

# PATHFINDER SOCIETY

Año del favor de la facción



## ASALTO CONTRA ABSALOM

por Mikko Kallio



**Autor** • Mikko Kallio  
**Jefatura de desarrollo** • John Compton  
**Ilustraciones** • Kenneth Camaro, Andrew Hou, Leon Tukker y Tom Ventre  
**Cartografía** • Jason Engle, Robert Lazzaretti y Corey Macourek

**Dirección creativa** • James Jacobs  
**Dirección de diseño creativo** • Sarah E. Robinson  
**Redacción ejecutiva** • James L. Sutter  
**Jefatura de desarrollo** • Adam Daigle  
**Coordinación de desarrollo** • Amanda Hamon Kunz  
**Desarrollo sénior** • Robert G. McCreary  
**Jefatura de desarrollo del juego organizado** • John Compton  
**Desarrollo** • Crystal Frasier, Jason Keeley, Mark Moreland, Joe Pasini, Owen K.C. Stephens y Linda Zayas-Palmer  
**Jefatura editorial** • Judy Bauer  
**Redacción sénior** • Christopher Carey  
**Redacción** • Lyz Liddell, Adrian Ng y Lacy Pellazar  
**Jefatura de diseño** • Jason Bulmahn  
**Diseño sénior** • Stephen Radney-MacFarland  
**Diseño** • Logan Bonner y Mark Seifter  
**Dirección artística** • Sonja Morris  
**Diseño gráfico sénior** • Emily Crowell y Adam Vick  
**Coordinación del juego organizado** • Tonya Woldridge

**Edición** • Erik Mona  
**CEO de Paizo** • Lisa Stevens  
**Dirección de operaciones** • Jeffrey Alvarez  
**Dirección financiera** • John Parrish  
**Jefatura de ventas** • Pierce Watters  
**Ventas** • Cosmo Eisele  
**Jefatura de marketing** • Jenny Bendel  
**Coordinación de la comunidad** • Dan Tharp  
**Dirección de licencias** • Michael Kenway  
**Contabilidad** • Christopher Caldwell  
**Administración** • B. Scott Keim  
**Dirección técnica** • Vic Wertz  
**Dirección de tecnología** • Dean Ludwig  
**Desarrollo de software sénior** • Gary Teter  
**Dirección de la Comunidad y de Contenido digital** • Chris Lambert  
**Coordinación de la tienda online** • Rick Kunz  
**Equipo de Atención al cliente** • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie y Diego Valdez  
**Equipo del Almacén** • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood  
**Equipo de la página web** • Robert Brandenburg, Lissa Guillet, Erik Keith y Eric Miller

## Créditos de la versión española

**Dirección de la serie** • Joaquim Dorca  
**Traducción y coordinación de traducciones** • Jordi Zamarreño  
**Maquetación** • Darío Pérez Catalán

## CÓMO JUGAR

*Asalto contra Absalom* es un escenario de la Sociedad *Pathfinder* diseñado para personajes de niveles 1 a 11 (grado 1-11; subgrados 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 y 10-11). Este escenario ha sido diseñado para jugarse en el Gremio de Jugadores de rol de la Sociedad *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente para su uso en cualquier mundo de juego. Para más información sobre el Gremio de jugadores de rol, sobre cómo interpretar la Hoja de crónica adjunta y sobre cómo encontrar partidas en tu zona, visita la página de la campaña en [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety).



## Índice de materias

**Asalto contra Absalom** . . . . . 3

**Ayudas de juego** . . . . . 46

**Apéndices** . . . . . 49

**Planos** . . . . . 87

**Hoja de crónica.** . . . . . 89

## RECURSOS PARA EL DJ

*Asalto contra Absalom* utiliza las *Reglas básicas de Pathfinder*, la *Guía del jugador avanzada*, el *Bestiario*, el *Bestiario 2*, el *Bestiary 3*, el *Bestiary 4*, el *Bestiary 5*, el *NPC Codex*, *Combate definitivo* (CD) y el *Villain Codex* (VC). Esta aventura supone que el DJ tiene acceso a todos esos manuales. Todas las reglas a que se hace referencia en esta aventura están disponibles en el *Pathfinder Reference Document*, disponible gratis *online* (sólo en inglés) en [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd); todas las entradas relevantes de las criaturas de los volúmenes del *Bestiario*, del *NPC Codex* y del *Villain Codex* se han impreso en la parte posterior de la aventura, en los apéndices 1-5, para conveniencia del DJ.



Paizo Inc.  
 7120 185th Ave NE, Ste 120  
 Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



Devir Iberia S.L.  
 Rosellón, 184, 5ª planta  
 08008 Barcelona  
 España

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol *Pathfinder* o la edición 3.5 del Juego de rol de fantasía más viejo del mundo.

**Identidad de producto:** por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc.), así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como contenido de juego abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

**Contenido abierto:** excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de juego abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Escenario de la Sociedad *Pathfinder* nº 9-00: *Assault on Absalom* © 2017 Paizo Inc.; © 2017 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, y *Pathfinder Society* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Battles*, el Escenario de campaña *Pathfinder*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Map Pack*, los módulos *Pathfinder*, los peones *Pathfinder*, *Pathfinder Player Companion*, el Juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder Tales*, *Starfinder*, el logo de *Starfinder*, *Starfinder Adventure Path* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

# ASALTO CONTRA ABSALOM

por Mikko Kallio



La suposición común es que quien domina Absalom gobierna el mar Interior, lo que ha convertido a la rica metrópolis en objetivo de numerosas invasiones. Hasta la fecha Absalom jamás ha caído ante el invasor, pero las Tierras de los Túmulos que rodean la ciudad están llenas de castillos de asedio abandonados, erigidos por señores de la guerra hambrientos de poder. Absalom mantiene unas fuerzas armadas sustanciales y profesionales, pero dado que los asedios raramente tienen lugar más de una vez por siglo, los militares tienen más práctica en patrullar la ciudad que en defenderla frente a grandes invasiones.

La ciudad evitó por los pelos un choque catastrófico hace 800 años, cuando una armada taldana conocida como la Marea Silenciosa casi consigue invadir la ciudad por mar. La operación dependía de un cuadro de élite de saboteadores conocido como el Escalón Negro, que se infiltró en Absalom esperando señales hechas con luces de colores para coordinar su demolición de los suministros, las defensas y las comunicaciones de la ciudad. Mientras la incapacitada ciudad luchaba para restaurar el orden, la armada tenía que aparecer y tomar el control. Pero la operación se detuvo en seco cuando unos héroes de Absalom descubrieron el plan y abatieron a los miembros clave del Escalón Negro. Sin el sabotaje de los agentes y sin señalar a los navíos que se acercaran, la invasión se estancó. La armada de Absalom lanzó un ataque por sorpresa contra la armada taldana que estaba a la espera, hundiéndola, y los guardias de la ciudad ejecutaron a los últimos agentes del Escalón Negro.

Según el decir general, la amenaza se acabó allí. Sin embargo, todos los miembros de la fuerza invasora habían pronunciado un juramento que les obligaba a concluir su invasión, aunque fuera volviendo de la tumba. Hace casi una década, el historiador militar Yar-gos Gill descubrió el libro de señales codificadas del Escalón Negro y reprodujo unas cuantas, con el inocente interés de la recreación histórica. El experimento hizo despertar las almas sin descanso de los agentes, y los saboteadores muertos vivientes se pusieron rápidamente en movimiento a fin de destruir los lugares clave de Absalom y hacer señales a la destrozada flota que aún esperaba la llamada del Escalón Negro. Sólo una intervención por parte de la Sociedad *Pathfinder*, ayudada por información clave proporcionada por el gran maestre Antorcha consiguió evitar una segunda invasión.

Con el libro de claves del Escalón Negro cuidadosamente oculto en la biblioteca Forae Logos y una copia del mismo almacenada en la Gran Logia, pocos consideran que la Marea Silenciosa presente ya amenaza alguna para Absalom. Desafortunadamente,

## ¿DÓNDE DE GOLARION?

*Asalto contra Absalom* tiene lugar en la ciudad de Absalom y en sus inmediaciones, incluyendo el cercano Cementerio Flotante y las Tierras de los Túmulos. Para más información acerca de Absalom y sus alrededores, consulta *la Guía del mundo del mar Interior* y *la Guía de Absalom*, disponibles en librerías y tiendas especializadas por todas partes y online en [Paizo.com](http://Paizo.com)



entre los pocos que están versados en la fuerza invasora muerta viviente y cómo activarla se encuentra el gran maestre Antorcha, quien pretende desenmascarar al Decemvirato, tanto para vengarse de una traición acaecida hace décadas como para liberar a la Sociedad *Pathfinder* de lo que considera los siniestros esquemas del Decemvirato. Ha utilizado su red de contactos para proponer una especie de alianza a otros varios enemigos de la Sociedad *Pathfinder*, entre ellos la bajá Muhlia Al-Jakri, antigua líder de la facción de Qadira; Thurl, un antiguo capitán de expedición que traicionó a Nerosyan, la capital de los cruzados, a las fuerzas demoníacas; y Koth'Vault, un glabrezu que ya ha tenido varios encuentros con la Sociedad *Pathfinder*.

Entre ellos, Thurl es el mejor equipado para ser una amenaza de primer orden. Cuando los *pathfinders* se enfrentaron con él y le mataron hace varios años, un conjuro de *deseo* concedido por Koth'Vault ligó su alma a una abominación compuesta de fragmentos de demonio cosidos entre sí. Thurl ha alzado un ejército de constructos abisales cosidos de forma similar, con el que pretende conquistar Absalom. De estar solo, lo más probable es que Thurl



lanzara sus fuerzas contra los muros de Absalom, fuera aplastado y se convirtiera en poco más que una nota a pie de página de la historia, pero el gran maestro Antorcha pretende activar al mismo tiempo el Escalón Negro y acusar de esta traición al Decemvirato.

## RESUMEN

Hace unos días llegaron a Absalom informes de que había un ejército demoníaco movilizándose en las Tierras de los Túmulos, y la ciudad se ha estado preparando para un asedio. Wynsal Nacido de las Estrellas, titular de distrito del Gran Consejo y capitán retirado de la Primera guardia de Absalom, ha sido nombrado Señor del Asedio y supervisor de las defensas de Absalom, mientras que la Sociedad *Pathfinder* ayuda a la Primera guardia reuniendo información, asistiendo en las defensas ante el asedio y ayudando a la gente a retirarse tras los muros de la ciudad.

Unas luces relampaguean repentinamente desde lo alto del Dominio Celeste, y los agentes muertos vivientes del Escalón Negro saltan a la acción, saboteando y ocupando ubicaciones clave de Absalom. Los habitantes empiezan a ser presa del pánico, y la Primera guardia (la principal fuerza armada de Absalom) se las ve y se las desea para restaurar el orden. Los líderes de las siete diferentes facciones de la Sociedad *Pathfinder* entran en acción, enviando cada uno a los *pathfinders* a una misión diferente. Estas misiones incluyen recuperar el libro de claves original del Escalón Negro de la biblioteca Forae Logos, interrumpir una reunión conspiratoria de tratantes de armas, recuperar Fuerte Tempestad, asegurándose de que la población esclava de Absalom pueda ayudar con las defensas del asedio, activar una antigua arma arcana, encontrar a unos combatientes sarenitas desaparecidos y convencer a los nobles de que presten su ayuda a Absalom.

Mientras tanto, el ejército de Thurl y la armada de la Marea Silenciosa han estado movilizándose en el exterior de Absalom. Cuando los *pathfinders* consigan restaurar una semblanza de estabilidad a la ciudad, las fuerzas invasoras empezarán a converger sobre Absalom. Los *pathfinders* deberán luchar contra las fuerzas enemigas en dos campos de batalla: el Cementerio Flotante y las Tierras de los Túmulos. Quienes defiendan el puerto irán a la batalla sobre hipocampos, lucharán contra los infantes de marina muertos vivientes de la Marea Silenciosa, destruirán almirantes malignos e inutilizarán buques enemigos. Quienes se enfrenten al ejército de Thurl deberán defender los bastiones de Absalom y matar a los comandantes de campo de Thurl. Después de muchas victorias duramente ganadas, parecerá que los defensores de Absalom se ponen por delante, pero en un intento desesperado de cambiar el rumbo de la batalla, Thurl desatará una terrible bestia de proporciones gigantescas. Una vez los *Pathfinder* se hayan ocupado de la bestia, podrán entrar en el castillo de asedio y aplastar a las restantes fuerzas de Thurl.

## CÓMO DIRIGIR EL EVENTO

*Asalto contra Absalom* está pensado para acomodar diferentes tamaños de Casas (desde 5 mesas hasta más de 150). Para facilitar un proceso más cohesionado a la hora de colocar a los jugadores en eventos mayores, las fases de introducción y reunión de los mismos se incorporan en el escenario durante la Parte 1. No es obligatorio que todo el mundo esté sentado antes de que los jugadores empiecen la Parte 1 y los DJs de mesa deberían estar preparados para empezar en cuanto tengan sentados a la mesa a 4 o más jugadores.

A causa de la naturaleza de la fase de reunión, puede darse una situación en la que haya que mover jugadores de una mesa a otra para conseguir los números mínimos o el equilibrio en la mesa. Si a algún jugador cuya mesa ya haya empezado se le pide que se mueva, el DJ de mesa debería animarle a que se llevara consigo cualquier información que hubiera descubierto en su mesa inicial y la compartiera con su nueva mesa.

## LA COMUNIDAD DE CARTAS DE AVENTURA *PATHFINDER*

*Asalto contra Absalom* incluye un componente opcional de la Comunidad de Cartas de aventura *Pathfinder*, que permite a estos dos programas de juego organizado participar juntos a los mismos objetivos como parte de una aventura gigante. Tanto los éxitos de la Comunidad de Jugadores de rol como de la Comunidad de Cartas de aventura tienen impacto sobre la Casa, y ambos tipos de mesa se suman a fin de calcular los éxitos necesarios para desencadenar condiciones y acontecimientos especiales. Las reglas para la parte de la Comunidad de Cartas de aventura se incluyen como parte del especial de la Comunidad de Cartas de aventura *Pathfinder*. *Asalto contra Absalom*. Estas reglas incluyen formas en las que los anuncios del DJ supervisor tienen impacto en las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura. La naturaleza de los encuentros de la Comunidad de Cartas de aventura es muy similar a la de las mesas de la Comunidad de Jugadores de rol, pero las primeras se puntúan de forma ligeramente diferente.

**Parte 1:** las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura pasan este tiempo preparando sus cajas de juego y construyendo el primer escenario.

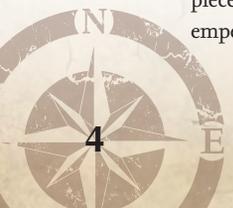
**Parte 2:** las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura alternan entre dos escenarios que tienen que ver respectivamente con reagrupar las defensas de Absalom y derrotar a las fuerzas del Escalón Negro. Aunque estos desafíos son similares a aquellos con los que se enfrentan las mesas de la Comunidad de Jugadores de rol, una mesa de la Comunidad de Cartas de aventura simplemente informa de éxitos, no de éxitos específicos para una facción. El DJ supervisor podrá aplicar dichos requisitos a cualquier combinación de objetivos de facción, ayudando a conseguir objetivos que estén casi hechos o a reforzar objetivos de facción poco representados.

