan contra las fuerzas de Enava y la Borrasca de Abendego aún en acción, hace falta estabilizar el sellado y asegurarse de que los sellos herméticos de las mamparas aguantan.

Asegurarse de que el buque está en buen estado para navegar tiene tres fases. Durante cada una de ellas, cada PJ puede acometer una de las tareas indicadas. Con un éxito, los PJs obtienen 1 Punto de Reparación (2 en caso de Éxito crítico). Con un fallo crítico, los PJs pierden 1 Punto de Reparación. Lanzar un conjuro relevante que no sea un truco concederá 1 Punto de Reparación, o 2 si es del rango de conjuros máximo que dicho PJ puede lanzar (si el PJ lanza un truco relevante, puede sustituir a una de las pruebas indicadas de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión). Cada fase tiene también una entrada de éxito completo, éxito parcial y fallo. Los PJs tienen que obtener un número de Puntos de Reparación igual o menor al número de PJs para un éxito completo. Si obtienen un número menor que el de PJs pero al menos igual a la mitad del número de PJs, obtienen un éxito parcial. Si obtienen menos Puntos de Reparación que la mitad del número de PJs, sufren un fallo.

Fase uno, Evaluar los daños: los PJs empiezan evaluando los daños del casco. Pueden hacer una prueba Fácil de Atletismo o de Acrobacias mientras examinan el exterior del *Boca de Dragón*, una prueba Normal de Artesanía para deducir de dónde viene el daño o de otra habilidad a elección de los PJs con una CD Difícil.

Éxito completo: los PJs identifican la mampara de colisión que se ha roto en la parte delantera de la popa. Determinan que el buque permanecerá a flote a menos que sufra daño adicional. Obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de habilidad de la siguiente fase.

Éxito parcial: los PJs identifican que una de las mamparas de colisión ha resultado dañada, pero no están seguros de la gravedad de los daños.

Fallo: el casco del navío ha sufrido daños considerables debido al ataque de la orca y a otros daños subsiguientes. Los PJs no pueden identificar el área de mayor daño y tienen que dispersar sus reparaciones. Sufren un penalizador -1 por circunstancia a las pruebas de habilidad de la siguiente fase.

Fase dos, Medidas de emergencia: con el daño en el casco identificado, los PJs se han de enfrentar al



La Sal del Océano

peligro de la tormenta mientras estabilizan la parte exterior del casco antes de llevar a cabo reparaciones completas. Pueden llevar a cabo una prueba Fácil de Artesanía para parchear las áreas más dañadas, una Normal de Naturaleza o de Supervivencia para trazar un rumbo que proteja al navío de sufrir más daños o una prueba de habilidad a elección de los PJs con una CD Difícil.

Éxito completo: las medidas de emergencia permiten disponer de 1 hora de tiempo de reparación en la siguiente fase.

Éxito parcial: las medidas de emergencia permiten disponer de 30 minutos de tiempo de reparación en la siguiente fase.

Fallo: las medidas de emergencia permiten disponer de 10 minutos de tiempo de reparación en la siguiente fase.

Fase tres, Reparaciones permanentes: la estabilización temporal proporciona suficiente apoyo como para que los PJs lleven a cabo reparaciones a largo plazo, incluido el uso de un alquitrán de secado rápido para impermeabilización adicional y el refuerzo de las planchas debilitadas. Los PJs pueden llevar a cabo pruebas de Artesanía, con intentos de 10 minutos.

Éxito completo: las reparaciones son completamente efectivas, lo que elimina el estado roto o destruido del *Boca de Dragón* y concede a los PJs un bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad durante el resto del Acto 3.

Éxito parcial: las reparaciones se ocupan de la peor parte del daño, lo que elimina el estado roto o destruido del *Boca de Dragón*.

Fallo: las reparaciones son descuidadas, dejando al *Boca de Dragón* perjudicado. Pierde el estado roto o destruido, pero las chapucerías reparaciones imponen un penalizador -1 por estatus a las habilidades basadas en la Fuerza y en la Destreza durante lo que queda del Acto 3.

Desarrollo: una vez los PJs completan sus reparaciones (o chapuzas) en el *Boca de Dragón*, informa de 1 éxito de Ballenero.

MISIÓN DE BALLENERO 4: CARGA MALDITA TRIVIAL

«Oídme, oídme», grita un marinero tratando de atraer vuestra atención. «Abajo en la bodega he visto una caja de embalaje muy rara. Hacía ruidos. Y las cajas de embalaje no hacen esas cosas. El capitán está un poco ocupado. ¿Podrías bajar a echarle un ojo?».

En Quent, cuando Tsaraka cayó bajo la influencia de Enava, le convenció también para cargar unas cuantas cajas de embalaje en el *Boca de Dragón* como parte de aceptar su don profano. Al examinar las cajas solo vio mercancías mundanas, así que no volvió a pensar en ello. Si fue capturado por los PJs en el Acto 1 y los PJs cayeron en ello al interrogarle dice, «Sí, ahora que lo mencionáis, subí a bordo una caja de embalaje de las que había en el muelle. No me pareció nada raro. Sin embargo, todas tienen el mismo símbolo en la parte inferior». El sello del fondo de la caja de embalaje es una

runa que permite a Enava completar el lanzamiento de *pacto demoníaco* cuando la tiene en su línea visual.

Abajo, en la bodega de carga, hay todo tipo de cajas de embalaje y encontrar la correcta requiere tener éxito en una prueba de Percepción Normal mientras se Registra la bodega. Alternativamente, un PJ que Detecte magia podrá señalar la caja inequívocamente mediante una prueba Fácil de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión. Si un PJ falla críticamente una de estas pruebas, activa el riesgo.

Riesgo: dentro de la carga maldita, el pacto demoníaco confinado se ha comprimido en forma de cubo de fuerza chthonica. Está preparado para explotar una vez se abra la caja y se libere la presión.

Niveles 1 a 2

CARGA MALDITA

RIESGO 2

Página 46

Niveles 3 a 4

CARGA MALDITA

RIESGO 4

Página 60

Niveles 5 a 6

CARGA MALDITA

RIESGO 6

Página 76

Niveles 7 a 8

CARGA MALDITA

RIESGO 8

Página 92

Desarrollo: una vez los PJs han localizado la caja de embalaje y se han ocupado de la trampa, pueden determinar cómo fue subida a bordo. Pueden empezar examinando los restos de la misma con una tirada Normal de Religión. Con un éxito, el PJ identifica el sello marcado a fuego en la madera como la marca personal de un demonio. Con un éxito crítico, identifica que es el sello de un súcubo. Se puede identificar el *pacto demoníaco* mediante una prueba Difícil de Religión.

Si los PJs preguntan a los marineros acerca del origen de la caja, pueden hacer una prueba Normal de Diplomacia. Con un éxito, uno de los marineros se acuerda de que un tengu de plumaje negro subió al navío con una sola caja y luego se fue. Con un éxito crítico, otro marinero confirma que el tengu es Tsaraka.

Si los PJs confrontan a Tsaraka con el descubrimiento de la caja tras saber de su *pacto demoníaco*, admite haberla subido a bordo pero mantiene que no sabía nada acerca de la magia. Aunque dice la verdad, es consciente de que esto se añadirá a su lista de delitos contra la misión.

La Sal del Océano

Tesoro: además del riesgo, la caja contiene unos cuantos suministros para ayudar a cualquier demonio convocado por un ritual de *pacto demoníaco*. Si los PJs desactivan el riesgo, encuentran dos *pociones del geco*. En los niveles 3 a 4 encuentran además dos *pociones de invisibilidad*. En los niveles 5 a 6 cambia las *pociones del geco* por *pociones de saltar*. En los niveles 7 a 8 cambia las *pociones del geco* por *pociones de volar*. Sin embargo, si el riesgo se activa, las pociones quedan destruidas.

Informe: si los PJs desactivan la carga maldita, informa de 1 éxito de Ballenero.

MISIÓN DE BALLENERO 5: REFINANDO LOS RECUERDOS

En la cabina del capitán, Calisro escurre agua de su sombrero. «Hemos encontrado estas pociones en el cofre cerrado», dice mientras se vuelve a poner el sombrero. «Me bebí una y vi al *Chotacabras* siendo atacado por esa bestia que nos acaba de impactar. Hay una docena de botellas más. Tomaos un poco de tiempo a ver qué más podéis sacar de ellas».

Las descubiertas en el *Chotacabras* son *pociones de recuerdos compartidos*, que capturaron los momentos finales de la capitana Kimma Atyi, el primer oficial Averill Quint y el resto de la tripulación. Cuando Calisro se las entrega, menciona que son importantes, por ser los últimos momentos de la tripulación, y por lo tanto deberían ser entregadas a sus familiares más próximos. Sin embargo y dada la emergencia en la que se encuentra el *Boca de Dragón*, se encargará de dar las disculpas pertinentes cuando vuelvan a tierra firme.

Cuando un PJ bebe una *poción de recuerdos compartidos*, puede hacer una prueba Normal de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión. Por cada poción bebida, recorrerá los recuerdos para descubrir uno de los momentos cruciales (dos con un éxito crítico). Presenta dichos recuerdos en orden. Hay un total de seis pociones restantes una vez que Eando y Calisro han utilizado algunas para encontrar el camino hasta la Isla de las Garras y el Terror.

- **Recuerdo 1:** una capitana amurrún rueda por debajo del mástil del *Chotacabras* cuando este cae derribado. La aleta de una orca derriba al miembro de la tripulación que recordó dicho momento.
- **Recuerdo 2:** un relámpago cae de un cielo transparente sobre un pararrayos. La capitana Atyi ordena a la tripulación que guarde el pararrayos en un cofre. La figura distante de la Borrasca de Abendego está a cierta distancia del navío, pero se acerca rápidamente.
- **Recuerdo 3:** este recuerdo es el de un pararrayos siendo llevado al *Chotacabras*. Su viaje empieza en un altar que hay en el interior de un templo, a través de un pasaje subacuático para salir del mismo y después lo suben al navío.
- **Recuerdo 4:** Averill Quint, todavía humano, mira a una extraña cerradura circular en una puerta. Mueve los

anillos a un lado y otro, pero claramente no consigue abrirla. Por último, pide a la tripulación que empiece a buscar una segunda entrada.

• **Recuerdo 5:** el recuerdo muestra al *Chotacabras* tocando tierra en la Isla de las Garras y el Terror, que está desprovista de vida animal. Ni siquiera hay nidos de pájaros en los árboles.

• **Recuerdo 6:** la capitana, que el recuerdo identifica como la capitana de expedición Atyi, desenrolla rápidamente un mapa de la Isla de las Garras y el Terror. Bromea acerca de que los gnomos a quienes engaño para que se lo vendieran no dejaban de advertirle acerca de unos demonios que habitaban en la isla y tenían un templo allí, pero cree que lo decían para evitar que ganara una apuesta.

Informe: si los PJs leen por lo menos un recuerdo acerca de la Isla de las Garras y el Terror, informa de 1 éxito de Ballenero.

Acto 4: La Isla de las Garras y el Terror

El Acto 3 está disponible una vez que el DJ de la casa hace un anuncio que acaba con «Poner al día nuestra lista de tareas pendientes (aunque sea con siglos de retraso) es un beneficio adicional». Cuando el *Boca de Dragón* toca tierra, empieza el **Acto 4**. Los DJ de mesa deberían entregar a los jugadores la **Ayuda de juego n.º 9: Misiones del Acto 4**, en la página 106, que indica las misiones adicionales disponibles en dicho Acto.

Los PJs disponen de 10 minutos para utilizar actividades de exploración entre cada misión.

Estados anunciados

Hay dos estados que el DJ de la Casa puede establecer durante el Acto 4, así como un anuncio indicando que empieza la confrontación con Enava y Piel de Tiburón.

Línea de suministros establecida: el *Boca de Dragón* establece una línea de suministros desde el navío hasta el templo. Todos los PJs obtienen los beneficios de un Tratar heridas con éxito entre misiones.

Preparativos abundantes: el contramaestre del *Boca de Dragón* ha reunido todo el hierro frío del buque, lo ha fundido y lo ha convertido en suministros. Cada PJ obtiene un *orbe de aleación de baja ley*. En los niveles 7 a 8, en su lugar, cada PJ obtiene un *orbe de aleación de ley normal*.

Ruptura del sello: este anuncio avisa a los DJ de mesa de que quedan 5 minutos para el inicio de la Misión 5: El sello chthonico se rompe. Resuelve rápidamente el encuentro y espera a que el DJ de la Casa lea el anuncio que inicia la Misión 5. Si estás en un encuentro de combate, todos los PNJs y las criaturas hostiles huyen al final del asalto.

MISIÓN DE ISLA 1: NO TE ENFRENTE A MÍ EN UNA CARRERA MARÍTIMA

«Escuchad», dice la capitana Benarry señalando un mapa. «Tenemos que asegurar una posición en esta isla antes de que lo haga el otro



La Sal del Océano

navío. No sé lo que quieren, pero no puede ser nada bueno. Una vez pongáis pie en tierra, id un paso por delante de ellos. Tenemos que establecer líneas de suministro, mantener cualquier lugar estratégico y poner a nuestra gente en tierra primero».

Este encuentro utiliza el subsistema de persecuciones de la pág. 192 del *Manual de dirección*. Cada asalto dura 10 minutos, puesto que representa un movimiento o trabajo de una distancia mayor. Si los PJs utilizan un conjuro o aptitud particularmente apropiados, puedes concederles automáticamente un éxito para dicho asalto. Si un jugador tiene una idea creativa que utiliza una habilidad diferente a las propuestas, permítele utilizarla con la CD más alta para dicho obstáculo (excepto para las habilidades de Saber relevantes, que utilizan la CD Fácil).

Si bien los PJs podrían haber examinado antes parte de la isla, esta persecución tiene que ver con controlar el territorio antes de que lo pueda hacer la tripulación del *Tiburón Chamuscado*.

Los PJs tienen 6 asaltos para superar estos obstáculos antes de que los del *Tiburón Chamuscado* lleguen antes que ellos al lugar estratégico más importante de la isla: el templo Chthonico.

Tocar tierra

Obstáculo

Puntos de persecución 2: Superar Prueba Fácil de Atletismo o de Saber (navegar) para remar hasta tierra, CD Normal de Naturaleza para encontrar una zona segura donde echar el ancla o Difícil de Percepción para divisar protuberancias rocosas y evitarlas.

La isla sobresale del fondo marino. Sin un mapa u otros preparativos, tocar tierra es un ejercicio de pura suerte.

Establecer líneas de suministro

Obstáculo

Puntos de persecución 4: Superar Prueba Fácil de Atletismo o de Sigilo para empezar a transportar suministros por el interior de la isla, o Normal de Supervivencia para encontrar el camino mejor a través de la misma.

Las protuberancias rocosas de la isla y sus densos matorrales hacen que el recorrido sea duro.

Lugares estratégicos

Obstáculo

Puntos de persecución 4: Superar Prueba Fácil de Medicina para establecer puestos de primeros auxilios, Normal de Supervivencia para encontrar agua potable o Difícil de Percepción para identificar buenos lugares para las estaciones de paso.

La sed y las heridas leves se acumulan rápidamente entre las fuerzas del *Boca de Dragón* al explorar la isla.

¿Eso qué es?

Obstáculo

Puntos de persecución 4: Superar Prueba Fácil de Saber (demonios) para darse cuenta de la grieta chthonica que hay bajo la isla, Normal de Religión para identificar las marcas de un templo o Difícil de Sigilo para seguir a los demonios invasores.

Hay algo en esta isla que los del *Tiburón Chamuscado* están buscando. ¿Qué puede ser?

Desarrollo: al acabarse la persecución (o bien con los PJs com-

pletando el obstáculo «¿Eso qué es?» o con la tripulación del *Tiburón Chamuscado* asegurando el lugar), queda revelada la existencia del templo Chthonico, cuya naturaleza se desconoce. Si los PJs lo descubren durante esta persecución, encuentran una estructura de piedra con dos entradas: una de ellas tiene una gran puerta que la sella por completo y la otra está parcialmente derribada e inundada. Si el *Tiburón Chamuscado* se hace primero con el lugar, los PJs ven demonios llevando cajas de embalaje al templo. Con un éxito en una prueba Fácil de Saber (demonios) o Normal de Religión, se dan cuenta de que están preparándose para un ritual demoníaco. Con un éxito crítico, se dan cuenta de que el ritual implica el sacrificio de una criatura mortal.

Tesoro: si los PJs consiguen asentarse y perturbar a los demonios ganando la persecución, descubren una caja de embalaje con suministros. Contiene un *colgante de toro de bronce* y una *ampolla efervescente*. Para los niveles 3 a 4, contiene además una *escama de tortuga dragón*. Para los niveles 5 a 6, contiene además un *saltamontes esmeralda*. Para los niveles 7 a 8, contiene además una *escama mayor de tortuga dragón*.

Informe: si los PJs consiguen llegar al templo antes que la tripulación del *Tiburón Chamuscado* ganando la persecución, informa de 1 éxito de Isla asegurada.

MISIÓN DE ISLA 2: ABRIRSE CAMINO

MODERADO

Calisro estira un brazo y casi empuja a un esquife al agente más cercano. «No hay tiempo que perder», dice con una sonrisa. «Las islas barrera no van a asegurarse por sí solas. ¡Moveos!».

La isla circundante seleccionada por Calisro está a 10 minutos de remo. Esto concede a los PJs 10 minutos adicionales para actividades de exploración mientras se acercan a la orilla.

F. Isla barrera

Moderado

La curva de la isla barrera crea una playa naturalmente protegida donde desembarcar. Más allá, racimos de árboles se mecen con el viento de la tormenta. La arena forma una pasta que amenaza con arrancar las botas.

Usa el mapa de la pág. 30 para este encuentro.

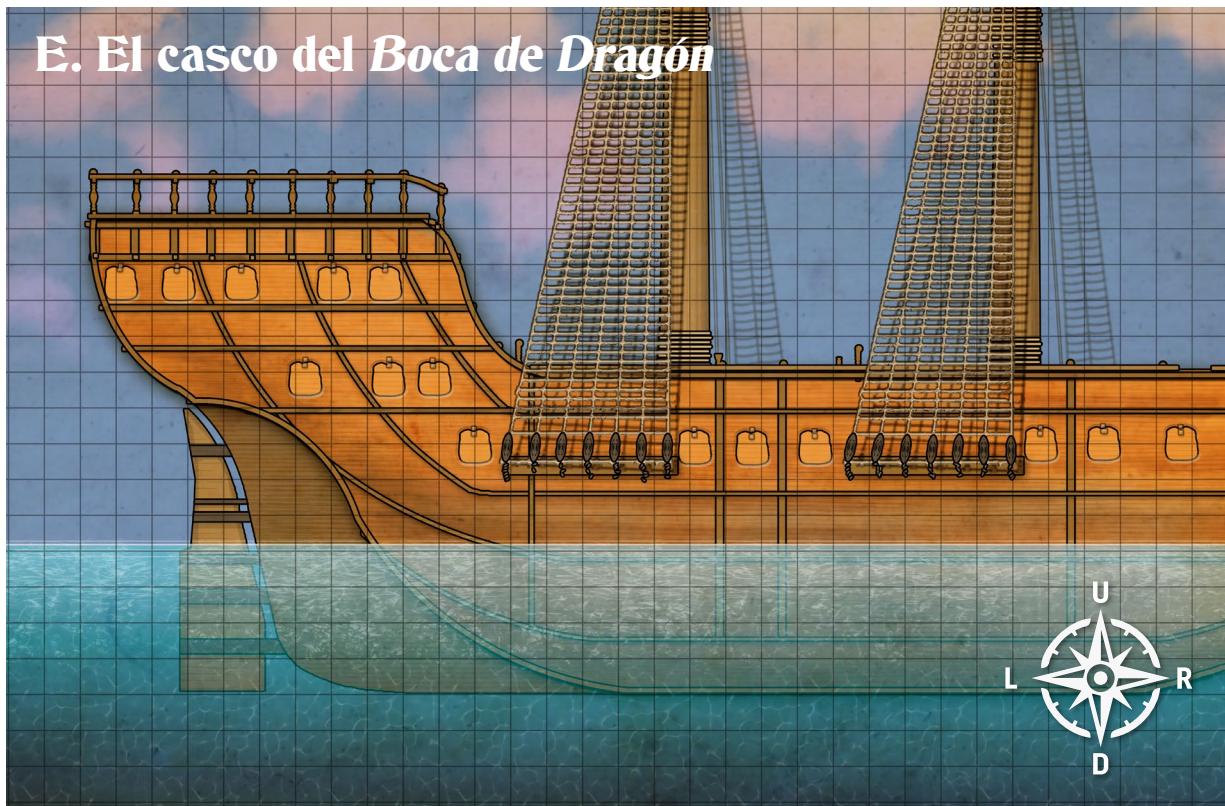
Una de las islas circundantes de la Isla de las Garras y el Terror sería un lugar estratégico para una estaciones de *teletransporte* o de *cambiar de sitio*. Sin embargo, actualmente está ocupada por las fuerzas de Enava. Los PJs tendrán que asegurar el área derrotando a los demonios y después señalando que es segura. Tienen que despejar tanto las criaturas de tierra como del agua.

Entorno: con la tormenta que se intensifica, la arena está saturada de agua y es terreno difícil. Las zonas entre los árboles están resguardadas y son terreno normal.

Criaturas: cuando los PJs desembarcan de su esquife, unos

La Sal del Océano

E. El casco del Boca de Dragón



demonios montados en criaturas acuáticas emergen de sus escondrijos bajo el agua y atacan. Los que están en la isla salen corriendo desde los árboles. Luchan hasta ser destruidos.

Niveles 1 a 2

PUSK

Página 47

CRIATURA 2

DELFIN MULAR DÉBIL

Página 47

CRIATURA 1

Niveles 3 a 4

DELFIN MULAR CRIADO POR LOS DEMONIOS CRIATURA 1

Página 61

PUSKS (2)

Página 61

CRIATURA 2

Niveles 5 a 6

TIBURÓN DE SALMUERA

Página 77

CRIATURA 3

GETIDLINE

Pág. 77, dibujo en la pág. 102

CRIATURA 6

Niveles 7 a 8

GETIDLINES (2)

Pág. 93, dibujo en la pág. 102

CRIATURA 6

CATARATA VIVIENTE

Página 93

CRIATURA 5

Desarrollo: cuando los PJs derrotan a los demonios y a sus aliados en combate, informa de 2 éxitos de Isla asegurada.

MISIÓN DE ISLA 3: GARFIOS Y RASTRILLOS PROFUNDOS BAJO

Eando frunce el ceño mientras repasa algunas notas escritas apresuradamente antes de leer en voz alta, «Templo situado en el interior de la isla. Entrada sellada. Recurso estratégico, puesto que los demonios se centran en él». Levanta la cabeza y añade, «Vale, esto me queda muy clarito. Buscad ese templo, ingeniaos una forma de entrar y después asegurad el perímetro. Con un poco de suerte, abrirllo no desencadenará el próximo apocalipsis».

El templo Chthonico de la Isla de las Garras y el Terror tiene sus propias protecciones, colocadas por sus propietarios secundarios. Cuando los demonios originales lo arrancaron del control de los ciclopes videntes, lo primero que hicieron fue profanar el templo de Ghol-Gan y después crearon el sello chthonico en su

La Sal del Océano

F. Isla barrera



INICIO
ENEMIGOS
ACUÁTICOS

INICIO
PJS

INICIO
OTROS
ENEMIGOS

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

PATHFINDER FLIP-MAT : BIGGER ISLAND

La Sal del Océano

altar. Una vez lo hicieron suyo, lo aseguraron mediante un umbral que utiliza la energía latente de escudriñamiento del templo y la vuelve contra quienes no son demonios.

Cuando los PJs se aproximan al templo, se les dirige hacia la entrada que hay por encima del nivel del suelo. Si el *Tiburón Chamusgado* ganó la persecución de la Misión 1, su tripulación ya ha entrado en el templo y abandonado esta entrada. Si los PJs han completado la Misión 1, obtienen un bonificador +1 por circunstancia a todas las pruebas de habilidad durante este encuentro.

Riesgo: incrustado en el marco de la puerta, hay un sensor de adivinación que detecta criaturas no demoníacas. Cuando ve una, se activa y ataca primero a las criaturas santificadas por sagrado.

Niveles 1 a 2

ARQUITECTURA HOSTIL

Página 48

RIESGO 2



Getidline

Niveles 3 a 4

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 4

Página 62

Niveles 5 a 6

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 6

Página 78

Niveles 7 a 8

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 8

Página 95

Desarrollo: una vez desactivada la trampa, los PJs pueden investigar la puerta sellada, que está compuesta de tres piezas rotativas formando un círculo. Cada capa del círculo contiene palabras sencillas en chthoniano que se pueden traducir al común mediante una prueba de Sociedad con una CD Normal. Las palabras están en el siguiente orden cuando llegan los PJs.

Primer anillo: incendio provocado, contaminación, mutilación, muerte

Segundo anillo: omox, shemhaziano, vrolikai, brimorak

Tercer anillo: vacío, fuego, ácido, ninguno

Esto era un simple pestillo para mantener cerrada la puerta del templo. Cuando los PJs hacen girar los anillos, las palabras individuales permanecen en orden. Para abrir las puertas, hay que hacer girar los an-

illos para que las capas encajen, con cada pecado asociado al demonio correcto y a su inmunidad. Mediante una prueba Fácil de Saber (demonios) o una prueba Normal de Religión para Recordar conocimiento, un PJ puede averiguar 1 hecho de esta lista (2 con un éxito crítico).

- A los demonios shemhazianos se los asocia con la mutilación y la tortura.
- Los grandiosos vrolikai son los demonios más poderosos.
- Los demonios omox llevan mucho tiempo contaminando el mundo a su alrededor.
- Los brimorak son demonios provocadores de incendios, y llevan mucho tiempo asociados con el fuego.
- También se sabe desde hace mucho que los vrolikai están conectados con la muerte y tienen afinidad por el Vacío.

El pestillo también servía para avivar el ego del líder del templo Chthonico, un omox. Mediante una prueba Normal de Percepción mientras se registra el área del exterior del templo, un PJ puede encontrar una antigua tablilla escrita en chthoniano. Al traducirla, dice «...Por supuesto, solo a nuestro líder se le permite abrir la puerta. La noche pasada tuve que pedirle que me dejara entrar, tras olvidar el martillo. Dejó un rasgo de limo a su paso...» Mediante una prueba Fácil de Saber (demonios) o Normal de Religión, un PJ recuerda que los demonios omox dejan rastros de limo.

La Sal del Océano

La solución correcta se muestra en la **Ayuda de juego n.º**

10: Garfios y rastillos profundos

Primer anillo: contaminación, mutilación, muerte, incendio provocado

Segundo anillo: omox, shemhaziano, vrolikai, brimorak

Tercer anillo: ácido, ninguno, vacío, fuego

Si los PJs entran una respuesta incorrecta en la cerradura, esta cruce fuertemente y vuelve a su posición original. Una vez gastada la energía mágica necesaria para volver, el anillo se queda atascado. Hace falta una prueba Fácil de Atletismo o Artesanía para moverlo y 1 minuto de trabajo. Si los PJs entran una respuesta incorrecta una segunda vez, la cerradura se rompe y no se puede abrir la puerta.

Exploración: una vez los PJs abren la puerta, pueden explorar rápidamente la parte interior del templo. Mediante una prueba Difícil de Sigilo, un PJ puede reunir rápidamente la información suficiente para trazar un mapa del interior. Permite a los jugadores ver el mapa de la pág. 34, aunque Enava, Piel de Tiburón y la crecida de las aguas aún no han llegado (y por lo tanto no hay que revelárselo a los jugadores).

Informe: si los PJs abren la puerta del templo, informa de 1 éxito de Isla asegurada.

MISIÓN DE ISLA 4: LA ISLA RECUERDA

TRIVIAL

Calisro golpetea la pluma contra la mesa mientras examina un mapa. «Creo que ahí hay una segunda entrada al templo. Por supuesto, está bajo el agua, pero no estaríais en un barco si no supierais nadar. Echad una ojeada a ver que encontráis en ese pasadizo. Con un poco de suerte, podremos utilizarlo como ventaja táctica».

A los PJs se les encarga explorar el pasaje sumergido que lleva al templo. Incluso si el *Tiburón Chamuscado* llegó primero, los demonios no se preocuparon de esta área. El lado del templo en el que se encuentra esta entrada se ha hundido en el arenoso terreno. La entrada en sí es visible a través de un estanque de agua transparente.

Riesgo: originalmente, el templo no era Chthonico, sino que era un lugar sagrado del Imperio de Ghol-Gan. Ellos fueron quienes hicieron que la isla se pudiera mover y crearon la *Llave Bifurcada* que se llevó el *Chotacabras* y fue recuperada por el *Boca de Dragón*. Cuando la isla fue atacada por los demonios, los ciclopes se resistieron pero en vano. Esta cámara fue donde tuvo lugar la derrota final de los ciclopes. Los fantasmas, que llevan mucho tiempo muertos, permanecen en esta cámara como una aparición, que se activa cuando todos los PJs han entrado en la misma.

Niveles 1 a 2

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 2

Página 49

Niveles 3 a 4

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 4

Página 63

Niveles 5 a 6

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 6

Página 79

Niveles 7 a 8

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 8

Página 96

Desarrollo: una vez los PJs se encuentran con la aparición, esta se disipa durante 24 horas. Si se sigue el túnel, se llega hasta una puerta. Abrirla hace que el agua entre en el templo. Los PJs pueden investigar el templo mediante una prueba Difícil de Sigilo. Si lo hacen, permite a los jugadores ver el mapa de la pág. 34, aunque Enava, Piel de Tiburón y la crecida de las aguas aún no han llegado (y por lo tanto no hay que revelárselo a los jugadores).

Informe: si los PJs encuentran o inutilizan la trampa, informa de 1 éxito de Isla asegurada.