**Parte 3:** las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura pasan la mayor parte de su tiempo combatiendo a la Marea Silenciosa en el puerto de Absalom. Hasta que el DJ supervisor anuncia que entra en juego la condición del Castillo de asedio, todos los éxitos de la Comunidad de Cartas de aventura cuentan como éxitos de Muerto viviente. Si la condición Navíos hundidos llega a entrar en juego antes de que lo haga la del Castillo de asedio, todos los éxitos adicionales de la Comunidad de Cartas de aventura se tratan como éxitos de Minotauro (hasta que entra en juego la condición Cuernos rotos) y después de ello, como éxitos de Constructo.

Una vez esté en juego la condición del Castillo de asedio, se tratarán todos los éxitos de la Comunidad de Cartas de aventura como éxitos Generales, que contribuyen a la escena final de la aventura.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

*Asalto contra Absalom* utiliza diversos términos únicos para este formato de los Especiales de la Sociedad *Pathfinder*, tal y como se indica en la página 5.



El papel de cada participante en el evento se describe en la entrada respectiva.

**NMG:** este término indica el nivel medio del grupo para una mesa en concreto.

**Casa:** todos los PJs que participan en la aventura en todos los subgrados.

**Plana mayor:** este personal 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.

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

**DJ supervisor:** este director de juego gestiona los tiempos, la puntuación y el flujo del evento. Además, lleva a cabo anuncios acerca de la cantidad de tiempo restante y de los acontecimientos que tienen impacto sobre toda la Casa, además de presentar las escenas de apertura y de cierre de la aventura. El DJ supervisor debería disponer de algún método de hacer señales a toda la sala, especialmente a los DJs de mesa, quienes son su enlace con los jugadores. Puede tratarse de una campanilla o alguna otra señal audible que se abra paso a través del ruido de una habitación llena de jugadores excitados, o bien visual como una luz intermitente o agitar un banderín. El DJ supervisor debería informar a todos los DJ de mesa de cuál es esta señal antes del inicio del evento y asegurarse de que todos están bien situados como para poderla ver u oír durante el mismo.

**DJ de mesa:** cada uno de estos Directores de juego gestiona una sola mesa de jugadores. Las mesas se dirigen exactamente como se dirigiría una mesa normal de la Sociedad *Pathfinder*, con las siguientes excepciones. Los DJ de mesa deben seguir el ritmo del evento, tal y como lo marca el DJ supervisor. Cuando el DJ supervisor anuncia el final de una parte, esa parte se ha acabado para todas las mesas, y los DJ de mesa deben seguir las instrucciones para llevar a los PJs a la siguiente parte del escenario. Igualmente, si un DJ de mesa tiene un grupo que acaba una parte antes de que el DJ supervisor indique que ha acabado el tiempo, debe notificárselo a éste. Cada DJ de mesa debe anotar el Nivel medio del grupo (NMG), tal y como se calcula en la *Guía de la Comunidad de jugadores de rol de la Sociedad Pathfinder*. Además de que el DJ de mesa lo usa para determinar el subgrado apropiado para cada encuentro, la aventura a veces utiliza el NMG de la mesa para determinar las CDs de algunas tiradas de habilidad y de salvación importantes.

**Enlace:** para los eventos pequeños (30 mesas o menos), cada mesa debería designar como enlace a un jugador. Estos jugadores serán los responsables de entregar notas a la Plana mayor por parte de su DJ de mesa y a la inversa.

**Correo:** en eventos mayores, la Plana mayor necesitará disponer de algunos voluntarios adicionales que recorran las mesas y recojan notas e informen de los éxitos.

## FICHAS DE AYUDA

Durante el evento es posible que los personajes de una mesa ayuden a los de otra mediante las Fichas de ayuda. Cada una de ellas representa la asistencia de agentes *pathfinder* aliados, que propor-

## Habilidades y salvaciones

La CD de muchas de las pruebas de habilidad y de las tiradas de salvación de esta aventura varía según el subgrado. Cada una de estas pruebas se define como Fácil, Intermedia o Difícil. La CD correspondiente para cada una de estas pruebas en un subgrado en concreto aparece en la tabla que viene a continuación.

### CDs DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD Y DE LAS MANIOBRAS DE COMBATE

Subgrado	Fácil	Intermedia	Difícil
1-2	12	15	18
3-4	14	17	20
5-6	16	20	24
7-8	18	23	28
10-11	21	27	33

### CDs DE LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

Subgrado	Fácil	Intermedia	Difícil
1-2	10	11	13
3-4	11	13	15
5-6	13	15	17
7-8	15	17	19
10-11	17	20	23

cionan apoyo a los PJs. La Casa debería empezar con un número de Fichas de ayuda igual a un tercio (1/3) del número de mesas, y el Supervisor las debería distribuir al azar entre las mesas antes de empezar. En la página 86 se muestra una Ficha de ayuda, que el DJ supervisor puede imprimir para su uso.

Una vez por encuentro, cualquier personaje de una mesa puede utilizar una Ficha de ayuda para ayudar al grupo de una de las formas descritas en la página 6. Una vez una mesa utiliza una Ficha de ayuda, uno de los jugadores se la pasa a una mesa vecina para que sus jugadores la utilicen. Una mesa sólo se puede beneficiar de una Ficha de ayuda por encuentro. Como quiera que existe un número limitado de Fichas de ayuda, acaparar una significa que otra mesa no la podrá utilizar.

Si una mesa recibe una Ficha de ayuda y no necesita sus beneficios, se anima a los jugadores a reforzar su potencia gastando parte de sus propios recursos o intentando una prueba de habilidad. Reforzar una Ficha de ayuda, incluyendo un intento de prueba de habilidad, forma parte de pasarla a otra mesa. Una mesa no puede intentar de nuevo una prueba de habilidad, ni puede reforzar una Ficha de ayuda más de una vez antes de pasársela a otra mesa. Una mesa puede reforzar una Ficha de ayuda incluso estando en combate sin gastar ninguna acción; el escenario supone que la ayuda fue concedida antes de que empezara el encuentro. Se anima a los jugadores a anotar el nombre de su PJ junto al efecto reforzado, además de cualquier otra información relevante. Utilizar un efecto reforzado consume el refuerzo; el jugador que se aproveche de dicho beneficio debería borrar de la Ficha de ayuda la información de refuerzo.

Algunos beneficios de las Fichas de ayuda sólo se pueden utilizar si han sido reforzados por otra mesa. Los beneficios de una



Ficha de ayuda varían basándose en el subgrado de la mesa, y pueden adoptar una de las siguientes formas.

**Explosión curativa:** un agente *pathfinder* restablece 1d6 pg a cada PJ. En los subgrados 5-6 y 7-8, la cantidad restablecida se incrementa a 3d6 pg. En el subgrado 10-11, la cantidad restablecida se incrementa a 5d6 pg. **Para reforzar:** gastar un uso de canalizar energía positiva o un conjuro con el descriptor (curación) con un nivel de conjuro mayor o igual que el NMG/2 de la mesa, redondeado hacia arriba. Un PJ debe lanzar dicho conjuro, no simplemente activar una varita o un pergamino. **Efecto reforzado:** + 2d6 pg restablecidos.

**Inspiración oportuna:** un agente *pathfinder* proporciona los efectos de una interpretación de bardo inspirar valor durante 3 asaltos. En los subgrados 1-2 y 3-4, el bonificador por capacidad es +1. En los subgrados 5-6 y 7-8, el bonificador por capacidad se incrementa a +2. En el subgrado 10-11, el bonificador por capacidad se incrementa a +3. **Para reforzar:** gastar 3 asaltos de interpretación de bardo o aptitud similar. **Efecto reforzado:** se incrementa en 1 el bonificador por capacidad.

**Ofensiva aliada:** un agente *pathfinder* golpea a una criatura al mismo tiempo que el PJ, incrementando en 1d8 pg el daño infligido en un ataque. Además, después del ataque, todos los demás personajes que ataquen al objetivo se considera que le estarán flanqueando hasta el inicio del turno siguiente del atacante. En los subgrados 5-6 y 7-8, este daño adicional se incrementa a 2d8 pg. En el subgrado 10-11, este daño adicional se incrementa a 3d8 pg. **Para reforzar:** tener éxito en una tirada de ataque contra una CA igual a una prueba de habilidad Intermedia. **Efecto reforzado:** + 1d8 pg.

**Proporcionar lanzamiento de conjuros (debe ser reforzado):** se obtienen los beneficios de un conjuro beneficioso lanzado por un aliado tal y como se indica en la Ficha de ayuda. **Para reforzar:** lanzar uno de los siguientes conjuros y anotar el nombre y el NL del PJ en la Ficha de ayuda: *restablecimiento menor*, *neutralizar veneno*, *quitar maldición* o *quitar enfermedad*. Sólo pueden concederse dichos conjuros. Gastar recursos que producen los efectos de dichos conjuros, como por ejemplo el rasgo de clase merced de un paladín, también puede conceder dichos beneficios.

**Proporcionar Saber (debe ser reforzado):** se obtiene el beneficio de una prueba con éxito de Saber o de Conocimiento de conjuros a fin de identificar un objeto mágico; el tipo y la dificultad (Fácil, Intermedia o Difícil) dependerá de la tabla que conceda el beneficio. **Para reforzar:** éxito en una prueba de Saber a tu elección; el resultado de la prueba (Fácil, Intermedia o Difícil) debería anotarse en la Ficha de ayuda.

## CRONOLOGÍA

*Asalto contra Absalom* está diseñado para durar menos de 5 horas, incluyendo una modesta cantidad de tiempo para la preparación y la reunión. Cada parte avanza automáticamente al cabo de una cierta cantidad de tiempo, aunque la Parte 1 es algo más flexible basándose en las necesidades de la fase de reunión. Lo que sigue es una medida de cuánto debería durar cada parte.

**Parte 1:** 15 minutos (o más, si la fase de reunión lo requiere)

**Parte 2:** 110 minutos

**Intermedio:** 5-10 minutos

**Parte 3:** 135-145 minutos

## CÓMO EMPEZAR EL EVENTO

Al empezar el evento se permite a los jugadores aproximadamente 15 minutos para que se reúnan, y durante ese tiempo se pueden presentar a sí mismos y averiguar algo de lo que está sucediendo. La Plana mayor debería asegurarse que todo el mundo está correctamente sentado de la forma más rápida y ordenada posible.

Al comenzar la reunión, el DJ supervisor, hablando como el Maestro de las Espadas Marcos Farabellus, debería leer lo siguiente.

*“Pathfinders, nuestra querida Absalom se enfrenta a la amenaza de una invasión y necesita nuestra ayuda. Como quiera que la ciudad ha sido el hogar de nuestra Sociedad durante siglos, nos corresponde a nosotros asistir en su defensa. Buscad el grupo que se os ha asignado, prestad asistencia mientras la ciudad se prepara para el asedio y estad preparados para recibir más instrucciones”.*

## PARTE 1: NUBES DE TORMENTA EN EL HORIZONTE

En la Parte 1, los PJs se familiarizan con el inminente asedio. En cuanto estén preparados, podrán llevar a cabo pruebas de habilidad que ayuden a preparar a Absalom para el asedio.

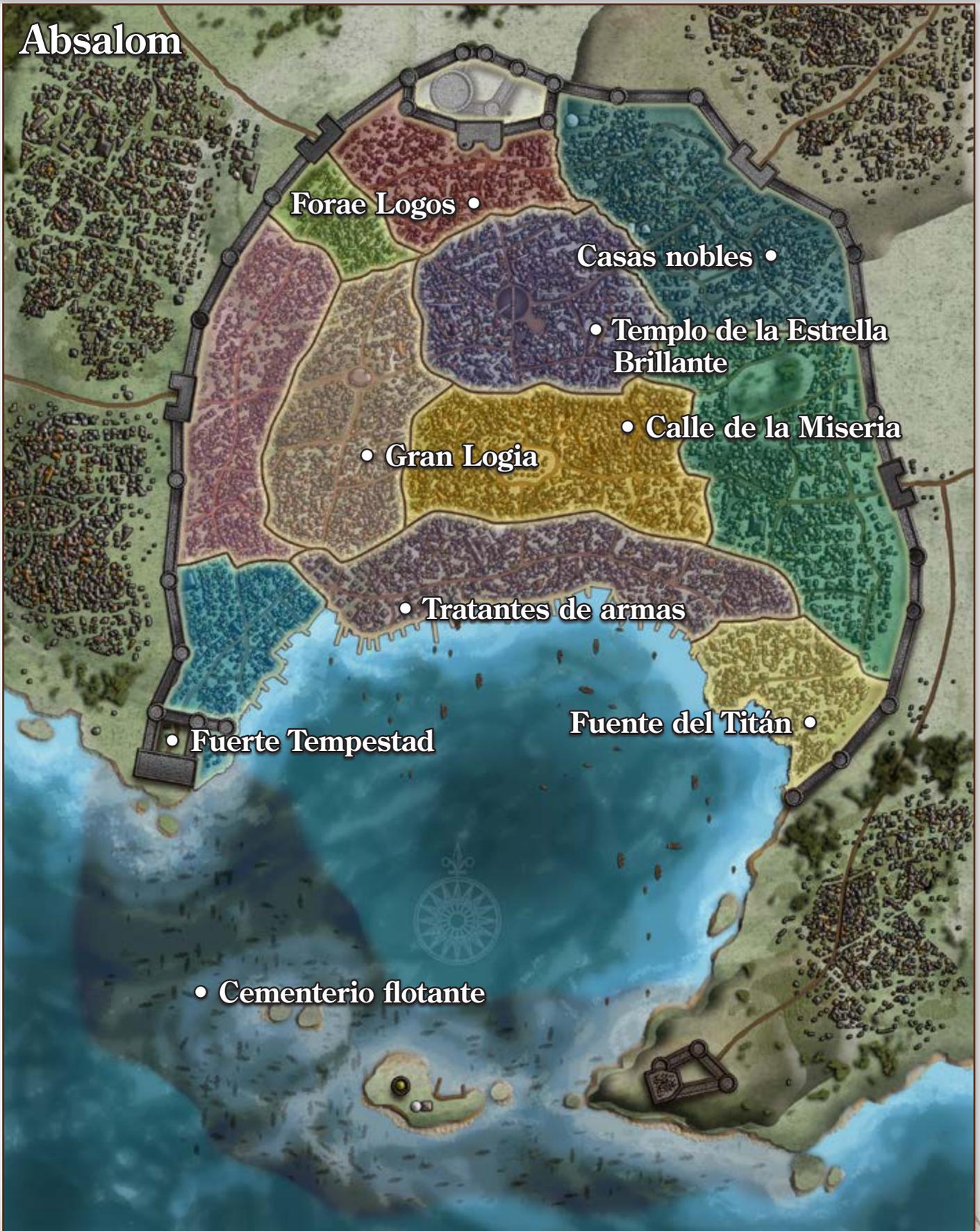
Conforme los jugadores lleguen a la reunión, los PJs de mesa deberían leer lo siguiente para orientarles.

Cientos de *pathfinders* permanecen de pie y a la espera en la Gran Logia ante las noticias de la inminente batalla, y un murmullo de anticipación se ha alzado de la nerviosa muchedumbre. El Maestro de las Espadas, Marcos Farabellus, se pone detrás del atril, levanta la mano para pedir atención y dice: *“Pathfinders, muchas gracias por responder a mi llamada. Hace dos días recibimos noticias de un ejército de abominaciones demoníacas que construía un castillo de asedio en las Tierras de los Túmulos, al norte de Absalom. Hoy, el Gran Consejo de Absalom ha anunciado que invocaba una antigua ley de tiempo de guerra, según la cual hay que nombrar a un Señor del Asedio para que supervise la defensa de la ciudad. Han hecho una excelente elección: Wynsal Nacido de las Estrellas, titular de distrito del Gran Consejo y capitán retirado de la Primera guardia.*

*“Ya ha organizado incursiones de exploración y la evacuación de las ciudades periféricas en previsión de un asedio. La Sociedad *Pathfinder* se brindado para ayudar al Señor del Asedio con los preparativos. Cada uno de vosotros ha sido asignado a un equipo, y si todos los miembros de un equipo determinado se han reunido ya, pueden empezar. Iros ahora, pero estad preparados para volver aquí cuando oigáis el cuerno de señales”.*

Mientras los jugadores se reúnen y buscan sus asientos, los ya reunidos pueden presentarse a sí mismos y participar en las tareas menores indicadas en la sección de Preparativos de la página 8 para averiguar más cosas acerca de lo que está sucediendo y ayudar a la ciudad a prepararse para un asedio. Los PJs también pueden llevar a cabo compras de última hora en las muchas tiendas y almacenes de Absalom. Todos los mercaderes cierran puertas en cuanto acaba la Parte 1. Todos los PJs deberían ser conscientes de que están ayudando a la defensa de la ciudad contra un asedio.





# Absalom

• Forae Logos •

• Casas nobles •

• Templo de la Estrella Brillante

• Calle de la Miseria

• Gran Logia

• Tratantes de armas

• Fuerte Tempestad

• Fuente del Titán •

• Cementerio flotante



## PREPARATIVOS

Lo siguiente son tareas que los PJs pueden intentar en cualquier orden mientras la Casa se reúne. El DJ describe la tarea, la interpreta brevemente (1-2 minutos) con los PJs y después anima a estos a elegir cada uno una de las habilidades indicadas para intentarlo. Cada tarea tiene tres niveles de éxito correspondiendo a las CD de las pruebas Fácil, Intermedia y Difícil. El grupo obtiene la información y las recompensas que corresponden al resultado de la prueba y a los niveles más fáciles (por ejemplo, conseguir la CD de la prueba Intermedia permite obtener la información y las recompensas asociadas tanto con la prueba Intermedia como con la Fácil). Los PJs pueden intentar las pruebas individualmente o utilizar la acción de prestar ayuda, mientras utilicen la misma habilidad.

### ATRAPAR A UN ESPÍA

**Habilidades relevantes:** Acrobacias (aplicad cualquier modificación a las Acrobacias por saltar) o Tregar

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs persiguen a un espía a través de los tejados de Absalom, esperando obtener información útil acerca del inminente ataque.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** el espía cae y se mata, pero los PJs encuentran un símbolo, que se parece a una cabeza de toro, marcado a fuego en su piel.

**Intermedia:** con su último aliento, el espía dice: "¡No sois enemigo para el ejército de carne demoníaca a las órdenes de mi señor!".

**Difícil:** una vez durante la aventura, cuando el grupo se encuentre con uno o más oponentes constructos, podrá activar esta recompensa para concederles un bonificador +4 a las pruebas de iniciativa durante dicho encuentro.

### CUSTODIAS DEFENSIVAS

**Habilidades relevantes:** Saber (arcano o religión), Conocimiento de conjuros o Usar objeto mágico

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs ayudan a unos lanzadores de conjuros a colocar custodias defensivas.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** los PJs ayudan a establecer potentes abjuraciones que les protegen a ellos además de proteger a la ciudad. Una vez durante la aventura, cuando la tirada de ataque de un oponente para conformar un crítico tiene éxito por 4 o menos, el grupo puede activar esta recompensa para negar la confirmación del crítico.

**Intermedia:** cuando se utiliza la recompensa descrita más arriba, el grupo puede convertir cualquier crítico confirmado en un impacto normal.

**Difícil:** en lugar de la recompensa descrita más arriba, el grupo puede obligar a un oponente a repetir una tirada de ataque una vez durante la aventura.

### AVISO DE EVACUACIÓN

**Habilidades relevantes:** Diplomacia, Intimidar o una prueba de maniobras de combate

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs deben persuadir a gente reticente de que abandone sus hogares y se retire tras los muros de la ciudad. Esto implica viajar a

los barrios Madera Cobriza, Pie del Alba, La Ribera y Arrabal Oeste, en el exterior de Absalom.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** una vez la gente llega a la seguridad de los muros, lamenta su tozudez inicial y se muestra agradecida. Los PJs pueden sacar partido de esta buena voluntad una vez durante la aventura: un PJ puede repetir una prueba fallida de Engañar, Diplomacia o Intimidar y utilizar el nuevo resultado.

**Intermedia:** al utilizar la recompensa arriba indicada, el PJ puede en vez de eso repetir cualquier prueba de habilidad (sólo una vez).

**Difícil:** al utilizar la recompensa arriba indicada, el PJ puede en vez de eso repetir cualquier tirada de 1d20.

### RECONOCIMIENTO

**Habilidades relevantes:** Acrobacia, Percepción o Sigilo

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs llevan a cabo una corta misión de exploración para espiar al ejército que se está congregando en las Tierras de los Túmulos.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** los PJs averiguan que el ejército consiste en diversos tipos de criaturas cosidas juntas a partir de carne demoníaca:

**Intermedia:** los PJs se dan cuenta de que, por una parte, los comandantes del ejército son todos ellos minotauros, y por otra, de que hay demonios verdaderos entre las filas del mismo.

**Difícil:** cada PJ obtiene una sola unidad de *munición +1 de azote* (como por ejemplo una flecha, un virote, un *shuriken* o una bala de honda). La aptitud especial de arma 'azote' va destinada contra un tipo de criatura (y subtipo si es aplicable) a elección del PJ.

### COSAS EXTRAÑAS

**Habilidades relevantes:** Percepción o Supervivencia (se puede aplicar cualquier modificador a la Supervivencia por rastreo)

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs investigan sucesos extraños que han sido denunciados en todo Absalom.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** los PJs encuentran una pisada esquelética y parte de una hoz rota.

**Intermedia:** siguiendo unas pisadas esqueléticas, los PJs se dan cuenta de que los soportes de un puente han sido saboteados.

**Difícil:** una vez durante la aventura, cuando el grupo se encuentre con uno o más oponentes muertos vivientes, podrá activar esta recompensa para concederles un bonificador +4 a las pruebas de iniciativa durante dicho encuentro.

### REPARACIONES URGENTES

**Habilidades relevantes:** Artesanía (cualquiera relevante), Inutilizar mecanismo, Saber (ingeniería), Oficio (carretero) o una prueba de maniobra de combate.

#### DETALLES DE LA TAREA

Los PJs ayudan a reparar un carromato que volcó llevando materiales alquímicos y otros suministros importantes.

#### RECOMPENSA

**Fácil:** agradecido por la ayuda de los PJs, el propietario del carromato regala a cada uno una poción de *curar heridas graves*.



**Intermedia:** el propietario entrega a cada uno de los PJs una poción de 2º nivel, además de la de *curar heridas graves*. La poción no puede tener un componente material caro.

**Difícil:** en lugar de la poción de 2º nivel de recompensa indicada más arriba, un PJ puede optar por una poción de 3º nivel sin componentes materiales caros.

## CHÁCHARA ÚTIL

**Habilidades relevantes:** Diplomacia (reunir información) o Saber (local)

## DETALLES DE LA TAREA

Los PJs reúnen información sobre los acontecimientos recientes.

## RECOMPENSA

**Fácil:** la gente se ha estado quejando hoy de que el pan y el agua de la zona saben raro.

**Intermedia:** los marineros informan de que se está alzando una extraña niebla en el Cementerio Flotante y en el mar más allá de la bahía. Algunos incluso dicen que han visto el perfil de unos mástiles en la niebla.

**Difícil:** estos rumores acerca de posibles enemigos mantienen alerta a los PJs. Una vez durante la aventura, cada PJ puede repetir una prueba de iniciativa. El PJ debe utilizar la segunda, incluso si es peor que la primera.

## EL CUERNO DE SEÑALES

Conforme la Parte 1 se acerca a su final, el DJ supervisor debería leer el siguiente texto de transición.

Unas densas nubes se reúnen sobre Absalom y la ciudad está en tensión ante la batalla que se avecina. De repente, unos esquemas de luz brillante destellan desde lo alto del Dominio Celeste. Minutos más tarde, el sonido de una explosión retumba por toda la ciudad, mientras un antiguo granero de madera explota en llamas. Poco más allá, un puente de piedra se desploma, dejando caer mortalmente a un grupo de soldados. Pronto el aire vibra con gritos de temor, con el sonido de pasos apresurados e, instantes más tarde, con el resonante sonido de un cuerno de bronce que se alza por encima del sonido de una ciudad sumida en el caos. Un mensajero pasa corriendo a la vez que grita: “¡El cuerno! ¡Reunámonos en la Gran Logia! ¡Vamos!”.

Este texto previene a los DJs y a los jugadores de que deberían concluir los encuentros de preparación de la Parte 1 y de que se preparen para recibir instrucciones. Una vez la sala está en silencio y preparada, el DJ supervisor lee lo siguiente en voz alta para pasar a la Parte 2.

Varios agentes ayudan a reunir a los *pathfinders* mientras Marcos Farabellus despliega varios planos de los barrios de Absalom. Una vez se ha reunido la muchedumbre, se yergue para dirigirse a los miembros congregados de la Sociedad. “*Pathfinders*, Absalom está siendo atacada. Hemos recibido informes de saboteadores muertos vivientes atacando armerías, graneros, depósitos de agua y puestos de guardia avanzados; ataques precisos para minar la infraestructura de nuestra ciudad. Absalom está perdiendo recursos clave y hay tanta gente presa del pánico que es difícil organizar una defensa efectiva”. Zarta Dralneen, jefa de la facción del Archivo Oscuro da

un paso adelante e interrumpe. “He averiguado algo: alguien que conoce bien nuestro hogar ha robado de nuestros archivos el libro de claves del Escalón Negro. Una fuerza de agentes taldanos atacó Absalom hace mucho tiempo siguiendo estas órdenes codificadas, y con la combinación correcta de señales luminosas se puede traer de vuelta de la tumba a aquellos agentes juramentados para que continúen su ataque”.

Farabellus entrecierra los ojos. “Eso explica los actos de sabotaje. La Primera guardia de Absalom tiene problemas para restaurar el orden y necesita nuestra ayuda. ¡*Pathfinders*, preparaos para recibir vuestras instrucciones!”.

Ollistra Zadrian de la Cruzada de Plata alza su espada anunciando, “¡No deberíamos esperar, Absalom nos necesita ahora!”.

Aferrando con la suya la mano alzada de la paladina, Lady Gloriana Morilla añade, “Cada uno de nosotros ha acumulado una influencia y unos recursos considerables en los últimos años, y ésta es la oportunidad que cada uno de nosotros tiene para prestar a Absalom nuestra fuerza en esta hora de necesidad. ¡Podemos denominarnos facciones, pero hoy podemos actuar al unísono!”

Asintiendo con aprobación, Marcos Farabellus se dirige al conjunto de *pathfinders*. “Decidido. *Pathfinders*, concedemos autoridad a la experiencia especializada de estas siete organizaciones para reagrupar Absalom. Buscad a los líderes para que os den instrucciones y haced que la ciudad esté orgullosa de nosotros”.

DJs de mesa, la Parte 2 ha empezado.

## PARTE 2: EL ASALTO DEL ESCALÓN NEGRO

Pocas horas antes de los acontecimientos de la aventura, la antigua líder de facción, la bajá Muhlia Al-Jakri, se infiltró en la Gran Logia y robó la copia que guardaba la Sociedad del libro de claves del Escalón Negro. Gracias a sus considerables conocimientos, obtenidos mientras trabajaba junto con la Sociedad *Pathfinder*, conoce bien el interior de la Gran Logia, y fue fácil para ella hacerse con el libro sin que nadie se diera cuenta del robo hasta que fue demasiado tarde. Fue ella quien se teletransportó a lo alto del Dominio Celeste para crear las señales de colores y reactivar al Escalón Negro.

Los ataques de los agentes muertos vivientes y los actos de sabotaje hacen que en partes de Absalom cunda el pánico, mientras los ciudadanos empiezan a albergar dudas acerca de los planes del Señor del Asedio y a ocuparse por sí mismos de su seguridad. Mientras tanto, dos fuerzas enemigas se movilizan en las afueras de la ciudad: el ejército de Thurl, compuesto por constructos de carne demoníaca y la antigua armada taldana conocida como la Marea Silenciosa.

Una vez la Parte 2 ha empezado, lee en voz alta lo siguiente.

Se ha decidido que: Las facciones de la Sociedad *Pathfinder* coordinarán los esfuerzos de la Sociedad a fin de ayudar a Absalom a sobrevivir al ataque. Cada facción ha identificado una tarea adecuada idealmente a sus puntos fuertes y a la habilidad de sus agentes, por lo que deberéis elegir juiciosamente vuestras misiones. La mayoría de vosotros está bien equipada para servir a las necesidades de vuestras propias facciones, pero hay oportunidades considerables de ayudar a Absalom ayudando directamente a otras. ¡Este no es un buen momento para ser egoísta, todos estamos juntos en esto!



Cada una de las siete facciones actuales tiene una misión que los PJs pueden completar a fin de ayudar a restaurar el orden en Absalom. Proporciona a los jugadores la Ayuda nº 1 (ver pág. 46), que ayuda a los PJs a elegir y a llevar la cuenta de dichas misiones. En la sección de instrucciones para el PJ de mesa hay instrucciones más detalladas para cada misión.

## INSTRUCCIONES PARA EL DJ DE MESA

Durante esta parte de la aventura, cada mesa puede elegir entre siete misiones, cada una de las cuales tiene lugar en una parte diferente de Absalom y pone en juego los puntos fuertes y los intereses de una de las siete facciones de la Sociedad *Pathfinder*. Los *pathfinders* pueden intentar las misiones en cualquier orden; distribuye la Ayuda nº 1 (ver pág. 46) que ayuda a los PJs a elegir y a llevar la cuenta de dichas misiones. Informa a los jugadores de que es poco probable que tengan tiempo de completar las siete, por lo que deberían plantearse empezar con las que están asociadas con sus facciones o con las que mejor encajan en sus aptitudes. Un grupo puede emprender una misión de facción incluso si la mesa no tiene miembro alguno de la misma. A efectos de controlar la duración de los conjuros, supón que cada misión tarda unos 30 minutos en completarse.