MISIÓN DE ISLA 5: EL SELLO CHTHONICO SE ROMPE

A pesar de los esfuerzos de la Sociedad Pathfinder, Piel de Tiburón y Enava se abren paso hasta el templo chthonico del centro de la isla. Ambas *cambian de posición* al interior del templo y empiezan rápidamente sus preparativos. Durante este tiempo, Piel de Tiburón trata de interrogar a Enava acerca de su plan y de cuál es su papel en el mismo. Sin tiempo suficiente para responder a las preguntas, y viendo además la enorme resistencia de la Sociedad, Piel de Tiburón duda en mostrarse de acuerdo con el plan. Si ambas controlan el templo, tienen tiempo suficiente para prepararse. La súcula utiliza ese tiempo para convencer a le otre de que tome parte por completo en sus planes. En realidad, su plan es sacrificarla sobre el altar y derramar toda su sangre para que el templo se abra, pero incluso una gota bastará para ello.

Este encuentro se ajusta basándose en la voluntariedad con la que Piel de Tiburón participa en el combate. Basándose en el estado anunciado por el DJ de la Casa, aplica el ajuste siguiente.

Sacrificio involuntario: el agua llega a la zona de inundación de 10 pies (3 m) al final del primer asalto, después a la zona de inundación de 5 pies (1,5 m) al final del segundo asalto y a la zona de inundación de 2 pies (60 cm) al final del tercer asalto. Para este encuentro, Piel de Tiburón está vive y controlada por Enava. Está sujeta a un *dominar* lanzado por Enava. Si el conjuro es disipado o el estado controlado queda

La Sal del Océano

suprimido de alguna otra forma, Piel de Tiburón bebe la *poción de huida de emergencia* y huye del lugar.

Sacrificio dubitativo: el agua llega a la zona de inundación de 5 pies (3 m) al final del primer asalto y después a la zona de inundación de 2 pies (1,5 m) al final del segundo. Para este encuentro, Piel de Tiburón está vive y controlada por Enava. Está sujete a un *dominar* lanzado por Enava. Si el conjuro es disipado o el estado controlado queda suprimido de alguna otra forma, Piel de Tiburón bebe la *poción de huida de emergencia* y huye del lugar.

Sacrificio voluntario: el agua llega a la zona de inundación de 2 pies (60 cm) al final del primer asalto. Piel de Tiburón es voluntaria pero la ruptura del sello chthonico le alza de inmediato como muerto viviente. En ese caso, si los PJs se enfrentan en combate a Piel de Tiburón, otórgale los rasgos des-cerebrado, muerto viviente y sacrílego, así como inmunidad a efectos de muerte, inconsciente, mental, paralizado, sangrado y veneno. Sufre además debilidad 10 a sagrado.

G. El templo Chthonico

Moderado

El suelo de este vasto templo se inclina ininterrumpidamente hacia abajo. En su centro, una pirámide invertida descende otros 10 pies (3 m). Cuatro columnas rodean una forma cuadrada, donde se ha construido un altar improvisado a partir de una mesa. Bajo el altar, un sello tallado en la roca se abre con un crujido, revelando el núcleo de la isla. El mismo color ámbar enfermizo que rodea al huracán brilla desde su interior. El agua surge del mismo, inundando esta cámara.

El agua sube en esta cámara procedente de debajo del altar. Cuando Enava derramó la sangre de Piel de Tiburón en el altar, trató de volver a conectar con la *Llave Bifurcada* recuperada del *Chotacabras*. La tanto tiempo sellada *Llave Bifurcada* permite controlar esta isla, incluyendo el clima y el movimiento a través del mar. Este templo ha servido a muchos dioses y solo sus adoradores más recientes lo han convertido en un templo chthonico. Si bien fue creado cuando el imperio de Ghol-Gan aún era fuerte, las fuerzas extraplanarias con las que negociaron los cíclopes averiguaron su existencia. Sabían que semejante control podría beneficiar a los intereses de cualquiera en el Plano Material. Si bien Enava trataba de hacerse con el control para sus propios caprichos, la activación de la isla sin su controlador hizo que esta área se llenara rápidamente de agua mientras la isla empezaba a hundirse.

El sello es un gran sello inscrito con las runas del señor demoníaco naciente Ovonovo. Al resquebrajarse, un gran crujido resuena de las profundidades bajo la isla. Incluso amortiguado por el agua y la piedra, está claro que algo enorme intenta liberarse. ¡La Casa tiene que derrotar a Enava, limpiar la *Llave Bifurcada* y utilizarla para reforzar el sello antes de que se rompa! El agua ha llenado la cámara desde el fondo de la pirámide basándose en el estado anunculado por el DJ de la Casa, pero durante el combate retrocede parcialmente

puesto que el océano y la isla pueden notar la trepidación de Piel de Tiburón y su lucha contra la abertura del sello. Los espacios con 2 pies (60 cm) de agua o más se tratan como terreno difícil. Las zonas con 5 pies (1,5 m) o más de agua requieren que los PJs nadén o encuentren una forma alternativa de atravesar el agua (como por ejemplo caminar por el fondo mientras contienen el aliento). Como quiera que el nivel del agua se eleva gradualmente, está relativamente tranquila y tiene una CD de Nadar de 15. Los PJs no pueden utilizar la *perla de las profundidades* puesto que el encuentro empieza muy rápidamente sin tiempo para prepararse y para que Calisro utilice su activación.

Criaturas: cuando se rompe el sello chthonico, de él surge una horda de demonios. Parecen brotar de la sangre cuando se vierte sobre la piedra, y estar bajo el control de Enava. Durante este encuentro, los grupos individuales de los niveles 1 a 2 y 3 a 4 combaten contra demonios individuales (o grupos pequeños) de la horda, que aparecen en el anillo exterior del templo, permaneciendo en la sección de 2 pies (60 cm) de profundidad.

Para los niveles 5 a 6 y 7 a 8, los PJs se enfrentan a la propia Enava, que se yergue en el centro de la pirámide invertida, en el centro de las columnas que van de suelo a techo. Como parte de completar el ritual, está bajo los efectos de sendos lanzamientos de 3.^{er} rango de *respirar agua y pies a aletas*. Su objetivo es añadir sangre demoníaca mortal adicional al sello, o bien capturando a Piel de Tiburón y completando el sacrificio, o bien esparciendo su sangre por los recovecos del sello. Dependiendo del escalado, Enava podría comandar a Piel de Tiburón o alzarla temporalmente como un muerto viviente para combatir contra los PJs.

Niveles 1 a 2

ELEGECIDE (4)

CRÍATURA -1

Pág. 50, dibujo en la pág. 102

Niveles 3 a 4

ELEGECIDE APARICIÓN (4)

CRÍATURA 1

Pág. 64, dibujo en la pág. 102

Niveles 5 a 6

ENAVA

CRÍATURA 7

Pág. 80, dibujo en la pág. 100

Niveles 7 a 8

ENAVA

CRÍATURA 7

Pág. 97, dibujo en la pág. 100

PIEL DE TIBURÓN

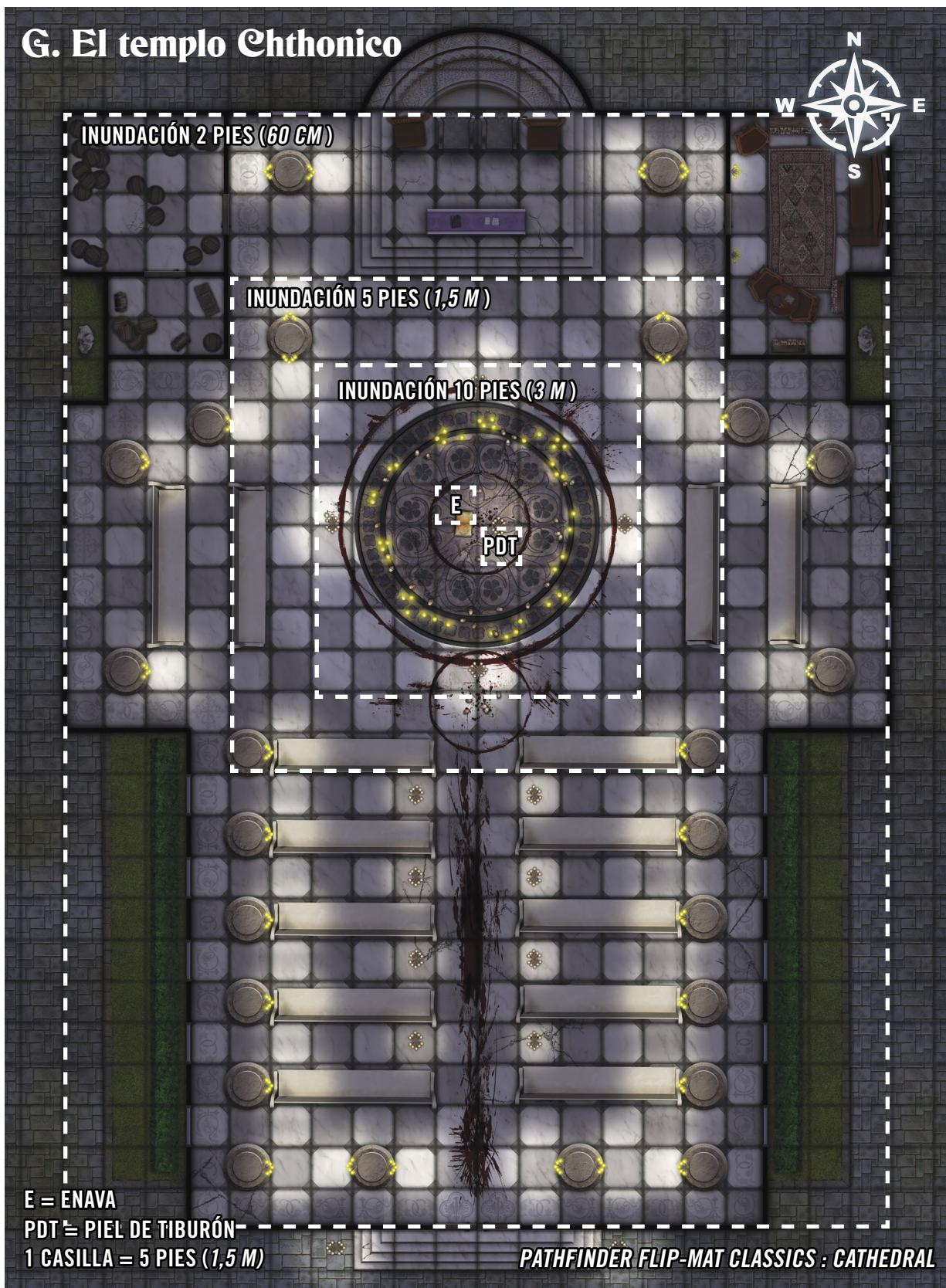
CRÍATURA 7

Pág. 97, dibujo en la pág. 100



La Sal del Océano

G. El templo Chthonico



La Sal del Océano

Informe: una vez los PJs derrotan a los elegecides o a Enava, informa de 1 éxito del Templo.

CÓMO REPARAR EL SELLO

Tras derrotar a los demonios de Enava, los grupos pueden reparar el daño infligido al templo. Este es un encuentro opcional que debería iniciarse si tu mesa derrota a sus oponentes designados antes que el resto de la sala.

Cuando los PJs se acercan al sello de piedra central, la sangre de Piel de Tiburón se ha extendido hasta sus lugares más remotos. Asomándose a la grieta y mediante un éxito en una prueba Fácil de Saber (demonios) o una prueba Normal de Religión se puede deducir que conduce directamente a las Fisuras Exteriores. El rostro con forma de murciélagos de un vrolikai mira desde las profundidades. Cualquier PJ que mire a la grieta deberá ha-

cer una salvación Normal de Fortaleza contra una versión diluida de la mirada que roba la muerte del vrolikai. Con un fallo, el objetivo queda drenado 1 (2 con un fallo crítico).

Restablecer el sello requiere abrir el cofre y descubrir la *Llave Bifurcada*. El artefacto puede ser limpiado mediante una prueba con éxito Normal de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, que dura 10 minutos. Con un éxito, el artefacto es devuelto a su estado original y se puede activar de forma segura. Con un fallo crítico, infinge 3d6 daño espiritual con el rasgo sacrílego tanto a la criatura que ha hecho la prueba como a cualquiera que le ha Prestado ayuda.

Activar el artefacto para restablecer el sello requiere 10 minutos. Hace falta una prueba con éxito Difícil de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, a la que se puede Prestar ayuda mediante Atletismo o Latrocincio. Si los PJs aún no han limpiado el artefacto, infinge 3d6 daño espiritual con el rasgo sacrílego a todas las criaturas que están haciendo pruebas de habilidad. Con un éxito, el sello empieza a repararse a sí mismo. Con un fallo crítico, el sello se vuelve a abrir y las criaturas quedan expuestas de nuevo a la mirada (diluida) que roba la muerte del vrolikai atrapado.

Desarrollo: si los PJs han completado este encuentro y queda tiempo en el acto, pueden tratar hacer reparaciones adicionales sobre el sello, con todas las CD incrementadas en 2. Si la *Llave Bifurcada* ya ha sido limpiada, no hace falta limpiarla en reparaciones subsiguientes.

Informe: si los PJs consiguen restablecer con éxito el sello, informa de 1 éxito del Templo.

Conclusión

Con Enava y Piel de Tiburón derrotados, la Sociedad Pathfinder controla la Isla de las Garras y el Terror, la *Llave Bifurcada* y el templo chthonico que hay en su centro. Eando Kline y Calisro Benarry reúnen a los agentes y a la tripulación en el *Boca de Dragón*. El DJ de la Casa hará un anuncio final para concluir la aventura.

OBJETIVOS

Esta aventura carece de objetivos específicos. Por participar en la aventura, cada PJ gana 4 Reputación con su facción elegida.



Elegecide

Apéndice 1: Encuentros de nivel 1 a 2

Las estadísticas presentadas en este apéndice incluyen los bloques de estadísticas completos para las criaturas y los riesgos que aparecen en este escenario. Estos encuentros están escritos para cuatro PJs de 1.^{er} nivel. Si tu grupo tiene una composición o un tamaño diferente, consulta en la sección Puntos básicos para el DJ de la *Guía del Juego organizado* de la Sociedad Pathfinder las instrucciones sobre cómo utilizar las barras laterales de escalado para ajustar los encuentros de tu grupo.

Algunas barras laterales de escalado hacen referencia a los ajustes de élite o débil. Las reglas de estos ajustes aparecen en las págs. 6 y 7 del *Manual de monstruos*. Si una criatura está marcada «(0)», no la incluyas en el encuentro si no se especifica lo contrario (probablemente en las barras laterales de escalado).

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 5 (NIVELES 1 A 2)

AVISO DEL MARINERO

RIESGO 1

ÚNICO COMPLEJO MÁGICO TRAMPA

Sigilo +7 (entrenado)

Descripción Una cíclope ilusoria vestida con ropas de oráculo grita un aviso, pero después se disuelve en una violenta cíclope fantasmal que pide al Caos Ciego Sin Forma que Yace Tras las Estrellas que acepte su sacrificio. Después clava un *athame* de obsidiana en el pecho de una criatura, convocando a un ser repugnante.

Inutilizar Arcanos CD 14 (entrenado) para reparar la magia de Chamenaiti, Religión u Ocultismo CD 17 (entrenado) para desviar la plegaria o bien *disipar magia* (1.^{er} rango; contrarrestar CD 14) para contrarrestar la advertencia.

Sacrificio de sangre ♦ **Desencadenante** Empieza la Misión de Navegación 5; **Efecto** La trampa da un Golpe con un *athame* de obsidiana contra una criatura al azar y después tira iniciativa.

Rutina ♦ Unos gomosos tentáculos carmesí aparecen de una grieta en el aire y agarran a todas las criaturas en el área, infligiendo 1d4 daño contundente (salvación básica de Fortaleza CD 17).

Cuerpo a cuerpo *athame* +9, **Daño** 1d4 perforante más 1d4 persistente por sangrado.

Cómo escalar la Misión de navegación 5

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio.

12 a 13 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio. Además, desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

14 a 15 Puntos de Desafío: suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 3 pruebas con éxito.

La Sal del Océano

ENCUENTRO A (NIVELES 1 A 2)

GARGARTHEZUL

CRÍATURA 1

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Engaño +6, Intimidación +7, Sigilo +6

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 16; Fort +4, Ref +10, Vol +7

PG 21; Debilidades hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +7 (mágico, sacrílego), **Daño** 1d6+2 contundente

Acosar ♦ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ♦ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío. **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ♦ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito. **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe utilizar todas sus acciones en tratar de Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede usar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 17. Si la criatura Desarma o Desmoraliza con éxito a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hará que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

Cómo escalar el Encuentro A

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro un gargarthezul inmoral.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro 2 gargarthezules inmorales.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro un gargarthezul y un gargarthezul inmoral.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro un gargarthezul y un gargarthezul inmoral. Suma 2 a la CA de la lancha demoníaca, sus modificadores al ataque, sus tiradas de daño, sus CD, sus tiradas de salvación, su Percepción y sus modificadores por Sigilo e incrementa en 10 sus Puntos de Golpe.

LANCHA DEMONÍACA

RIESGO 1

RARO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL MÁGICO SACRILEGO

Sigilo +3

Descripción Una presencia demoníaca anima el buque que transporta a los piratas demoníacos.

Inutilizar Religión CD 17 (entrenado) para custodiar contra la presencia demoníaca, Arcanos u Ocultismo CD 17 (entrenado) para debilitar la posesión demoníaca, Intimidación CD 17 (entrenado) para ahuyentarl o Saber (navegar) CD 14 (entrenado) para confundirla; se requieren 2 éxitos para inutilizar el riesgo.

CA 13; Fort +10, Ref +4, Vol +11

Dureza 3; **PG 30 (UR 15); Inmortalidades** impactos críticos, inmortalidades de objeto, daño de precisión; **Debilidades** hierro frío 3, sagrado 3

Sin presa no hay paga ♦ **Desencadenante** La lancha demoníaca impacta con otro navío y empieza el Encuentro A; **Efecto** La lancha demoníaca dispara un garfio de abordaje al *Boca de Dragón*. Cada PJ debe hacer una salvación de Reflejos CD 17 o quedar agarrado (Huir CD 17); con un fallo crítico, también queda empalado y sufre 1d6+3 daño perforante. La lancha demoníaca tira a continuación iniciativa.

Rutina ♦ La lancha demoníaca utiliza sus acciones en una de las siguientes opciones (a elección del DJ). Pierde una acción de su rutina si un PJ tiene éxito al Inutilizarla o llega a su Umbral de rotura.

- **Andanada** ♦ La lancha demoníaca da un Golpe de cañón chthoniano

- **Escora demoníaca** ♦ **Efecto** El navío empieza a dar vueltas. Cada criatura en el área del riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 17. Con un fallo, queda tumbada; con un fallo crítico sufre además 1d6 daño contundente.

- **Rodarán cabezas** ♦ Da un Golpe con el bauprés.

- **Saloma** ♦ (auditivo) Todos los infernales a 60 pies (18 m) o menos obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ata-

La Sal del Océano

que, ataques de daño y salvaciones contra los efectos de miedo; todos los no infernales a 60 pies (18 m) o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 17 o quedar asustados 2 (asustados 2 con un fallo crítico).

Cuerpo a cuerpo bauprés +8 (alcance 20 pies [6 m], sacrílego), **Daño** 1d6+3 perforante

A distancia cañón chthonico +8 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m], sacrílego), **Daño** 1d4+1 contundente más 1d4 fuego

GARGARTHEZUL INMORAL

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO SACRILEGO

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +4, Atletismo +5, Engaño +4, Intimidación +5, Sigilo +4

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 14; Fort +2, Ref +8, Vol +5

PG 11; Debilidades hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +5 (mágico, sacrílego), **Daño** 1d6 contundente

Acosar ♦ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ♦ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío. **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ♦ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito. **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre) La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 15. Si la criatura Sustrae algo, Desarma o Desmoraliza a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de la Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hará que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

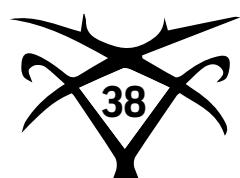
Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

CRÍATURA -1



La Sal del Océano

ENCUENTRO B1 (NIVELES 1 A 2)

SINGE

RIESGO 1

ÚNICO COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +7 (entrenado)

Descripción El espíritu de Singe permanece en la cofa del *Chotacabras*, desde donde lanza advertencias y dispara contra los intrusos.

Inutilizar Saber (Sociedad Pathfinder) CD 17 (entrenado) para persuadir a Singe de que sois Pathfinders o bien Religión CD 17 (entrenado) para llevar a cabo los ritos necesarios para que descansen en paz; se requieren 2 éxitos en total para inutilizar la aparición

CA 13; Fort +4, Ref +7, Vol +10

PG 25; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos; **Debilidades** vitalidad 3; **Resistencias** todo el daño 3 (excepto espíritu, fuerza, toque fantasmal o vitalidad; doble resistencia contra no mágico)

¡Repeled el abordaje! ↗ Desencadenante Una o más criaturas pone pie en el pecio del *Chotacabras*; **Efecto** Singe da un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área, utiliza Aviso del vigía y después tira iniciativa.

Rutina Singe utiliza su primera acción (o acciones) para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área. Utiliza su última acción para el Aviso del vigía. Si los PJs utilizan con éxito Saber (Sociedad Pathfinder) para Inutilizar la aparición, Singe pierde una acción de las usadas para dar un Golpe de pistola larga.

A distancia pistola larga +9, **Daño** 1d6+3 fuerza

Aviso del vigía (auditivo, emoción, mental) Singe emite uno de los siguientes gritos, por orden (repitiéndolo desde arriba si es necesario). Cada criatura en el área del riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 17. Con un éxito, la criatura no resulta afectada; con un éxito crítico, obtiene además un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente salvación contra Aviso del vigía. Otros efectos dependen del grito específico, ver a continuación.

Por allí resopla: «¡Capitana, mire! ¡Una ballena enorme! ¡Viene hacia nosotros, a toda velocidad!». Con un fallo, la criatura queda fascinada durante 1 asalto, mirando a la ballena; con un fallo crítico, queda fascinada durante 1 minuto y el estado no se acaba si Singe da un Golpe contra un aliado o utiliza Aviso del vigía.

Sin cuartel: «¡Se da la vuelta para volver! ¡Es implacable! ¡Preparaos para el impacto!». Con un fallo, la criatura se desequilibra debido al movimiento; queda desprevenida durante 1 asalto. Con un fallo crítico, también queda tumbada.

Cebó para tiburones: «¡Capitana, no hay nada que hacer! ¡Va a destruir el buque!». Con un fallo, una sensación de estar perdida invade a la criatura, que queda asustada 1. Con un fallo crítico, el miedo es abrumador y queda asustada 2 y aturdida 1.

Hundirse con el barco: «Baje a la bodega, capitana, y asegure la *Llave Bifurcada*! ¡Trataré de darle tiempo!». Con un fallo, la criatura debe invertir una acción en guardar un objeto que sostiene; si no sostiene nada, pierde una acción huyendo. Con un fallo crítico, debe invertir tres acciones en una combinación de guardar cualquier objeto que sostiene y huir.

Rearme La aparición se desactiva 1 minuto después de que todas las criaturas abandonan el área, pero se rearma inmediatamente después.

Cómo escalar el encuentro B1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito.

12 a 13 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito. Incrementa en 1 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 2 el daño de su Golpe de pistola larga y súmala 10 Puntos de Golpe.

14 a 15 Puntos de Desafío: suma dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar Golpes de pistola larga contra criaturas al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): suma dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar Golpes de pistola larga contra criaturas al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito. Incrementa en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 4 el daño de su Golpe de pistola larga y súmala 20 Puntos de Golpe.

La Sal del Océano

ENCUENTRO C1 (NIVELES 1 A 2)

ANGUILA ELÉCTRICA

PEQUEÑO ACUÁTICO ANIMAL

Manual de monstruos, pág. 16

Percepción +4; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +7

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

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

PG 18; Resistencias electricidad 7

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +6, **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +6 (ágil), **Daño** 1d4+1 contundente +1d4 electricidad y choque aturdidor

Choque aturdidor (incapacitación) Una criatura que sufra un impacto crítico debido a la cola de la anguila eléctrica deberá hacer una salvación de Fortaleza CD 17.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda aturdida 3.

CRÍATURA 1

Cómo escalar el encuentro C1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma 5 Puntos de Golpe a la anguila y suma +1 a su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro una anguila eléctrica del *Chotacabras*.

14 a 15 Puntos de Desafío: suma 5 Puntos de Golpe a la anguila y suma +1 a su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad. Suma al encuentro una anguila eléctrica del *Chotacabras*.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro una anguila eléctrica.

ANGUILA ELÉCTRICA DEL CHOTACABRAS (0)

CRÍATURA -1

PEQUEÑO ACUÁTICO ANIMAL

Variante de anguila eléctrica débil (*Manual de monstruos*, págs. 7, 16)

Percepción +2; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +4, Sigilo +5

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

CA 14; Fort +5, Ref +5, Vol +2

PG 8; Resistencias electricidad 7

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +4, **Daño** 1d6+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +4 (ágil), **Daño** 1d4+1 contundente +1d4 electricidad y choque aturdidor

Choque aturdidor (incapacitación) Una criatura que sufra un impacto crítico debido a la cola de la anguila eléctrica deberá hacer una salvación de Fortaleza CD 15.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda aturdida 3.

La Sal del Océano

ENCUENTRO D1 (NIVELES 1 A 2)

AVERRILL QUINT

CRÍATURA 2

ÚNICO MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, necrilo

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +8 (+10 para Nadar), Sigilo +7, Supervivencia +5

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

Objetos pescado recién muerto

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

PG 28, curación del vacío; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Golpe reactivo ↗

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 15

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +11, **Daño** 1d10+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +11 (ágil), **Daño** 1d8+3 cortante más Agarrón

Órdenes de Averill ↗ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Averill ordena a un aliado que ataque o que se sitúe en posición. El aliado puede dar un Golpe de inmediato o moverse hasta la mitad de su Velocidad de nadar.

Consumir carne ↗ (manipular) Averill devora su pescado crudo y recupera 2d6 Puntos de golpe.

Graves noticias ↗ (auditivo, lingüístico, maldición, ocultista) **Requisito** Una criatura agarrada, neutralizada, inconsciente o paralizada está al alcance de Averill; **Efecto** Averill susurra al oído de la criatura, animándola a que se una a él. La criatura es incapaz de atacar a Averill Quint mientras dura el efecto, si este no utiliza ninguna acción hostil contra ella y cualquier Pathfinder muerto viviente puede tratar a dicha criatura como aliado a efectos de flanqueo. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La maldición dura 1 asalto.

Fallo crítico La maldición dura 2 asaltos.

Brazada rápida ↗ (movimiento) Averill nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

Cómo escalar el encuentro D1

Para acomodarlo a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro un protector Pathfinder del *Chotacabras*.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro un protector Pathfinder.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro un protector Pathfinder y un protector Pathfinder del *Chotacabras*.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro dos protectores Pathfinder.

PROTECTOR PATHFINDER DEL CHOTACABRAS

CRÍATURA -1

POCO COMÚN MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Variante de gul acechador débil (*Manual de monstruos*, págs. 7, 194)

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas común, necrilo

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +6, Sigilo +5, Supervivencia +3

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

CA 15; Fort +2, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 6, curación del vacío; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 12

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +7 (ágil), **Daño** 1d8-1 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6-1 cortante más Agarrón

Consumir carne ↗ (manipular) 1d6 PG

Susurros de gul ↗ (auditivo, lingüístico, ocultista) CD 15

Brazada rápida ↗ (movimiento) El gul nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

La Sal del Océano

PROTECTOR PATHFINDER (0)

CRIATURA 1

POCO COMÚN MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Variante de acechador gul (*Manual de monstruos*, pág. 194)

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Sigilo +7, Supervivencia +5

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

CA 17; Fort +4, Ref +9, Vol +5

PG 16, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 14

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9 (ágil), **Daño** 1d8+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante más Agarrón

Consumir carne ♦ (manipular) 1d6 PG

Susurros de gul ♦ (auditivo, lingüístico, ocultista) CD 17

Brazada rápida ♦ (movimiento) El gul nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 1: ORCA A ESTRIBOR (NIVELES 1 A 2)

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 3

ÚNICO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +7

Descripción Una orca gigantesca, conocida como la Borrasca de Abendego, salta del agua. Su boca se abre para morder cualquier parte del navío a su alcance.

Inutilizar Medicina CD 23 (entrenado) para quitarle el arpón, Naturaleza CD 17 (entrenado) para calmar a la orca o Intimidación CD 20 (entrenado) para asustarla y que se vaya; se requieren 2 éxitos en total para dominarla.

CA 19; Fort +6, Ref +12

PG 34

Por allí resopla ↗ Desencadenante La Borrasca de Abendego ajusta su velocidad a la del *Boca de Dragón*; **Efecto** La orca salta por encima del navío y arranca de la cubierta el palo mayor, lo que infinge 30 puntos de daño al *Boca de Dragón*. Todas las criaturas en cubierta sufren 1d8 daño contundente debido a las astillas y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos CD 20. La Borrasca de Abendego tira iniciativa.

Rutina ↗ La Borrasca de Abendego salta por encima del *Boca de Dragón* en cada acción. Al caer, infinge 1 punto de daño al navío. Todas las criaturas en cubierta sufren 1d8 daño contundente debido a las astillas y tienen que hacer una salvación de Reflejos CD 20.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda torpe 1 hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda torpe 2 hasta el final de su siguiente turno.

Velocidad 30 pies (9 m)

Rearme La orca vuelve para perseguir al *Boca de Dragón* al cabo de 8 horas.