A lo largo de la Parte 2, el DJs supervisor informará cuando los objetivos de una facción en particular hayan sido completados. Cuando ello suceda, ningún otro grupo podrá empezar dicha misión de facción. Sin embargo, los grupos que estén en ese momento llevándola a cabo podrán acabarla. Al informar de un éxito a la Plana mayor, el grupo deberá elegir otra facción para que se anote el crédito.

**Cómo informar de los éxitos:** durante la Parte 2 es importante informar de cada misión completada con éxito a la Plana mayor e indicar de cuál de las siete misiones se trataba.

**Mapas:** la mayor parte de los encuentros de la Parte 2 utilizan o bien un lado del mapa *Red Light District*, o un lado del mapa *City Gates*, ambos reproducidos en las páginas 11-12. Las misiones del Archivo Oscuro, el Intercambio y la Cruzada de Plata utilizan mapas diferentes, que se han impreso como parte de sus encuentros respectivos.

## CONDICIONES ANUNCIADAS

Hay siete condiciones diferentes que podría anunciar el DJ supervisor, cada una de ellas ligada a que la Casa complete cada uno de los objetivos de facción. Cada uno de ellas concede a cada mesa un beneficio de un solo uso que los jugadores pueden activar como grupo. Activar uno de dichos beneficios no representa acción alguna, pero una mesa sólo se puede beneficiar de hasta dos de dichos beneficios por encuentro. Dichos beneficios también pueden afectar a criaturas acompañantes, como familiares y compañeros animales. Los beneficios que duplican los de una Ficha de ayuda se pueden utilizar en el mismo encuentro que una Ficha de ayuda.

**Archivo Oscuro:** cuando el DJs supervisor anuncia que se ha alcanzado el objetivo del Archivo Oscuro, los agentes *pathfinder* empiezan a emitir señales luminosas que confunden a los agentes del Escalón Negro. Una vez durante la aventura, los PJs pueden activar este beneficio para imponer sobre todas las criaturas

muertas vivientes presentes el estado ‘confuso’ durante 1 asalto. Si una criatura muerta viviente confundida de esta forma ataca a un PJ, sufre un penalizador a sus tiradas de ataque igual a la mitad del NMG.

**El Intercambio:** cuando el DJs supervisor anuncia que el objetivo de El Intercambio ha sido alcanzado, se pone a disposición del grupo un alijo de armamento nuevito y mortal. Al inicio de un encuentro, los PJs pueden activar este beneficio para tratar los modificadores por mejora de todas sus armas como 2 puntos más durante todo el encuentro. Trata el bonificador por mejora efectivo de las armas mundanas como +0.

**Gran Logia:** cuando el DJs supervisor anuncia que el objetivo de la Gran Logia ha sido alcanzado, la bandera de Absalom se alza sobre Fuerte Tempestad y enardece a los defensores de la ciudad. Al inicio de un encuentro, los PJs pueden activar este beneficio para obtener tantos pg temporales como tres veces su NMG (mínimo 6 pg temporales); duran hasta el final del encuentro.

**Filo de la Libertad:** cuando el DJ supervisor anuncia que el objetivo del Filo de la Libertad ha sido alcanzado, los esclavos liberados se desprenden de sus cadenas para unirse a la defensa de Absalom. Al inicio del encuentro, los PJs pueden activar este beneficio para aumentar en 10 pies (3 m) su velocidad terrestre durante todo ese encuentro.

**Sabios del Escarabeo:** cuando el DJ supervisor anuncia que el objetivo de los Sabios del Escarabeo ha sido alcanzado, el poderoso constructo Gulgamodh se despierta y busca invasores para atacarles con su cañón arcano. El grupo obtiene un uso gratuito de la Ficha de ayuda ‘Ofensiva aliada’ (multiplica por 150% el daño adicional infligido), que los PJs pueden activar a su discreción.

**Cruzada de Plata:** cuando el DJ supervisor anuncia que el objetivo de la Cruzada de Plata ha sido alcanzado, los fieles de Sarenrae vuelven a Absalom en masa para curar las heridas de los acosados defensores. El grupo obtiene un uso gratuito de la Ficha de ayuda ‘Explosión curativa’, que los PJs pueden activar a su discreción.

**Corte Soberana:** cuando el DJ supervisor anuncia que el objetivo de la Corte Soberana ha sido alcanzado, los miembros de la nobleza de Absalom se unen a los defensores y hacen que su guardia personal refuerce los puntos clave. El grupo obtiene un uso gratuito de la Ficha de ayuda ‘Inspiración oportuna’, que los PJs pueden activar a su discreción.

## INSTRUCCIONES PARA EL DJ SUPERVISOR

Durante la Parte 2, la responsabilidad del DJ supervisor es contar el número y tipo de cada éxito del que se le informe y, cuando la Casa haya acumulado el número requerido de éxitos para una misión en particular, anunciar que dicha misión ha sido completada (ver los anuncios de facción respectivos en la página 13). Si se está proyectando un mapa de Absalom o cualquier otra ayuda visual para seguir los avances de la Casa, el DJ supervisor debería actualizarlo una vez se complete la misión de cada facción.

El objetivo de la Casa es completar tantas de las siete misiones como sea posible antes de que el tiempo se agote. Una vez la Casa ha informado de un número de éxitos para una facción igual a los tres quintos (3/5) del número de mesas, la misión de dicha facción está completa. Lleva a cabo el anuncio que corresponde a dicha facción.



# D. Pozos de los Esclavos y G. Muelles



- D : Área D Área inicial del enemigo
- G : Área G Área inicial del enemigo
- N : Noble ahogándose (área G)

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat: Red Light District



C. Patio de armas de Fuerte Tempestad  
y E. Fuente del Titán



C. Área inicial  
de los PJs

Área inicial  
del enemigo

Área inicial  
del enemigo

E. Área inicial de  
los PJs y peligro

Área inicial  
del enemigo

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat: City Gates*



Para el Archivo Oscuro, lee en voz alta lo siguiente.

El Archivo Oscuro ha recuperado el libro de claves desaparecido, lo que permite a Zarta Dralneen y a sus agentes crear señales contradictorias que confunden a los muertos vivientes del Escalón Negro. A partir de este momento, entra en efecto la condición especial de la facción Archivo Oscuro.

Para El Intercambio, lee en voz alta lo siguiente.

El Intercambio se ha hecho con un alijo de armas y armaduras, incluyendo equipo muy valioso, y lo está distribuyendo a los *pathfinders*. A partir de este momento, entra en efecto la condición especial de la facción El Intercambio.

Para la Gran Logia, lee en voz alta lo siguiente.

Una fuerza combinada de los Remuevecienos y de la Gran Logia ha conseguido atravesar las defensas del Escalón Negro y recuperar Fuerte Tempestad. La bandera de Absalom ondea de nuevo sobre la fortaleza, animando a los defensores de la ciudad. A partir de este momento entra en efecto la condición especial de la facción Gran Logia.

Para el Filo de la Libertad, lee en voz alta lo siguiente.

Sacados de la Calle de la Miseria por agentes del Filo de la Libertad, la mayoría de los esclavos de Absalom se han desprendido de sus cadenas para contribuir a la defensa de la ciudad. A partir de este momento entra en efecto la condición especial de la facción Filo de la Libertad.

Para los Sabios del Escarabeo, lee en voz alta lo siguiente.

Una nube cacofónica de polvo y escombros se alza del Barrio del Precipicio tras el ritual de activación de los Sabios del Escarabeo. Una inmensa armadura completa animada se alza de los escombros por encima de los edificios que la rodean y declara en voz metálica, "Gulgamodh preparado". A partir de este momento entra en efecto la condición especial de la facción Sabios del Escarabeo.

Para la Cruzada de Plata, lee en voz alta lo siguiente.

Las nubes reunidas se separan momentáneamente, mientras un rayo de sol brilla sobre la Corte de la Ascensión, precediendo el retorno de los guerreros sagrados de Sarenrae, acompañados de una pequeña hueste de guardianes celestiales. Estos refuerzos se reúnen con la paladina Ollystra Zadrian antes de dispersarse para ayudar a Absalom. A partir de este momento entra en efecto la condición especial de la facción Cruzada de Plata.

Para la Corte Soberana, lee en voz alta lo siguiente.

Combatientes luciendo los colores de una docena o más de casas nobles cruzan las calles de Absalom, aportando su fuerza directamente a la Primera guardia. Numerosos aristócratas muy conocidos (de quienes antes se pensaba que habían huido antes de que alguien les convenciera de lo contrario) aparecen en puntos clave e intersecciones para coordinar el esfuerzo de guerra y reagrupar a los habitantes. A partir de este momento entra en efecto la condición especial de la facción Corte Soberana.



Zarta  
Dralneen

**Comunidad de Cartas de aventura:** las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura alternan entre dos escenarios que tienen que ver respectivamente con reagrupar las defensas de Absalom y derrotar a las fuerzas del Escalón Negro. Aunque estos desafíos son similares a aquellos con los que se enfrentan las mesas de la Comunidad de Jugadores de rol, una mesa de la Comunidad de Cartas de aventura simplemente informa de éxitos, no de éxitos específicos para una facción. El DJ supervisor puede aplicar dichos requisitos a cualquier combinación de objetivos de facción, ayudando a conseguir objetivos que estén casi hechos o a reforzar objetivos de facción poco representados.

**Cómo concluir la Parte 2:** esta parte debería concluir tras 120 minutos o después de que la Casa haya completado los siete objetivos de facción. Procede al Intermedio en la página 28.

## MISIÓN 1: EL CIFRADO NEGRO (ARCHIVO OSCURO)

Zarta Dralneen, líder de la facción Archivo Oscuro, se reúne con los PJs en la planta baja del Dominio Celeste, en la Gran Logia.

Una mesa sobrecargada cruje de protesta bajo el peso de libros de contabilidad y de índices mientras Zarta Dralneen examina los datos. "Espero que hayáis oído hablar del libro de claves desaparecido del Escalón Negro, *pathfinders*. Es un volumen de siglos de antigüedad, que detalla docenas de esquemas de luces de colores, cada uno de los cuales indicaba a unos saboteadores taldanos destruir una instalación en particular o llevar a cabo alguna otra acción. Alguien (alguien que conocía bien la Gran Logia y sus bóvedas) robó el libro de claves y lo ha utilizado para traer de vuelta de la tumba a los espías taldanos ligados por su juramento.

"Afortunadamente, el libro de claves robado no es el único ejemplo; era una copia aprobada del original, que a su vez se guarda en un ala restringida de la biblioteca Forae Logos. Con el libro de claves original, podríamos interrumpir sus operaciones enviando señales contradictorias propias. La Forae Logos es una estrecha aliada del Archivo Oscuro, y tenéis la bendición del segundo archivista Sandaril para recoger el libro de claves de la biblioteca".



En cuanto los PJs estén preparados, podrán viajar a la biblioteca Forae Logos en el barrio del Cuartel de los Sabios.

## A. LA BIBLIOTECA FORAE LOGOS

Cuando los PJs se acercan a la entrada de la biblioteca, pueden oír un gran estrépito procedente del interior. Al entrar en el edificio, ven signos de desórdenes y violencia: libros tirados por el suelo, manchas de sangre en las paredes y olor a humo en el aire. Al segundo archivista Sandaril no se le ve por ninguna parte.

**Criaturas:** atraídos instintivamente al lugar donde se guarda su libro de claves, los operativos del Escalón Negro están registrando la biblioteca y ahora persiguen a un grupo de bibliotecarios por el centro de la sala de lectura. Los muertos vivientes que no entablen combate con los PJs continuarán atacando a los bibliotecarios (ver más abajo la sección 'Peligro' para más detalles). Como directriz general, una criatura muerta viviente deja de hostigar a los bibliotecarios si se le ataca cuerpo a cuerpo o bien mediante una amenaza a distancia significativa. Una amenaza cuerpo a cuerpo relativamente poco efectiva podría no retener la atención de un agente, mientras que una amenaza especialmente destructiva podría atraer a varios de ellos.

### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**AGENTES DEL ESCALÓN NEGRO (4)** VD ½  
pg 9 cada uno (ver página 49)

### SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**AGENTES DEL ESCALÓN NEGRO (4)** VD ½  
pg 9 cada uno (ver página 54)

**OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO** VD 3  
pg 27 (ver página 58)

### SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**OPERATIVOS DEL ESCALÓN NEGRO (4)** VD 3  
pg 27 cada uno (ver página 67)

### SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**INFILTRADORES DEL ESCALÓN NEGRO (4)** VD 5  
pg 52 cada uno (ver página 73)

### SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO (4)** VD 8  
pg 105 cada uno (ver página 79)

**Peligro:** los muertos vivientes persiguen a un grupo de bibliotecarios, acurrucados juntos en una zona de 10 pies por 10 pies (3 x 3 m). Gravemente heridos y llevando consigo a varios colegas inconscientes, los bibliotecarios se mueven tan sólo 10 pies (3 m) por asalto alejándose de los muertos vivientes cada asalto en la

cuenta de iniciativa 10. El grupo cuenta como terreno difícil y concede cobertura blanda. En lugar de llevar la cuenta de los pg de la multitud, el DJ debería contar cuántas veces atacan al grupo las criaturas muertas vivientes; si los muertos vivientes llevan a cabo un total de 12 ataques, el último de los bibliotecarios muere y los PJs fracasan en su misión. Si los PJs incluyen a los bibliotecarios en el área de cualquier ataque letal, trátalo como dos ataques con éxito contra la multitud.

**Desarrollo:** los bibliotecarios supervivientes muestran a los PJs la bóveda donde se almacena el peligroso libro de claves. Desafortunadamente, Sandaril era el único bibliotecario de turno que sabía cómo abrir la bóveda, y no se le ha visto el pelo desde el inicio del ataque. Proceded al encuentro 'Cómo recuperar el libro de claves', a continuación.

## CÓMO RECUPERAR EL LIBRO DE CLAVES

Cerraduras, trampas y custodias mágicas protegen la bóveda, y dado que Sandaril está en paradero desconocido, los PJs no tienen otra opción que forzar la puerta.

**Bóveda:** la puerta de la bóveda tiene tres cerraduras, que los PJs pueden intentar abrir en cualquier orden. La puerta tiene dureza 10, 40 pg y Romper CD 25, pero si los PJs recurren a la violencia para abrirla cada uno de ellos se ve sujeto a una maldición que le impone el estado 'fatigado' (Voluntad Difícil niega). La maldición es sólo temporal; su efecto expira después de la siguiente misión de los PJs en la Parte 2 (o después de su primer encuentro en la Parte 3, si ésta es su última misión en la Parte 2).

**La cerradura invisible:** un símbolo mostrando un ojo cerrado adorna esta cerradura color bronce. La cerradura no parece tener dial, ojo u otro modo de abrirla. Si se estudia la cerradura mediante *detectar magia* se detecta sobre la misma una débil magia de ilusión, y cualquier PJ que la toque podrá intentar una salvación de Voluntad Intermedia para descreer la magia de ilusión que oculta una pequeña manecilla que abre la cerradura.

**La cerradura del dragón:** un símbolo que representa a un dragón en vuelo adorna esta cerradura color dorado. La boca del dragón está abierta. Cualquier PJ que consiga una prueba de Saber (arcano) Fácil identificará al dragón como un dragón de oro y se dará cuenta de que su postura sugiere que está a punto de lanzar llamas. Si los PJs acercan cualquier llama (como por ejemplo una vela encendida o una antorcha) a menos de 1 pie (30 cm) de la cerradura, ésta se abre.

**La cerradura de la araña:** un símbolo que representa a una araña adorna esta cerradura hecha con metal oscuro. El ojo de la cerradura es perfectamente redondo, y de un diámetro ligeramente superior al del dedo índice de un ser humano. Si un PJ introduce un dedo en el agujero, se da cuenta de que en el interior de la cerradura hay un botón. Apretar el botón abre la cerradura, pero también desencadena una trampa que inflige 1d4 pg de daño perforante e inyecta una dosis de veneno (veneno de ciempiés de espina roja —herida; *salvación* Fortaleza Intermedia niega; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d3 daño a la Destreza; *cura* 1 salvación). Darse cuenta de la trampa requiere una prueba de Percepción Difícil con éxito, y desactivarla requiere una prueba de Inutilizar mecanismo Intermedia.

# A. La biblioteca Forae Logos



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat: Arcane Library*



**Desarrollo:** una vez los PJs se abren paso a la bóveda, pueden recuperar el amarillento libro de claves con relativa facilidad. Al recibir el libro, Zarta Dralneen da las gracias a los PJs e identifica rápidamente unas cuantas entradas clave con las que puede perturbar el ataque contra Absalom. Sus ayudantes y ella empiezan a crear explosiones de luz que dirigen a los operativos del Escalón Negro hacia emboscadas y hacia lugares que no se pueden destruir fácilmente.

**Informe:** si los PJs recuperan con éxito el libro de claves, informa a la Plana mayor de un éxito del Archivo Oscuro.

## MISIÓN 2: EL GAMBITO DE LOS MERCADERES DE LA MUERTE (EL INTERCAMBIO)

El príncipe de los comerciantes Aaqir al'Hakam, líder de la facción El Intercambio, está revisando una carta cuando llegan los PJs. Leyendo por encima de su hombro está el empresario varisiano Guaril Karela, que es su lugarteniente. El primero levanta la vista para dirigirse a los PJs cuando llegan.

“Estoy seguro de que habéis oído hablar de los recientes actos de sabotaje. Entre los primeros objetivos de los saboteadores muertos vivientes estaba una de las principales armerías de la Primera guardia, y sin el equipo adecuado los defensores de Absalom están en desventaja. He identificado la mejor fuente de reemplazos para el Señor del Asedio: los tratantes de armas de la ciudad, que han mostrado muy poco interés en cooperar. Según nuestros informantes, muchos mercaderes de armas se están reuniendo en secreto, planeando ocultar su género para poderlo vender a precio de usura. El Señor del Asedio nos ha autorizado a liberar dichas armas para su uso, y quiero que vosotros os ocupéis de ello. Dejaré a vuestra discreción si negociar con ellos o acobardarlos para que sigan las órdenes del Señor del Asedio y acepten la compensación que éste ha fijado”.

Guaril Karela interviene. “Aquí tenemos un documento que demuestra que tenéis el respaldo del Señor del Asedio. Lo que mi colega no ha mencionado es que este pergamino os autoriza a echar la puerta abajo e incautaros de la mercancía si es necesario, una práctica más adecuada a unos ladrones vulgares,” carraspea sugerentemente, “práctica de la que ningún tribunal nos declararía culpables. Afortunadamente tenemos la bendición de la ciudad. Sin embargo, en interés de mantener la buena voluntad de nuestros vecinos, evitad destruir mercancía o dañar a testigos”. Aaqir al'Hakam lanza a Guaril Karela una mirada de preocupación a lo que el varisiano añade, “o transeúntes”, antes de enroscar de modo juguetón su mostacho alrededor de un dedo.



Aaqir al'Hakam

## B. REUNIÓN CON LOS TRATANTES DE ARMAS

Guaril Karela proporciona a los PJs tanto el documento mencionado como instrucciones para llegar a la reunión clandestina de mercaderes en el distrito de los Muelles; utiliza el edificio grande de la esquina noroeste de: *Red Light District*. El documento es un orden de compra mediante la cual la ciudad de Absalom se compromete a pagar un buen precio por un gran número de armas, y en su defecto el Señor del Asedio autoriza la incautación de material suficiente para la defensa de la ciudad. La reunión tiene lugar en una casa lujosamente decorada, llena de gente enfrascada en una acalorada discusión acerca del plan de esconder las armas para hacer subir los precios. La mayoría de los mercaderes están de acuerdo con el plan, y sus guardaespaldas miran, nerviosos, a la multitud reunida.

Hay tres formas principales de conseguir las armas: negociación, amenazas y echar la puerta abajo.

**Negociación:** esta estrategia implica unirse a la reunión y convencer a los mercaderes de que acepten la oferta del Señor del Asedio. Implica intentar cinco tiradas de habilidad o de salvación diferentes (todas de dificultad Intermedia), de las que los PJs deberán tener éxito por lo menos en tres para convencerles de aceptar. Los PJs pueden repetir una prueba de habilidad en lugar de intentar una táctica diferente, pero cada intento adicional comporta una penalización de -4 acumulativa. Si los PJs tienen éxito en menos de tres pruebas, sólo les queda luchar. Si consiguen exactamente dos pruebas, los guardaespaldas pasan al estado ‘estremecido’ y

cada uno de ellos se rinde cuando se le reduce a la mitad de sus pg máximos.

Anima a los PJs a interpretar esta interacción (no sólo a tirar dados) e intenta promover pruebas en particular mediante el diálogo. El proceso de negociación implica razonar con los tratantes de armas (Diplomacia), recordarles la orgullosa historia de Absalom (Saber [historia] o Interpretar [oratoria]), calibrar lo justo de la oferta del Señor del Asedio para la compra de las armas (Tasación, Artesanía [armero] u Oficio [mercader]), evaluar táctica y honestamente la situación militar (Saber [local] u Oficio [soldado]) y responder con paciencia a las preguntas de los mercaderes (salvación de Voluntad Intermedia).

**Amenaza:** esta opción funciona en gran medida como la negociación de más arriba. El proceso implica exagerar las consecuencias legales de ocultar las armas (Engañar u Oficio [abogado]), amenazar con la violencia (Intimidar), compartir algunos rumores horribles acerca de los invasores (Saber [local]), incidir sobre los tratantes de armas de aspecto más nervioso (Averiguar intenciones y llevar a cabo un floreo espectacular con un arma (tirada de ataque Difícil).



**Echar la puerta abajo:** si los PJs deciden asaltar la Casa sin ningún aviso, tienen el elemento sorpresa; obtienen un asalto de sorpresa y empiezan el encuentro inmediatamente en el exterior del local, con la puerta abierta.

**Criaturas:** si la negociación fracasa y los PJs se niegan a marcharse, los guardaespaldas de los tratantes de armas desenvainan las suyas. Estos combatientes se encuentran distribuidos de forma bastante regular por la habitación principal. Consulta los peligros que se detallan más abajo para más complicaciones.

## SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**BANDIDOS (4) VD ½**

pg 15 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 49)

## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**BANDIDOS (2) VD ½**

pg 15 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 54)

**BICHOS RAROS (2) VD 2**

pg 33 cada uno (*Villain Codex*, ver pág. 54)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**BICHOS RAROS (3) VD 2**

pg 33 cada uno (*Villain Codex*, ver pág. 61)

**TIRADOR FANFARRÓN VD 5**

pg 49 (*Villain Codex*, ver pág. 67)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**MERODEADOR DEL MOSQUETE VD 7**

pg 71 (*Villain Codex*, ver pág. 74)

**TIRADORES FANFARRONES (2) VD 5**

pg 49 cada uno (*Villain Codex*, ver pág. 76)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**FORZUDAS (2) VD 8**

pg 90 cada una (*Villain Codex*, ver pág. 80)

**MERODEADORES DEL MOSQUETE (3) VD 7**

pg 71 cada uno (*Villain Codex*, ver pág. 84)

**Peligros:** trata el estanque poco profundo como terreno difícil. Además, la habitación está llena de gente y los PJs pueden darse cuenta fácilmente de que la mayoría no es hostil. Estos espectadores hacen todo lo que pueden para no entrometerse en el camino de los combatientes y dejar que la lucha se desarrolle.

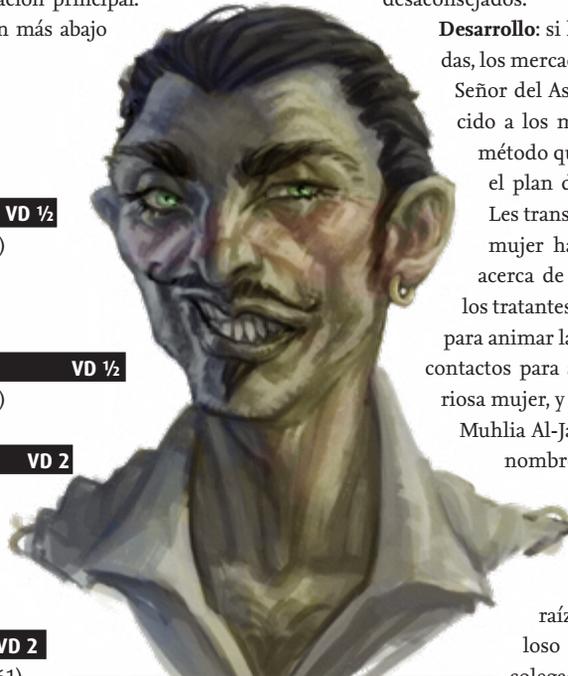
Sin embargo, si los PJs utilizan un efecto de área que inflige daño letal o inspira violencia (como por ejemplo uno que causa los estados confuso o asustado), cunde el pánico; El Intercambio tendrá después que invertir unos recursos considerables en aplacar a los mercaderes locales y los PJs fracasarán en su misión. Debido a la gravedad de este desenlace, asegúrate de que a los jugadores les queda claro que semejantes ataques están desaconsejados.

**Desarrollo:** si los PJs derrotan a los guardaespaldas, los mercaderes capitulan ante la petición del Señor del Asedio. Una vez los PJs han convenido a los mercaderes de cooperar sea por el método que sea, uno de los que no apoyaban el plan de ocultar armas se acerca a ellos.

Les transmite que, las pasadas semanas, una mujer había estado extendiendo rumores acerca de precios a la baja, lo que animó a los tratantes de armas a ocultar sus mercancías para animar la demanda. El mercader utilizó sus contactos para averiguar más acerca de la misteriosa mujer, y fue capaz de descubrir su nombre:

Muhlia Al-Jakri. Si los jugadores reconocen el nombre, sus personajes saben que Muhlia Al-Jakri fue líder de una de las facciones de la Sociedad *Pathfinder* hace algunos años, antes de separarse de la Sociedad a raíz de un acontecimiento escandaloso que le costó la vida a uno de sus colegas.

**Informe:** si los PJs se aseguran de la cooperación de los mercaderes, informa a la Plana mayor de un éxito de El Intercambio.



Guaril Karela

## MISIÓN 3: PROBLEMAS EN FUERTE TEMPESTAD (GRAN LOGIA)

El capitán de expedición Ambrus Valsin está ocupado a las puertas de la Gran Logia, recibiendo informes y enviando equipos. Es allí donde se reúne con los PJs.

“Hemos recibido noticias inquietantes desde Los Charcos. Los Remuevecienos (una fuerza voluntaria de guardias que controlan el distrito) han informado de que Fuerte Tempestad ha quedado repentinamente en silencio, y de que una extraña bandera negra ondea sobre el fuerte. A pesar de las preocupaciones y de las observaciones de los Remuevecienos, nadie ha podido investigar qué ha sucedido. Sospecho que, mientras la mayoría de Absalom ha estado vigilando las Tierras de los Túmulos al norte, una fuerza enemiga ha tomado en silencio el fuerte secundario que supervisa el distrito de Los Charcos. Sea lo que sea lo que ha sucedido en el fuerte, la Primera guardia no puede distraer fuerzas para echar una ojeada.

“Nuestro trabajo es conducir hasta el fuerte a los Remuevecienos, averiguar qué ha sucedido y prestarles ayuda si es necesario. Os tienen por héroes; no les defraudéis”.



## B. Reunión con los tratantes de armas

N



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat: Red Light District*

Poco después de despertar, el Escalón Negro atacó sigilosamente la fortaleza, neutralizó a la mayor parte de su guarnición y se hizo con el control. Si los PJ le preguntan Valsin acerca de Fuerte Tempestad, averiguarán que el fuerte tiene una reputación bastante negra. En los últimos siglos, ser destinado allí se ha convertido en un castigo no oficial para los guardias de la ciudad.

## AL ACERCARSE A FUERTE TEMPESTAD

Excepto por una bandera negra hecha jirones que ondea sobre el fuerte, nada inicialmente parece fuera de lugar cuando los PJs divisan el fuerte. Sin embargo, conforme los PJs (con los Remuevecienos detrás) se acercan, los operativos del Escalón Negro abren fuego utilizando ballestas (y en los subgrados 5-6, 7-8 y 10-11, balistas y catapultas) para negar cualquier intento de recuperar el fuerte. Los PJs deben dirigir a los Remuevecienos a través del fuego enemigo.

En este encuentro, los PJs trabajan en equipo para superar obstáculos, cada uno de los cuales presenta dos posibles formas de superar el desafío sin repercusiones graves. Por cada obstáculo, cada PJ puede intentar una prueba o utilizar una aptitud (consulta la barra lateral 'Cómo utilizar conjuros y aptitudes especiales'). Al final del turno, utiliza el resultado mayor de una prueba y trata cualquier otra con un resultado de 10 o más como si dicho PJ hubiera utilizado la acción de prestar ayuda. Si los PJs fracasan en superar un obstáculo en particular, aun así procede al siguiente, pero dichos fracasos significan que los Remuevecienos sufren bajas y los PJs, heridas. Anota el número de obstáculos que los PJs no consiguen superar. Cuando los PJs superan (o fracasan en superar) el sexto y definitivo obstáculo, consiguen acceder al patio de armas (área C).

Algunos de los obstáculos que se describen más adelante hacen referencia a una CD 'Difícil +3'. Para calcular la CD de esta prueba, añade 3 a la clase de dificultad Difícil de este subgrado.

### VOLEA POR SORPRESA

¡De repente, docenas de enemigos ocultos en el interior del fuerte abren fuego sobre vuestro grupo!

**Reflejos rápidos:** salvación de Reflejos Difícil

**Instinto de supervivencia:** prueba de iniciativa (utiliza la CD de una prueba de habilidad Intermedia)

### PONERSE A CUBIERTO

Conforme las flechas llueven sobre nosotros y sobre los Remuevecienos, debéis alejar a vuestros aliados de la zona de impacto.