Cómo escalar Orca a estribor

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: concede al riesgo una acción adicional para su rutina (que le otorga un ataque adicional de aleta). Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 2: MOVIMIENTO DE PINZA (NIVELES 1 A 2)

DRACO FLUVIAL DEMONÍACO

MEDIANO AGUA ANFIBIO DRAGÓN SACRILEGO

Variante de draco fluvial (*Manual de monstruos*, pág. 104)

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

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +10, Intimidación +6, Sigilo +9, Supervivencia +7

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

CA 18; **Fort** +12, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 45; **Inmunidades** paralizado, sueño; **Resistencias** ácido 10; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Coletazo ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del draco fluvial utiliza una acción para dar un Golpe o hacer una prueba de habilidad; **Efecto** El draco fluvial da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante. Si acierta, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a la tirada desencadenante.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 50 pies (15 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ colmillos +12, **Daño** 1d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +12 [alcance 10 pies (3 m)], **Daño** 1d6+3 contundente

Rituales CD 15; *pacto demoníaco*

Mucosidad chthonica ➔ (primigenio, sacrilegio) El draco fluvial esconde una bola de mucosidad chthonica hasta un rango de distancia de 30 pies (9 m), que origina una explosión de 5 pies (1,5 m). Las criaturas en el interior de la explosión sufren 3d6 daño espiritual (CD 17, salvación básica de Reflejos). Quienes fallan la salvación sufren también un penalizador -5 pies (1,5 m) por estatus a su Velocidad durante 1 asalto. El draco fluvial no puede usar de nuevo su Mucosidad chthonica durante 1d6 asaltos.

Frenesi dracónico ➔ El draco fluvial da un Golpe de colmillos y dos de cola en cualquier orden.

Arranque de velocidad ➔ (movimiento) **Frecuencia** tres veces al día;

Efecto El draco fluvial da dos Zancadas o Vuela dos veces.

VOLUTA DE AGUA DÉBIL (0)

MENUDO AGUA ELEMENTAL

Bestiary 3

Percepción +4; visión en la oscuridad, visión en la bruma

Idiomas talásico

Habilidades Atletismo +2, Medicina +4, Saber (Plano del Agua) +2

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

Visión en la bruma La voluta de agua ignora el estado oculto debido a bruma y niebla.

CA 12; **Fort** +6, **Ref** +2, **Vol** +2

PG 10; **Inmunidades** paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 2

Resonancia (agua, aura) 30 pies (9 m) Todas las volutas vibran con una frecuencia sintonizada con su elemento, resonando con ella y potenciando a todas las criaturas y efectos que comparten dicho rasgo. Una criatura de ese tipo en el área obtiene un bonificador +1

CRÍATURA 3

Cómo escalar Movimiento de pinza

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro una voluta de agua débil.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro un bribón de agua.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro una voluta de agua débil y un bribón de agua.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro dos bribones de agua.

por estatus a las tiradas de ataque y de daño de los efectos con el rasgo agua; una criatura con los rasgos elemental y agua obtiene dicho bonificador a todas las tiradas de ataque y de daño.

Esencia del acorde ➔ (agua) **Desencadenante** Un aliado a 30 pies (9 m) o menos que se ha beneficiado de la resonancia de la voluta durante la última hora es designado como objetivo de un ataque;

Efecto La voluta detona en una pequeña explosión elemental que concede tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de los Puntos de Golpe actuales de la voluta a los aliados a 30 pies (9 m) o menos que se han beneficiado de la resonancia de la voluta en la última hora. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 hora. Una voluta que utiliza esta reacción queda permanentemente destruida y solo se la puede restablecer mediante un deseo o un efecto de potencia similar. Si una aptitud evitaría la destrucción de la voluta (por ejemplo, si ha sido convocada y simplemente sería desconocida), la Esencia del acorde no tiene efecto.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ zarcillo +4 [alcance 10 pies (3 m)], **Daño** 1d6-2 contundente

Sofocar ➔ (agua, primigenio) La voluta apaga todos los fuegos en una sola casilla de 5 pies (1,5 m) de lado. Extingue automáticamente un fuego no mágico de dicho tamaño o más pequeño y trata de contrarrestar los fuegos mágicos (modificador +4 a contrarrestar).

Concertadamente Cuando una voluta de agua sufre un fallo crítico en una prueba de Prestar ayuda, en su lugar sufre solamente un fallo y cuando obtiene un éxito, en su lugar obtiene un éxito crítico.

La Sal del Océano

BРИБОН DE AGUA (0)

PEQUEÑO AGUA ANFIBIO ELEMENTAL

Manual de monstruos, pág. 143

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas talásico

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +6

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

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +4

PG 20, curación rápida 2 (bajo el agua); **Inmortalidades** paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** ácido 3, fuego 3

Velocidad 20 pies (6 m), volar 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17, ataque +9; **2.º presa ácida**; **1.º**

crear agua

Aliento ácido ♦ (ácido, arcano) El bribón de agua escupe ácido en un cono de 15 pies (4,5 m), que infinge 2d6 daño por ácido a cada criatura en el área (salvación básica de Reflejos CD 17). El bribón de agua no puede usar de nuevo su aliento ácido durante 1d4 asaltos.

Sofocar ♦ (agua, arcano) El bribón de agua expulsa de su pelaje una cantidad de agua aparentemente interminable para apagar todos los fuegos en una emanación de 5 pies (1,5 m). El bribón extingue automáticamente todos los fuegos no mágicos y trata de contrarrestar los fuegos mágicos (modificador +7 a contrarrestar).

CRÍATURA 1

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 4: MOVIMIENTO DE PINZA (NIVELES 1 A 2)

CARGA MALDITA

RIESGO 2

MÁGICO SACRILEGO TRAMPA

Sigilo CD 15 (entrenado) o *detectar magia*

Descripción Una caja de embalaje de madera que luce un sello chthonico brilla con un poder que emana de su interior.

Inutilizar Latrocincio CD 18 (entrenado) para abrir la caja de embalaje liberando gradualmente su energía mágica, o *disipar magia* (2.º rango; contrarrestar CD 15) para disipar la runa.

CA 15; Fort +11, Ref +5

Dureza 3; **PG** 30 (UR 15); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Despresurización planaria (divino) **Desencadenante** Una criatura toca el sello de la caja de embalaje; **Efecto** El pacto demoníaco incompleto hace que la caja explote. Trocitos de madera y energía de las Fisuras Exteriores infligen $1d6+2$ daño contundente y $1d6+2$ daño espiritual a todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos de ella (salvación básica de Reflejos CD 18).

Cómo escalar Carga maldita

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $2d6+9$ el daño debido a la Despresurización planaria.

18 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria. Además, incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $2d6+9$ el daño debido a la Despresurización planaria.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 2: ABRIRSE CAMINO (NIVELES 1 A 2)

PUSK

PEQUEÑO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Manual de monstruos, pág. 72

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +8, Engaño +7, Sigilo +5

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

Pereza Cuando un pusk recupera sus acciones, tira 1d4. El pusk recupera dicho número de acciones para el turno (hasta un máximo de 3, o de 2 si es un esbirro). Los efectos como el estado lentificado pueden reducir aún más su número de acciones.

CA 17; Fort +11, Ref +3, Vol +8

PG 36; Debilidades hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9 (mágico, sacrilego), **Daño** 1d8+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, mágico, sacrilego), **Daño** 1d6+4 cortante

Conjuros divinos innatos CD 16; 3.º lentificar; 1.º miedo

Rituales CD 16; pacto demoníaco

Encogerse ♦ El pusk se hace lo más pequeño posible, protegiendo con sus miembros sus órganos vitales. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA, pero sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque. Esto dura hasta que se aleja de su espacio actual, queda inconsciente o acaba con el efecto como una acción gratuita.

Cortes frenéticos ♦♦♦ El pusk da 3 Golpes de garra, cada uno con un penalizador -2, teniendo todos como objetivo a la misma criatura. Su penalizador al ataque múltiple no se incrementa hasta que ha hecho los tres ataques. Sufre el estado torpe 2 hasta el inicio de su siguiente turno.

Críticos crueles Un pusk saca el máximo partido de cualquier debilidad que encuentra. Siempre que obtiene un impacto crítico con su Golpe de garra, el objetivo sufre 1d6 daño persistente adicional por sangrado.

DELFIN MULAR DÉBIL

MEDIANO ANIMAL

Manual de monstruos, págs. 7, 71

Percepción +5; ecolocalización acuática 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +4

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

Ecolocalización acuática Un delfín mular puede utilizar el oído como un sentido preciso en el rango indicado, pero solo bajo el agua.

Contener la respiración Un delfín mular puede contener la respiración hasta 2 horas.

CA 13; Fort +4, Ref +5, Vol +3

PG 6

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hocico +6, **Daño** 1d6 contundente

CRÍATURA 2

Cómo escalar el encuentro Abrirse camino

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: cambia el delfín mular débil por un delfín mular criado por los demonios

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro un delfín mular criado por los demonios.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro un pusk.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro un pusk y un delfín mular débil.

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +4, **Daño** 1d6 perforante

Velocidad de embestida ♦♦ El delfín mular Nada 2 veces y después da un Golpe con el hocico. Si se mueve por lo menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de ataque. Una criatura Grande o menor impactada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 14 o quedar lentificada 1 durante 1 asalto.

DELFIN MULAR CRIADO POR LOS DEMONIOS (0)

POCO COMÚN MEDIANO ANIMAL SACRILEGO

Variante de delfín mular (Manual de monstruos, págs. 7, 71)

Percepción +8; ecolocalización acuática 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +7

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

Ecolocalización acuática Un delfín mular puede utilizar el oído como un sentido preciso en el rango indicado, pero solo bajo el agua.

Contener la respiración Un delfín mular puede contener la respiración hasta 2 horas.

CA 15; Fort +7, Ref +8, Vol +6

PG 21

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hocico +7, **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +7, **Daño** 1d6+3 perforante

Velocidad de embestida ♦♦ El delfín mular Nada 2 veces y después da un Golpe con el hocico. Si se mueve por lo menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de ataque. Una criatura Grande o menor impactada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar lentificada 1 durante 1 asalto.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 3: GARFIOS Y RASTRILLOS PROFUNDOS (1 A 2)

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 2

COMPLEJO **MÁGICO** **SACRÍLEGO** **TRAMPA**

Sigilo +8

Descripción Los sellos del marco de la puerta brillan con luz ámbar, que se recoge en una faceta que hay en el centro de la puerta.

Inutilizar Religión CD 14 (entrenado), para destruir estratégicamente las runas, Latrocinio CD 15 para perturbar el rayo y que no se reúna en la faceta o *disipar magia* (1.er rango, contrarrestar CD 15) para disipar la runa

CA 18; Fort +11, Ref +5

Dureza 7 PG 30 (UR 15); Inmortalidades daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Rayo de aversión ♦ (ataque, mágico, mental, miedo) **Desencadenante** Una criatura no demoníaca se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos de la arquitectura hostil; **Efecto** La arquitectura hostil hace brillar el rayo de aversión sobre la criatura desencadenante y a continuación tira iniciativa. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

Éxito crítico El objetivo queda inmune a la trampa durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huyendo.

Rutina (1 acción) La arquitectura hostil dispara un rayo de aversión contra una criatura santificada sagrada. Si no hay ninguna criatura santificada sagrada, en su lugar dispara su rayo contra la siguiente criatura no demoníaca.

A distancia ♦ rayo de aversión +11 (alcance 30 pies [9 m], mágico, sacrílego), **Daño** 1d10+4 espiritual

Rearme La arquitectura hostil se rearma tras haber sido expuesta a la luz de una luna azul.

Cómo escalar Garfios y rastrillos profundos

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: concede una acción adicional a la arquitectura hostil para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil.

18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 4: LA ISLA RECUERDA (NIVEL 1 A 2)

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 2

ÚNICO APARICIÓN

Sigilo CD 15 (entrenado)

Descripción Los guijarros forman una mano de tamaño de un buey, que se extiende para aplastar a cualquiera que está en el agua.

Inutilizar Latrocínio CD 18 (entrenado) para separar los guijarros o bien Saber (guerra) CD 15 para reconocer y recrear la batalla.

Mano aplastante ↗ **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el pasaje sumergido; **Efecto** La mano revive su última batalla contra el demonio invasor. Da un Golpe de poder aplastante contra todas las criaturas en el pasadizo.

Cuerpo a cuerpo poder aplastante +14, **Daño** 1d10+5 contundente

Rearme 24 horas

Cómo escalar La isla recuerda

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 15 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD de las repeticiones de la historia, las habilidades y las salvaciones.

16 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD de las repeticiones de la historia, las habilidades y las salvaciones. Incrementa su daño a 1d10+9.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 5: EL SELLO CHTHONICO SE ROMPE (NIVELES 1 A 2)

ELEGECIDE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (4)

MEDIANO ANFIBIO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +8

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +5, Engaño, +4, Intimidación +5

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

CA 15; Fort +5, Ref +5, Vol +2

PG 8; Debilidades hierro frío 1, sagrado 1

Aura de perdición (aura, divino, miedo) 30 pies (9 m) El elegatecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en el aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 16. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegatecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilita. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegatecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo cola +6, **Daño** 1d6 contundente

Conjuros divinos innatos CD 16, ataque +8; 1º azote, miedo; **Trucos** (1º) atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 16; pacto demoníaco

Azote dorsal (mental) El elegatecide ataca con sus aletas dorsales posteriores enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 1d4 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 16.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegatecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegatecide.

CRÍATURA -1

Cómo escalar El sello chthonico se rompe

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 o más Puntos de Desafío: por cada 2 Puntos de Desafío más allá de 8, cambia un elegatecide por un elegatecide inquietante.

ELEGECIDE INQUIETANTE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (0)

MEDIANO ANFIBIO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +10

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +7, Engaño, +6, Intimidación +7

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

CA 17; Fort +7, Ref +7, Vol +4

PG 18; Debilidades hierro frío 1, sagrado 1

Aura de perdición (aura, divino, miedo) 30 pies (9 m) El elegatecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en el aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 18. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegatecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilita. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegatecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo cola +8, **Daño** 1d6+2 contundente

Conjuros divinos innatos CD 18, ataque +10; 1º azote, miedo; **Trucos** (1º) atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 18; pacto demoníaco

Azote dorsal (mental) El elegatecide ataca con sus aletas dorsales posteriores enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 1d4+2 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 18.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegatecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegatecide.

La Sal del Océano

Apéndice 2: Encuentros de nivel 3 a 4

Las estadísticas presentadas en este apéndice incluyen bloques de estadísticas completos para las criaturas y los riesgos que aparecen en este escenario. Estos encuentros están escritos para cuatro PJs de 3.^{er} nivel. Si tu grupo tiene una composición o un tamaño diferente, consulta en la sección Puntos básicos para el DJ de la *Guía del Juego organizado* de la Sociedad Pathfinder las instrucciones sobre cómo utilizar las barras laterales de escalado para ajustar los encuentros de tu grupo.

Algunas barras laterales de escalado hacen referencia a los ajustes de élite o débil. Las reglas de estos ajustes aparecen en las págs. 6 y 7 del *Manual de monstruos*. Si una criatura está marcada «(0)», no la incluyas en el encuentro si no se especifica lo contrario (probablemente en las barras laterales de escalado).

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 5 (NIVELES 3 A 4)

AVISO DEL MARINERO

RIESGO 3

ÚNICO COMPLEJO MÁGICO TRAMPA

Sigilo +10 (entrenado)

Descripción Una cíclope ilusoria vestida con ropas de oráculo grita un aviso, pero después se disuelve en una violenta cíclope fantasmal que pide al Caos Ciego Sin Forma que Yace Tras las Estrellas que acepte su sacrificio. Después clava un *athame* de obsidiana en el pecho de una criatura, convocando a un ser repugnante.

Inutilizar Arcanos CD 18 (entrenado) para reparar la magia de Chamenaiti, Religión u Ocultismo CD 20 (entrenado) para desviar la plegaria o bien *disipar magia* (2.^o rango; contrarrestar CD 18) para contrarrestar la advertencia.

Sacrificio de sangre ♦ **Desencadenante** Empieza la Misión de Navegación 5; **Efecto** La trampa da un Golpe con un *athame* de obsidiana contra una criatura al azar y después tira iniciativa.

Rutina ♦ Unos gomosos tentáculos carmesí aparecen de una grieta en el aire y agarran a todas las criaturas en el área, infligiendo 1d8 daño contundente y 1d8 daño por ácido (salvación básica de Fortaleza CD 20).

Cuerpo a cuerpo *athame* +12, **Daño** 1d6 perforante más 1d6 persistente por sangrado

Cómo escalar la Misión de navegación 5

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio.

23 a 27 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio. Además, desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

28 a 32 Puntos de Desafío: suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

33 o más Puntos de Desafío: suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 3 pruebas con éxito.

La Sal del Océano

ENCUENTRO A (NIVELES 3 A 4)

GARGARTHEZULS (2)

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRÍEGO

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Engaño +6, Intimidación +7, Sigilo +6

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 16; Fort +4, Ref +10, Vol +7

PG 21; Debilidades hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ tentáculo +7 (mágico, sacrílego), Daño 1d6+2 contundente

Acosar ➔ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ➔ Requisitos El gargarthezul está en la cubierta de un navío. **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ➔ Requisitos La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito. **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe utilizar todas sus acciones en tratar de Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede usar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 17. Si la criatura Desarma o Desmoraliza con éxito a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hará que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

CRÍATURA 1

Cómo escalar el Encuentro A

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: añade al encuentro un gargarthezul.

23 a 27 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos gargarthezuls.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos gargarthezuls condenados.

33 o más Puntos de Desafío: cambia los dos gargarthezuls por dos gargarthezuls condenados y añade al encuentro otros dos gargarthezuls condenados (para un total de 4).

NAVE DEMONÍACA

RIESGO 3

RARO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL MÁGICO SACRÍEGO

Sigilo +5

Descripción Algo anima una nave que transporta piratas demoníacos.

Inutilizar Religión CD 20 (entrenado) para custodiar contra la presencia demoníaca, Arcanos u Ocultismo CD 20 (entrenado) para debilitar la posesión demoníaca, Intimidación CD 20 (entrenado) para ahuyentárla o Saber (navegar) CD 18 (entrenado) para confundirla; se requieren 2 éxitos para inutilizar el riesgo.

CA 17; Fort +12, Ref +6, Vol +14

Dureza 5; PG 50 (UR 25); **Inmortalidades** impactos críticos, inmortalidades de objeto, daño de precisión; **Debilidades** hierro frío 5, sagrado 5

Sin presa no hay paga ➔ Desencadenante La nave demoníaca impacta con otro navío y empieza el Encuentro A; **Efecto** La nave demoníaca dispara garfios de abordaje al *Boca de Dragón*. Cada PJ debe hacer una salvación de Reflejos CD 20 o quedar agarrado (Huir CD 20); con un fallo crítico, también queda empalado y sufre 1d10+6 daño perforante. A continuación, la nave demoníaca tira iniciativa.

Rutina ➔ La nave demoníaca usa sus acciones en una de las siguientes opciones (a elección del DJ). Pierde una acción de su rutina si un PJ tiene éxito al Inutilizarlo o llega a su Umbral de rotura.

• **Andanada ➔** La nave demoníaca da un Golpe de cañón chthonico.

• **Escora demoníaca ➔ Efecto** El navío empieza a dar vueltas. Cada criatura en el área de riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 20. Con un fallo, queda tumbado; con un fallo crítico sufre además 2d10 daño contundente.

• **Rodarán cabezas ➔** Da un Golpe con el bauprés.

• **Saloma ➔** (auditivo) Todos los infernales a 60 pies (18 m) o menos obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, ataques de daño y salvaciones contra los efectos de miedo; todos los no infernales a 60 pies (18 m) o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 20 o quedar asustados 2 (asustados 2 con un fallo crítico).

La Sal del Océano

Cuerpo a cuerpo bauprés +11 (alcance 20 pies [6 m], sacrílego), **Daño** 1d10+8 perforante

A distancia cañón chthonico +11 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m], sacrílego), **Daño** 1d6+4 contundente más 1d6+4 fuego

GARGARTHEZUL CONDENADO (0)

CRÍATURA 2

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Engaño +8, Intimidación +9, Sigilo +8

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 31; **Debilidades** hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +9 (mágico, sacrílego), **Daño** 1d6+4 contundente

Acosar ♦ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ♦ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío. **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ♦ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito. **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 19. Si la criatura Sustrae algo, Desarma o Desmoraliza a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de la Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hará que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

La Sal del Océano

ENCUENTRO B1 (NIVELES 3 A 4)

SINGE

RIESGO 3

ÚNICO COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +10 (entrenado)

Descripción El espíritu de Singe permanece en la cofa del *Chotacabras*, desde donde lanza advertencias y dispara contra los intrusos.

Inutilizar Saber (Sociedad Pathfinder) CD 20 (entrenado) para persuadir a Singe de que sois Pathfinders o bien Religión CD 20 (entrenado) para llevar a cabo los ritos necesarios para que descansen en paz; se requieren 2 éxitos en total para inutilizar la aparición

CA 17; Fort +8, Ref +10, Vol +12

PG 45; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos; **Debilidades** vitalidad 5; **Resistencias** todo el daño 6 (excepto espíritu, fuerza, toque fantasmal o vitalidad; doble resistencia contra no mágico)

¡Repele el abordaje! ↗ Desencadenante Una o más criaturas pone pie en el pecio del *Chotacabras*; **Efecto** Singe da un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área, utiliza Aviso del vigía y después tira iniciativa.

Rutina Singe utiliza su primera acción (o acciones) para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área. Utiliza su última acción para el Aviso del vigía. Si los PJs utilizan con éxito Saber (Sociedad Pathfinder) para Inutilizar la aparición, Singe pierde una acción de las usadas para dar un Golpe de pistola larga.

A distancia pistola larga +12, **Daño** 1d10+6 fuerza

Aviso del vigía (auditivo, emoción, mental) Singe emite uno de los siguientes gritos, por orden (repitiéndolo desde arriba si es necesario). Cada criatura en el área del riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 20. Con un éxito, la criatura no resulta afectada; con un éxito crítico, obtiene además un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente salvación contra Aviso del vigía. Otros efectos dependen del grito específico, ver a continuación.

Por allí resopla: «¡Capitana, mire! ¡Una ballena enorme! ¡Viene hacia nosotros, a toda velocidad!». Con un fallo, la criatura queda fascinada durante 1 asalto, mirando a la ballena; con un fallo crítico, queda fascinada durante 1 minuto y el estado no se acaba si Singe da un Golpe contra un aliado o utiliza Aviso del vigía.

Sin cuartel: «¡Se da la vuelta para volver! ¡Es implacable! ¡Preparaos para el impacto!». Con un fallo, la criatura se desequilibra debido al movimiento; queda desprevenida durante 1 asalto. Con un fallo crítico, también queda tumbada.

Cebó para tiburones: «¡Capitana, no hay nada que hacer! ¡Va a destruir el buque!». Con un fallo, una sensación de estar perdida invade a la criatura, que queda asustada 1 e indisposta 1. Con un fallo crítico, queda asustada 2 y aturdida 1.

Hundirse con el barco: «Baje a la bodega, capitana, y asegure la *Llave Bifurcada*! ¡Trataré de darle tiempo!». Con un fallo, la criatura debe invertir una acción en guardar un objeto que sostiene; si no sostiene nada, pierde una acción huyendo. Con un fallo crítico, debe invertir tres acciones en una combinación de guardar cualquier objeto que sostiene y huir.

Rearme La aparición se desactiva 1 minuto después de que todas las criaturas abandonan el área, pero se rearma inmediatamente después.

Cómo escalar el encuentro B1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito.

23 a 27 Puntos de Desafío: desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito. Incrementa en 1 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 2 el daño de su Golpe de pistola larga y súmale 10 Puntos de Golpe.

28 a 32 Puntos de Desafío: suma dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar Golpes de pistola larga contra criaturas al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito.

33 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): suma dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar Golpes de pistola larga contra criaturas al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito. Incrementa en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 4 el daño de su Golpe de pistola larga y súmale 20 Puntos de Golpe.

La Sal del Océano

ENCUENTRO C1 (NIVELES 3 A 4)

PLAGA DE PIRAÑAS

CRIATURA 3

GRANDE ACUÁTICO ANIMAL PLAGA

Bestiary 3

Percepción +9; oler la sangre, visión en la penumbra, olfato (impreciso) 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +8

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

Oler la sangre La plaga de pirañas puede oler la sangre en el agua hasta a 1 milla (1,6 km) de distancia.

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 40; **Inmunidades** precisión, mente de plaga; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 2, cortante 5

Velocidad nadar 30 pies (9 m)

Frenesí alimenticio ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d6 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 20). Una criatura que falla su salvación sufre también 1d6 daño persistente por sangrado y un penalizador -2 por circunstancia a sus salvaciones de Reflejos contra Frenesí alimenticio mientras este daño continúa, puesto que el frenesí de las pirañas aumenta de intensidad cuando huelean sangre.

CRIATURA 3

Cómo escalar el encuentro C1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma 10 PG a la plaga de pirañas y un +1 a su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad.

23 a 27 Puntos de Desafío: cambia la plaga de pirañas por una plaga de pirañas del *Chotacabras* y añade al encuentro otra plaga de pirañas del *Chotacabras*.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro una plaga de pirañas del *Chotacabras*.

33 o más Puntos de Desafío: añade al encuentro una plaga de pirañas.

PLAGA DE PIRAÑAS

DEL CHOTACABRAS (0)

CRIATURA 2

GRANDE ACUÁTICO ANIMAL PLAGA

Variante de plaga de pirañas (Bestiary 3)

Percepción +7; oler la sangre, visión en la penumbra, olfato (impreciso) 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6

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

Oler la sangre La plaga de pirañas puede oler la sangre en el agua hasta a 1 milla (1,6 km) de distancia.

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 25; **Inmunidades** precisión, mente de plaga; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 2, cortante 5

Velocidad nadar 30 pies (9 m)

Frenesí alimenticio ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d6-2 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 18). Una criatura que falla su salvación sufre también 1d6 daño persistente por sangrado y un penalizador -2 por circunstancia a sus salvaciones de Reflejos contra Frenesí alimenticio mientras este daño continúa, puesto que el frenesí de las pirañas aumenta de intensidad cuando huelean sangre.

La Sal del Océano

ENCUENTRO D1 (NIVELES 3 A 4)

AVERRILL QUINT

CRÍATURA 4

ÚNICO MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +13 (+15 para Nadar), Sigilo +12, Supervivencia +9

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

Objetos pescado recién muerto

CA 20; Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 57, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Golpe reactivo ↗

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 18

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +14, **Daño** 2d10+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +14 (ágil), **Daño** 2d8+5 cortante más Agarrón

Órdenes de Averill ↗ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Averill ordena a un aliado que ataque o que se sitúe en posición. El aliado puede dar un Golpe de inmediato o moverse hasta la mitad de su Velocidad de nadar.

Consumir carne ↗ (manipular) Averill devora su pescado crudo y recupera 2d6 Puntos de golpe.

Graves noticias ↗ (auditivo, lingüístico, maldición, ocultista) **Requisito** Una criatura agarrada, neutralizada, inconsciente o paralizada está al alcance de Averill; **Efecto** Averill susurra al oído de la criatura, animándola a que se una a él. La criatura es incapaz de atacar a Averill Quint mientras dura el efecto, si este no utiliza ninguna acción hostil contra ella y cualquier Pathfinder muerto viviente puede tratar a dicha criatura como aliado a efectos de flanqueo. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La maldición dura 1 asalto.

Fallo crítico La maldición dura 2 asaltos.

Brazada rápida ↗ (movimiento) Averill nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

Cómo escalar el encuentro D1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: añade al encuentro un protector Pathfinder.

23 a 27 Puntos de Desafío: añade al encuentro un guardián Pathfinder.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro un protector Pathfinder y un guardián Pathfinder.

33 o más Puntos de Desafío: añade al encuentro dos guardianes Pathfinder.

PROTECTOR PATHFINDER

CRÍATURA 1

POCO COMÚN MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Variante de acechador gul (Manual de monstruos, pág. 194)

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Sigilo +7, Supervivencia +5

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

CA 17; Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 16, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 14

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +9 (ágil), **Daño** 1d8+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +9 (ágil, util), **Daño** 1d6+1 cortante más Agarrón

Consumir carne ↗ (manipular) 1d6 PG

Susurros de gul ↗ (auditivo, lingüístico, ocultista) CD 17

Brazada rápida ↗ (movimiento) El gul nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

La Sal del Océano

GUARDIÁN PATHFINDER (0)

CRÍATURA 3

POCO COMÚN	MEDIANO	ANFIBIO	MUERTO VIVIENTE	WIGHT
------------	---------	---------	-----------------	-------

Variante de wight (*Manual de monstruos*, pág. 350)

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +10, Intimidación +9, Sigilo +8

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

Equipo daga

Arma sepulcral (divino) El wight está vinculado a una daga con la que fue enterrado.

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +10

PG 40, alimentado por el despecho, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Rencor final \blacktriangleright **Desencadenante** El wight queda reducido a 0 Puntos de Golpe; **Efecto** El wight da un Golpe antes de ser destruido. Este Golpe puede infiijir rencor corruptor, pero no se aplica alimentado por el rencor.

Alimentado por el rencor Cada vez que una criatura pierde Puntos de Golpe debido a una maldición de rencor corruptor infligida por el wight, este obtiene 3 Puntos de Golpe temporales.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo \blacktriangleright daga +12 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 cortante más rencor corruptor

Cuerpo a cuerpo \blacktriangleright garra +12 (ágil), **Daño** 1d4+6 cortante más rencor corruptor

A distancia \blacktriangleright daga +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 cortante más rencor corruptor

Rencor corruptor (maldición, divino, vacío) Los ataques sin armas y con las armas vinculadas de un wight infligen una maldición que hace que la criatura se vuelva débil y rencorosa. Si un wight infiijie rencor corruptor a una criatura ya afigida por ello, la víctima hace una nueva salvación, ignorando el resultado si es mejor que un fallo. Un humanoide vivo que muere bajo la maldición se alza como un wight al cabo de 1d4 asaltos, controlado por el wight que lo mató. El engendro de wight no puede infiijir rencor corruptor y está torpe 2. Si su creador muere o después de aproximadamente un mes de existencia, el nuevo wight se vuelve autónomo y se convierte en un wight normal; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Etapa 1** drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** drenado 2 y no trata como aliada a ninguna criatura; **Etapa 3** Como la etapa 2, excepto drenado 3 (1 asalto); **Etapa 4** Como la etapa 2 excepto drenado 4 (1 asalto)

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 1: ORCA A ESTRIBOR (NIVELES 3 A 4)

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 3

ÚNICO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +7

Descripción Una orca gigantesca, conocida como la Borrasca de Abendego, salta del agua. Su boca se abre para morder cualquier parte del navío a su alcance.