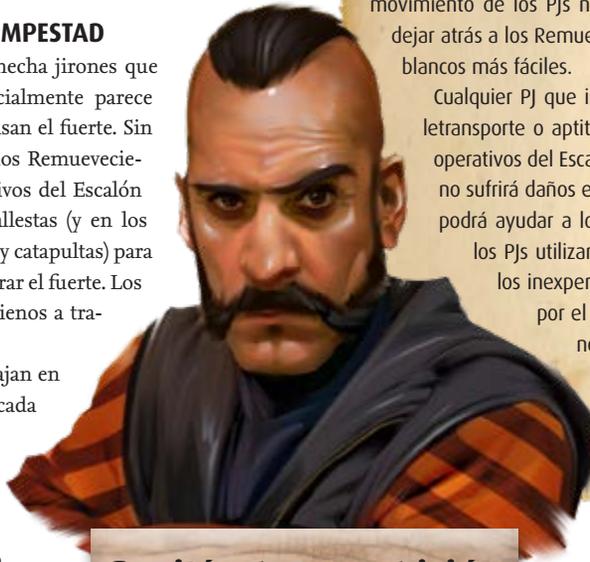
**Predecir ataques:** prueba de Averiguar intenciones Difícil

**Zigzaguar:** prueba de Acrobacias Difícil

## CÓMO UTILIZAR CONJUROS Y APTITUDES ESPECIALES

En lugar de tirar dados, un PJ puede utilizar un conjuro o aptitud que parezca especialmente apropiada a la situación, como por ejemplo *levitar* o saltar sobre una pared. Eso concede un modificador +2 o +4 al resultado más alto de la prueba (dependiendo de lo efectiva que sea la acción). La velocidad de movimiento de los PJs no afecta el resultado, puesto que dejar atrás a los Remuevecienos tan solo les convierte en blancos más fáciles.

Cualquier PJ que inutilice invisibilidad, magia de teletransporte o aptitudes similares que eviten que los operativos del Escalón Negro le tomen como objetivo no sufrirá daños en este encuentro, pero a su vez no podrá ayudar a los demás con sus tiradas. Si todos los PJs utilizan semejantes conjuros o actitudes, los inexpertos Remuevecienos son liquidados por el fuego enemigo puesto que los PJs no están allí para dirigirles. A efectos de determinar las bajas sufridas por los Remuevecienos, los PJs cuentan como si hubieran fallado todas sus pruebas.



**Capitán de expedición**  
**Ambrus Valsin**

### RUTA SEGURA

Debéis elegir una ruta que no os deje expuestos a un fuego concentrado.

**Como una sombra:** prueba de Sigilo Difícil

**Ruta óptima:** prueba de Percepción (Difícil +3)

### MOVIMIENTO COORDINADO

Corriendo de una cobertura a otra, debéis coordinar a los

Remuevecienos para que no se limiten a correr hacia la muerte.

**A mi señal:** prueba de Diplomacia (Difícil +3)

**¡Venga, venga, venga!:** prueba de Intimidar Difícil

### OBSTÁCULOS

Carrmatos destrozados y otros obstáculos bloquean vuestro camino hasta el fuerte.

**Abrirse paso:** prueba de maniobras de combate Difícil.

**Desmantelar:** prueba de Inutilizar mecanismo Intermedia

### POR ENCIMA DE LA PARED

¡Las puertas están cerradas, así que trepar por la pared es la única opción!

**Grietas en el muro:** prueba de Trepar Difícil

**Usar una cuerda:** tirada de ataque a distancia Difícil

**Desarrollo:** dependiendo de en cuántas pruebas tengan éxito los PJs, estos y los Remuevecienos sufrirán los siguientes efectos. Cualquier PJ que tenga la dote Desviar flechas, se beneficie del conjuro *protección contra flechas* o disponga de un efecto similar no sufrirá daño alguno en los subgrados 1-2 y 3-4, pero en los subgrados mayores dichas defensas no surtirán efecto puesto que el enemigo utilizará armas de asedio.



5 ó 6 éxitos: los PJs no sufren daños. Los Remuevecienos sufren tan sólo bajas leves y los enemigos no obtienen ventaja especial alguna.

3 ó 4 éxitos: los PJs sufren un daño igual a 1d6 x su NMG. Los Remuevecienos sufren fuertes bajas y su aptitud para apoyar a los PJs se ve limitada. Eso hace que el Escalón Negro lo tenga más fácil para rechazar a los PJs; concede a cada uno de los oponentes un bonificador +2 a las pruebas de característica, tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de habilidad.

2 o menos éxitos: los PJs sufren un daño igual a 1d8 x su NMG. Los Remuevecienos son liquidados por el fuego enemigo, y los PJs fracasan en su misión.

## C. EL PATIO DE ARMAS DE FUERTE TEMPESTAD

Los PJs escalan los baluartes del fuerte, seguidos por los Remuevecienos. Mientras estos últimos se despliegan para asegurar edificios próximos y proteger los flancos de los PJs, estos deben ocuparse de los muertos vivientes que hay en el patio de armas.

**Criaturas:** los operativos del Escalón Negro que protegen el patio de armas atacan de inmediato a los PJs.

### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**AGENTES DEL ESCALÓN NEGRO (4) VD ½**  
pg 9 cada uno (ver página 49)

### SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**AGENTES DEL ESCALÓN NEGRO (4) VD ½**  
pg 9 cada uno (ver página 54)

**OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO VD 3**  
pg 27 (ver página 58)

### SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**AGENTES DEL ESCALÓN NEGRO (4) VD ½**  
pg 9 cada uno (ver página 61)

**OPERATIVOS DEL ESCALÓN NEGRO (3) VD 3**  
pg 27 cada uno (ver página 67)

### SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**INFILTRADORES DEL ESCALÓN NEGRO (2) VD 5**  
pg 52 cada uno (ver página 73)

**OPERATIVOS DEL ESCALÓN NEGRO (4) VD 3**  
pg 27 cada uno (ver página 76)

### SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO (3) VD 8**  
pg 105 cada uno (ver página 79)

**INFILTRADORES DEL ESCALÓN NEGRO (3) VD 5**  
pg 52 cada uno (ver página 83)

**Desarrollo:** los Remuevecienos sustituyen los estandartes negros del Escalón Negro con los de la Primera guardia.

**Informe:** si los PJs recuperan con éxito Fuerte Tempestad, informa a la Plana mayor de un éxito de la Gran Logia.

## MISIÓN 4: CADENAS DE INJUSTICIA (FILO DE LA LIBERTAD)

Si los PJs van en busca del mayor Colson Maldris, líder de la facción Filo de la Libertad, no pueden encontrarle. Después de buscar unos cuantos minutos, un recio medio llamado Tamrin Credence les hace señales de que se acerquen a él. Tamrin trabaja a menudo con la Red de la Campanilla, una operación anti esclavitud que a menudo coopera con la facción, y actúa como sustituto del líder de la misma.



"Buscáis a Maldris, ¿verdad? Yo también. Parece que el mayor lleva algún tiempo desconectado de los asuntos de la facción, lo que no deja de ser preocupante pero mucho menos peligroso que el ejército acampado en el exterior. ¿Qué tal si hiciéramos algo bueno mientras tanto?"

"El Señor del Asedio Wynsal Nacido de las Estrellas ha firmado un mandato de emergencia que dice que cualquier esclavo que se presente voluntario para servir a Absalom en la defensa de la ciudad se ganará su libertad. Unos cuantos mensajeros fueron a llevar la proclamación a la Calle de la Miseria. Pero sucede que ningún esclavo ha aparecido para ayudar a mover suministros y apagar incendios, y el alto mando de la ciudad se imagina que esos fantasmales saboteadores muertos vivientes igual tienen algo que ver con ello. Sólo para asegurarnos, la Primera guardia ha nombrado alguaciles a gente como nosotros, amante de la libertad, para que vayamos a echar una ojeada, garanticemos que el mensaje llega a la Calle de la Miseria y nos aseguremos de que los amos de esclavos no intentan ninguna tontería". Tamrin Credence habla en tono de mofa para dejar claros sus sentimientos acerca de la integridad de los esclavistas. "Vosotros, amigos míos, seréis quienes llevéis a cabo esta importante tarea. Recordad que el derramamiento de sangre no suele hacer que los emancipadores resulten gratos a los testigos, así que evitar la violencia a menos que no tengáis otra elección".

Credence entrega a los PJs una copia de la programación (Ayuda nº 2 en la página 46). Sonríe al hacerlo y añade, "No sucede cada



día que alguien pueda pronunciar un discurso que desmonte una institución injusta. Saboread el momento, pero no os durmáis”.

El mandato de Señor del Asedio no cayó bien a diversos miembros del Consejo de la Moneda, el más notable entre ellos lord Nevvem, de la Casa Wachail. Creyendo que el mandato del Señor del Asedio era una apropiación inaceptable de la propiedad, lord Nevvem envió a unos secuaces a interceptar a los mensajeros oficiales para asegurarse de que la orden jamás llegara. Los matones sólo querían darle una paliza a la mensajera y robarle la proclamación, pero lo hicieron fatal y la mataron accidentalmente.

## LA ESCENA DEL CRIMEN

Cuando los PJs llegan a la Calle de la Miseria, ven un grupo de gente reunido alrededor del cadáver de una mujer que lleva un uniforme que la identifica como uno de los mensajeros que fueron enviados a entregar la proclamación.

**Investigación:** no es evidente de inmediato quien la mató, pero los PJs pueden examinar la escena del crimen e interrogar a los testigos. Sin embargo, las pruebas se contaminan rápidamente puesto que hay más gente que se abre paso a través de la multitud y los relatos de los testigos se vuelven menos fiables. Como resultado, los PJs sólo pueden investigar cinco de las seis evidencias que se describen a continuación.

**Evidencia (equipo):** si los PJs tienen éxito en una prueba de Percepción Fácil se dan cuenta, no sólo de que todos los objetos de valor han sido robados, sino de que también la proclamación ha desaparecido; ni está en el cuerpo ni en ningún lugar cerca del mismo. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD de una prueba de Percepción Difícil, también se dan cuenta de que la chaqueta de la mensajera tiene en el forro un bolsillo bien escondido, pero que también está vacío.

**Evidencia (pisadas):** si los PJs tienen éxito en una prueba de Percepción Difícil o una prueba de Supervivencia Intermedia, se dan cuenta de que los perpetradores llevaban botas pesadas y pesaban unas 200 libras (90 kg) cada uno.

**Evidencia (heridas):** si los PJs tienen éxito en una prueba de Curar Fácil, identifican que las heridas fueron causadas por golpes con un objeto contundente. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD de una prueba de Curar Difícil, se dan cuenta de que los perpetradores dieron una paliza a la mujer con los puños y que probablemente no querían matar a la mensajera.

**Testigo ocular 1: Yggwil** (N enano experto) afirma que vio a ‘unos cuantos de esos malditos podridos’ justo antes de encontrar el cuerpo y de casi tropezar con él. Está bastante seguro de que los muertos vivientes mataron a la mujer, pero si los PJ consiguen una prueba de Averiguar intenciones Intermedia se dan cuenta de que el enano en realidad no tiene pista alguna sobre quién lo hizo. Además, Yggwil menciona que Marten (ver más abajo) es un ‘golfo callejero, ladrón y mentiroso’. Cualquiera PJ que tenga éxito en una prueba de Averiguar intenciones Fácil se da cuenta de que odia al chaval.

**Testigo ocular 2: Marten** (CG humano joven plebeyo), uno de los muchos ‘golfos callejeros’ de la Calle de la Miseria, al principio se muestra reticente a hablar, pero un PJ que consiga una prueba de Diplomacia Intermedia o de Intimidar Fácil le podrá convencer de que revele que vio a 3 ó 4 matones pegando a la mujer y

## Utilizar la magia

Los conjuros (del tipo *discernir mentiras*) podrían eliminar la necesidad de alguna de las pruebas de habilidad. Sin embargo, es importante recordar que la Sociedad dispone de un tiempo limitado en el que evitar desastres en Absalom, y que cuanto más tarden los PJs en darle sentido a esta investigación, más probable es que los perpetradores puedan cubrir sus huellas en alguna otra parte. Desanima a los PJs de lanzar conjuros que tarden 10 minutos o más en completarse. Si insisten, ello proporciona a los matones del área **D** más tiempo para construir su relato, lo que les hace más difíciles de asustar; no se les podrá convencer de echarse a un lado sin combatir, aunque las evidencias de los PJs todavía les podrán imponer el estado de ‘estremecido’.

después corriendo en dirección a los Pozos de los Esclavos tras arrebatarse algo del cuerpo de la misma. Si bien es verdad que las calles han enseñado a Marten a mentir, esta vez dice la verdad.

**Testigo ocular 3: Tamira** (NM humana pícaro) es una informadora que trabaja para los esclavistas pero que se hace pasar por cortesana. Dice que vio a tres criaturas esqueléticas atacar a la mujer. Si los PJs tienen éxito de una prueba de Averiguar intenciones Difícil, se dan cuenta de que es una mentira flagrante. Si se le hacen más preguntas, solo ofrece respuestas vagas (“quizá, probablemente”), y si los PJs le acusan de mentir, rehúsa hacer más comentarios, diciendo que ya les ha contado suficiente.

**Desarrollo:** sean cuales sean sus éxitos y sus fracasos, los PJs deberán continuar hasta los Pozos de los Esclavos (área **D**). El objetivo principal de la investigación es proporcionar a los PJs evidencias que puedan utilizar en el siguiente encuentro.

## D. LOS POZOS DE LOS ESCLAVOS

Los Pozos de los Esclavos es el lugar donde se lleva a cabo la mayoría del comercio de esclavos de Absalom. Después de que los matones de lord Nevvem interceptaran a la mensajera, la mataran accidentalmente y le robaran la proclamación, volvieron aquí.

**Criaturas:** por órdenes de lord Nevvem, los mismos matones fornidos que mataron a la mensajera protegen ahora los Pozos de los Esclavos. Cuando ven a los PJs, les cierran el paso e insisten, “Lo sentimos, jefes, pero tienen que darse la vuelta. Órdenes del lord”. Todo PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción Intermedia se dará cuenta de las magulladuras de sus nudillos. Si los PJs mencionan que necesitan entregar la proclamación del Señor del Asedio, los matones se limitan a reírse y a exigir bulliciosamente que se les explique por qué deberían permitirles el paso.

Si los jugadores han deducido que los matones fueron quienes mataron a la mujer, pueden presentar sus evidencias. Cada uno de los siguientes hechos cuenta como una evidencia:

- Los perpetradores pegaron a la mujer con los puños.
- Los perpetradores eran hombres o mujeres fornidos que llevaban botas pesadas, como estos matones.
- Tan solo un esclavista robaría la proclamación.
- Un testigo ocular (Marten) vio el incidente.



Los poco fiables testimonios de Yggwil y Tamira acerca de perpetradores muertos vivos no cuentan como evidencias. Además, los PJs pueden presentar una evidencia falsa si consiguen una prueba de Engañar Difícil, pero si fallan por 5 o más, la respuesta de los matones es una burla ante la prueba de los PJs; éstos cuentan como si tuvieran una evidencia menos.

Si los PJs presentan 3 evidencias o más, a los matones les entran los nervios y acaban revelando el plan de lord Nevvem (tal y como se describe al inicio de esta misión) con la esperanza de evitar repercusiones legales. Si los PJs presentan 2 evidencias, los matones atacan, pero están estremecidos y cada uno de ellos se rinde al verse reducido a la mitad de sus pg máximos. Si los PJs tienen menos de 2 evidencias, es virtualmente imposible convencer a los patrones de que se retiren sin combatir.

## SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**BANDIDOS (2)** VD ½

pg 15 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 49)

**BRUTO FURTIVO** VD 1

pg 19 (*NPC Codex*, ver pág. 49)

## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**GUARDA DE FRONTERAS** VD 3

pg 30 (*NPC Codex*, ver pág. 57)

**BRUTOS FURTIVOS (2)** VD 1

pg 19 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 54)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**BRUTOS FURTIVOS (2)** VD 1

pg 19 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 62)

**JEFE DE SEGURIDAD** VD 5

pg 55 (*Villain Codex*, ver pág. 65)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**GUARDAS DE FRONTERAS (2)** VD 3

pg 30 cada uno (*NPC Codex*, ver pág. 72)

**FORZUDA** VD 8

pg 90 (*Villain Codex*, ver pág. 71)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**ESGRIMISTA INTRIGANTE** VD 10

pg 98 (*NPC Codex*, ver pág. 79)

**FORZUDAS (2)**

VD 8

pg 90 cada una (*Villain Codex*, ver pág. 80)

**Desarrollo:** después de derrotar a los matones, los PJs pueden difundir la proclamación en los Pozos de los Esclavos. El grupo deberá elegir a uno de los PJs (preferiblemente un miembro del Filo de la Libertad) para que se alce heroicamente ante los Pozos de los Esclavos, lea en voz alta la proclamación (Ayuda n° 2) y reciba la respuesta resonantemente afirmativa de quienes habitan en la Calle de la Miseria. Después, los PJs pueden romper algunas cadenas y regocijarse ante los vítores de quienes estaban esclavizados.

**Informe:** si los PJs consiguen difundir con éxito la proclamación en los Pozos de los Esclavos, informa a la Plana mayor de un éxito del Filo de la Libertad.

## MISIÓN 5: EL AUGE DE GULGAMODH (SABIOS DEL ESCARABEO)

Amenofeos y Tahonikepsu, los líderes de la facción de los Sabios del Escarabeo, están ocupados revisando quebradizos pergaminos en el Salón de las Estrellas de la Sociedad *Pathfinder*, en busca de armas de guerra olvidadas que puedan ser destinadas a la defensa de Absalom. Amenofeos da un paso a un lado para recibir a los PJs cuando estos se acercan.



El Sabio de Zafiro tiene en las manos un pergamino curtido por el tiempo e inscrito en tinta plateada. “Como sabéis, reconstruir nuestra antigua orden ha sido la prioridad principal de los Sabios del Escarabeo, pero también tenemos un gran interés por la tecnología maravillosa del pasado y en cómo dichos descubrimientos podrían beneficiar al presente. Ésta no es la primera vez que Absalom ha sido atacada, y existen incontables defensas escondidas bajo siglos de nuevas construcciones. Tahonikepsu y yo hemos recuperado varias pistas prometedoras que...”.

Tahonikepsu interrumpe sin levantar la vista. “¡Amenofeos! ¡Este pergamino habla de un ritual que convierte las murallas de Absalom en fuego viviente y sus calles en arenas carnívoras! ¡Menudo potencial! ¡Y menudo espectáculo!”.

Con los ojos abiertos de par en par debido a la impresión, Amenofeos se da la vuelta, preocupado, para mirar a su colega. “Por no decir de que sería más peligroso para nuestros habitantes que para los invasores, la ciudad arregló tan llamativo problema hace algunos años después de que la familia Deckland estuviera a punto de revelárselo a nuestros enemigos”. Tahonikepsu se desanima un poco antes de empuñar otro pergamino y continuar vorazmente sus investigaciones.

“Como iba diciendo, hemos identificado una defensa antigua y más prometedora descrita por el mago Beldrin hace siglos, y quizá construida por él. El llamado ‘Gulgamodh’ es un arma enterrada bajo una



fuelle en el Barrio del Precipicio. Os pido que la identifiquéis, la localicéis y la activéis para su uso en la batalla que se avecina.

Amenofeos entrega a los PJs una llave y un mapa amarillento con un lugar llamado la Fuente del Titán marcado en el mismo. Según los antiguos textos de los sabios, Gulgamodh está enterrado bajo la fuente y la llave debería ayudar a sus portadores a acceder al arma. Sin que lo sepa Amenofeos, Gulgamodh es un antiguo autómeta de enormes proporciones. También desconoce que el gran maestre Antorcha también sabe de la existencia de Gulgamodh y de que los aliados del maestre han deducido que el plan de los Sabios del Escarabeo es activarlo. El gran maestre Antorcha ha enviado a un grupo de sicarios a interceptar a los PJs, hacerse con el control del autómeta y utilizarlo para crear el caos en Absalom.

## E. LA FUENTE DEL TITÁN

Las instrucciones de Amenofeos son claras y conducen a los PJs a una plaza con una fuente, desvencijada y parcialmente colapsada.

Una curiosa fuente de 10 pies (3 m) de altura se alza en el centro de la plaza en el Barrio del Precipicio. En forma de puño gigante y construida en un acero que no se ha oxidado a pesar de su aparente edad, parece como si algún titán de antaño hubiera querido abrirse paso a puñetazos a través del suelo.

Gulgamodh antaño montaba guardia en silencio sobre el barrio, pero hace siglos un terremoto desestabilizó sus cimientos e hizo que la estatua cayera a un sumidero que la vecindad rellenó después como parte de una iniciativa de embellecimiento urbano. Sólo el brazo derecho del autómeta permaneció por encima del suelo, y como quiera que Gulgamodh había sido desactivado, ha permanecido atrapado aquí desde entonces. Hace 200 años, un arquitecto que no sabía del significado del brazo construyó una fuente que integraba el brazo en su diseño, y los del barrio empezaron a llamarla la Fuente del Titán.

**Activación:** cuando los PJs se aproximan a la plaza la llave empieza a vibrar suavemente y a lo largo de la superficie de la fuente aparece un texto brillante en celestial, dracónico y osiriano: "Aquí yace Gulgamodh, égida de Absalom. Cuando la ciudad necesita Gulgamodh, abrid las cerraduras y llamadle con propósito verdadero y honesto".

Para liberar a Gulgamodh, los PJs tienen que tener éxito en 3 de las siguientes 5 pruebas de habilidad utilizando la CD Intermedia, que pueden intentar en cualquier orden. Los PJs pueden intentar recordar relatos que arrojen luz sobre quién fue Gulgamodh (Saber [historia o local]), realinear los sellos y esquemas brillantes (Saber [arcano], Conocimiento de conjuros o Usar objeto mágico), encontrar botones y mecanismos ocultos que puedan liberar a Gulgamodh (Tasación, Artesanía [escultura o cantería], Percepción o Juego de manos), improvisar una frase que anime a Gulgamodh a activarse (Engañar, Diplomacia, Intimidar, Lingüística o Interpretar [oratoria o cantar]; asegúrate de que este Personaje interpreta esta forma de animar), o quitar partes de la fuente que no forman parte de la construcción original (Inutilizar mecanismo, Saber [ingeniería] o una prueba de maniobras de combate).

Si los PJs consiguen tres de dichas pruebas, Gulgamodh empieza a liberarse por sí mismo del suelo. Si no, los PJs fracasan en su misión.

**Criaturas:** al activarse Gulgamodh, los mercenarios del gran maestre Antorcha se acercan y exigen que los PJs les entreguen su gólem mascota. Estos antagonistas no están dispuestos a aceptar un no por respuesta, y atacarán si los PJs no les tiran rápidamente la llave. Consulta la sección de 'Peligro' en esta misma página para los efectos del constructo en este encuentro.

## SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**BANDIDOS (2)** VD ½

pg 15 cada uno (NPC Codex, ver pág. 49)

**INICIADO** VD 1

pg 16 (NPC Codex, ver pág. 51)

## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**INICIADOS (2)** VD 1

pg 16 cada uno (NPC Codex, ver pág. 51)

**BICHOS RAROS (2)** VD 2

pg 33 cada uno (Villain Codex, ver pág. 54)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**GUARDAS DE FRONTERAS (2)** VD 3

pg 30 cada uno (NPC Codex, ver pág. 64)

**HECHICERO DE LA TORMENTA** VD 5

pg 35 (NPC Codex, ver pág. 65)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**JEFES DE SEGURIDAD (2)** VD 5

pg 55 cada uno (Villain Codex, ver pág. 74)

**HECHICEROS DE LA TORMENTA (2)** VD 5

pg 35 cada uno (NPC Codex, ver pág. 73)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**MERODEADORES DEL MOSQUETE (2)** VD 7

pg 71 cada uno (Villain Codex, ver pág. 84)

**ESGRIMISTA INTRIGANTE** VD 10

pg 98 (NPC Codex, ver pág. 79)

**HECHICEROS DE LA TORMENTA (2)** VD 5

pg 35 cada uno (NPC Codex, ver pág. 83)

**Peligro:** durante el encuentro de combate, la oscilante mano de Gulgamodh hará tropezar a criaturas al azar que se encuentren a 10 pies (3 m) o menos de la fuente. Cada asalto en la cuenta



de iniciativa o, cada criatura de esta zona tiene un 50 por ciento de probabilidad de ser derribada (Reflejos Intermedia niega).

**Desarrollo:** mientras el combate se resuelve, un constructo de 60 pies (18 m) de altura se desentierra del suelo, destruyendo unos cuantos edificios circundantes en el proceso. Casi parece una gigantesca armadura completa, y su brazo izquierdo acaba en un arma parecida a un cañón. Con voz metálica, declara “Gulgamodh está preparado”, pero a continuación sólo permanece de pie, mantiene la mirada fija y no reacciona a orden alguna. Los mercenarios son profesionales. Si se les captura, están aparentemente más interesados en pasar algún tiempo en la cárcel que en traicionar a su patrón. Sin embargo, un PJ que tenga éxito en una prueba de Intimidar Intermedia o una prueba de Diplomacia Difícil puede convencerles de que admitan que intentan robar una estatua gigante no fue idea suya; un hombre les contrató, un hombre cubierto de cicatrices y quemaduras y que olía a unguentos, un hombre al que se refieren como “Antorcha”.

**Informe:** si los PJs consiguen despertar con éxito a Gulgamodh y deshacerse de los matones, informa a la Plana mayor de un éxito de los Sabios del Escarabeo.

## MISIÓN 6: AUSENCIA DE FE (CRUZADA DE PLATA)

Los PJs no se encuentran con Ollystra Zadrían, líder de la facción de la Cruzada de Plata, en la Gran Logia. Si la buscan se la encontrarán rematando a un operativo esquelético del Escalón Negro. A continuación, hace señas a un grupo de habitantes que buscaban refugiarse en un callejón para que se trasladen a una parte más segura de la ciudad antes de volverse hacia los PJs y limpiar distraídamente su espada.

“Me complace que hayáis acudido en ayuda de Absalom en ésta, su hora más oscura. Como podéis haber oído, criaturas muertas vivientes han atacado diversas ubicaciones de la ciudad y los exploradores han informado de que un ejército de abominaciones con carne de demonio se está reuniendo en las Tierras de los Túmulos. Los guerreros sagrados de la Corte de la Ascensión serán instrumentales

en una guerra contra semejantes criaturas impías, y he empezado a coordinar a los fieles. Sé que Absalom alberga más fieles de los que he visto. La ausencia más notoria son las espadas de Sarenrae y mi aliada más cercana lady Xerashir de la Casa Shamyid en el Templo de la Estrella Brillante no ha respondido a la llamada a las armas. Tengo que suponer que algo las ha emboscado a ella y a sus camaradas. Mi presencia se requiere aquí, pero confío en vosotros para investigar el asunto y prestar cualquier ayuda necesaria”.

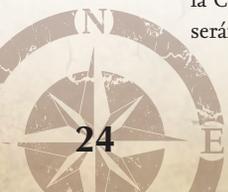
Reconociendo que las fes alineadas con el bien son las mejor equipadas para desbaratar una invasión de infernales y muertos vivientes, Muhlia Al-Jakri tomó medidas para evitar que los fieles de Sarenrae contribuyeran a la defensa de Absalom. Sabiendo que los sarenitas habían preparado un ritual con el que llamar a unos poderosos aliados extraplanarios para que se unieran a la defensa de Absalom, Muhlia y sus agentes asesinaron a los guardias del exterior del templo y después reemplazaron con sigilo una reliquia clave utilizada como foco del conjuro con una réplica imbuida con el poder de Bafomet, usurpando peligrosamente las energías del ritual. El portal que debía permitir a las criaturas celestiales entrar en el Plano Material, absorbió en su lugar a los sarenitas al reino abisal del Laberinto de Marfil, donde los aliados de Thurl esperaban para emboscarles.

Sin embargo, la difunta hermana de Muhlia Al-Jakri era una acólita de Sarenrae y pese a todos los delitos cometidos por Muhlia, ha evitado siempre infligir un daño duradero a los sarenitas, incluso cuando hacerlo era central para sus planes. Por un respeto residual y por culpabilidad acerca de la muerte de su hermana, hizo varios ajustes para que el corrompido ritual enviara a los sacerdotes a un lugar diferente en el Plano. Los sarenitas están ahora atrapados en un laberinto de pesadilla pero, a causa de Muhlia, por lo menos tienen una habilidad de sobrevivir y escapar luchando.

## EL TEMPLO DE SARENRAE

El olor a incienso es fuerte en el Templo de la Estrella Brillante, pero hay un silencio ominoso en la enorme sala de oraciones de los sarenitas. Las estatuas y otros objetos religiosos han sido colocados en círculos concéntricos en lo alto de un enorme reloj de sol. Al otro lado del reloj de sol hay un objeto portátil parecido a una lente que parece enfocar la luz como una lupa.

Este templo es el mayor de los de Sarenrae en Absalom, y normalmente está lleno de actividad



a lo largo de todo el día. Sin embargo, cuando llegan los PJs, se encuentran el templo vacío. Los PJs pueden buscar pistas en los siguientes tres lugares.

**Suelo:** cualquier PJ que consiga una prueba de Percepción Intermedia o una prueba de Supervivencia Fácil para buscar huellas se dará cuenta de que hay huellas de pisadas y pequeños objetos esparcidos por el suelo, que sugieren que una fuerza poderosa y repentina arrastró personas del interior del templo hacia el reloj de sol, pero las huellas acaban de repente a 10 pies (3 m) del mismo.

**Lente:** cualquier PJ que estudie la lente se dará cuenta de que es posible ajustar su ángulo, enfocando la luz solar en un rayo de luz más fuerte. Todo PJ que tenga éxito en una prueba de saber (arcano o los Planos) Intermedia entiende tanto que está previsto que la lente potencie conjuros como que el rayo de luz debería apuntarse a un foco mágico.

**Reloj de sol:** todo PJ que estudie el reloj de sol y tenga éxito en una prueba de Saber (religión) Intermedia o de Conocimiento de conjuros podrá deducir que el reloj de sol se utilizó como foco central de un poderoso conjuro y de que los objetos a su alrededor tenían que funcionar como foco para un conjuro de la escuela de conjuración, determinando los parámetros del mismo.