Inutilizar Medicina CD 20 (entrenado) para quitarle el arpón, Naturaleza CD 21 (entrenado) para calmar a la orca o Intimidación CD 23 (entrenado) para asustarla y que se vaya; se requieren 2 éxitos en total para dominarla.

CA 22; Fort +9, Ref +15

PG 50

Por allí resopla  **Desencadenante** La Borrasca de Abendego ajusta su velocidad a la del *Boca de Dragón*; **Efecto** La orca salta por encima del navío y arranca de la cubierta el palo mayor, lo que inflige 30 puntos de daño al *Boca de Dragón*. Todas las criaturas en cubierta sufren 2d8 daño contundente debido a las astillas y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos CD 20. La Borrasca de Abendego tira iniciativa.

Rutina  La Borrasca de Abendego se lanza contra el casco del *Boca de dragón*. Con cada acción, da un Golpe de aleta contra un PJ adyacente a la borda. Siempre que da un Golpe de aleta, también inflige al navío su daño por Golpe, tanto si tiene éxito como si no.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo aleta +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+7 contundente

Cómo escalar Orca a estribor

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: concede al riesgo una acción adicional para su rutina (que le otorga un ataque adicional de aleta). Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 2: MOVIMIENTO DE PINZA (NIVELES 7 A 8)

DRACO OCEÁNICO DEMONÍACO

RARO MEDIANO AGUA ANFIBIO DRAGÓN SACRILEGO

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +13, Intimidación +9, Sigilo +12, Supervivencia +10

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

CA 20; Fort +14, Ref +12, Vol +10

PG 75; Inmunidades paralizado, sueño; Resistencias ácido 12; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Coletazo ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del draco oceánico utiliza una acción para dar un Golpe o hacer una prueba de habilidad; **Efecto** El draco oceánico da un Golpe de cola a la criatura desencadenante. Si acierta, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a la tirada desencadenante.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 50 pies (15 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ colmillos +15, **Daño** 3d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +15 [alcance 10 pies (3 m)], **Daño** 3d6+3 contundente

Conjuros divinos innatos CD 19; 2.º sordera; 1.º azote

Rituales CD 19; pacto demoníaco

Mucosidad chthonica ➔ (primigenio, sacrilego) El draco oceánico escupe una bola de mucosidad chthonica hasta un rango de distancia de 50 pies (15 m), que origina una explosión de 10 pies (3 m). Las criaturas en el interior de la explosión sufren 4d6 daño espiritual (CD 19, salvación básica de Reflejos). Quienes fallan la salvación sufren 1d6 daño espiritual persistente y también un penalizador -5 pies (1,5 m) por estatus a su Velocidad. Esta reducción se acaba a la vez que el daño espiritual persistente. El draco no puede usar de nuevo su Mucosidad chthonica durante 1d6 asaltos.

Frenesí dracónico ➔ El draco oceánico da un Golpe de colmillos y dos de cola en cualquier orden.

Arranque de velocidad ➔ (movimiento) **Frecuencia** tres veces al día; Efecto El draco oceánico da dos Zancadas o Vuela dos veces.

BRIBÓN DE AGUA (0)

PEQUEÑO AGUA ANFIBIO ELEMENTAL

Bestiary 3

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas talásico

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +6

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

CA 16; Fort +7, Ref +11, Vol +4

PG 20, curación rápida 2 (bajo el agua); Inmunidades paralizado, san grado, sueño, veneno; Resistencias ácido 3, fuego 3

Velocidad 20 pies (6 m), volar 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +8 (ágil, util), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17, ataque base +9; 2.º presa ácida; 1.º

crear agua

Aliento ácido ➔ (ácido, arcano) El brión de agua exhala ácido en

Cómo escalar Movimiento de pinza

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío.

20 o más Puntos de Desafío: por cada 4 Puntos de Desafío más allá de 16, añade al encuentro un brión de agua.

un cono de 15 pies (4,5 m), que infinge 2d6 daño por ácido a cada criatura en el área (salvación básica de Reflejos CD 17). El brión de agua no puede usar de nuevo su aliento ácido durante 1d4 asaltos.

Sofocar ➔ (arcano, agua) El brión de agua expulsa de su pelaje una cantidad de agua aparentemente interminable para apagar todos los fuegos en una emanación de 5 pies (1,5 m). El brión extingue automáticamente todos los fuegos no mágicos y trata de contrarrestar los fuegos mágicos (modificador +7 a contrarrestar).

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 4: CARGA MALDITA (NIVELES 3 A 4)

CARGA MALDITA

RIESGO 4

MÁGICO SACRILEGO TRAMPA

Sigilo CD 18 (entrenado) o *detectar magia*

Descripción Una caja de embalaje de madera que luce un sello chthonico brilla con un poder que emana de su interior.

Inutilizar Latrocino CD 22 (entrenado) para abrir la caja de embalaje liberando gradualmente su energía mágica, o *disipar magia* (2.º rango; contrarrestar CD 18) para disipar la runa.

CA 18; Fort +14, Ref +8

Dureza 5; **PG** 46 (UR 23); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Despresurización planaria (divino) **Desencadenante** Una criatura toca el sello de la caja de embalaje; **Efecto** El pacto demoníaco incompleto hace que la caja explote. Trocitos de madera y energía de las Fisuras Exteriores infligen $2d8+5$ daño contundente y $2d8+5$ daño espiritual a todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos (salvación básica de Reflejos CD 21).

Cómo escalar Carga maldita

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $4d10+14$ el daño debido a la Despresurización planaria.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria. Además, incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $4d10+14$ el daño debido a la Despresurización planaria.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 2: ABRIRSE CAMINO (NIVELES 3 A 4)

PUSKS (2)

PEQUEÑO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Manual de monstruos, pág. 72

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano; telepatía 100 pies (30 m)

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

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

Pereza Cuando un pusk recupera sus acciones, tira 1d4. El pusk recupera dicho número de acciones para el turno (hasta un máximo de 3, o de 2 si es un esbirro). Los efectos como el estado lentificado pueden reducir aún más su número de acciones.

CA 17; Fort +10, Ref +4, Vol +8

PG 36; Debilidades hierro frío 3, sagrado 3

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10 (mágico, sacrilego), **Daño** 1d8+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +10 (ágil, mágico, sacrilego), **Daño** 1d6+4 cortante

Conjuros divinos innatos CD 16; 3.º *lentificar*; 1.º *miedo*

Rituales CD 16; *pacto demoníaco*

Encogerse ♦ El pusk se hace lo más pequeño posible, protegiendo con sus miembros sus órganos vitales. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA, pero sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque. Esto dura hasta que se aleja de su espacio actual, queda inconsciente o acaba con el efecto como una acción gratuita.

Cortes frenéticos ♦♦♦ El pusk da 3 Golpes de garra, cada uno con un penalizador -2, teniendo todos como objetivo a la misma criatura. Su penalizador al ataque múltiple no se incrementa hasta que ha hecho los tres ataques. Sufre el estado torpe 2 hasta el inicio de su siguiente turno.

Críticos crueles Un pusk saca el máximo partido de cualquier debilidad que encuentra. Siempre que obtiene un impacto crítico con su Golpe de garra, el objetivo sufre 1d6 daño persistente adicional por sangrado.

CRÍATURA 2

Cómo escalar el encuentro Abrirse camino

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma al encuentro un delfín mular criado por los demonios.

23 a 27 Puntos de Desafío: suma al encuentro dos delfines mulares criados por los demonios.

28 a 32 Puntos de Desafío: suma al encuentro dos pusks.

33 o más Puntos de Desafío: suma al encuentro un delfín mular criado por los demonios y dos pusks.

DELFIN MULAR CRIADO POR LOS DEMONIOS (0)

CRÍATURA 1

POCO COMÚN MEDIANO ANIMAL SACRILEGO

Variante de delfín mular (*Manual de monstruos*, págs. 7, 71)

Percepción +8; ecolocalización acuática 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +7

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

Ecolocalización acuática Un delfín mular puede utilizar el oído como un sentido preciso en el rango indicado, pero solo bajo el agua.

Contener la respiración Un delfín mular puede contener la respiración hasta 2 horas.

CA 15; Fort +7, Ref +8, Vol +6

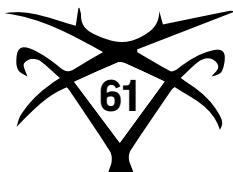
PG 21

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hocico +7, **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +7, **Daño** 1d6+3 perforante

Velocidad de embestida ♦♦ El delfín mular Nada 2 veces y después da un Golpe con el hocico. Si se mueve por lo menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de ataque. Una criatura Grande o menor impactada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar lentificada 1 durante 1 asalto.



La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 3: GARFIOS Y RASTRILLOS PROFUNDOS (NIVELES 3 A 4)

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 4

COMPLEJO MÁGICO SACRÍLEGO TRAMPA

Sigilo +12

Descripción Los sellos del marco de la puerta brillan con luz ámbar, que se recoge en una faceta que hay en el centro de la puerta.

Inutilizar Religión CD 17 (entrenado), para destruir estratégicamente las runas, Latrocinio CD 15 para perturbar el rayo y que no se reúna en la faceta o *disipar magia* (1.er rango, contrarrestar CD 18) para disipar la runa

CA 10; Fort +14, Ref +8

Dureza 13 **PG** 46 (UR 23); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Rayo de aversión ♦ (ataque, mágico, mental, miedo) **Desencadenante** Una criatura no demoníaca se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos de la arquitectura hostil; **Efecto** La arquitectura hostil hace brillar el rayo de aversión sobre la criatura desencadenante y a continuación tira iniciativa. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

Éxito crítico El objetivo queda inmune a la trampa durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huyendo.

Rutina (1 acción) La arquitectura hostil dispara un rayo de aversión contra una criatura santificada sagrada. Si no hay ninguna criatura santificada sagrada, en su lugar dispara su rayo contra la siguiente criatura no demoníaca.

A distancia ♦ rayo de aversión +14 [alcance 30 pies (9 m), mágico, sacrílego], **Daño** 2d8+5 espiritual

Rearme La arquitectura hostil se rearma tras haber sido expuesta a la luz de una luna azul.

Cómo escalar Garfiros y rastrillos profundos

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: concede una acción adicional a la arquitectura hostil para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 4: LA ISLA RECUERDA (NIVELES 3 A 4)

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 4

ÚNICO APARICIÓN

Sigilo CD 18 (entrenado)

Descripción Los guijarros forman una mano de tamaño de un buey, que se extiende para aplastar a cualquiera que está en el agua.

Inutilizar Latrocino CD 22 (entrenado) para separar los guijarros o bien Saber (guerra) CD 18 para reconocer y recrear la batalla.

Mano aplastante ↳ **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el pasaje sumergido; **Efecto** La mano revive su última batalla contra el demonio invasor. Da un Golpe de poder aplastante contra todas las criaturas en el pasadizo.

Cuerpo a cuerpo poder aplastante +17, **Daño** 4d8+10 contundente

Rearme 24 horas

Cómo escalar La isla recuerda

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD de las repeticiones de la historia, las habilidades y las salvaciones.

33 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD de las repeticiones de la historia, las habilidades y las salvaciones. Incrementa su daño a 1d10+9.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 5: EL SELLO CHTHONICO SE ROMPE (NIVELES 3 A 4)

ELEGECIDE INQUIETANTE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (4) CRIATURA 1

MEDIANO ANFIBIO DEMONIO INFERNAL SACRÍLEGO

Percepción +10

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +7, Engaño, +6, Intimidación +7

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

CA 17, Fort +7, Ref +7, Vol +4

PG 18; Debilidades hierro frío 1, sagrado 1

Aura de perdición (aura, divino, miedo) 30 pies (9 m) El elegecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en el aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 18. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilita. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +8, **Daño** 1d6+2 contundente

Conjuros divinos innatos CD 18, ataque +10; **1.º azote, miedo; Trucos** (1.º) atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 18; pacto demoníaco

Azote dorsal ➤ (mental) El elegecide ataca con sus aletas dorsales posteriores enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 1d4+2 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 18.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegecide.

Cómo escalar El sello chthonico se rompe

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 o más Puntos de Desafío: por cada 4 Puntos de Desafío más allá de 16, añade al encuentro un elegecide inquietante.

La Sal del Océano

Apéndice 3: Encuentros de nivel 5 a 6

Las estadísticas presentadas en este apéndice incluyen bloques de estadísticas completos para las criaturas y los riesgos que aparecen en este escenario. Estos encuentros están escritos para cuatro PJs de 5.º nivel. Si tu grupo tiene una composición o un tamaño diferente, consulta en la sección Puntos básicos para el DJ de la *Guía del Juego organizado* de la Sociedad Pathfinder las instrucciones sobre cómo utilizar las barras laterales de escalado para ajustar los encuentros de tu grupo.

Algunas barras laterales de escalado hacen referencia a los ajustes de élite o débil, cuyas reglas aparecen en las págs. 6 y 7 del *Manual de monstruos*. Si una criatura está marcada «(0)», no la incluyas en el encuentro si no se indica lo contrario (probablemente en las barras laterales de escalado).

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 5 (NIVELES 5 A 6)

AVISO DEL MARINERO

RIESGO 5

ÚNICO COMPLEJO MÁGICO TRAMPA

Sigilo +13 (entrenado)

Descripción Una cíclope ilusoria vestida con ropas de oráculo grita un aviso, pero después se disuelve en una violenta cíclope fantasmal que pide al Caos Ciego Sin Forma que Yace Tras las Estrellas que acepte su sacrificio. Después clava un *athame* de obsidiana en el pecho de una criatura, convocando a un ser repugnante.

Inutilizar Arcanos CD 21 (entrenado) para reparar la magia de Chamenaiti, Religión u Ocultismo CD 23 (entrenado) para desviar la plegaria o bien *disipar magia* (3.º rango; contrarrestar CD 21) para contrarrestar la trampa.

Sacrificio de sangre ♦ **Desencadenante** Empieza la Misión de Navegación 5; **Efecto** La trampa da un Golpe con un *athame* de obsidiana contra una criatura al azar y después tira iniciativa.

Rutina ♦ Unos gomosos tentáculos carmesí aparecen de una grieta en el aire y agarran a todas las criaturas en el área, infligiendo 1d6+3 daño contundente y 1d6+3 daño por ácido (salvación básica de Fortaleza CD 22).

Cuerpo a cuerpo *athame* +15, **Daño** 1d8 perforante más 1d8 persistente por sangrado

Cómo escalar la Misión de navegación 5

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio.

12 a 13 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio. Además, desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

14 a 15 Puntos de Desafío: suma dos acciones a la rutina, cada una de las cuales es utilizada por el Aviso del marinero para dar un Golpe de *athame* contra un objetivo aleatorio. Además, incrementa en 1 los modificadores al ataque, las CD y el modificador por Sigilo de la trampa, e incrementa en 2 el daño infligido por su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): suma dos acciones a la rutina, cada una de las cuales es utilizada por el Aviso del marinero para dar un Golpe de *athame* contra un objetivo aleatorio. Además, incrementa en 1 los modificadores al ataque, las CD y el modificador por Sigilo de la trampa, e incrementa en 2 el daño infligido por su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 3 pruebas con éxito.

La Sal del Océano

ENCUENTRO A (NIVELES 5 A 6)

GARGARHEZUL MAYOR

CRÍATURA 3

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRÍEGO

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +10, Engaño +9, Intimidación +10, Sigilo +9

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 19; Fort +6, Ref +12, Vol +9

PG 48; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo \blacktriangleleft tentáculo +10 (mágico, sacrílego), **Daño** 1d8+6

Acosar $\blacktriangleright\blacktriangleright$ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza $\blacktriangleright\blacktriangleright$ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío. **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia $\blacktriangleright\blacktriangleright$ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito. **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 20. Si la criatura Desarma o Desmoraliza con éxito a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hará que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

Cómo escalar el Encuentro A

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro un gargarthezul mayor.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos gargarthezules mayores.

14 a 15 Puntos de Desafío: cambia el gargarthezul mayor por un gargarthezul mayor condenado y añade al encuentro otro gargarthezul mayor condenado.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): cambia la plaga de vescavores por una plaga de vescavores condenada, cambia el gargarthezul mayor por un gargarthezul mayor condenado y añade al encuentro otro gargarthezul mayor condenado.

PLAGA DE VESCAVORES

CRÍATURA 5

GRANDE INFERNAL PLAGA SACRÍEGO

Manual de monstruos, pág. 347

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo, +10, Sigilo +13

Fue -2, Des +5, Con +4, Int -3, Sab +1, Car +1

CA 21; Fort +11, Ref +15, Vol +9

PG 60; Inmortalidades mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5, hierro frío 5, sagrado 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 5, cortante 2

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Devorarlo todo $\blacktriangleright\blacktriangleright$ La plaga devora hasta la propia tierra que hay bajo sus pies. La plaga da una Zancada. Todas las casillas que ocupa durante su movimiento se convierten en terreno difícil. Toda criatura que lo atraviesa ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 21 o caer tumbada.

Parloteos enloquecedores \blacktriangleright (auditivo, mental) Cada criatura anonadada en el espacio de la plaga debe hacer una salvación de Voluntad CD 21 mientras la plaga entona la cantinela inacabable de las Fisuras Exteriores.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda confuso durante 1 asalto y no puede designar a ningún demonio como objetivo mientras está confundido de esta forma.

Mordiscos hambrientos \blacktriangleright Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6 daño perforante (salvación básica de Fortaleza CD 20). Una criatura que falla su salvación queda además anonadada 1 durante un asalto.

La Sal del Océano

NAVE DEMONÍACA

RIESGO 3

RARO **COMPLEJO** **DEMONIO** **INFERNAL** **MEDIOAMBIENTAL** **SACRILEGO**

Sigilo +5

Descripción Una presencia demoníaca anima el buque que transporta a los piratas demoníacos.

Inutilizar Religión CD 20 (entrenado) para proteger contra la presencia demoníaca, Arcanos u Ocultismo CD 20 (entrenados ambos) para debilitar la posesión demoníaca, Intimidación CD 20 (entrenado) para ahuyentarla o Saber (navegar) CD 18 (entrenado) para confundirla; se requieren dos éxitos para desactivar el riesgo.

CA 17; Fort +12, Ref +6, Vol +14

Hardness 5; PG 50 (UR 25); Inmunidades impactos críticos, inmunidades objeto, daño de precisión; **Debilidades** hierro frío 5, sagrado 5

Sin presa no hay paga **Desencadenante** La nave demoníaca impacta con otro navío y empieza el Encuentro A; **Efecto** La nave demoníaca dispara garfios de abordaje al *Boca de Dragón*. Cada PJ debe hacer una salvación de Reflejos CD 20 o quedar agarrado (Huir CD 20); con un fallo crítico, también queda empalado y sufre 1d10+6 daño perforante. A continuación, el riesgo tira iniciativa.

Rutina **Andanada** Da un Golpe de cañón chthonico.

- **Andanada** Da un Golpe de cañón chthonico.
- **Escora demoníaca** **Efecto** El navío empieza a dar vueltas. Cada criatura en el área de riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 20. Con un fallo, queda tumbado; con un fallo crítico sufre además 2d10 daño contundente.

- **Rodarán cabezas** **Efecto** Da un Golpe con el bauprés.
- **Saloma** **(auditivo)** Todos los infernales a 60 pies (18 m) o menos obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra los efectos de miedo; todos los no infernales a 60 pies (18 m) o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 20 o quedar asustados 1 (asustados 2 con un fallo crítico).

Cuerpo a cuerpo bauprés +11 (alcance 20 pies [6 m], sagrado), **Daño** 1d10+8 perforante

A distancia cañón chthonico +11 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m], sagrado), **Daño** 1d6+4 contundente más 1d6+4 fuego

GARGARTHEZUL MAYOR CONDENADO (0) CRIATURA 4

POCO COMÚN **MEDIANO** **DEMONIO** **INFERNAL** **SACRILEGO**

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +12, Engaño +11, Intimidación +12, Sigilo +11

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 1d6 daño mental.

CA 21; Fort +8, Ref +13, Vol +12

PG 68; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo **Efecto** tentáculo +12 (mágico, sagrado), **Daño** 1d8+8

Acosar **Efecto** El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza **Efecto** **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío; **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia **Efecto** **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito; **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 22. Si la criatura Desarma o Desmoraliza con éxito a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hace que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

PLAGA DE VESCAVORS CONDENADOS (0) CRIATURA 6

GRANDE **INFERNAL** **PLAGA** **SACRILEGO**

Manual de monstruos, pág. 347

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo, +12, Sigilo +15

Fue -2, Des +5, Con +4, Int -3, Sab +1, Car +1

CA 23; Fort +13, Ref +17, Vol +11

PG 80; Inmunidades mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5, hierro frío 5, sagrado 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 5, cortante 2

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Devorarlo todo **Efecto** La plaga devora hasta la propia tierra que hay bajo sus pies. La plaga da una Zancada. Todas las casillas que ha ocupado durante su movimiento se convierten en terreno difícil. Toda criatura que lo atraviesa ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 23 o caer tumbada.

La Sal del Océano

Parloteos enloquecedores ♦ (auditivo, mental) Cada criatura anonadada en el espacio de la plaga debe hacer una salvación de Voluntad CD 23 mientras la plaga entona la cantinela inacabable de las Fisuras Exteriores.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda confuso durante 1 asalto y no puede designar a ningún demonio como objetivo mientras está confundido de esta forma.

Mordiscos hambrientos ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6+2 daño perforante (salvación básica de Fortaleza CD 22). Una criatura que falla su salvación queda además anonadada 1 durante un asalto.

La Sal del Océano

ENCUENTRO B1 (NIVELES 5 A 6)

SINGE

RIESGO 5

ÚNICO COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +13 (entrenado)

Descripción El espíritu de Singe permanece en la cofa del *Chotacabras*, desde donde lanza advertencias y dispara contra los intrusos.

Inutilizar Saber (Sociedad Pathfinder) CD 20 (entrenado) para persuadir a Singe de que sois Pathfinders o bien Religión CD 23 (entrenado) para llevar a cabo los ritos necesarios para que descansen en paz; se requieren 2 éxitos en total para inutilizar la aparición

CA 20; Fort +11, Ref +13, Vol +15

PG 54; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos; **Debilidades** vitalidad 7; **Resistencias** todo el daño 7 (excepto espíritu, fuerza, toque fantasmal o vitalidad; doble resistencia contra no mágico)

¡Repele el abordaje! ↗ Desencadenante Una o más criaturas pone pie en el pecio del *Chotacabras*; **Efecto** Singe da un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área, utiliza Aviso del vigía y después tira iniciativa.

Rutina Singe utiliza su primera acción (o acciones) para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área. Utiliza su última acción para el Aviso del vigía. Si los PJs utilizan con éxito Saber (Sociedad Pathfinder) para Inutilizar la aparición, Singe pierde una acción de las usadas para dar un Golpe de pistola larga.

A distancia pistola larga +15, **Daño** 2d8+7 fuerza

Aviso del vigía (auditivo, emoción, mental) Singe emite uno de los siguientes gritos, por orden (repitiéndolo desde arriba si es necesario). Cada criatura en el área del riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 22. Con un éxito, la criatura no resulta afectada; con un éxito crítico, obtiene además un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente salvación contra Aviso del vigía. Otros efectos dependen del grito específico, ver a continuación.

Por allí resopla: «¡Capitana, mire! ¡Una ballena enorme! ¡Viene hacia nosotros, a toda velocidad!». Con un fallo, la criatura queda fascinada durante 1 asalto, mirando a la ballena; con un fallo crítico, queda fascinada durante 1 minuto y el estado no se acaba si Singe da un Golpe contra un aliado o utiliza Aviso del vigía.

Sin cuartel: «¡Se da la vuelta para volver! ¡Es implacable! ¡Preparaos para el impacto!». Con un fallo, la criatura se desequilibra debido al movimiento; queda desprevenida durante 1 asalto. Con un fallo crítico, también queda tumbada.

Cebó para tiburones: «¡Capitana, no hay nada que hacer! ¡Va a destruir el buque!». Con un fallo, una sensación de estar perdida invade a la criatura, que queda asustada 1 e indisposta 1. Con un fallo crítico, queda asustada 2 y aturdida 1.

Hundirse con el barco: «Baje a la bodega, capitana, y asegure la *Llave Bifurcada*! ¡Trataré de darle tiempo!». Con un fallo, la criatura debe invertir una acción en guardar un objeto que sostiene; si no sostiene nada, pierde una acción huyendo. Con un fallo crítico, debe invertir tres acciones en una combinación de guardar cualquier objeto que sostiene y huir.

Rearme La aparición se desactiva 1 minuto después de que todas las criaturas abandonan el área, pero se rearma inmediatamente después.

Cómo escalar el encuentro B1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito.

12 a 13 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito. Además, incrementa en 1 la CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación y modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 2 el daño de su pistola larga y súmale 10 PG.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito. Además, incrementa en 2 la CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación y modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 4 el daño de su pistola larga y súmale 20 PG.

La Sal del Océano

ENCUENTRO C1 (NIVELES 5 A 6)

MORENA GIGANTE

CRÍATURA 5

GRANDE ACUÁTICO ANIMAL

Manual de monstruos, pág. 16

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

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo, +13, Sigilo +13

Fue +6, Des +2, Con +3, Int -4, Sab +2, Car -1

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

PG 65; Resistencias contundente 5, perforante 5

Emboscarse → **Desencadenante** Una criatura objetivo pasa a 20 pies (6 m) o menos del lugar donde se esconde la morena gigante sin haberla detectado; **Efecto** La morena gigante se lanza al ataque desde su escondite, Nada directamente hacia la criatura desencadenante y da un Golpe de mandíbulas contra ella. La criatura objetivo está desprevenida ante este ataque.

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño**

2d6+8 perforante más Agarrón

Mandíbulas faríngeas ♦♦ **Requisitos** La morena gigante tiene alguna criatura agarrada en las mandíbulas; **Efecto** Utiliza su segundo par de mandíbulas para arrastrar la presa hacia su gaznate. La morena infinge 1d6+4 daño perforante a la criatura agarrada y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a sus intentos de Engullir y a la CD para que la criatura Huya. Este efecto acaba si el objetivo Huye o la morena gigante lo Engulle.

Engullir ♦ (ataque) Pequeño, 1d6+6 contundente, Liberarse 12

CRÍATURA 5

Cómo escalar el encuentro C1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: suma 10 Puntos de Golpe a la morena gigante y +1 a su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad.

12 a 13 Puntos de Desafío: los PJs se enfrentan a dos morenas gigantes del Chotacabras.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade una morena gigante del Chotacabras al encuentro.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): los PJs se enfrentan a dos morenas gigantes.

MORENA GIGANTE DEL CHOTACABRAS (0) CRÍATURA 4

GRANDE ACUÁTICO ANIMAL

Variante de morena gigante (Manual de monstruos, pág. 16)

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

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo, +11, Sigilo +11

Fue +6, Des +2, Con +3, Int -4, Sab +2, Car -1

CA 19; Fort +12, Ref +11, Vol +7

PG 50; Resistencias contundente 5, perforante 5

Emboscarse → **Desencadenante** Una criatura objetivo pasa a 20 pies (6 m) o menos del lugar donde se esconde la morena gigante sin haberla detectado; **Efecto** La morena gigante se lanza al ataque desde su escondite, Nada directamente hacia la criatura desencadenante y da un Golpe de mandíbulas contra ella. La criatura objetivo está desprevenida ante este ataque.

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+6 perforante más Agarrón

Mandíbulas faríngeas ♦♦ **Requisitos** La morena gigante tiene alguna criatura agarrada en las mandíbulas; **Efecto** Utiliza su segundo par de mandíbulas para arrastrar la presa hacia su gaznate. La morena infinge 1d6+2 daño perforante a la criatura agarrada y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a sus intentos de Engullir y a la CD para que la criatura Huya. Este efecto acaba si el objetivo Huye o la morena gigante lo Engulle.

Engullir ♦ (ataque) Pequeño, 1d6+4 contundente, Liberarse 12

La Sal del Océano

ENCUENTRO D1 (NIVELES 5 A 6)

AVERRILL QUINT

ÚNICO MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +16 (+18 para Nadar), Sigilo +15, Supervivencia +12

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

Objetos pescado recién muerto

CA 23; Fort +14, Ref +14, Vol +12

PG 91, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Golpe reactivo ↗

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 21

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +17, Daño 2d10+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +17 (ágil), Daño 2d8+8 cortante más Agarrón

Órdenes de Averill ↗ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Averill ordena a un aliado que ataque o que se sitúe en posición. El aliado puede dar un Golpe de inmediato o moverse hasta la mitad de su Velocidad de nadar.

Consumir carne ↗ (manipular) Averill devora su pescado crudo y recupera 2d6 Puntos de golpe.

Graves noticias ↗ (auditivo, lingüístico, maldición, ocultista) **Requisito** Una criatura agarrada, neutralizada, inconsciente o paralizada está al alcance de Averill; **Efecto** Averill susurra al oído de la criatura, animándola a que se una a él. La criatura es incapaz de atacar a Averill Quint mientras dura el efecto, si este no utiliza ninguna acción hostil contra ella y cualquier Pathfinder muerto viviente puede tratar a dicha criatura como aliado a efectos de flanqueo. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La maldición dura 1 asalto.

Fallo crítico La maldición dura 2 asaltos.

Brazada rápida ↗ (movimiento) Averill nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

GUARDIÁN PATHFINDER

POCO COMÚN MEDIANO ANFIBIO MUERTO VIVIENTE WIGHT

Variante de wight (*Manual de monstruos*, pág. 350)

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +10, Intimidación +9, Sigilo +8

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

Equipo daga

Arma sepulcral (divino) El wight está vinculado a una daga con la que fue enterrado.

CA 18; Fort +11, Ref +6, Vol +10

PG 40, alimentado por el desecho, curación del vacío; **Inmunidades**

CRÍATURA 6

Cómo escalar el encuentro D1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro un guardián Pathfinder.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro un centinela Pathfinder.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro un centinela Pathfinder y un guardián Pathfinder.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro dos centinelas Pathfinder.

efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Rencor final ↗ **Desencadenante** El wight queda reducido a 0 Puntos de Golpe; **Efecto** El wight da un Golpe antes de ser destruido. Este Golpe puede infiligr rencor corruptor, pero no se aplica alimentado por el rencor.

Alimentado por el rencor Cada vez que una criatura pierde Puntos de Golpe debido a una maldición de rencor corruptor infligida por el wight, este obtiene 3 Puntos de Golpe temporales.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ daga +12 (ágil, versátil Cor), Daño 1d4+6 cortante más rencor corruptor

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +12 (ágil), Daño 1d4+6 cortante más rencor corruptor

A distancia ↗ daga +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), Daño 1d4+6 cortante más rencor corruptor

Rencor corruptor (maldición, divino, vacío) Los ataques sin armas y con las armas vinculadas de un wight infligen una maldición que hace que la criatura se vuelva débil y rencorosa. Si un wight infiligr rencor corruptor a una criatura ya afligida por ello, la víctima hace una nueva salvación, ignorando el resultado si es mejor que un fallo. Un humanoide vivo que muere bajo la maldición se alza como un wight al cabo de 1d4 asaltos, controlado por el wight que lo mató. El engendro de wight no puede infiligr rencor corruptor y está torpe 2. Si su creador muere o después de aproximadamente un mes de existencia, el nuevo wight se vuelve autónomo y se convierte en un wight normal; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Etapa 1** drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** drenado 2 y no trata como aliada a ninguna criatura; **Etapa 3** Como la etapa 2, excepto drenado 3 (1 asalto); **Etapa 4** Como la etapa 2 excepto drenado 4 (1 asalto)

La Sal del Océano

CENTINELA PATHFINDER (0)

MEDIANO ESPÍRITU INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Variante de poltergeist (*Manual de monstruos*, pág. 287)

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14

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

Ligado a una ubicación Un centinela Pathfinder está vinculado al pecio del *Chotacabras* y no puede alejarse más de 120 pies (36 m) de él.

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +13

PG 55, curación del vacío, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, sangrado, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, toque fantasmal, espíritu o vitalidad; resistencia doble contra no mágico)

Invisibilidad natural Un poltergeist es naturalmente invisible. Solo se vuelve visible cuando utiliza Asustar.

Rejuvenecimiento (ocultismo) Cuando un poltergeist es destruido, se vuelve a formar, completamente curado, en el mismo lugar en el que fue destruido después de 2d4 días. Solo se le puede destruir de forma permanente si alguien determina la razón de su existencia y arregla cualquier cosa que evitara el descanso del espíritu.

Defensa telecinética ➔ **Desencadenante** Una criatura se acerca a 10 pies (3 m) o menos del poltergeist; **Efecto** El poltergeist da un Golpe de objeto telecinético contra la criatura desencadenante.

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

A distancia ➔ objeto telecinético +13 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], mágico, ocultismo), **Daño** 2d12 contundente, perforante o cortante (dependiendo del objeto)

Conjuros ocultistas innatos CD 23, ataque +13; **3.º maniobra telecinética** (a voluntad); **Trucos (3.º)** mano telecinética

Asustar ➔ (concentrar, emoción, incapacitación, mental, miedo) **Requisitos** El poltergeist debe ser invisible; **Efecto** El poltergeist se hace visible, apareciendo como un humanoide esquelético y fantasmal. Cada criatura a 30 pies (9 m) o menos debe hacer una salvación de Voluntad CD 21, quedando asustada 2 con un fallo. Con un fallo crítico, esta además huyendo el mismo tiempo que está asustada. Con un éxito, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. Al inicio de su siguiente turno, el poltergeist se vuelve invisible de nuevo.

Tormenta telecinética ➔ (concentrar, ocultismo) El poltergeist arroja telecinéticamente numerosos objetos pequeños, como por ejemplo docenas de cubiertos de plata o de libros, o bien esparciéndolos entre muchos enemigos, o bien dirigiéndolos a un solo objetivo.

- Cuando este efecto se dispersa entre múltiples enemigos, el poltergeist da un Golpe de objeto telecinético con un penalizador -2 contra cada criatura a 30 pies (9 m) o menos. Cuentan como un solo ataque para el penalizador al ataque múltiple del poltergeist, que no se incrementa hasta después de todos los ataques.
- Cuando este efecto solo tiene un objetivo, el poltergeist da un Golpe de objeto telecinético contra el objetivo y el daño se incrementa a 3d12. Infinge 1d12 daño con un fallo y no infinge daño con un fallo crítico.

CRÍATURA 5

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 1: ORCA A ESTRIBOR (NIVELES 5 A 6)

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 7

ÚNICO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +13

Descripción Una orca gigantesca, conocida como la Borrasca de Abendego, salta del agua. Su boca se abre para morder cualquier parte del navío a su alcance.

Inutilizar Medicina CD 20 (entrenado) para quitarle el arpón, Naturaleza CD 21 (entrenado) para calmar a la orca o Intimidación CD 23 (entrenado) para asustarla y que se vaya; se requieren 2 éxitos en total para dominarla.

CA 25; Fort +12, Ref +17

PG 66

Por allí resopla ➔ Desencadenante La Borrasca de Abendego ajusta su velocidad a la del *Boca de Dragón*; **Efecto** La orca salta por encima del navío y arranca de la cubierta el palo mayor, lo que inflige 30 puntos de daño al *Boca de Dragón*. Todas las criaturas en cubierta sufren 2d8 daño contundente debido a las astillas y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos CD 20. La Borrasca de Abendego tira iniciativa.

Rutina ➔ La Borrasca de Abendego se lanza contra el casco del *Boca de dragón*. Con cada acción, da un Golpe de aleta contra un PJ adyacente a la borda. Siempre que da un Golpe de aleta, también inflige al navío su daño por Golpe, tanto si tiene éxito como si no.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo aleta +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d6+6 contundente

Cómo escalar Orca a estribor

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: concede al riesgo de la orca una acción adicional para su rutina (lo que le concede un ataque adicional de aleta). Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Concédelle una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 2: MOVIMIENTO DE PINZA (NIVELES 5 A 6)

XURGIMOTH

CRÍATURA 7

GRANDE ANFIBIO DRAGÓN PRIMIGENIO

Dragón astado joven (*Manual de monstruos*, pág. 120)

Percepción +14, olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad
Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +11, Arcanos +14, Atletismo +15, Diplomacia +14, Engaño +12, Intimidación +14, Naturaleza +12, Ocultismo +15, Saber (bosques) +12, Sigilo +13, Sociedad +12

Fue +5, Des +1, Con +3, Int +2, Sab +2, Car +4

CA 26; Fort +14, Ref +14, Vol +15

PG 115; Inmortalidades paralizado, veneno, sueño

Presencia aterradora (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 22

Cola serpenteante ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del dragón utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola a la criatura con un penalizador -2 por circunstancia. Si el Golpe impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 120 pies (36 m), nadar 30 pies (9 m); paso forestal

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +20 (alcance 10 pies [3 m], mágico, veneno), **Daño** 2d10+6 perforante +2d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +18 (ágil, mágico), **Daño** 2d8+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +16 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 2d8+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuerno +16 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 1d12+5 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 24; **2º flora enmarañante; 1º hechizar**

Aliento venenoso ➔ (primigenio, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que infinge 9d6+4 daño por veneno en un cono de 40 pies (12 m) (salvación básica de Fortaleza CD 27). No puede usar de nuevo Aliento venenoso durante 1d4 asaltos.

Carga empaladora ➔ **Requisitos** El dragón no tiene empalada a una criatura en su cornamenta; **Efecto** El dragón pretende cornear a un enemigo. Da una Zancada, y después un Golpe de cuerno. Con un impacto, el objetivo queda empalado en la cornamenta del dragón. Mientras se encuentra allí, la criatura está agarrada (y puede tratar de Huir de la forma habitual). El dragón no necesita acciones adicionales para mantener agarrada a una criatura empalada. Si se mueve, se lleva consigo a la criatura agarrada.

Frenesí dracónico ➔ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuerno en cualquier orden

Impulso dracónico El dragón recarga su Aliento venenoso siempre que obtiene un impacto crítico con un Golpe.

Paso forestal El dragón astado ignora cualquier terreno difícil causado por las plantas, como matorrales, zarcillos y sotobosque. Ni siquiera las plantas manipuladas por la magia dificultan su avance.

Cómo escalar Movimiento de pinza

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro un draco fluvial demoniaco.

12 a 13 Puntos de Desafío: Xurgimoth se convierte en un dragón astado joven.

14 a 15 Puntos de Desafío: Xurgimoth se convierte en un dragón astado joven y añade al encuentro un draco fluvial demoniaco.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): Xurgimoth se convierte en un dragón astado joven y añade al encuentro dos dracos fluviales demoniacos.

DRACO FLUVIAL DEMONÍACO (0)

MEDIANO AGUA ANFIBIO DRAGÓN SACRILEGO

Variante de draco fluvial (*Manual de monstruos*, pág. 104)

Percepción +9, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad
Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +10, Intimidación +6, Sigilo +9, Supervivencia +7

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

CA 18; Fort +12, Ref +9, Vol +6

PG 45; Inmortalidades paralizado, sueño; **Resistencias** ácido 10; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Coletazo ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del draco fluvial utiliza una acción para dar un Golpe o hacer una prueba de habilidad; **Efecto** El draco fluvial da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante. Si acierta, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a la tirada desencadenante.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 50 pies (15 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ colmillos +12, **Daño** 1d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +12 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+3 contundente

Rituales CD 15; *pacto demoníaco*

Mucosidad chthonica ➔ (primigenio, sacrílego) El draco fluvial espuce una bola de mucosidad chthonica hasta un rango de distancia de 30 pies (9 m), que origina una explosión de 5 pies (1,5 m). Las criaturas en el interior de la explosión sufren 3d6 daño espiritual (CD 17, salvación básica de Reflejos). Quienes fallan la salvación sufren también un penalizador -5 pies (1,5 m) por estatus a su Velocidad durante 1 asalto. El draco fluvial no puede usar de nuevo su Mucosidad chthonica durante 1d6 asaltos.

Frenesí dracónico ➔ El draco fluvial da un Golpe de colmillos y dos de cola en cualquier orden.

Arranque de velocidad ➔ (movimiento) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El draco fluvial da dos Zancadas o Vuela dos veces.

La Sal del Océano

DRAGÓN ASTADO JOVEN (0)

CRÍATURA 8

GRANDE ANFIBIO DRAGÓN PRIMIGENIO

Manual de monstruos, pág. 120

Percepción +16, olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +13, Arcanos +16, Atletismo +17, Diplomacia +16, Engaño +14, Intimidación +16, Naturaleza +14, Ocultismo +17, Saber (bosques) +14, Sígilo +15, Sociedad +14

Fue +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

CA 28; **Fort** +16, **Ref** +16, **Vol** +17

PG 135; **Inmunidades** paralizado, veneno, sueño

Presencia aterradora (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 24

Cola serpenteante ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del dragón utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola a la criatura con un penalizador -2 por circunstancia. Si el Golpe impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 120 pies (36 m), nadar 30 pies (9 m); paso forestal

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +20 (alcance 10 pies [3 m], mágico, veneno), **Daño** 2d10+8 perforante +2d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +20 (ágil, mágico), **Daño** 2d8+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +18 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 2d8+7 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuerno +18 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 1d12+7 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 26; 2º flora enmarañante; 1º hechizar

Frenesí dracónico ➔ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuerno en cualquier orden

Impulso dracónico El dragón recarga su Aliento venenoso siempre que obtiene un impacto crítico con un Golpe.

Paso forestal El dragón astado ignora cualquier terreno difícil causado por las plantas, como matorrales, zarcillos y sotobosque. Ni siquiera las plantas manipuladas por la magia dificultan su avance.

Carga empaladora ➔ **Requisitos** El dragón no tiene empalada a una criatura en su cornamenta; **Efecto** El dragón pretende cornejar a un enemigo. Da una Zancada, y después un Golpe de cuerno. Con un impacto, el objetivo queda empalado en la cornamenta del dragón. Mientras se encuentra allí, la criatura está agarrada (y puede tratar de Huir de la forma habitual). El dragón no necesita acciones adicionales para mantener agarrada a una criatura empalada. Si se mueve, se lleva consigo a la criatura agarrada.

Aliento venenoso ➔ (primigenio, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que infinge 9d6 daño por veneno en un cono de 40 pies (12 m) (salvación básica de Fortaleza CD 25). No puede usar de nuevo Aliento venenoso durante 1d4 asaltos.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 4: CARGA MALDITA (NIVELES 5 A 6)

CARGA MALDITA

RIESGO 6

MÁGICO SACRÍLEGO TRAMPA

Sigilo CD 21 (entrenado) o detectar magia

Descripción Una caja de embalaje de madera que luce un sello chthonico brilla con un poder que emana de su interior.

Inutilizar Latrocínio CD 25 (entrenado) para abrir la caja de embalaje liberando gradualmente su energía mágica, o *disipar magia* (2.º rango; contrarrestar CD 21) para disipar la runa.

CA 21; Fort +17, Ref +11

Dureza 7; PG 46 (UR 27); Inmortalidades daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Despresurización planaria (divino) **Desencadenante** Una criatura toca el sello de la caja; **Efecto** El pacto demoníaco incompleto hace que la caja explote. Trocitos de madera y energía de las Fisuras Exteriores infligen $2d8+9$ daño contundente y $2d8+9$ daño espiritual a todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos de ella (salvación básica de Reflejos CD 24).

Cómo escalar Carga maldita

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $2d10+9$ el daño debido a la Despresurización planaria para cada tipo de daño.

18 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria. Además, incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo y a $2d10+9$ el daño debido a la Despresurización planaria para cada tipo de daño.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 2: ABRIRSE CAMINO (NIVELES 5 A 6)

TIBURÓN DE SALMERA

CRIATURA 3

MEDIANO ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Manual de monstruos, pág. 135

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +11, Supervivencia +8

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

CA 19; Fort +9, Ref +11, Vol +6

PG 45; Inmunidades paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 5

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11, **Daño** 1d12+7 perforante más Agarrón

Zambullida profunda ♦ El tiburón de salmuera se sumerge en el agua. Nadando directamente hacia abajo dos veces. Si está agarrando o neutralizando a una criatura, se lleva a la misma consigo.

GETIDLINE (DEMONIO DE AGUAS REVUELTAS)

CRIATURA 6

POCO COMÚN GRANDE ACUÁTICO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo, +18, Sigilo +15

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

CA 24; Fort +17, Ref +14, Vol +11

PG 100; Debilidades hierro frío 5, sagrado 5

Vulnerabilidad al abandono Un getidline se aferra a las relaciones y se niega a dejarlas partir. Cuando una criatura agarrada por él pierde el estado agarrado, el demonio sufre 4d6 daño mental.

Aura aferradora (aura, mental, sacrilego) 15 pies (4,5 m) Un getidline influencia sutilmente a todas las criaturas de su aura para centrar su atención en aferrarse a las cosas que les importan por encima de toda otra cosa. Cuando una criatura viva y no demoníaca empieza su turno en el aura del getidline, deberá hacer una salvación de Voluntad CD 21. Con un fallo, el objetivo quedará aturdido 1 mientras se centra en mantener su presa sobre sus armas y equipo (aturdido 2 con un fallo crítico). Los elementales son inmunes a esta aura, ya que carecen de posesiones.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17, **Daño** 2d6+9 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros divinos innatos CD 21, ataque +13; **3.º paralizar, 2.º invisibilidad, 1.º empujón hidráulico; Trucos (3.º)** atontar, fantasía

Rituales CD 21; pacto demoníaco

Construir ♦ 1d4+9 contundente, CD 24

Arrancar ♦ El getidline se abalanza hacia adelante y arranca a una criatura de donde está. Da una Zancada y después Agarra a una criatura. Si tiene éxito con el Agarrón, después Constriñe a la criatura.

Cómo escalar Abrirse camino

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: cambia el tiburón de salmuera por una catarata viviente

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro una catarata viviente.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro un getidline.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro un tiburón de salmuera y un getidline.

CATARATA VIVIENTE (0)

CRIATURA 5

GRANDE ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Manual de monstruos, pág. 135

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas talásico

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +12

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

Ligado al agua Cuando no está en contacto con agua, la catarata viviente está lentiñicada 1 y no puede utilizar reacciones

CA 20; Fort +14, Ref +12, Vol +10

PG 90; Inmunidades paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 5

Vórtice (agua, aura) 30 pies (9 m) Si la catarata viviente se encuentra dentro de una masa de agua, dentro del aura el agua que forma parte de la misma es terreno difícil para las criaturas que están nadando y que no tienen el rasgo agua.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ ola +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+7 contundente más Empujar o Tirar 5 pies (1,5 m)

Sofocar ♦ (agua, primigenio) El elemental apaga todos los fuegos en una emanación de 5 pies (1,5 m). Extingue todos los fuegos no mágicos de forma automática y contrarresta los fuegos mágicos (modificador a contrarrestar +14).

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 3: GARFIOS Y RASTRILLOS PROFUNDOS (5 A 6)

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 6

COMPLEJO MÁGICO SACRÍEGO TRAMPA

Sigilo +15 (experto)

Descripción Los sellos del marco de la puerta brillan con luz ámbar, que se recoge en una faceta que hay en el centro de la puerta.

Inutilizar Religión CD 19 (entrenado), para destruir estratégicamente las runas, Latrocinio CD 21 para perturbar el rayo y que no se reúna en la faceta o *disipar magia* (3.er rango, contrarrestar CD 21) para disipar la runa

CA 10; Fort +17, Ref +11

Dureza 15 PG 54 (UR 27); Inmortalidades daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Rayo de aversión (ataque, mágico, mental, miedo) **Desencadenante** Una criatura no demoníaca se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos de la arquitectura hostil; **Efecto** La arquitectura hostil hace brillar el rayo de aversión sobre la criatura desencadenante y a continuación tira iniciativa. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico El objetivo queda inmune a la trampa durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huyendo.

Rutina (1 acción) La arquitectura hostil dispara un rayo de aversión contra una criatura santificada sagrada. Si no hay ninguna criatura santificada sagrada, en su lugar dispara su rayo contra la siguiente criatura no demoníaca.

A distancia rayo de aversión +17, **Daño** 2d8+9 espiritual

Rearme La arquitectura hostil se rearma tras haber sido expuesta a la luz de una luna azul.

Cómo escalar Garfiros y rastrillos profundos

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 14 Puntos de Desafío: concede una acción adicional a la arquitectura hostil para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

15 a 17 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil.

18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la arquitectura hostil. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 4: LA ISLA RECUERDA (NIVELES 5 A 6)

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 6

ÚNICO APARICIÓN

Sigilo CD 21 (experto)

Descripción Los guijarros forman una mano de tamaño de un buey, que se extiende para aplastar a cualquiera que está en el agua.

Inutilizar Latrocínio CD 25 (entrenado) para separar los guijarros o bien Saber (guerra) CD 18 para reconocer y recrear la batalla.

Mano aplastante ↗ **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el pasaje sumergido; **Efecto** La mano revive su última batalla contra el demonio invasor. Da un Golpe de poder aplastante contra todas las criaturas en el pasadizo.

Cuerpo a cuerpo poder aplastante +20, **Daño** 4d8+18 contundente

Rearme 24 horas

Cómo escalar La isla recuerda

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 15 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD de las repeticiones de la historia, las habilidades y las salvaciones.

16 o más Puntos de Desafío (5 o más jugadores): incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones de la repetición de la historia. Incrementa su daño a 1d10+9.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 5: EL SELLO CHTHONICO SE ROMPE (NIVELES 5 A 6)

ENAVA

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRÍLEGO

Súcubo (*Manual de monstruos*, pág. 74)

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común, dracónico, empíreo, keleshio, mwangi, osiriano; telepatía 100 pies (30 m), habla verdadera

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +20, Engaño +18, Intimidación +16, Religión +13, Sigilo +14, Sociedad +15

Fue +2, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +7

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +14, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia

PG 100; **Debilidades** hierro frío 5, sagrado 5

Presencia seductora (aura, emoción, mental) 10 pies (3 m) Toda criatura en el interior del aura, que puede verse sexualmente atraída por un súcubo, sufre un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas y a las CD para oponerse a los conjuros mentales, el Engaño y la Diplomacia de este.

Vulnerabilidad al rechazo Como quiera que los súcubos son seres de pura lujuria, las criaturas que rechazan la misma pueden dañarlos metafísicamente. Cuando un súcubo falla una prueba de Diplomacia para un Abrazo o una Petición, o cuando una criatura tiene éxito en su salvación contra un conjuro o aptitud mental de un súcubo, este sufre 2d6 daño mental. Durante 1 hora tras causar un daño mental a un súcubo de esta forma, una criatura podrá infligir 2d6 daño mental al mismo mediante una acción con éxito de Desmoralizar que incorpore su rechazo.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +16 (ágil, mágico, sacrílego, sutil), **Daño** 2d8+8 cortante

Conjuros divinos innatos CD 26; **6.º dominar**; **5.º cambiar de sitio**; **4.º cambiar de sitio** (a voluntad), sugerencia (a voluntad); **3.º leer la mente** (a voluntad); **1.º hechizar** (a voluntad); **Constante (5.º)** habla verdadera

Rituales CD 26; pacto demoníaco

Cambiar de forma ♦ (concentrar, divino, polimorfismo) El súcubo puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Ello no cambia su Velocidad o sus modificadores al ataque y al daño con sus Golpes, pero podría cambiar el tipo de daño que sus Golpes infligen (típicamente a contundente).

Abrazo ♦ El súcubo hace una Presa a una criatura utilizando su bonificador por Diplomacia en lugar de Atletismo. Si la criatura es voluntaria, el súcubo tiene éxito automáticamente.

Beso pasional ♦ (divino, emoción, mental, sacrílego, vacío) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El súcubo emprende un abrazo u otro acto de pasión con una criatura a la que tiene agarrada o neutralizada para drenar su esencia vital. El beso hace que la criatura quede drenada 1 o incremente en 1 su valor de drenado hasta un máximo de 4. La criatura sufre 3d6 daño por vacío y el súcubo recupera tantos Puntos de Golpe como el daño infligido. El objetivo ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o quedar

CRÍATURA 7

Cómo escalar El sello chthonico se rompe

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

10 a 11 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos elecides inquietantes.

12 a 13 Puntos de Desafío: añade al encuentro un elecide de sangre.

14 a 15 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos elecides inquietantes y un elecide de sangre.

16 a 18 Puntos de Desafío (5 o más jugadores): añade al encuentro dos elecides de sangre.

afectado por una sugerencia para someterse a más acciones de pasión en lugar de Huir.

Don profano ♦♦♦ (divino, mental, sacrílego) Frecuencia una vez al día; **Efecto** El súcubo otorga un don profano a un humanoide voluntario. Dicha criatura obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de habilidad y tiradas de salvación. Mientras el don persiste, el súcubo se puede comunicar telepáticamente con el objetivo a cualquier distancia, ver a través de sus sentidos y designar como objetivo a la criatura con sugerencia mediante el vínculo telepático. Además, la criatura usa un desenlace con un grado de éxito peor que lo que le sale en los dados en sus tiradas de salvación contra los conjuros de sugerencia del súcubo.

Un humanoide no puede tener más de un don profano a la vez, y un súcubo no puede conceder más de un don profano a la vez. Eliminar el don requiere un ritual de *expiar*. El súcubo puede eliminar el don como una acción gratuita haciendo que el receptor quede atontado 3 con una duración ilimitada.

Un súcubo convocado no puede conceder un don profano.

La Sal del Océano

ELEGECIDE INQUIETANTE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (0)

MEDIANO ANFIBIO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +10

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +7, Engaño, +6, Intimidación +7

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

CA 17; Fort +7, Ref +7, Vol +4

PG 18; Debilidades hierro frío 1, sagrado 1

Aura de perdición (aura, divino, miedo) 30 pies (9 m) El elegecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en el aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 18. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilita. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +8, Daño 1d6+2 contundente

Conjuros divinos innatos CD 18, ataque +10; 1º azote, miedo; **Trucos (1.º)** atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 18; pacto demoníaco

Azote dorsal ♦ (mental) El elegecide ataca con sus aletas dorsales posteriores enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 1d4+2 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 18.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegecide.

CRÍATURA 1

ELEGECIDE DE SANGRE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (0)

MEDIANO ANFIBIO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +15

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +13, Engaño, +12, Intimidación +13

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

CA 22; Fort +7, Ref +7, Vol +6

PG 95; Debilidades hierro frío 6, sagrado 6

Aura de perdición (aura, divino, miedo) 30 pies (9 m) El elegecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en el aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 22. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilita. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +13, Daño 1d6+8 contundente

A distancia ♦ salpicadura de sangre +9 (rango de distancia 30 pies [9 m], divino, mágico, propulsión, sacrílego), Daño 1d6+6 espiritual

Conjuros divinos innatos CD 22, ataque +14; 2º paranoia, dominancia tronante^{S&M}, 1º azote, mal farío, miedo; **Trucos (1.º)** atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 22; pacto demoníaco

Azote dorsal ♦ (mental) El elegecide ataca con sus aletas dorsales posteriores enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 5d4 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 22.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegecide.

CRÍATURA 5

La Sal del Océano

Apéndice 4: Encuentros de nivel 7 a 8

Las estadísticas presentadas en este apéndice incluyen bloques de estadísticas completos para las criaturas y los riesgos que aparecen en este escenario. Estos encuentros están escritos para cuatro PJs de 7.º nivel. Si tu grupo tiene una composición o un tamaño diferente, consulta en la sección Puntos básicos para el DJ de la *Guía del Juego organizado* de la Sociedad Pathfinder las instrucciones sobre cómo utilizar las barras laterales de escalado para ajustar los encuentros de tu grupo.

Algunas barras laterales de escalado hacen referencia a los ajustes de élite o débil, cuyas reglas aparecen en las págs. 6 y 7 del *Manual de monstruos*. Si una criatura está marcada «(0)», no la incluyas en el encuentro si no se especifica lo contrario (probablemente en las barras laterales de escalado).

MISIÓN DE NAVEGACIÓN 5 (NIVELES 7 A 8)

AVISO DEL MARINERO

RIESGO 7

ÚNICO COMPLEJO MÁGICO TRAMPA

Sigilo +17 (entrenado)

Descripción Una cíclope ilusoria vestida con ropas de oráculo grita un aviso, pero después se disuelve en una violenta cíclope fantasmal que pide al Caos Ciego Sin Forma que Yace Tras las Estrellas que acepte su sacrificio. Después clava un *athame* de obsidiana en el pecho de una criatura, convocando a un ser repugnante.

Inutilizar Arcanos CD 25 (entrenado) para reparar la magia de Chamenaiti, Religión u Ocultismo CD 27 (entrenado) para desviar la plegaria o bien *disipar magia* (3.º rango; contrarrestar CD 25) para contrarrestar la trampa.

Sacrificio de sangre ♦ **Desencadenante** Empieza la Misión de Navegación 5; **Efecto** La trampa da un Golpe con un *athame* de obsidiana contra una criatura al azar y después tira iniciativa.

Rutina ♦ Unos gomosos tentáculos carmesí aparecen de una grieta en el aire y agarran a todas las criaturas en el área, infligiendo 2d8 daño contundente y 2d8 daño por ácido (salvación básica de Fortaleza CD 25).

Cuerpo a cuerpo *athame* +18, **Daño** 1d10 perforante más 1d10 persistente por sangrado.

Cómo escalar la Misión de navegación 5

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio.

23 a 27 Puntos de Desafío: suma 1 acción a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio. Además, desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

28 a 32 Puntos de Desafío: suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 2 pruebas con éxito.

33 o más Puntos de Desafío: suma 2 acciones a la rutina que el Aviso del marinero utiliza para dar un Golpe de *athame* a un objetivo aleatorio y además incrementa en 1 los modificadores al ataque, a las CD y al modificador por Sigilo de la trampa, incrementando en 2 el daño de su Golpe de *athame*. Desactivar la trampa requiere 3 pruebas con éxito.

La Sal del Océano

ENCUENTRO A (NIVELES 7 A 8)

GARGARTHEZULS CAPITANES (2)

CRÍATURA 6

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +15, Engaño +13, Intimidación +15, Sigilo +13

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 2d6 daño mental.

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 100; **Debilidades** hierro frío 7, sagrado 7

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +15 (mágico, sacrílego), **Daño** 2d6+8 contundente

Acosar ♦ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ♦ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío; **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ♦ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito; **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 24. Si la criatura Desarma o Desmoraliza con éxito a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hace que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

Cómo escalar el Encuentro A

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: añade al encuentro una plaga de vescavores.

23 a 27 Puntos de Desafío: añade al encuentro una plaga de vescavores y un gargarthezul inmoral capitán.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro un gargarthezul capitán y una plaga de vescavores condenados.

33 o más Puntos de Desafío: cambia los dos gargarthezuls capitanes por dos gargarthezuls condenados capitaneys añade al encuentro un gargarthezul inmoral capitán y una plaga de vescavores.

GARGARTHEZUL INMORAL CAPITÁN (PIRATA DEMONÍACO) (0)

CRÍATURA 5

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Engaño +11, Intimidación +13, Sigilo +11

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 2d6 daño mental.

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +15, **Vol** +12

PG 80; **Debilidades** hierro frío 7, sagrado 7

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +13 (mágico, sacrílego), **Daño** 2d6+6 contundente

Acosar ♦ El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza ♦ **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío; **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia ♦ **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito; **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede

La Sal del Océano

Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 22. Si la criatura Sustrae algo, Desarma o Desmoraliza a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de la Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hace que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

GARGARTHEZUL CONDENADO CAPITÁN (PIRATA DEMONÍACO) (0) CRIATURA 7

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRILEGO

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +17, Engaño +15, Intimidación +17, Sigilo +15

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

Aversión al valor Un gargarthezul no soporta que le dejen en evidencia. La primera vez cada asalto que una criatura Desmoraliza, Empuja o Derriba con éxito a un gargarthezul, este sufre 2d6 daño mental.

CA 26; Fort +13, **Ref** +19, **Vol** +16

PG 120; Debilidades hierro frío 7, sagrado 7

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo  tentáculo +17 (mágico, sacrílego), **Daño** 2d6+10 contundente

Acosar  El gargarthezul Empuja a una criatura y da una Zancada tras ella a la siguiente casilla adyacente si tiene éxito. A continuación da un Golpe de tentáculo contra la criatura, utilizando el mismo penalizador al ataque múltiple.

Balanceo de driza  **Requisitos** El gargarthezul está en la cubierta de un navío; **Efecto** El gargarthezul se balancea desde una cuerda cercana, moviéndose hasta el doble de su Velocidad e ignorando cualquier terreno o falta de superficie bajo la misma. Puede dar un Golpe de tentáculo en cualquier punto de su movimiento.

Marca de la avaricia  **Requisitos** La acción anterior del gargarthezul ha sido un Golpe de tentáculo con éxito; **Efecto** El gargarthezul coloca una marca sobre la criatura impactada que llena la mente de la misma con unas ansias abrumadoras hacia la piratería. La criatura no trata a nadie como aliado ni puede Retrasar ni Preparar. Debe usar todas sus acciones para Desarmar o Desmoralizar, designando como objetivo a una criatura

ra determinada al azar por el DJ (puede utilizar acciones para facilitar lo que quiere hacer, como por ejemplo moverse hacia el objetivo o dejar caer un objeto para disponer de una mano libre). La duración está basada en una salvación de Voluntad CD 26. Si la criatura Sustrae algo, Desarma o Desmoraliza a su objetivo, puede hacer una prueba plana CD 11 para recuperarse de la Marca de la avaricia. El gargarthezul tan solo puede tener una marca de la avaricia actuando en un momento dado. Toda marca adicional hace que la anterior se desvanezca.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La marca dura 1 asalto.

Fallo crítico La marca dura 1 minuto.

Bravata violenta Cuando un gargarthezul Desmoraliza con éxito a un enemigo, obtiene 1d6 Puntos de Golpe temporales (2d6 con un éxito crítico) que duran 1 minuto.

ARCA DEMONÍACA

RIESGO 5

RARO COMPLEJO DEMONIO INFERNAL MEDIOAMBIENTAL SACRILEGO

Sigilo +8

Descripción Una presencia demoníaca anima el buque que transporta a los piratas demoníacos.

Inutilizar Religión CD 23 (entrenado) para custodiar contra la presencia demoníaca, Arcanos u Ocultismo CD 23 (entrenado) para debilitar la posesión demoníaca, Intimidación CD 23 (entrenado) para ahuyentárla o Saber (navegar) CD 21 (entrenado) para confundirla; se requieren 2 éxitos para inutilizar el riesgo.

CA 20; Fort +15, **Ref** +9, **Vol** +17

Dureza 7; **PG** 60 (UR 30); **Inmortalidades** impactos críticos, inmortalidades objeto, daño de precisión; **Debilidades** hierro frío 7, sagrado 7

Sin presa no hay paga  **Desencadenante** El arca demoníaca impacta con otro navío y empieza el Encuentro A; **Efecto** El arca demoníaca dispara garfios de abordaje al *Boca de Dragón*. Cada PJ debe hacer una salvación de Reflejos CD 22 o quedar agarrado (Huir CD 22); con un fallo crítico, también queda empalado y sufre 2d8+7 daño perforante. A continuación, el riesgo tira iniciativa.

Rutina  El arca demoníaca usa sus acciones en una de las siguientes opciones (a elección del DJ). Pierde una acción de su rutina si un PJ tiene éxito al Inutilizarlo o llega a su Umbral de rotura.

- **Andanada**  Da un Golpe de cañón chthonico.
- **Escora demoníaca**  **Efecto** El navío empieza a dar vueltas. Cada criatura en el área de riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 22. Con un fallo, queda tumbado; con un fallo crítico sufre además 4d8
- **Rodarán cabezas**  Da un Golpe con el bauprés.
- **Saloma**  (auditivo) Todos los infernales a 60 pies (18 m) o menos obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra los efectos de miedo; todos los no infernales a 60 pies (18 m) o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 o quedar asustados 1 (asustados 2 con un fallo crítico).

La Sal del Océano

Cuerpo a cuerpo bauprés +14 (alcance 20 pies [6 m], sacrilego), **Daño** 2d8+9 perforante

A distancia cañón chthonico +14 (incremento de rango de distancia 30 pies [9 m], sacrilego), **Daño** 1d8+4 contundente más 1d8+4 fuego

PLAGA DE VESCAVORS (0)

GRANDE | INFERNAL | PLAGA | SACRILEGO

Manual de monstruos, pág. 347

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo, +10, Sigilo +13

Fue -2, **Des** +5, **Con** +4, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** +1

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +15, **Vol** +9

PG 60; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5, hierro frío 5, sagrado 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 5, cortante 2

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Devorarlo todo La plaga devora hasta la propia tierra que hay bajo sus pies. La plaga da una Zancada. Todas las casillas que ocupa durante su movimiento se convierten en terreno difícil. Toda criatura que lo atraviesa ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 21 o caer tumbada.

Parloteos enloquecedores (auditivo, mental) Cada criatura anonadada en el espacio de la plaga debe hacer una salvación de Voluntad CD 21 mientras la plaga entona la cantinela inacabable de las Fisuras Exteriores.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda confuso durante 1 asalto y no puede designar a ningún demonio como objetivo mientras está confundido de esta forma.

Mordiscos hambrientos Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6 daño perforante (salvación básica de Fortaleza CD 20). Una criatura que falla su salvación queda además anonadada 1 durante un asalto.

PLAGA DE VESCAVORS CONDENADOS (0) CRIATURA 6

GRANDE | INFERNAL | PLAGA | SACRILEGO

Manual de monstruos, pág. 347

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo, +12, Sigilo +15

Fue -2, **Des** +5, **Con** +4, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** +1

CA 23; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +11

PG 80; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5, hierro frío 5, sagrado 5; **Resistencias** contundente 5, perforante 5, cortante 2

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Devorarlo todo La plaga devora hasta la propia tierra que hay bajo sus pies. La plaga da una Zancada. Todas las casillas que ha ocupado durante su movimiento se convierten en terreno difícil. Toda criatura cuyo espacio atraviesa debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 23 o quedar tumbada.

Parloteos enloquecedores (auditivo, mental) Cada criatura anonadada en el espacio de la plaga debe hacer una salvación de Voluntad CD 23 mientras la plaga entona la cantinela inacabable de las Fisuras Exteriores.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune a Parloteos enloquecedores durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda confuso durante 1 asalto y no puede designar a ningún demonio como objetivo mientras está confundido de esta forma.

Mordiscos hambrientos Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6+2 daño perforante (salvación básica de Fortaleza CD 22). Una criatura que falla su salvación queda además anonadada 1 durante un asalto.

La Sal del Océano

ENCUENTRO B1 (NIVELES 7 A 8)

SINGE

RIESGO 7

ÚNICO COMPLEJO APARICIÓN

Sigilo +17 (entrenado)

Descripción El espíritu de Singe permanece en la cofa del *Chotacabras*, desde donde lanza advertencias y dispara contra los intrusos.

Inutilizar Saber (Sociedad Pathfinder) CD 27 (entrenado) para persuadir a Singe de que sois Pathfinders o bien Religión CD 27 (entrenado) para llevar a cabo los ritos necesarios para que descansen en paz; se requieren 2 éxitos en total para inutilizar la aparición

CA 23; Fort +14, Ref +16, Vol +18

PG 62; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos; **Debilidades** vitalidad 7; **Resistencias** todo el daño 8 (excepto espíritu, fuerza, toque fantasmal o vitalidad; doble resistencia contra no mágico)

¡Repele el abordaje! ↗ Desencadenante Una o más criaturas pone pie en el pecio del *Chotacabras*; **Efecto** Singe da un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área, utiliza Aviso del vigía y después tira iniciativa.

Rutina Singe utiliza su primera acción (o acciones) para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar en el área. Utiliza su última acción para el Aviso del vigía. Si los PJs utilizan con éxito Saber (Sociedad Pathfinder) para Inutilizar la aparición, Singe pierde una acción de las usadas para dar un Golpe de pistola larga.

A distancia pistola larga +18, **Daño** 2d10+9 fuerza

Aviso del vigía (auditivo, emoción, mental) Singe emite uno de los siguientes gritos, por orden (repitiéndolo desde arriba si es necesario). Cada criatura en el área del riesgo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 22. Con un éxito, la criatura no resulta afectada; con un éxito crítico, obtiene además un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente salvación contra Aviso del vigía. Otros efectos dependen del grito específico, ver a continuación.

Por allí resopla: «¡Capitana, mire! ¡Una ballena enorme! ¡Viene hacia nosotros, a toda velocidad!». Con un fallo, la criatura queda fascinada durante 1 asalto, mirando a la ballena; con un fallo crítico, queda fascinada durante 1 minuto y el estado no se acaba si Singe da un Golpe contra un aliado o utiliza Aviso del vigía.

Sin cuartel: «¡Se da la vuelta para volver! ¡Es implacable! ¡Preparaos para el impacto!». Con un fallo, la criatura se desequilibra debido al movimiento; queda desprevenida durante 1 asalto. Con un fallo crítico, también queda tumbada.

Cebó para tiburones: «¡Capitana, no hay nada que hacer! ¡Va a destruir el buque!». Con un fallo, una sensación de estar perdida invade a la criatura, que queda asustada 1 e indisposta 1. Con un fallo crítico, queda asustada 2 y aturdida 1.

Hundirse con el barco: «Baje a la bodega, capitana, y asegure la *Llave Bifurcada*! ¡Trataré de darle tiempo!». Con un fallo, la criatura debe invertir una acción en guardar un objeto que sostiene; si no sostiene nada, pierde una acción huyendo. Con un fallo crítico, debe invertir tres acciones en una combinación de guardar cualquier objeto que sostiene y huir.

Rearme La aparición se desactiva 1 minuto después de que todas las criaturas abandonan el área, pero se rearma inmediatamente después.

Cómo escalar el encuentro B1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma una acción a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 3 pruebas con éxito.

23 a 27 Puntos de Desafío: como más arriba, pero incrementa en 1 la CD, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 2 el daño de su Golpe con la pistola larga y súmale 10 PG.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade dos acciones a la rutina de la aparición, que Singe utiliza para dar un Golpe de pistola larga contra una criatura al azar. Desactivar la aparición requiere 4 pruebas con éxito.

33 o más Puntos de Desafío: como más arriba, pero incrementa en 2 la CD, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y el modificador por Sigilo de la aparición, incrementa en 4 el daño de su Golpe con la pistola larga y súmale 20 PG.

La Sal del Océano

ENCUENTRO C1 (NIVELES 7 A 8)

CON RIT

ENORME **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Manual de monstruos, pág. 65

Percepción +15; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo, +18, Sigilo +13

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

CA 27; Fort +17, Ref +14, Vol +10

PG 100; Debilidades contundente 5; **Resistencias** cortante 5, perforante 5

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +18 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10+8 perforante más veneno de con rit

Veneno de con rit (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 veneno (1 asalto); **Etapa 2** 2d10 veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 veneno, desprevenido y lentificado 1 (1 asalto)

Escupir veneno ♦ (veneno) El con rit escupe una explosión propulsora de veneno que infinge 2d10 veneno y 2d10 daño contundente en una línea de 30 pies (9 m) (salvación básica de Fortaleza CD 25). Las criaturas que fallan su salvación también resultan empujadas 10 pies (3 m). El con rit no puede utilizar Escupir veneno de nuevo durante 1d4 asaltos.

Ondular ♦ El con rit Nada. Durante este movimiento, puede atravesar espacios de hasta 5 pies (1,5 m) de amplitud sin Escurrirse.

CRÍATURA 7

Cómo escalar el encuentro C1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: suma 10 Puntos de Golpe al con rit y suma también +1 a su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad.

23 a 27 Puntos de Desafío: los PJs se enfrentan a dos con rit del Chotacabras.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro un con rit del Chotacabras.

33 o más Puntos de Desafío: añade al encuentro un con rit.

CON RITS DEL CHOTACABRAS (0)

CRÍATURA 6

GRANDE **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Variante de con rit (*Manual de monstruos*, pág. 65)

Percepción +13; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo, +16, Sigilo +11

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

CA 25; Fort +15, Ref +12, Vol +8

PG 80; Debilidades contundente 5; **Resistencias** cortante 5, perforante 5

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +16 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10+6 perforante más veneno de con rit

Veneno de con rit (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 veneno (1 asalto); **Etapa 2** 2d10 veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 veneno, desprevenido y lentificado 1 (1 asalto)

Escupir veneno ♦ (veneno) El con rit escupe una explosión propulsora de veneno que infinge 2d10-2 veneno y 2d10-2 daño contundente en una línea de 30 pies (9 m) (salvación básica de Fortaleza CD 23). Las criaturas que fallan su salvación también resultan empujadas 10 pies (3 m). El con rit no puede utilizar Escupir veneno de nuevo durante 1d4 asaltos.

Ondular ♦ El con rit Nada. Durante este movimiento, puede atravesar espacios de hasta 5 pies (1,5 m) de amplitud sin Escurrirse.

La Sal del Océano

ENCUENTRO D1 (NIVELES 7 A 8)

AVERILL QUINT

CRÍATURA 8

ÚNICO MEDIANO ANFIBIO GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, necrilo

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +17 (+19 para Nadar), Sigilo +18, Supervivencia +15

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +6

Objetos pescado recién muerto

CA 26; Fort +16, **Ref** +16, **Vol** +14

PG 131, curación del vacío; **Inmortalidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, sangrado, veneno

Golpe reactivo ↗

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (3 m), CD 23

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ↗ mandíbulas +20, **Daño** 2d10+10 perforante

Cuerpo a cuerpo ↗ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+10 cortante más Agarrón

Órdenes de Averill ↗ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** Averill ordena a un aliado que ataque o que se sitúe en posición. El aliado puede dar un Golpe de inmediato o moverse hasta la mitad de su Velocidad de nadar.

Consumir carne ↗ (manipular) Averill devora su pescado crudo y recupera 2d6 Puntos de golpe.

Graves noticias ↗ (auditivo, lingüístico, maldición, ocultista) **Requisito** Una criatura agarrada, neutralizada, inconsciente o paralizada está al alcance de Averill; **Efecto** Averill susurra al oído de la criatura, animándola a que se una a él. La criatura es incapaz de atacar a Averill Quint mientras dura el efecto, si este no utiliza ninguna acción hostil contra ella y cualquier Pathfinder muerto viviente puede tratar a dicha criatura como aliado a efectos de flanqueo. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La maldición dura 1 asalto.

Fallo crítico La maldición dura 2 asaltos.

Brazada rápida ↗ (movimiento) Averill nada hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

CENTINELA PATHFINDER (0)

CRÍATURA 5

MEDIANO ESPÍITU INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Variante de poltergeist (*Manual de monstruos*, pág. 287)

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14

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

Ligado a una ubicación Un centinela Pathfinder está vinculado al pecio del *Chotacabras* y no puede alejarse más de 120 pies (36 m) de él.

CA 22; Fort +9, **Ref** +14, **Vol** +13

PG 55, curación del vacío, rejuvenecimiento; **Inmortalidades** efec-

Cómo escalar el encuentro D1

Para acomodar el encuentro a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: añade al encuentro un centinela Pathfinder.

23 a 27 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos centinelas Pathfinder.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro un defensor Pathfinder y un centinela Pathfinder.

33 o más Puntos de Desafío: añade al encuentro dos defensores Pathfinder.

tos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, sangrado, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, toque fantasmal, espíritu o vitalidad; resistencia doble contra no mágico)

Invisibilidad natural Un poltergeist es naturalmente invisible. Solo se vuelve visible cuando utiliza Asustar.

Rejuvenecimiento (ocultismo) Cuando un poltergeist es destruido, se vuelve a formar, completamente curado, en el mismo lugar en el que fue destruido después de 2d4 días. Solo se le puede destruir de forma permanente si alguien determina la razón de su existencia y arregla cualquier cosa que evitara el descanso del espíritu.

Defensa telecinética ↗ **Desencadenante** Una criatura se acerca a 10 pies (3 m) o menos del poltergeist; **Efecto** El poltergeist da un Golpe de objeto telecinético contra la criatura desencadenante.

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

A distancia ↗ objeto telecinético +13 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], mágico, ocultismo), **Daño** 2d12 contundente, perforante o cortante (dependiendo del objeto)

Conjuros ocultistas innatos CD 23, ataque +13; 3.º maniobra telecinética (a voluntad); **Trucos** (3.º) mano telecinética

Asustar ↗ (concentrar, emoción, incapacitación, mental, miedo)

Requisitos El poltergeist debe ser invisible; **Efecto** El poltergeist se hace visible, apareciendo como un humanoide esquelético y fantasmal. Cada criatura a 30 pies (9 m) o menos debe hacer una salvación de Voluntad CD 21, quedando asustada 2 con un fallo. Con un fallo crítico, esta además huye el mismo tiempo que está asustada. Con un éxito, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. Al inicio de su siguiente turno, el poltergeist se vuelve invisible de nuevo.

Tormenta telecinética ↗ (concentrar, ocultismo) El poltergeist arroja telecinéticamente numerosos objetos pequeños, como por ejemplo docenas de cubiertos de plata o de libros, o bien esparciéndolos entre muchos enemigos, o bien dirigiéndolos a un solo objetivo.

La Sal del Océano

- Cuando este efecto se dispersa entre múltiples enemigos, el *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético con un penalizador -2 contra cada criatura a 30 pies (9 m) o menos. Cuentan como un solo ataque para el penalizador al ataque múltiple del *poltergeist*, que no se incrementa hasta después de todos los ataques.
- Cuando este efecto solo tiene un objetivo, el *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético contra el objetivo y el daño se incrementa a 3d12. Infinge 1d12 daño con un fallo y no infinge daño con un fallo crítico.

DEFENSOR PATHFINDER

POCO COMÚN MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Variante de sombra mayor (*Manual de monstruos*, pág. 332)

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +16, Sigilo +20

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

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +18, **Vol** +15

PG 75, curación del vacío; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, sangrado, veneno;

Debilidades vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo 10 (excepto espíritu, fuerza, toque espiritual o vitalidad; resistencia doble contra no mágico)

Vulnerabilidad a la luz Los ataques contra el defensor Pathfinder se tratan como mágicos si los lleva a cabo una criatura que está en una luz mágica o con un objeto que está en una luz mágica (como la del conjuro *luz*).

Velocidad nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mano sombría +18 (mágico, sutil), **Daño** 2d10+6 vacío

Conjuros divinos innatos CD 25; 2.º oscuridad (a voluntad)

Engendro de sombra Cuando la sombra de una criatura es arrancada mediante robar sombra, esta se convierte en un engendro de sombra bajo las órdenes de la sombra que la creó. Este engendro de sombra carece de Robar sombra. Si la criatura a quien se arrancó la sombra muere, el engendro se convierte en una sombra verdadera y autónoma. Si la criatura se recobra de su debilitamiento, su sombra retorna a ella y el engendro se extingue.

Escabullirse en las sombras El defensor Pathfinder puede Escondérse o acabar su Movimiento furtivo en la sombra de una criatura o de un objeto.

Robar sombra ♦ (divino) Requisitos La sombra ha acertado a una criatura viva con un Golpe de mano sombría en su acción anterior; **Efecto** La sombra tira de la sombra del objetivo, dejando a la criatura debilitada 2 (o debilitada 3 con un impacto crítico). Esto es acumulativo con otros estados de debilitado debido a las sombras, hasta un máximo de debilitado 4. Si incrementa el estado de debilitado de una criatura a 3 o más, la sombra del objetivo queda separada de su cuerpo (ver engendro de sombra). El valor de debilitado de Robar sombra disminuye en 1 cada hora.

CRÍATURA 7

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 1: ORCA A ESTRIBOR (NIVELES 7 A 8)

LA BORRASCA DE ABENDEGO

RIESGO 9

ÚNICO COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +16

Descripción La Borrasca de Abendego salta del agua. Su boca se abre para morder cualquier parte del navío a su alcance.

Inutilizar Medicina CD 23 (experto) para quitarle el arpón, Naturaleza CD 25 (entrenado) para calmar a la orca o Intimidación CD 27 (experto) para asustarla y que se vaya; se requieren 2 éxitos en total para inutilizar el riesgo.

CA 26; Fort +15, Ref +21

PG 70

Por allí resopla ➔ Desencadenante La Borrasca de Abendego ajusta su velocidad a la del *Boca de Dragón*; **Efecto** La orca salta por encima del navío y arranca de la cubierta el palo mayor. Esto infinge al *Boca de Dragón* 30 daño. Todas las criaturas en cubierta sufren 3d12+4 daño contundente de las astillas y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos CD 28. La Borrasca de Abendego tira iniciativa.

Rutina ➔ La Borrasca de Abendego salta sobre el *Boca de dragón* con cada acción. Al caer, infinge 4 daño al navío. Todas las criaturas en cubierta sufren 3d10+4 contundente y deben hacer una salvación de Reflejos CD 28.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda torpe 1 hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda torpe 2 hasta el final de su siguiente turno.

Velocidad 30 pies (9 m)

Rearme La Borrasca de Abendego vuelve a perseguir al *Boca de Dragón* al cabo de 8 horas.

Cómo escalar Orca a estribor

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: concede al riesgo una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 2: MOVIMIENTO DE PINZA (NIVELES 7 A 8)

XURGIMOTH

CRÍATURA 9

GRANDE ANFIBIO DRAGÓN PRIMIGENIO

Dragón astado joven de élite (*Manual de monstruos*, págs. 6, 120)

Percepción +14, olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad
Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +15, Arcanos +18, Atletismo +19, Diplomacia +18, Engaño +16, Intimidación +18, Naturaleza +16, Ocultismo +19, Saber (bosques) +16, Sigilo +17, Sociedad +16

Fue +5, Des +1, Con +3, Int +2, Sab +2, Car +4

CA 30; Fort +18, Ref +18, Vol +19

PG 155; Inmunidades paralizado, veneno, sueño

Presencia aterradora (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 26

Cola serpenteante ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del dragón utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola a la criatura con un penalizador -2 por circunstancia. Si el Golpe impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 120 pies (36 m), nadar 30 pies (9 m); paso forestal

Cuerpo a cuerpo ➔ mandíbulas +22 (alcance 10 pies [3 m], mágico, veneno), **Daño** 2d10+10 perforante +2d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +22 (ágil, mágico), **Daño** 2d8+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +20 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 2d8+9 contundente

Cuerpo a cuerpo ➔ cuerno +12 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 1d12+9 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 24; 2.º flora enmarañante; 1.º hechizar

Aliento venenoso ➔ (primigenio, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que infinge 9d6+4 daño por veneno en un cono de 40 pies (12 m) (salvación básica de Fortaleza CD 27). No puede usar de nuevo Aliento venenoso durante 1d4 asaltos.

Carga empaladora ➔ **Requisitos** El dragón no tiene empalada a una criatura en su cornamenta; **Efecto** El dragón pretende cornejar a un enemigo. Da una Zancada, y después un Golpe de cuerno. Con un impacto, el objetivo queda empalado en la cornamenta del dragón. Mientras se encuentra allí, la criatura está agarrada (y puede tratar de Huir de la forma habitual). El dragón no necesita acciones adicionales para mantener agarrada a una criatura empalada. Si se mueve, se lleva consigo a la criatura agarrada.

Frenesí dracónico ➔ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuerno en cualquier orden

Impulso dracónico El dragón recarga su Aliento venenoso siempre que obtiene un impacto crítico con un Golpe.

Paso forestal El dragón astado ignora cualquier terreno difícil causado por las plantas, como matorrales, zarcillos y sotobosque. Ni siquiera las plantas manipuladas por la magia dificultan su avance.

(NdT: no creo que esto sirva de mucho en este módulo, pero así está en el original)

Cómo escalar la misión 2

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

20 o más Puntos de Desafío: por cada 4 Puntos de Desafío más allá de 16, añade al encuentro un draco oceánico demoníaco.

DRACO OCEÁNICO DEMONÍACO (0)

CRÍATURA 5

RARO MEDIANO AGUA ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +12, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +13, Intimidación +9, Sigilo +12, Supervivencia +10

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

CA 20; Fort +14, Ref +12, Vol +10

PG 75; Inmunidades paralizado, sueño; **Resistencias** ácido 12; **Deficiencias** hierro frío 5, sagrado 5

Coletazo ➔ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del draco oceánico utiliza una acción para dar un Golpe o hacer una prueba de habilidad; **Efecto** El draco oceánico da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante. Si acierta, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a la tirada desencadenante.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 50 pies (15 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ colmillos +15, **Daño** 3d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cola +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d6+3 contundente

Conjuros divinos innatos CD 19; 2.º sordera; 1.º azote

Rituales CD 19; *pacto demoníaco*

Arranque de velocidad ➔ (movimiento) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El draco oceánico da dos Zancadas o Vuela dos veces.

Frenesí dracónico ➔ El draco oceánico da un Golpe de colmillos y dos de cola en cualquier orden.

Mucosidad chthonica ➔ (primigenio, sacrílego) El draco oceánico demoníaco escupe una bola de mucosidad chthonica hasta un rango de distancia de 50 pies (15 m), que origina una explosión de 10 pies (3 m). Las criaturas en el interior de la explosión sufren 4d6 daño espiritual (CD 19, salvación básica de Reflejos). Quienes fallan su salvación sufren también 1d6 daño espiritual persistente y un penalizador -5 pies (1,5 m) a su Velocidad. Esta reducción de la Velocidad acaba cuando acaba el daño espiritual persistente. El draco oceánico no puede usar de nuevo su Mucosidad chthonica durante 1d6 asaltos.

La Sal del Océano

ACTO 3, MISIÓN 4: CARGA MALDITA (NIVELES 7 A 8)

CARGA MALDITA

RIESGO 8

MÁGICO SACRILEGO TRAMPA

Sigilo CD 24 (experto) o detectar magia

Descripción Una caja de embalaje de madera que luce un sello chthonico brilla con un poder que emana de su interior.

Inutilizar Latrocínio CD 28 (experto) para abrir la caja de embalaje liberando gradualmente su energía mágica, o *disipar magia* (2.º rango; contrarrestar CD 21) para disipar la runa.

CA 24; Fort +19, Ref +13

Dureza 8; PG 62 (UR 31); Inmortalidades daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Despresurización planaria (divino) **Desencadenante** Una criatura toca el sello de la caja; **Efecto** El pacto demoníaco incompleto hace que la caja explote. Trocitos de madera y energía de las Fisuras Exteriores infligen $2d10+11$ daño contundente y $2d10+11$ daño espiritual a todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos de ella (salvación básica de Reflejos CD 26).

Cómo escalar la misión 4 del Acto 4

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $4d10+26$ el daño debido a la Despresurización planaria.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa a 15 pies (4,5 m) el radio del daño debido a la Despresurización planaria. Además, incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa a $4d10+26$ el daño debido a la Despresurización planaria.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 2: ABRIRSE CAMINO (NIVELES 7 A 8)

GETIDLINE (DEMONIO DE AGUAS REVUELTAS) (2)

CRIATURA 6

POCO COMÚN GRANDE ACUÁTICO INFERNAL SACRÍLEGO

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo, +18, Sigilo +15

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

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +11

PG 100; **Debilidades** hierro frío 5, sagrado 5

Vulnerabilidad al abandono Un getidline se aferra a las relaciones y se niega a dejarlas partir. Cuando una criatura agarrada por él pierde el estado agarrado, el getidline sufre 4d6 daño mental.

Aura aferradora (aura, mental, sacrílego) 15 pies (4,5 m) Un getidline influencia sutilmente a todas las criaturas de su aura para centrar su atención en aferrarse a las cosas que les importan por encima de toda otra cosa. Cuando una criatura viva y no demoníaca empieza su turno en el aura del getidline, deberá hacer una salvación de Voluntad CD 21. Con un fallo, el objetivo quedará aturdido 1 mientras se centra en mantener su presa sobre sus armas y equipo (aturdido 2 con un fallo crítico). Los elementales son inmunes a esta aura, ya que carecen de posesiones.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17, **Daño** 2d6+9 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros divinos innatos CD 21, ataque +13; **3.º paralizar**, **2.º invisibilidad**, **1.º empujón hidráulico**; **Trucos (3.º)** atontar, fantasía

Rituales CD 21; pacto demoníaco

Arrancar ♦ El getidline se abalanza hacia adelante y arranca a una criatura de donde está. Da una Zancada y después Agarra a una criatura. Si tiene éxito con el Agarrón, después Constriñe a la criatura.

Constreñir ♦ 1d4+9 contundente, CD 24

Cómo escalar Abrirse camino

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 22 Puntos de Desafío: añade al encuentro una catarata viviente.

23 a 27 Puntos de Desafío: añade al encuentro un cuatoide.

28 a 32 Puntos de Desafío: añade al encuentro dos getidlines.

33 o más Puntos de Desafío: añade al encuentro dos getidlines y una catarata viviente.

CATARATA VIVIENTE

CRIATURA 5

GRANDE ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

(Manual de monstruos, pág. 135)

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas talásico

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +12

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

Ligado al agua Cuando no está en contacto con agua, la catarata viviente está lentificada 1 y no puede utilizar reacciones

CA 20; **Fort** +14, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 90; **Inmunitades** paralizado, sangrado, sueño, veneno; Resistencias fuego 5

Vórtice (agua, aura) 30 pies (9 m) Si la catarata viviente se encuentra dentro de una masa de agua, dentro del aura el agua que forma parte de la misma es terreno difícil para las criaturas que están nadando y que no tienen el rasgo agua.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ ola +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+7 contundente más Empujar o Tirar 5 pies (1,5 m)

Sofocar ♦ (agua, primigenio) El elemental apaga todos los fuegos en una emanación de 5 pies (1,5 m). Extingue todos los fuegos no mágicos de forma automática y contrarresta los fuegos mágicos (modificador a contrarrestar +14).

La Sal del Océano

CUATOIDE (0)

PEQUEÑO ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

(Manual de monstruos, pág. 136)

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas común, talásico

Habilidades Atletismo +15, Diplomacia +2, Ocultismo +17, Saber (elemental) +17, Sociedad +17, Sigilo +13

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

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +15, **Vol** +18

PG 120; **Inmunidades** paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** contundente 5, fuego 5

Bioluminiscencia calmante (aura, emoción, mental, visual) 30 pies (9m).

El aura emite luz tenue. Las criaturas en el interior de la emanación obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos de emoción. El cuatoide puede activar o desactivar este aura utilizando una acción de Mantener.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +16 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+6 contundente más Agarrón

Conjuros primigenios innatos CD 27, ataque +17; **2º empujón hidráulico** (a voluntad)

Constreñir ♦ 1d12+6 contundente, CD 25

CRÍATURA 7

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 3: GARFIOS Y RASTRILLOS PROFUNDOS (NIVELES 7 A 8)

ARQUITECTURA HOSTIL

RIESGO 8

COMPLEJO MÁGICO SACRÍEGO TRAMPA

Sigilo +18 (experto)

Descripción Los sellos del marco de la puerta brillan con luz ámbar, que se recoge en una faceta que hay en el centro de la puerta.

Inutilizar Religión CD 22 (entrenado), para destruir estratégicamente las runas, Latrocinio CD 22 para perturbar el rayo y que no se reúna en la faceta o *disipar magia* (4.º rango, contrarrestar CD 24) para disipar la runa

CA 10; Fort +19, Ref +13

Dureza 10 PG 62 (UR 31); Inmortalidades daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto

Rayo de aversión (ataque, mágico, mental, miedo) **Desencadenante** Una criatura no demoníaca se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos de la arquitectura hostil; **Efecto** La arquitectura hostil hace brillar el rayo de aversión sobre la criatura desencadenante y a continuación tira iniciativa. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico El objetivo queda inmune a la trampa durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda asustado 1.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huyendo.

Rutina (1 acción) La arquitectura hostil dispara un rayo de aversión contra una criatura santificada sagrada. Si no hay ninguna criatura santificada sagrada, en su lugar dispara su rayo contra la siguiente criatura no demoníaca.

A distancia rayo de aversión +20, **Daño** 2d10+11 espiritual

Rearme La arquitectura hostil se rearma tras haber sido expuesta a la luz de una luna azul.

Cómo escalar Garfios y rastrillos profundos

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 27 Puntos de Desafío: concede al riesgo una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

23 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Concédele una acción adicional para su rutina. Se requiere un éxito adicional para desactivarla.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 3: LA ISLA RECUERDA (NIVELES 7 A 8)

REPETICIÓN DE LA HISTORIA

RIESGO 8

ÚNICO APARICIÓN

Sigilo CD 24 (experto)

Descripción Los guijarros forman una mano de tamaño de un buey, que se extiende para aplastar a cualquiera que está en el agua.

Inutilizar Latrocino CD 28 (entrenado) para separar los guijarros o bien Saber (guerra) CD 24 para reconocer y recrear la batalla.

Mano aplastante ↗ **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el pasaje sumergido; **Efecto** La mano revive su última batalla contra el demonio invasor. Da un Golpe de poder aplastante contra todas las criaturas en el pasadizo.

Cuerpo a cuerpo poder aplastante +23, **Daño** 4d10+22 contundente

Rearme 24 horas

Cómo escalar La isla recuerda

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 a 32 Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo.

33 o más Puntos de Desafío: incrementa en 2 las CD, habilidades y salvaciones del riesgo. Incrementa su daño a 4d10+26.

La Sal del Océano

ACTO 4, MISIÓN 5: EL SELLO CHTHONICO SE ROMPE (NIVELES 7 A 8)

ENAVA

POCO COMÚN MEDIANO DEMONIO INFERNAL SACRÍLEGO

Súcubo (*Manual de monstruos*, pág. 74)

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas chthoniano, común, dracónico, empíreo, keleshio, mwangi, osiriano; telepatía 100 pies (30 m), habla verdadera

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +20, Engaño +18, Intimidación +16, Religión +13, Sigilo +14, Sociedad +15

Fue +2, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +7

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +14, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia

PG 100; **Debilidades** hierro frío 5, sagrado 5

Presencia seductora (aura, emoción, mental) 10 pies (3 m) Toda criatura en el interior del aura, que puede verse sexualmente atraída por un súcubo, sufre un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas y a las CD para oponerse a los conjuros mentales, el Engaño y la Diplomacia de este.

Vulnerabilidad al rechazo Como quiera que los súcubos son seres de pura lujuria, las criaturas que rechazan la misma pueden dañarles metafísicamente. Cuando un súcubo falla una prueba de Diplomacia para un Abrazo o una Petición, o cuando una criatura tiene éxito en su salvación contra un conjuro o aptitud mental de un súcubo, este sufre 2d6 daño mental. Durante 1 hora tras causar un daño mental a un súcubo de esta forma, una criatura podrá infligir 2d6 daño mental al mismo mediante una acción con éxito de Desmoralizar que incorpore su rechazo.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +16 (ágil, mágico, sacrílego, sutil), **Daño** 2d8+8 cortante

Conjuros divinos innatos CD 26; **6.º dominar; 5.º cambiar de sitio; 4.º cambiar de sitio** (a voluntad), sugerencia (a voluntad); **3.º leer la mente** (a voluntad); **1.º hechizar** (a voluntad); **Constante (5.º)** habla verdadera

Rituales CD 26; pacto demoníaco

Cambiar de forma ♦ (concentrar, divino, polimorfismo) El súcubo puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Ello no cambia su Velocidad o sus modificadores al ataque y al daño con sus Golpes, pero podría cambiar el tipo de daño que sus Golpes infligen (típicamente a contundente).

Abrazo ♦ El súcubo hace una Presa a una criatura utilizando su bonificador por Diplomacia en lugar de Atletismo. Si la criatura es voluntaria, el súcubo tiene éxito automáticamente.

Beso pasional ♦ (divino, emoción, mental, sacrílego, vacío) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El súcubo emprende un abrazo u otro acto de pasión con una criatura a la que tiene agarrada o neutralizada para drenar su esencia vital. El beso hace que la criatura quede drenada 1 o incrementa en 1 su valor de drenado hasta un máximo de 4. La criatura sufre 3d6 daño por vacío y el súcubo recupera tantos Puntos de Golpe como el daño infligido. El objetivo ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o quedar

CRÍATURA 7

Cómo escalar El sello chthonico se rompe

Para acomodar la misión a la fuerza global de los PJs, utiliza los siguientes ajustes a los Puntos de Desafío, que no son acumulativos.

19 o más Puntos de Desafío: por cada 4 Puntos de Desafío más allá de 16, añade al encuentro un elegecide de sangre.

afectado por una sugerencia para someterse a más acciones de pasión en lugar de Huir.

Don profano ♦ (divino, mental, sacrílego) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El súcubo otorga un don profano a un humanoide voluntario. Dicha criatura obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de habilidad y tiradas de salvación. Mientras el don persiste, el súcubo se puede comunicar telepáticamente con el objetivo a cualquier distancia, ver a través de sus sentidos y designar como objetivo a la criatura con sugerencia mediante el vínculo telepático. Además, la criatura usa un desenlace con un grado de éxito peor que lo que le sale en los dados en sus tiradas de salvación contra los conjuros de sugerencia del súcubo.

Un humanoide no puede tener más de un don profano a la vez, y un súcubo no puede conceder más de un don profano a la vez. Eliminar el don requiere un ritual de *expiar*. El súcubo puede eliminar el don como una acción gratuita haciendo que el receptor quede atontado 3 con una duración ilimitada.

Un súcubo convocado no puede conceder un don profano.

PIEL DE TIBURÓN

MEDIANO NEFILIM

Humano pirata nefilim pangénero

Percepción +13; visión en la penumbra

Idiomas común; tipos de comunicación especiales

Habilidades Atletismo +18, Diplomacia +15, Engaño +15, Intimidación +18, Latrocinio +15, Saber (navegar) +12, Sigilo +15

Fue +6, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +4

Objetos armadura de pieles, ballesta +1 de golpe subacuática, cimitarra +1 de golpe subacuática, cimitarra +1 de golpe temible, diente triangular (*Treasure Vault*), escama de tortuga dragón, poción de huida de emergencia

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

PG 100

Negar ventaja Piel de Tiburón no está desprevenido frente a criaturas de 7º nivel o menos que están escondidas, no detectadas, flanqueando o utilizando ataque por sorpresa.

Diente triangular ♦ (mágico) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante**

A Piel de Tiburón le acertaría un ataque contra su CA; **Efecto** Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su CA contra dicho ataque, o un bonificador +2 por circunstancia si el ataque es en el agua o tiene el rasgo anfibio, acuático o agua.

La Sal del Océano

Tanto si el ataque acierta como si falla, obtiene un bonificador +2 por estatus al daño con el siguiente Golpe que da contra el atacante antes del final de su siguiente turno.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +16 (sin armas, sutil), **Daño** 1d6+9 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +16 (barrido, emoción, mágico, mental, miedo, vigoroso), **Daño** 2d6+9 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +16 (agua, barrido, mágico, vigoroso), **Daño** 2d6+9 cortante

A distancia ♦ ballesta +12 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], mágico, subacuático), **Daño** 2d8+2 perforante

Ahora te toca a ti ♦ (emoción, mental, miedo) **Desencadenante** Piel de Tiburón reduce a 0 Puntos de Golpe a un enemigo;

Efecto Hace una prueba de Intimidación para Desmoralizar a una sola criatura a la que puede ver, con un bonificador +2 por circunstancia.

Ataque furtivo Piel de Tiburón infinge 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante Piel de Tiburón.

Entrenamiento pirata Piel de Tiburón ignora los penalizadores habituales por usar una arma cuerpo a cuerpo contundente o cortante dentro del agua. Además, puede contener el aliento durante 175 asaltos antes de ahogarse.

Finta gemela ♦♦ Piel de Tiburón da un Golpe con su cimitarra +1 de golpe temible y a continuación otro con su cimitarra +1 de golpe subacuática. Si acierta con el primer ataque, el objetivo queda desprevenido contra el segundo.

ELEGECIDE DE SANGRE (DEMONIO DE LA PERDICIÓN) (0)

CRÍATURA 5

MEDIANO **ANFIBIO** **DEMONIO** **INFERNAL** **SACRILEGO**

Percepción +15

Idiomas chthoniano, telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +13, Engaño, +12, Intimidación +13

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

CA 22; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 95; **Debilidades** hierro frío 6, sagrado 6

Aura de perdición (aura, divino, emoción, miedo, mental) 30 pies (9 m)

El elegecide emite constantemente avisos telepáticos acerca de peligros y daños futuros. Cuando una criatura no demoníaca acaba su turno en la aura, tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 22. Si falla, queda asustada 1 (asustada 2 con un fallo crítico).

Vulnerabilidad a la esperanza El elegecide está alimentado por la certeza de la perdición, lo que hace que cualquier esperanza le debilite. La primera vez que una criatura falla críticamente un ataque o prueba de habilidad en su contra, el elegecide experimenta una explosión de esperanza que le deja aturdido 1.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +13, **Daño** 1d6+8 contundente

A distancia ♦ salpicadura de sangre +9 (rango de distancia 30 pies [9 m], divino, mágico, propulsión, sacrílego), **Daño** 1d6+6 espiritual

Conjuros divinos innatos CD 22, ataque +14; **2.º paranoíta, dominancia tronante** SDM, **1.º azote, mal farío, miedo; Trucos (1.º)** atontar, fantasía, lanza divina, mensaje, sello

Rituales CD 22; **pacto demoníaco**

Azote dorsal ♦♦ (mental) El elegecide ataca con sus aletas dorsales posteriores, enroscándolas alrededor de un objetivo a 15 pies (4,5 m) o menos. Envía una explosión de información telepática acerca de todas las posibles formas en que el objetivo puede resultar dañado en el siguiente minuto. El objetivo sufre 5d4 daño mental y debe hacer una salvación de Reflejos CD 22.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda agarrado por el elegecide.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda neutralizado por el elegecide.

La Sal del Océano

Apéndice 5: Ayudas de juego



Tessa Viento Favorable



Eando Kline

Calisro Benarry



Wshallo



La Sal del Océano

Apéndice 5: Ayudas de juego



Mogwenni



Piel de Tiburón

Enava



Gargarthezul



La Sal del Océano

Apéndice 5: Ayudas de juego



Singe



Kimma Atyi

Averill Quint



La Borrasca de Abendego



La Sal del Océano

Apéndice 5: Ayudas de juego



Xurgimoth



Getidline

Elegicide



La Sal del Océano

Ayuda n.º 1: CD de las pruebas de habilidad

CD DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Niveles	Fácil	Normal	Difícil
1 a 2	13	15	17
3 a 4	16	18	20
5 a 6	18	20	22
7 a 8	21	23	25

Ayuda n.º 2: Términos náuticos

Esta aventura tiene lugar en el océano y utiliza unos cuantos términos náuticos y relacionados con los navíos. Esta ayuda puede resultar útil para alguien no familiarizado con la náutica.

Alcázar: una cubierta elevada a popa; por lo general, desde donde el capitán dirige a la tripulación y donde se encuentra el timón.

Aparejo: cordaje que soporta los mástiles y las velas del buque.

Babor: el lado izquierdo de un barco.

Bauprés: un madero que se extiende hacia adelante desde la parte delantera de un barco.

Casco: el componente principal de un barco.

Cubierta principal: la cubierta más alta, que comprende toda la longitud (eslora) y la anchura (manga) de un barco.

Estribor: el lado derecho de un barco.

Máscaron (de proa): una decoración tallada en la proa de un barco.

Mástil: un madero alto y colocado en vertical, que sostiene las velas.

Popa: la parte trasera de un barco.

Proa: la parte delantera de un barco.

Roda de proa: la parte de la proa del navío por encima del agua.

Timonel: la persona que conduce el navío.

Ayuda n.º 3: Misiones del Acto 1

Los PJs pueden emprender las siguientes cinco misiones en cualquier orden. La columna 'Tipo' proporciona una nota acerca del contenido de la misión, apuntando a qué habilidades serán más útiles en la misma.

Completada	Misiones	Tipo
<input type="checkbox"/>	Misión de navegación 1: Todos a cubierta	Desafío de habilidad
<input type="checkbox"/>	Misión de navegación 2: Las indiscreciones hunden embarcaciones	Acertijo
<input type="checkbox"/>	Misión de navegación 3: Vientos de proa y cosas caídas del cielo	Habilidades sociales
<input type="checkbox"/>	Misión de navegación 4: A veces ganas y a veces te quedas los restos	Desafío de habilidad
<input type="checkbox"/>	Misión de navegación 5: Cielo rojo por la mañana	Riesgo

Ayuda n.º 4: Sospechosos de la Misión de navegación 2

1. **Joya Helechobajo** (medianamente erudita Pathfinder) lleva unas gafas teñidas de rosa para proteger sus sensibles ojos. La diminuta erudita es de talla escasa incluso para un mediano, y siempre parece estar en medio del paso.
2. **Dostall Cebodekraken** (dromhaar varón pirata) se parece a su progenitor orco, con la piel de color verde oscuro y colmillos prominentes. Lleva la cabeza rapada, revelando el tatuaje de un kraken cuyos tentáculos cubren su rostro.
3. **Khizrunk** (kobold varón inventor Pathfinder) es un kobold de escamas verdes que ingresó en la Sociedad Pathfinder para aprender más cosas acerca de las trampas. Lleva unos soportes para pierna extensibles que le ayudan a llegar hasta las trampas situadas al nivel de los ojos de un ser humano.
4. **Aulasden Jennirian** (elfa pirata) tiene la piel oscura y el cabello negro, largo y densamente enroscado. Su brillante vestimenta contrasta vivamente con el símbolo religioso de Besmara que luce al cuello.
5. **Maspad** (vanara mujer pionera Pathfinder) es una traviesa monje de Jalmeray, de pelaje dorado y cabello corto y en punta. Luce un tatuaje de una hoja goteante en una mejilla.
6. **Tsaraka** (tengu varón pirata) es una belleza de plumas negras, cuyas garras van adornadas con anillos y están pintadas con los brillantes colores del crepúsculo.
7. **Fedge (a) «Viento Favorable»** (iruxi macho pirata) es un iruxi de escamas verdes de grandes dimensiones, que luce un cordel de talismán que parece a punto de romperse, debido al peso de los amuletos de buena suerte que cuelgan del mismo.
8. **Beliwa Helequin** (humano agente Pathfinder) es un bonuwat de tez morena de Vidris, que lleva el cabello corto en trenzas africanas. Descendiente de generaciones de marinos, siempre va descalzo a bordo.

Ayuda n.º 5: Las perlas de las profundidades

Una vez activada, la *perla de las profundidades* proporciona a los PJs la posibilidad de explorar el casco hundido del *Chotacabras*. Durante 2 horas, los PJs pueden respirar bajo el agua.

Además, cuando hacen una prueba de Atletismo para Nadar, tratan su rango de competencia como si fuera uno superior. Esto significa que un PJ no entrenado en Atletismo actúa como si tuviera el rango entrenado (sumando su nivel +2) mientras que cualquiera con el rango entrenado o mejor obtiene de forma efectiva un bonificador +2 a su prueba. Un PJ se mueve también 5 pies (1,5 m), incluso si falla críticamente una prueba de Atletismo para Nadar.

Por último, si un PJ tiene velocidad de Nadar, obtiene un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a la misma.

La Sal del Océano

Ayuda n.º 6: Combate subacuático

Nadar ♦

Te impulsas a través del agua. En aguas tranquilas, tienes éxito en la acción sin que haga falta hacer una prueba. Si respiras aire y estás sumergido en agua, tienes que contener el aliento cada asalto. Si no consigues contener el aliento, empiezas a ahogarte. Si el agua en la que estás nadando es turbulenta o de alguna otra forma peligrosa, podrías tener que hacer una prueba de Atletismo para Nadar.

Si acabas tu turno en el agua y no has conseguido llevar a cabo una acción de Nadar dicho turno, te hundes 10 pies (3 m) o te arrastra la corriente, a discreción del DJ. Sin embargo, si tu última acción de dicho turno ha sido entrar en el agua, ni te hundes ni te mueves con la corriente en ese turno.

Éxito crítico Atraviesas el agua 10 pies (3 m), más 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de tu Velocidad terrestre (un total de 15 pies [4,5 m] para la mayoría de PJs).

Éxito Atraviesas el agua 5 pies (1,5 m), más 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de tu Velocidad terrestre (un total de 10 pies [3 m] para la mayoría de PJs).

Fallo crítico No avanzas y, si estás conteniendo el aliento, pierdes 1 asalto de aire.

COMBATE SUBACUÁTICO

Utiliza estas reglas para los combates en el agua o bajo la misma:

Si careces de Velocidad de nadar, estás desprevenido.

Obtienes resistencia 5 a ácido y fuego.

Sufres un penalizador -2 por circunstancia a los ataques cuerpo a cuerpo cortantes o contundentes que atraviesan el agua.

Los ataques a distancia que infligen daño contundente o cortante fallan automáticamente si el atacante o el objetivo están bajo el agua, y los ataques a distancia perforantes hechos por una criatura que está bajo el agua o contra un objetivo que está bajo el agua ven reducido a la mitad su incremento de rango de distancia.

Bajo el agua, no puedes lanzar conjuros de fuego ni utilizar acciones con el rasgo fuego. Como es normal para el funcionamiento de los rasgos, cualquier parte del efecto no relacionado con el fuego sigue funcionando. Por ejemplo, un ataque con una hacha de batalla flamígera sigue pudiendo infligir daño físico, pero no daño por fuego.

COMBATE TRIDIMENSIONAL

En el combate acuático, necesitas controlar la posición en tres dimensiones. Puedes utilizar uno de los siguientes métodos para controlar la profundidad en relación al fondo marino:

Busca plataformas para situar las miniaturas de las criaturas si están más arriba en el agua.

Coloca un dado junto a una criatura, con el número indicando a cuántas casillas del fondo está.

Haz un montoncito de dados o de fichas, 1 por cada 5 pies (1,5 m) de elevación.

Anota la elevación junto a la criatura en el tablero. Igual que con el movimiento basado en tierra, moverse en diagonal hacia arriba o hacia abajo en un espacio tridimensional requiere que cada dos diagonales cuenten como 10 pies (3 m). Mide el flanqueo en todas direcciones; las criaturas por encima y por debajo de un enemigo pueden flanquearlo con la misma efectividad que desde lados opuestos.

Ayuda n.º 7: Misiones del Acto 2

Los PJs pueden emprender las siguientes cuatro misiones en cualquier orden. La columna 'Tipo' proporciona una nota acerca del contenido de la misión, apuntando a qué habilidades serán más útiles en la misma.

¿Completada?	Misiones	Tipo
<input type="checkbox"/>	Misión del Chotacabras 1: Disparo de advertencia	Riesgo
<input type="checkbox"/>	Misión del Chotacabras 2: El gato de nueve cuentos	Desafío de habilidad
<input type="checkbox"/>	Misión del Chotacabras 3: Parlamentando con los piratas	Desafío de habilidad
<input type="checkbox"/>	Misión del Chotacabras 4: En el fondo del mar	Combate subacuático

La Sal del Océano

Ayuda n.º 8: Misiones del Acto 3

Las siguientes misiones están disponibles durante el Acto 3. La Misión 1: Orca a estribor tiene que completarse primero. Las demás se pueden completar en cualquier orden. La columna Tipo proporciona información acerca del foco de la misión.

¿Completada?	Misión	Tipo
<input type="checkbox"/>	Misión 1: Orca a estribor	Riesgo
<input type="checkbox"/>	Misión 2: Movimiento de pinza	Combate
<input type="checkbox"/>	Misión 3: Haciendo agua	Habilidad
<input type="checkbox"/>	Misión 4: Carga maldita	Riesgo
<input type="checkbox"/>	Misión 5: Refinando los recuerdos	Habilidad

Ayuda n.º 9: Misiones del Acto 4

Las siguientes misiones están disponibles durante el Acto 4. Se pueden completar en cualquier orden. La columna Tipo proporciona información acerca del foco de la misión.

¿Completada?	Misión	Tipo
<input type="checkbox"/>	Misión 1: No te enfrentes a mí en una carrera marítima	Persecución
<input type="checkbox"/>	Misión 2: Abrirse camino	Combate
<input type="checkbox"/>	Misión 3: Garfios y rastrillos profundos	Riesgo, acertijo
<input type="checkbox"/>	Misión 4: La isla recuerda	Riesgo

Ayuda n.º 10: Garfios y rastrillos profundos



Apéndice 6: Referencia para los DJ de mesa

La siguiente tabla proporciona una referencia de los estados anunciados y las tramas conectadas con ellos a lo largo de la aventura.

Estados anunciados

Durante la aventura, el DJ de la Casa anuncia estados que afectan a las mesas individuales. Los estados se indican aquí como referencia.

Estados del Acto 1:

- **Buen viento y mar en calma:** el navío ha evitado lo peor de la ira del huracán, lo que hace más fácil la vida de todos los que están a bordo. Todos los PJs obtienen un bonificador +1 por circunstancia a todas las pruebas de habilidad de su siguiente misión de navegación.
- **¡Barco a la vista!**: cuando el DJ de la Casa anuncia «¡Barco a la vista!», los PJs han llegado al pecio del *Chotacabras*. Acaba el encuentro actual y pasa al Encuentro A en la pág. 11.
- **Todo en orden:** el *Boca de Dragón* llega a su destino sin tardanza, permitiendo a los PJs prepararse para actuar rápidamente cuando sea necesario. Los PJs quedan acelerados en el primer asalto del Encuentro A. Solo pueden utilizar la acción adicional para extraer un objeto o dar una Zancada.
- **Arrían bandera:** cuando el DJ de la Casa anuncia «Arrían bandera», los PJs han repelido el ataque demoníaco de Enava. Da por terminado el encuentro, concediendo los PJs 1 hora para descansar y recuperarse, y después espera a que el DJ de la Casa inicie la Parte 2.

Estados del Acto 2:

- **Historia viva:** los Pathfinders han confirmado que el pecio es el del *Chotacabras*. Una vez durante el Acto 2, cada PJ puede obtener un bonificador +2 por circunstancia a una prueba de Saber (Sociedad Pathfinder). Debo decidir si lo usa antes de hacer la prueba.
- **La X marca el lugar:** cuando el DJ de la Casa anuncia: «La X marca el lugar», los PJs han descubierto la existencia del cofre hermético y se dirigen a recuperarlo. Acaba rápidamente el encuentro actual y pasa al encuentro D.
- **Prevenidos:** los Pathfinders han averiguado que miembros muertos vivientes de la tripulación protegen el cofre. Cada PJ obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de iniciativa en el encuentro D.
- **Respirad a fondo:** este anuncio indica que solo quedan 5 minutos antes de la transición al Acto 3. Acaba el encuentro actual, dando a los PJs la oportunidad de descansar una noche completa antes de que el DJ de la Casa anuncie el principio del Acto 3.

Estados del Acto 3:

- **Orca en retirada:** cuando se anuncia el estado Orca en retirada, los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas de habilidad para desactivar riesgos.
- **A favor del viento:** cuando se anuncia el estado A favor del viento, los PJs obtienen un bonificador +2 por circunstancia a los ataques contra criaturas que no están actualmente en el *Boca de Dragón* (incluyendo los dracos voladores o los dragones de la Misión 2, o contra los elementales del barco que se acerca en la Misión 7).
- **¡Tierra a la vista!**: este anuncio avisa a los PJs de que quedan 5 minutos para acabar el Acto 3. Resuelve rápidamente el encuentro y espera a que el DJ de la Casa lea el anuncio que da comienzo al Acto 4. Si estás en un encuentro de combate, todos los PNJs y las criaturas hostiles huyen al final del asalto.

Estados del Acto 4:

- **Línea de suministros establecida:** el *Boca de Dragón* ha establecido una línea de suministros desde el navío hasta el templo chthonico. Todos los PJs obtienen los beneficios de un Tratar heridas con éxito entre misiones.
- **Preparativos abundantes:** el contramaestre del *Boca de Dragón* ha reunido todo el hierro frío del buque, lo ha fundido y lo ha convertido en suministros. Cada PJ obtiene un orbe de *aleación de baja ley*. En los niveles 7 a 8, en su lugar cada PJ obtiene un orbe de *aleación de ley normal*.
- **Ruptura del sello:** este anuncio previene a los DJ de mesa de que quedan 5 minutos antes del inicio del Suceso: Confrontación con Piel de Tiburón. Resuelve rápidamente el encuentro y espera a que el DJ de la Casa lea el anuncio que da comienzo a la Misión 5 del Acto 4. Si estás en un encuentro de combate, todos los PNJs y las criaturas hostiles huyen al final del asalto.

Estados de El sello chthonico se rompe

- **Sacrificio involuntario:** el agua llega a la zona de inundación de 10 pies (3 m) al final del primer asalto, después a la zona de inundación de 5 pies (1,5 m) al final del segundo asalto y a la zona de inundación de 2 pies (60 cm) al final del tercer asalto. Para este encuentro, Piel de Tiburón está vive y controlade por Enava. Está sujetado a un *dominar* lanzado por Enava. Si el conjuro es disipado o el estado controlado queda suprimido de alguna otra forma, Piel de Tiburón bebe la *poción de huida de emergencia* y huye del lugar.
- **Sacrificio dubitativo:** el agua llega a la zona de inundación de 5 pies (1,5 m) al final del primer asalto y después a la zona de inundación de 2 pies (60 cm) al final del segundo. Para este encuentro, Piel de Tiburón está vive y controlade por Enava. Está sujetado a un *dominar* lanzado por Enava. Si el conjuro es disipado o el estado controlado queda suprimido de alguna otra forma, Piel de Tiburón bebe la *poción de huida de emergencia* y huye del lugar.

La Sal del Océano

- **Sacrificio voluntario:** el agua llega a la zona de inundación de 2 pies (60 cm) al final del primer asalto. Piel de Tiburón es voluntaria pero la ruptura del sello chthonico le alza de inmediato como muerto viviente. En ese caso, si los PJs se enfrentan en combate a Piel de Tiburón, otórgale los rasgos descerebrado, muerto viviente y sacrílego, así como inmunidad a efectos de muerte, inconsciente, mental, paralizado, sangrado y veneno. Sufre además debilidad 10 a sagrado.

Misiones conectadas por el arco de la trama

La siguiente tabla indica qué misiones están conectadas por el arco de la trama. Puedes consultarla si la mesa quiere seguir un arco de trama en particular mientras juega esta aventura.

MISIONES CONECTADAS

Acto de misión	Nombre de la misión	Arco de la trama
Acto 1	Todos a cubierta	—
Acto 1	Las indiscreciones hunden embarcaciones	Enava y Piel de Tiburón
Acto 1	Viento de proa y cosas caídas del cielo	Historia del <i>Chotacabras</i>
Acto 1	A veces ganas y a veces te quedas los restos	Enava y Piel de Tiburón
Acto 1	Cielo rojo por la mañana	Historia de la Isla de las Garras y el Terror
Acto 2	Restos sobre las rocas	La Borrasca de Abendego
Acto 2	El gato de nueve cuentos	La Borrasca de Abendego
Acto 2	Parlamentando con los piratas	Enava y Piel de Tiburón
Acto 2	En el fondo del mar	La Borrasca de Abendego
Acto 3	Orca a estribor	La Borrasca de Abendego
Acto 3	Movimiento de pinza	Enava y Piel de Tiburón
Acto 3	Haciendo agua	—
Acto 3	Carga maldita	Enava y Piel de Tiburón
Acto 3	Refinando los recuerdos	La Borrasca de Abendego, Historia de la Isla de las Garras y el Terror
Acto 4	No te enfrentes a mí en una carrera marítima	Enava y Piel de Tiburón, Historia de la Isla de las Garras y el Terror
Acto 4	Abrirse camino	Enava y Piel de Tiburón
Acto 4	Garfios y rastillos profundos	Historia de la Isla de las Garras y el Terror
Acto 4	La isla recuerda	Historia de la Isla de las Garras y el Terror
Acto 4	El sello chthonico se rompe	Enava y Piel de Tiburón

La Sal del Océano

Apéndice 7: Instrucciones para el DJ de la Casa

Las siguientes instrucciones detallan las responsabilidades del DJ de la Casa durante el evento, presentadas en orden por secciones. A lo largo de la aventura, recibirás informes regulares de que los PJs obtenido diferentes tipos de éxito. Ayúdate de la plana mayor para llevar la cuenta del número de éxitos de cada tipo que se informan. Si utilizas una ayuda visual, manténla actualizada con el acumulado de éxitos. Cuando la Casa ha acumulado el número de éxitos necesarios para llegar a un umbral indicado, anuncia el logro a toda la Casa.

INTRODUCCIÓN

Una vez acabada la reunión inicial y los jugadores sentados a las mesas, lee lo siguiente para arrancar el evento.

«¡Silencio!» La capitana de expedición Calisro Benarry da un grito y su voz atraviesa todos los demás ruidos, atrayendo los ojos al alcázar. Está acompañada del capitán de expedición Eando Kline, cuya boca dibuja una mueca cuando una tercera figura se reúne con ellos. El rostro de la recién llegada luce una sonrisa taimada, como si se riera de algo que solo ella sabe.

«Bienvenidos a Quent», saluda Eando. Hace un gesto a la sonriente aiuvarin que tiene a su lado. «Estamos aquí invitados por la Reina del Huracán, Tessa Viento Favorable, que llamó la atención de Calisro sobre un descubrimiento de cierto interés».

«Seguro», interrumpe Tessa con una sonrisa y una mirada de soslayo al capitán de expedición. «Sé que Callie desembarcó recientemente del *Pixi Sonriente* así que supuse que no tenía gran cosa que hacer, y me propuse ayudar a una amiga con una posible aventura».

«Me va bien, gracias», le responde Calisro antes de dirigir de nuevo su atención a los Pathfinders en cubierta. «Tessa nos trajo un informe de uno de sus exploradores acerca de un pecio en el Ojo de Abendego. No se pararon a investigar (Tessa no me ha informado de por qué tanta premura), pero vieron una bandera Pathfinder ondeando en un mástil».

Eando continua. «Hace tiempo que no enviamos misión alguna al huracán y, por suerte, no tenemos informe alguno de navíos Pathfinder desaparecidos. Eso nos llevó al archivo. Creemos que ese navío puede ser el *Chotacabras*. Para quienes no se molestan en leerse las Crónicas, el *Chotacabras* formaba parte de una de nuestras primeras expediciones, de los primeros diez años de la Sociedad. La capitana de expedición Kimma Atyi llevaba a su tripulación a investigar una isla de extraña arquitectura. Desafortunadamente, perdimos contacto con ella en el 4316 RA y ...»

«Si Kimma era tan buena marinera como Callie, no me sorprende», interrumpe Tessa de nuevo, haciendo que Eando rechine los dientes. La Reina del Huracán ríe antes de devolver la palabra al líder del Sello Vigilante.

«Como decía, acabaron dándolos por perdidos».

«Probablemente se toparon con la Borrasca de Abendego», dice Tessa en un tono más serio.

«O con algún otro monstruo marino mítico», dice Calisro. «En cualquier caso, y debido al significado histórico de esta misión y a los peligros de navegar por el Ojo de Abendego, estamos reuniendo nuestras fuerzas. El *Boca de Dragón* es el navío mayor y más resistente de la Sociedad. No es tan bonito como mi navío usual, pero puede albergar más gente y podrá atravesar la tormenta con más seguridad.

«¡Mientras no lo hagas encallar en alguna roca!», sigue pinchando Tessa.

Calisro respira hondo. «Nos arreglaremos. Como decía, esta va a ser una misión peligrosa en los mismísimos dientes de la tormenta por lo que si alguno quiere volver al muelle ahora, lo entenderemos».

«No hay necesidad de que os preocupéis, Pathfinders», dice Tessa sacando una perla de un saquillo. «Tengo obligaciones que cumplir aquí en Quent, pero enviaré con vosotros a unos cuantos de mis piratas para que os enseñen el camino. También se pueden hacer cargo de la misión, si Callie se cae por la borda. También le voy a prestar mi *perla de las profundidades* mágica. De esa forma, cuando hunda inevitablemente el *Boca de Dragón*, ¡podréis respirar bajo el agua lo bastante como para llegar nadando a un lugar seguro!». Con esas irónicas palabras finales, desembarca tranquilamente por la pasarela.

Cuando los marinos empiezan a largar amarras, Eando os dice. «Estaremos en marcha enseguida, Pathfinders, así que si tenéis preguntas, este es el momento de hacerlas».

ACTO 1

El objetivo de la Casa es acumular suficientes éxitos de Navegación para avanzar antes de que se acabe el tiempo. Cuando la Casa haya informado de tantos éxitos de Navegación como el número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

Calisro vocea desde el alcázar, manteniéndose erguida en medio de la galerna y el intenso aguacero. «¡Pathfinders, hemos encontrado un camino que atraviesa la tormenta y vamos según lo previsto!»

DJ de mesa, tenemos Buen viento y mar en calma.

Cuando hayan pasado 35 minutos o la Casa haya informado de tantos éxitos de Navegación como el doble del número de mesas, lee en voz alta lo siguiente. Después de este anuncio, las mesas empezarán el Encuentro A.

Un avistamiento del vigía goblin aporta una descarga de energía a los marineros, que rápidamente empiezan a arriar las velas y a preparar las anclas para cuando el *Boca de Dragón* llegue a destino.

DJ de mesa, ¡Barco a la vista! ¡Acabad rápidamente la misión actual y avanzad al Encuentro A!

Si el anuncio de arriba ha sido desencadenado por alcanzar el umbral de éxito, añade lo siguiente.

Habiendo evitado lo peor de la tormenta, el navío es asegurado rápidamente en el puerto natural de la isla sumergida. Teniendo poco en qué ayudar, los Pathfinders se preparan para saltar a la acción una vez se empiece a explorar.

DJ de mesa, ¡el estado Todo en orden está activo!

La Sal del Océano

Una vez hayan pasado 55 minutos desde el inicio del Acto 1, lee en voz alta lo siguiente. Tras este anuncio, los DJ de mesa tendrán 5 minutos para rematar el encuentro y después deberían pasar al Acto 2.

«Buen trabajo, Pathfinders», grita Eando por encima del estrépito. «¡Estamos rechazándolos! ¡Ahora, acabemos de limpiar de demonios la cubierta!».

DJ de mesa, Arrían bandera. Acabad el encuentro y dad un descanso de 1 hora antes de que empiece el Acto 2.

ACTO 2

Durante este Acto, recibirás informes de éxitos del *Chotacabras*. Para empezar el Acto, lee o parafrasea lo siguiente, 5 minutos después del anuncio final del Acto 1.

Calisro hace una mueca mientras un agente Pathfinder le vende las heridas. «No es nada», murmura. «Vete a molestar a Eando». Vuelve su atención a los Pathfinders reunidos. «Bueno, esto ha sido excitante. Parece que hay demonios interesados en algo que hay aquí. Y si los demonios lo quieren, nosotros no queremos que lo tengan. ¡Así que vamos a buscarlo y a llevarlo a lugar seguro!», acaba con voz resonante.

Saca una perla de un saquillo. «Esta es la *perla de las profundidades* de Tessa Viento Favorable. Os permitirá respirar bajo el agua. Para los que no sepáis nadar... bueno, deberíais aprender, pero de momento esto os ayudará. Sus efectos solo duran un par de horas así que daos prisa, Pathfinders». La pequeña gema destella y una oleada refulgente emana de la misma al activarse su magia.

Cuando la Casa haya informado de tantos éxitos del *Chotacabras* como el número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

Calisro inclina la cabeza. «Confirmado. Se trata del *Chotacabras*. Después de cuatrocientos años hemos encontrado a algunos de los primeros agentes perdidos de la Sociedad Pathfinder. Ahora nos toca a nosotros acabar su misión.»

DJ de mesa, ¡el estado Historia viva está activo!

Cuando hayan pasado 20 minutos desde el inicio del Acto 2 o la Casa haya informado de tantos éxitos de Navegación como vez y media (1,5) el número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

«Bien hecho, agentes», exclama Eando. «Nuestras investigaciones han revelado que la capitana de expedición Kimma Atyi, guardó un artefacto que habían recuperado en un cofre hermético, una vez se dieron cuenta de que estaban condenados. ¡Y parece que lo hemos encontrado!».

DJ de mesa, ¡La X marca el lugar!

Si el anuncio de arriba ha sido desencadenado por alcanzar el umbral de éxito, añade lo siguiente.

«Tened cuidado», continúa Eando. «Nos hemos tropezado con un par de miembros de la tripulación muertos vivientes y podría haber más protegiendo el cofre. ¡Permaneced atentos!».

DJ de mesa, el estado Prevenidos está activo.

Una vez hayan pasado 35 minutos desde el inicio del Acto 2, lee en voz alta lo siguiente.

La voz de Calisro reverbera a través del agua. «¡El brillo de la perla empieza a desvanecerse! A menos que podáis respirar agua, os quedan pocos minutos para hacerlos con el cofre y volver a cubierta!».

DJ de mesa, el estado Respirad a fondo está activo.

Cinco minutos después de leer esta advertencia, pasa al Acto 3.

ACTO 3

El objetivo de la Casa es acumular suficientes éxitos de Ballenero para dejar atrás a la Borrasca de Abendego antes de que se acabe el tiempo.

Lee o parafrasea lo siguiente para empezar el Acto 3.

Con el tesoro del *Chotacabras* seguro en la bodega, la capitana Benarry se dirige a la tripulación y a los Pathfinders reunidos. El sol poniente proyecta su sombra por la cubierta. Abre de una patada el cofre sellado. En su interior, el brillo de las botellas de poción y un mapa enroscado rodean a un pararrayos.

«Tenemos una aventura en ciernes», dice. «La cerradura de este cofre ha sido suficiente para mantenerlo a salvo del océano, pero conseguí meterme en su interior y encontrar un mapa. Además, había unas cuantas poción que embotellaron los momentos finales del *Chotacabras*. Ahora hemos encontrado un indicio de qué estaban buscando hace tantos años.

«Basándome en todo esto, me da la impresión de que la antigua tripulación se hizo con este artefacto en una de las islas de Ghollan que salpican el Ojo. Dice el navegante que está a medio día de distancia. Estamos fijando el rumbo y llegaremos rápidamente porque el viento es favorable. Estad preparados para luchar contra cualquier secreto que albergue la isla».

Eando Kline arruga el entrecejo antes de añadir, «Invertid este tiempo en dormir. La isla lleva sin contacto alguno con el exterior desde que se hundió el *Chotacabras*, así que no sabemos en qué nido de monstruos vamos a poner el pie».

Lleva a descansar a los Pathfinders reunidos mientras la tripulación se ocupa del navío. Entre las hamacas y el espacio atestado, el huracán ruge alrededor del buque. La quilla del *Boca de Dragón* se balancea toda la noche debido a la presión de la tormenta.

Justo antes de amanecer, la voz de Calisro resuena por la bodega mientras ordena, «Despertad, Pathfinders. Hemos avistado una cola, y es muy grande. ¡A vuestros puestos!».

Los Pathfinders llegan a cubierta justo cuando la criatura está a la vista: la gran orca llamada la Borrasca de Abendego, que mira al *Boca de Dragón* con una malicia inteligente. La longitud de su cuerpo es casi mayor que la eslora del navío, mucho mayor de lo que cualquier ballena tendría derecho a ser. La mezcla de odio y de poder nada hacia el buque.

La Sal del Océano

Al acortar la distancia, salta del agua. Puede verse un arpón que sobresale de su lomo, cerca de la aleta dorsal. Del arpón cuelga una cadena, y cada vez que los eslabones chocan entre sí, brillan con un inquietante color ámbar. Pero esto no retiene su deseo de destrucción. Se lanza en arco contra el *Boca de Dragón* y abre la boca al chocar con el mástil.

Eando salta desde su posición junto a Calisro y ordena: «¡Pathfinders, en posición!».

Cuando la Casa informe de tantos éxitos de Ballenero como el número de mesas, lee lo siguiente:

«¡Piérdetel!», grita Calisro mientras lanza un zapato suelto contra la Borrasca de Abendego. El zapato impacta certeramente en una de las aletas mientras la orca se sumerge en el agua.

DJ de mesa, el estado Orca en retirada está ahora activo.

Cuando la Casa informe de tantos éxitos de Ballenero como el doble del número de mesas, lee lo siguiente en voz alta:

Rola el viento, y las velas se hinchan con toda su potencia. El *Boca de Dragón* acelera visiblemente. Eando sonríe y dice, «Vamos a buena velocidad. Llegaremos a la isla en poco tiempo».

DJ de mesa, el estado A favor del viento está ahora activo.

Cuando la Casa informe de tantos éxitos de Ballenero como tres veces el número de mesas o hayan pasado 65 minutos desde el inicio del Acto 3, lee lo siguiente en voz alta:

Procedente de la cofa, el grito «¡Tierra a la vista!» resuena por cubierta. Los marineros lo repiten mientras Calisro saca un catalejo del cinto. Lo baja con una sonrisa y dice, «Preparaos para echar el ancla. Vamos a tocar tierra».

DJ de mesa, tenéis 5 minutos para resolver el encuentro. El estado ¡Tierra a la vista! está activo.

ACTO 4

El objetivo de la Casa en el Acto 4 es acumular los suficientes éxitos de Isla asegurada para debilitar a las fuerzas de Enava antes de que trate de sacrificar a Piel de Tiburón cuando se acabe el tiempo.

Eando mira hacia el mar mientras la isla está cada vez más cerca. Calisro está de pie junto a él, agarrada a la borda, como si pudiera hacer que el barco fuera más deprisa a base de fuerza de voluntad. Justo detrás del *Boca de Dragón*, un barco monstruoso coge velocidad. Sus velas se llenan con ráfagas de viento conjuradas mágicamente.

«¡Se acabó!», dice Calisro con una sonrisa; «Es hora de demostrar a esos demonios que no pueden correr más que nosotros».

Eando menea la cabeza y le amonesta, «Y después acabamos con la misión del *Chotacabras*. Eso es lo importante. Me preocupa desatar una fuerza oscura que no tendría que ser molestada».

Calisro se ríe y da una palmada en el hombro al otro Pathfinder. «Si

los demonios quieren lo que sea que haya en esta isla, no podemos dejar que lo tengan», dice. «Poner al día nuestra lista de tareas pendientes (aunque sea con siglos de retraso) es un beneficio adicional».

Cuando la Casa informe de tantos éxitos como el número de mesas, lee lo siguiente en voz alta.

Las tiendas de campaña despliegan gallardetes con el Glifo del Camino Abierto en línea recta hacia el interior de la isla. El estado Línea de suministros establecida está activo.

Cuando la Casa informe de tantos éxitos como vez y media (1,5) el número de mesas, lee lo siguiente en voz alta.

En las tiendas de suministros, a cada agente se le proporciona un orbe giratorio. «Hemos cambiado todos nuestros utensilios de cocina por esto», se ríe Calisro mientras entrega uno. «Usadlo sabiamente». El estado Preparativos abundantes está activo.

Cuando la Casa informe de tantos éxitos como el doble del número de mesas o hayan pasado 40 minutos desde el inicio del Acto 4, lee lo siguiente en voz alta.

El Ojo de Abendego se calma de repente mientras forma un muro de tormenta alrededor de la isla. El constante romper de las olas y el tamborileo de la lluvia cesan. En la base del muro de tormenta se reúne un brillo ámbar como si fuera un amanecer, pero sus rayos arden con malicia en lugar de con luz diurna.

DJ de mesa, tenéis 5 minutos para resolver el encuentro. El estado Ruptura del sello está activo.

El sello chthonico se rompe

Este encuentro empieza al cabo de 50 minutos desde el inicio del Acto 4. Lee lo siguiente en voz alta para empezar el encuentro final de la aventura.

Cuando Enava aparece en el interior del templo con un chasquido de magia, el huracán eterno enmudece. Fuera, se hace la calma sobre la isla. A su alrededor se forma un ojo, aunque los nuevos muros de tormenta se agitan con energía maligna. Una espesa luz ámbar ilumina la isla y se vierte en el templo.

El templo chthonico se ha desgastado hasta quedar limpio tras muchos años de exposición a los elementos. En su centro, un santuario se hunde en el suelo. En su parte más baja, Enava y Piel de Tiburón disponen instrumentos rituales como si fueran a practicar cirugía. A un lado, una mesa de madera hace de altar. Bajo la mesa puede verse el intrincado grabado de un sello chthonico.

El rostro de Enava se alza, mostrando una expresión de desdén. «Ah, invitados», dice. «No hay mejor tiempo que el presente».

El número de éxitos de la Casa informado en el Acto 4 determina la voluntariedad con la que Piel de Tiburón está dispuesta a completar su parte del plan.

La Sal del Océano

Si la Casa obtuvo tantos éxitos de Isla asegurada como por lo menos el doble del número de mesas, no está dispuesta. Lee lo siguiente en voz alta.

«No quiero hacerlo», dice Piel de Tiburón mientras Enava echa mano a la daga. «Tengo...»

Enava empuja a Piel de Tiburón hacia la mesa, cortando en seco lo que iba a decir. Lo sigue con una cuchillada, apuntándole al corazón. Elle se da la vuelta y su brazo golpea el arma, haciendo que caiga al suelo. Incluso habiendo desviado lo peor del Golpe, la fuerza empleada hace que atraviese la armadura. La sangre brota de la herida y la primera gota cae al suelo.

El agua asciende.

El estado Sacrificio involuntario está activo.

Si la Casa obtuvo tantos éxitos de Isla asegurada como por lo menos el número de mesas pero menos que el doble de dicho número, lee en voz alta lo siguiente.

La duda parpadea en el rostro de Piel de Tiburón mientras Enava selecciona una daga curva. Abre la boca y dice «Quiero respuestas antes de hacer esto. Cinco minutos. ¿Puedes esperar...»

Enava se lo esperaba. Antes de que pueda acabar de hablar, se acerca a ella y le cruza el pecho con la daga. La sangre brota de la herida y la primera gota cae al suelo.

El agua asciende.

El estado Sacrificio dubitativo está activo.

Si la Casa ha informado de menos éxitos que el número de mesas, lee lo siguiente en voz alta.

Sin decir palabra, Piel de Tiburón se tiende en el altar. Enava se cierne sobre ella con delicadeza en los ojos. Saca una daga del cinto y coloca la punta en el pecho de Piel de Tiburón. Elle respira hondo, sometiéndose a la cuchilla como si fuera su destino. Enava le sonríe por última vez. El Golpe fatal se desliza sin ruido alguno.

Cuando Piel de Tiburón deja de moverse, un crujido de trueno atraviesa la calma. Enava extrae la daga del pecho de Piel de Tiburón, cuya sangre se derrama con sus latidos finales. El primer borbotón de sangre se derrama por el suelo.

El agua asciende.

El estado Sacrificio dubitativo está activo.

Cuando la Casa informe de tantos éxitos de templo como el número de mesas o hayan pasado 45 minutos desde el inicio del encuentro El sello chthonico se rompe, lee lo siguiente en voz alta.

El sello vuelve a su sitio a gran profundidad bajo el mar. El agua retrocede con la misma rapidez con la que apareció, barriendo a los demonios restantes al drenarse. En el altar, la *Llave Bifurcada* en forma de pararrayos reverbera de poder mientras absorbe la luz ámbar que se derrama del sello. Al cabo de 1 minuto de drenar lentamente la luz, la *Llave Bifurcada* queda en reposo, con la barrera reparada.

Eando Kline respira hondo antes de volverse a Calisro para decir, «La próxima vez, evitemos liberar antiguos demonios y limitémos a los monstruos marinos».

Calisro suelta una risotada antes de contemplar los restos de la batalla. «Me parece que nos hemos ganado algo de grog y de descanso en tierra. Vámonos de vuelta al *Boca de Dragón* y a Puerto Peligro».

Si Piel de Tiburón aún vive (en el caso de que la Casa obtuviera los estados Sacrificio involuntario o Sacrificio dubitativo), lee en voz alta la sección adicional.

Eando coloca la mano en el hombro de Calisro para que baje la voz. «Hay un cabo suelto».

Le nephilim Piel de Tiburón que se escabullía por el templo se detiene.

«No tengas demasiado miedo», dice Eando. «Bueno, quizá un poco sí. Has estado a punto de desencadenar sobre este Plano horrores que deberían permanecer sellados. Si quieras reparar el daño, te aceptaremos a bordo. Aquí hay sitio para todo el mundo. Sé que Callie siempre está en busca de buenos capitanes, si puedes dejar de romper el sello de antiguos artefactos que deberían permanecer olvidados para siempre».

Piel de Tiburón se detiene un segundo y después da un paso adelante y estrecha la mano de Eando diciendo, «Parece un trato justo. No planees matarme y estaremos en paz».

CIERRE

Después de hacer el último anuncio, da las gracias a los DJ de mesa, organizadores, equipo de la convención y otros que han ayudado a hacer posible el evento con su dura labor y agradece a los jugadores su apoyo al Juego organizado de la Sociedad Pathfinder. Por último, facilita a los DJ de mesa las instrucciones necesarias para llenar las hojas de informe y finalizar el evento.

La Sal del Océano

JUEGO ORGANIZADO

Tabla de tesoros

NIVEL	TESORO
1	14 po
2	22 po
3	38 po
4	64 po
5	100 po
6	120 po
7	220 po
8	300 po

Puntos de Desafío (niveles 1 a 4)

Total de PD	Rango de niveles
8 a 14	1 a 2
16 a 18 (5 jugadores o más)	1 a 2
16 a 18 (4 jugadores)	3 a 4
19 o más	3 a 4

Puntos de Desafío (niveles 5 a 8)

Total de PD	Rango de niveles
8 a 14	5 a 6
16 a 18 (5 jugadores o más)	5 a 6
16 a 18 (4 jugadores)	7 a 8
19 o más	7 a 8

Puntos de Desafío

Los Puntos de Desafío son un sistema para escalar la dificultad de los encuentros de forma apropiada para grupos de tamaño y nivel mixtos. Este escenario puede dirigirse para PJs de niveles 1 a 4 o para PJs de niveles 5 a 8. Suma el número de Puntos de Desafío de que dispone tu grupo. Si tu grupo tiene PJs de niveles 1 a 4, usa la siguiente lista:

- PJs de 1.^{er} nivel = 2 puntos cada uno
- PJs de 2.^º nivel = 3 puntos cada uno
- PJs de 3.^{er} nivel = 4 puntos cada uno
- PJs de 4.^º nivel = 6 puntos cada uno

Si en vez de eso tu grupo tiene PJs de niveles 5 a 8, usa la siguiente lista:

- PJs de 5.^º nivel = 2 puntos cada uno
- PJs de 6.^º nivel = 3 puntos cada uno
- PJs de 7.^º nivel = 4 puntos cada uno
- PJs de 8.^º nivel = 6 puntos cada uno

Ahora usa la tabla de más arriba para determinar qué rango de nivel es el apropiado para tus PJs. Los encuentros de nivel 1 a 2 aparecen en el Apéndice 1; los de nivel 3 a 4, en el Apéndice 2; los de nivel 5 a 6, en el Apéndice 3; y los de nivel 7 a 8, en el Apéndice 4.

Cambios debidos a la Remasterización

Con el cambio a la nueva licencia ORC, hemos cambiado una buena cantidad de terminología e información sobre las reglas. Esta es una pequeña sección de los cambios más usados en el Juego organizado pero, para ver todos los cambios de la Remasterización, consulta por favor los *Manuales del jugador 1* y *2* y el *Manual de dirección*.

- Ataque de oportunidad ahora es Golpe reactivo.
- Los niveles de conjuro y de contrarrestar se denominan ahora rangos.
- Aunque ‘Flat-footed’ es ahora ‘Off Guard’, desprevenido sigue siendo desprevenido (*NdT: en castellano, cualquier otra cosa quedaba peor*)
- El daño negativo es ahora daño por vacío.
- El daño positivo es ahora daño por vitalidad.

Ajuste de élite

Para aplicar el ajuste de élite, haz los siguientes cambios a las estadísticas de una criatura:

- Incrementa en 2 su CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación y modificadores por habilidad.
- Incrementa en 2 el daño de sus Golpes y de sus otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites en cuántas veces o con cuánta frecuencia puede usar una aptitud (como por ejemplo los conjuros de un lanzador de conjuros o el Arma de aliento de un dragón), en su lugar incrementa en 4 el daño.
- Incrementa los Puntos del Golpe de la criatura basándose en su nivel inicial (consulta la tabla a continuación).

Nivel inicial	Incremento de PG
1 o menos	10
2 a 4	15
5 a 19	20
20 o más	30

Ajuste débil

Para aplicar el ajuste débil, haz los siguientes cambios a las estadísticas de una criatura:

- Disminuye en 2 la CA, modificadores al ataque, CD, tiradas de salvación y modificadores por habilidad de la criatura.
- Disminuye en 2 el daño de sus Golpes y de sus otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites sobre cuántas veces o lo a menudo que puede utilizar una aptitud (como por ejemplo los conjuros de un lanzador de conjuros o el aliento de un dragón), disminuye en su lugar en 4 el daño.
- Disminuye los Puntos de Golpe de la criatura basándose en su nivel inicial (consulta la tabla a continuación).

Nivel inicial	Disminución de PG
1 a 2	-10
3 a 5	-15
6 a 20	-20
21 o más	-30

La Sal del Océano



Formulario de informe de evento

Fecha: _____ Código de evento: _____

Ubicación: _____

N.º del Juego organizado del DJ:	-2	Nombre del DJ:	Facción del DJ:
Aventura:			
Códigos de informe: (marca cuando se te diga, ráyalos si no hay estados de que informar)			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
Objetivo adicional de facción obtenido:			<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios <input type="checkbox"/> Gran archivo <input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes <input type="checkbox"/> Juramento radiante <input type="checkbox"/> Rueda verdeciente <input type="checkbox"/> Sello vigilante

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

Facción:					
Nombre del personaje:	-2	Nivel	<input type="checkbox"/> Alianza de emisarios	<input type="checkbox"/> Juramento radiante	¿Muerto? <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Gran archivo	<input type="checkbox"/> Rueda verdeciente	Infamia <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Cazadores de horizontes	<input type="checkbox"/> Sello vigilante	Rep. utilizada <input type="checkbox"/>

La Sal del Océano

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Luis Loza
Dirección de diseño de juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño visual • Sonja Morris
Dirección de desarrollo del juego • Adam Daigle
Dirección creativa (Starfinder) • Thurston Hillman
Jefaturas de desarrollo • James Case y 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 • Michael Sayre
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 • Ianara Natividad, Solomon St. John y Simone D. Sallé
Redacción • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer y ZCA Moran
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 • William 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
Jefatura de marketing • BJ Hensley
Coordinación de marketing y licencias • Raychael Allor
Especialista de marketing y medios • Rue Dickey
Especialista de comunidad y medios sociales • Jonathan Morgantini
Coordinación del juego organizado • Alex Speidel
Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott
Gestión de proyectos • Lee Aula
Especialista de operaciones financieras • B. Scott Keim

Jefatura de productos digitales • Andrew White
Arquitectura de software • Brian Bauman
Desarrollo de software • 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 • Je Strand
Jefatura de almacén • Matt Byrd
Coordinación de logística • Kevin Underwood
Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne
Equipo del almacén • Danielle Cavanagh, Alexander Crain, Evan Panek, y Jesús Reynoso Ortiz

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 Society Scenario #6-00: Salt of the Ocean © 2024, Paizo Inc.
Authors Rigby Bendele and Jacob W. Michaels.

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.

Pathfinder Society Scenario #6-00: Salt of the Ocean © 2024, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem, Pathfinder, Starfinder, and other trademarks owned by Paizo are property of Paizo Inc. All rights reserved.



La Sal del Océano

2

Nombre del personaje

n.º del Juego organizado

n.º del personaje

Resumen de la aventura

Se os ha convocado en los Grilletes para investigar acerca de un buque Pathfinder perdido que ha aparecido entre los restos recientemente revelados al moverse el Ojo de Abendego. Zarpáis en el *Boca de Dragón*, y por el camino encontráis pistas de que a lo mejor no sois los únicos que navegan hacia el pecio. Al localizar el *Chotacabras*, registráis el navío encontrando los restos de las almas de los Pathfinders largo tiempo muertos y la misteriosa *Llave Bifurcada*, un tesoro secreto de la Isla de las Garras y el Terror. Recorréis el mismo camino que vuestros perdidos compañeros y os ataca la mítica Borrasca de Abendego, espoleada por la súcula Enava. Esta, junto con su compañere Piel de Tiburón, seguían a vuestro navío, esperando llegar antes que vosotros a la antigua isla del Imperio Ghol-Gan. Unos y otros llegasteis a la orilla al mismo tiempo, lo que provocó una carrera hasta un espeluznante templo chthonico donde tratasteis de evitar que Piel de Tiburón se convirtiera en un sacrificio terrible y desencadenara un nuevo horror sobre Golarion.

Ventajas

¡Felicitaciones por haber completado la aventura! Has ganado Puntos de Logro de la Sociedad Pathfinder (segunda edición), una moneda que se puede cambiar en nuestra página Web paizo.com por ventajas de personaje especiales, como el acceso a ascendencias raras o poco comunes, dotes y muchas cosas más. Para cambiar tus Puntos de Logro, dirígete a [paizo.com/organizedPlay/my Account](http://paizo.com/organizedPlay/myAccount) y haz clic en la pestaña 'Boons'. Ten en cuenta que antes de poder hacer transacciones con Puntos de Logro tienes que haber creado una cuenta en paizo.com y registrado un personaje.

Esta aventura concede la siguiente y única Ventaja de Logro: **Cañón de Abendego**.

Recompensas

PX iniciales

Experiencia

PX obtenidos

PX totales

PO iniciales

Otro

PO obtenidas

PO gastadas

PO totales

Objetos

Notas

Reputación/Infamia

EVENTO

CÓDIGO DE EVENTO

FECHA

n.º de DJ del juego organizado

Código de la crónica: LQ4C

Para más información acerca del programa de Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, incluyendo cómo usar esta hoja de crónica, visita pathfindersociety.club

SOLO PARA EL DJ