Si los PJs apuntan el rayo de luz al reloj de sol, se abre un portal giratorio de energías entremezcladas brillantes y oscuras, absorbiéndoles. Todo PJ que consiga una prueba de Saber (los Planos o religión) Intermedia se dará cuenta de que el portal les ha llevado al Laberinto de Marfil, el dominio en el Abismo de Bafomet, y que dicho portal permanecerá abierto mientras el rayo de luz suministre energía al reloj de sol.

## E. EL LABERINTO DE MARFIL

En el Laberinto de Marfil, los PJs ven que ante ellos se despliega un laberinto serpenteante, y que el portal giratorio sigue tras ellos. En la distancia, oyen a una mujer gritando órdenes en kélido sobre sonidos de batalla; los sarenitas no están lejos.

**Criaturas:** toros sagrados y minotauros recorren el extraño laberinto. Cuando los PJs se internan en el laberinto, diversos monstruos les atacan. En el subgrado 3-4 y más arriba, una de las criaturas (un toro o gorgón) se aproxima desde un estrecho pasaje lateral y ataca la retaguardia del grupo. Aunque dicho pasaje es demasiado pequeño para que maniobre una criatura Grande, la criatura que embosca tiene habilidad de moverse por el laberinto y puede recorrer el pasaje sin escurrirse.



### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

#### CARGADORES DE BRONCE (2) VD 1

Carneros infernales avanzados (*Bestiario 2*, págs. 24, 293; ver pág. 50)  
pg 11 cada uno

### SUBGRADO 3-4 (VD 5)

#### TOROS DE BAFOMET (2) VD 3

Uros infernales avanzados (*Bestiario*, págs. 19, 295; ver pág. 59)  
pg 28 cada uno

### SUBGRADO 5-6 (VD 7)

#### TORO DE BAFOMET VD 3

Uro infernal avanzado (*Bestiario*, págs. 19, 295; ver pág. 68)  
pg 28

#### MINOTAUROS (2) VD 4

pg 45 cada uno (*Bestiario*, pág. 213; ver pág. 66)

### SUBGRADO 7-8 (VD 9)

#### TOROS DE BAFOMET (2) VD 3

Uros infernales avanzados (*Bestiario*, págs. 19, 295; ver pág. 76)  
pg 28 cada uno

#### MERODEADORES MINOTAUROS (2) VD 6

pg 62 cada uno (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 75)

### SUBGRADO 10-11 (VD 12)

#### GORGÓN VD 8

pg 100 (*Bestiario*, pág. 174; ver pág. 81)

#### GUARDIANES DEL LABERINTO (3) VD 8

pg 60 cada uno (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 82)

**Desarrollo:** después del combate, los PJs se encuentran a los sarenitas unos cuantos centenares de pies (*treintenas de metros*) pasadizo abajo. Los sacerdotes de la Flor del Alba acaban de derrotar a un grupo de minotauros: una vez todos los sarenitas han vuelto de forma segura al Plano Material, la vástago lady Xerashir de la Casa Shamyid da las gracias a los PJs y dice lo siguiente.

Alguien tiene que haber trasteado con el foco mágico que usamos, haciendo que el conjuro fallara. Cuando completamos el ritual se formó un portal que nos atrajo a ese reino abisal. Mientras el portal se cerraba tras nosotros, pude ver la silueta de una mujer que arrojaba



## F. el Laberinto de Marfil

Área inicial de los PJs



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat: Desert Ruins*

algo a través del portal y entonaba en tono grave, ‘El recuerdo de mi hermana os concede misericordia’. Era esto”, informa, mostrando un símbolo sagrado de plata de Sarenrae, estampado con la palabra ‘Oppara’ y mellado como si hubiera recibido un espadazo. “Este estilo sólo se utilizó en Taldor por parte de congregaciones clandestinas, incluyendo una que unos funcionarios de Oppara reaccionarios intentaron erradicar hace unos seis años. ¿No había una líder prominente de la Sociedad que perdió una hermana en dicho incidente? ¿Una bajá que se convirtió en renegada? Esto de por sí podría no ser una prueba de su implicación, pero quienquiera que nos envió al Abismo parecía querer que quedáramos atrapados, no que muriéramos”.

**Informe:** si los PJs rescatan con éxito a los sacerdotes de Sarenrae, informa a la Plana mayor de un éxito de la Cruzada de Plata.

## MISIÓN 7: UNA NOBLE CAUSA

Los PJs pueden encontrar a lady Gloriana Morilla, líder de la facción Corte Soberana, leyendo un montón de informes que no deja de crecer. Cada minuto o dos, un mensajero entrega otra carta sellada o un animal encantado se abre paso por una de las puertas o de las ventanas con una misiva enrollada procedente de otra parte de la ciudad.

“La ciudad está en apuros, *pathfinders*. El Señor del Asedio Wynsal Nacido de las Estrellas es un líder fuerte, pero tiene dificultades en reunir al Gran Consejo, y a su vez en hacer que los otros nobles se centren. Los recientes actos de sabotaje han hecho que muchas familias nobles sellen sus haciendas o empiecen a evacuar la ciudad en navíos privados. Este cobarde éxodo no tan sólo atiborra el puerto y siembra confusión, sino que también desbarata otras defensas, puesto que los nobles habían prometido anteriormente el servicio de los guardias de sus casas en defensa de la ciudad. Actuando bajo la autoridad que me ha concedido el Señor del Asedio, ayudadme a encontrarlos y a recordarles sus responsabilidades como miembros de la nobleza. La historia no tiene por qué recordarles a ellos y a sus descendientes como los que fallaron a Absalom”.

Numerosas familias nobles percibieron los actos de sabotaje del Escalón Negro como el principio del fin, y fueron presa del pánico. Lady Morilla confía a los PJs una lista de cuatro apellidos nobles: los Arpador, Caperina, al-Hadir y Tullian, y el lugar donde se supone que se encuentran. Los PJs se pueden enfrentar a las familias nobles en cualquier orden. Completar la misión con éxito requiere que los PJs convengan por lo menos a dos de las cuatro familias de que ayuden a Absalom. A diferencia de las otras tres familias, que se han atrincherado en sus mansiones en el Barrio del Pétalo, los Tullian intentaron evacuar la ciudad en su buque

privado, pero fueron interceptados por muertos vivientes del Escalón Negro (ver área G).

Los PJs pueden averiguar información acerca de cada una de las tres primeras familias intentando una o dos pruebas de habilidad: una prueba de Saber (nobleza) Fácil o una prueba

Intermedia con cualquier otra habilidad de Saber.

Esta información puede dotar de más detalles a la aproximación de los PJs, haciendo potencialmente más fácil persuadir a dicha familia (por ejemplo, disminuyendo la CD de una prueba Difícil a Intermedia). Al confrontar a cada una de las familias, los PJs tienen tres posibilidades de persuadirla: utilizando Engañar, Diplomacia e Intimidar (una de cada). Los PJs deben tener éxito en dos o tres de dichas pruebas para convencer con éxito a los nobles de superar sus reservas y defender Absalom.

Las habilidades específicas utilizadas en esta negociación y la CD de las pruebas de habilidad aparecen en la tabla de esta página. El DJ y los jugadores deberían interpretar las tiradas de persuasión en lugar de limitarse a tirar dados.

**Los Arpador:** los Arpador están tranquilos y serenos, adoptando un acento y un vocabulario taldano exageradamente formales. Marton Arpador, el cabeza de familia, viste muy a la moda y le encanta jugar con su mostacho y utilizar la palabra ‘ciertamente’ de forma evasiva. Mediante una prueba de

Averiguar intenciones Intermedia con éxito, un PJ puede determinar que los Arpador se esconden porque tienen miedo a los muertos vivientes, no por egoísmo. Prometerles que se les protegerá disminuye en un paso la dificultad de la prueba de Diplomacia.

**Saber:** los Arpador eran originalmente mercaderes que consiguieron pagarse el acceso a la nobleza mediante su considerable fortuna acumulada en el negocio del ganado. Mencionar sus humildes orígenes les hace enojarse disminuyendo en un paso la dificultad, o bien de la prueba de Engañar o bien de la de Intimidar.

**Los Caperina:** los Caperina tienen los ojos estrechos y los pómulos prominentes. A Annalia Caperina, la cabeza de familia, le encanta tener en brazos a su gato gris chelío como si fuera una muñeca de trapo, y exagera el uso de la palabra ‘quizás’ mientras evita de forma explícita respuestas afirmativas o negativas. Mediante una prueba de Percepción Difícil con éxito, un PJ puede divisar que Annalia luce un pequeño amuleto con un pentagrama en homenaje a Asmodeo, un acto de devoción en respuesta al inminente asedio. Debido a la renuncia pública de su familia a Asmodeo, ésta es una circunstancia embarazosa y un PJ que se lo señale reducirá en un paso la dificultad de la tirada de Engañar.



Lady Gloriana Morilla



## CÓMO CONVENCER A LOS NOBLES

Familia	Origen	Saber	CD Engañar	CD Diplomacia	CD Intimidar
Arpador	Taldor	Saber (local)	Intermedia	Difícil	Intermedia
Caperina	Cheliax	Saber (religión)	Difícil	Intermedia	Intermedia
al-Hadir	Qadira	Saber (historia)	Intermedia	Intermedia	Difícil

**Saber:** los Caperina son de Cheliax y, como muchos de sus compatriotas, son muy rigoristas con la ley. Los PJs pueden intentar pruebas de Lingüística o de Oficio (abogado) en lugar de Engañar, Diplomacia o Intimidar para influenciarles.

**Los al-Hadir:** los al-Hadir lucen amplios vestidos de seda, y tanto los hombres como las mujeres de la familia llevan el pelo muy largo. Naadhira al-Hadir, la cabeza de familia, habla de forma lenta y deliberada, a menudo invocando el nombre de su diosa patrona en expresiones del tipo ‘por la gracia de Sarenrae’. Mediante una prueba con éxito de Averiguar intenciones Intermedia, un PJ puede determinar que Naadhira es testaruda y no responde bien a las amenazas; en lugar de una prueba de Intimidar, pueden intentar una segunda prueba de Engañar o de Diplomacia.

**Saber:** hace siglos, la extensa familia al-Hadir produjo muchos grandes guerreros que lucharon contra Taldor y se convirtieron en héroes de guerra. Recordar a Naadhira la historia de su familia la avergüenza, disminuyendo en un paso la dificultad, o bien de la prueba de Engañar o bien de la de Diplomacia.

## G. LOS MUELLES

Los Tullian consiguieron llegar hasta los Muelles, antes de ser emboscados por muertos vivientes.

**Criaturas:** operativos del Escalón Negro perseguían a tres nobles de la Casa Tullian, que saltaron al agua esperando que los muertos vivientes no les persiguieran. Desafortunadamente, los nobles no nadan demasiado bien. Los operativos del Escalón Negro se esconden en una casa próxima cuando llegan los PJs, y esperan que estos vayan a rescatar a los nobles antes de lanzar un ataque por sorpresa.

Los nobles que están en el agua consiguen permanecer a flote durante 1, 2 y 3 asaltos respectivamente. Después de eso, cada uno de ellos intenta no ahogarse durante 2 asaltos antes de tragar agua y quedar inconsciente, después de lo cual se ahoga después de 3 asaltos adicionales. Salvar a un noble requiere que un PJ tenga éxito en una maniobra de combate Fácil de arrastrar para llevarle a tierra. Una prueba sin éxito no consigue mover al noble, pero lo mantiene a flote 1 asalto adicional (o bien vuelve a iniciar la cantidad de tiempo que puede pasar bajo el agua antes de empezar a ahogarse). Los PJs puede utilizar cuerdas u otros objetos largos para intentar estas pruebas a una distancia mayor de 5 pies (1,5 m) aunque algunas de estas herramientas sólo podrían funcionar si el noble estuviera consciente para agarrarse a ellas.

### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO** **VD 3**  
pg 27 (ver página 52)

### SUBGRADO 3-4 (VD 5)

**OPERATIVOS DEL ESCALÓN NEGRO (2)** **VD 3**  
pg 27 cada uno (ver página 58)

### SUBGRADO 5-6 (VD 7)

**INFILTRADORES DEL ESCALÓN NEGRO (2)** **VD 5**  
pg 52 cada uno (ver página 65)

### SUBGRADO 7-8 (VD 9)

**ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO** **VD 8**  
pg 105 (ver página 70)

**INFILTRADOR DEL ESCALÓN NEGRO** **VD 5**  
pg 52 (ver página 73)

### SUBGRADO 10-11 (VD 12)

**ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO (4)** **VD 8**  
pg 105 cada uno (ver página 79)

**Desarrollo:** si los tres Tullian sobreviven al encuentro, se muestran tremendamente agradecidos por la ayuda de los PJs. Cambian de opinión acerca de abandonar la ciudad y convencen a muchos otros de su familia para que también ayuden a Absalom.

**Informe:** si los PJ consiguen reagrupar con éxito por lo menos a tres familias nobles, informa a la Plana mayor de un éxito de la Corte Soberana.

## INTERMEDIO: LA CALMA ANTES DE LA TEMPESTAD

Una vez el tiempo se ha acabado, o la Casa ha completado con éxito las siete misiones de la Parte 2, el DJ supervisor anuncia un intermedio, durante el cual las mesas pueden intercambiar información acerca de las siete misiones de facción y averiguar más acerca de la historia.

Habiéndose ocupado del caos dimanante del ataque del Escalón Negro, los *pathfinders* vuelven a Gran Logia. Mientras espera ansiosamente instrucciones adicionales, cada mesa debería enviar a uno o dos *pathfinders* a las mesas vecinas para compartir información acerca de las misiones de facción que completaron y averiguar cosas acerca de las que no completaron. También podéis reforzar cualquier Ficha de ayuda en vuestra posesión una vez, y ésta es una excelente oportunidad para pasársela a otro grupo.



Anuncia el tiempo del que dispone la Casa para este intermedio. Típicamente 5 minutos bastan para que los jugadores se es-tiren un poco y charlen de lo que han averiguado, pero podrías considerar extenderlo a 10 minutos.

## PARTE 3: BATALLA EN DOS FRENTES

Una vez acabado el intermedio, el DJ supervisor hace avanzar la aventura a la Parte 3, cuando el ejército de Thurl y la armada de la Marea Silenciosa convergen sobre Absalom. El DJ supervisor lee lo siguiente.

El sonido de los cuernos de señales de bronce resuena por todo Absalom, avisando a la ciudad de que ha empezado la ofensiva del enemigo. Los sargentos de la Primera guardia gritan avisos para atender a los muros, cuando de repente suena un segundo aviso. Un mensajero trae nuevas de un segundo ataque: “¡Flota enemiga acercándose desde el sur!”. Una extraña niebla se alza en el Cementerio Flotante, y docenas de navíos con las velas hechas jirones se acercan al puerto de Absalom llevando a bordo a infantes de marina que llevan mucho tiempo muertos.

En la Gran Logia, el Maestro de las Espadas Marcos Farabellus se dirige a los *pathfinders*. “Tanto vosotros como las facciones a las que representáis habéis ayudado grandemente a nuestra ciudad; sin embargo, lo peor está aún por venir ¡y Absalom necesita nuestra ayuda! Debemos combatir al enemigo por tierra y por mar. Quienes elijáis reforzar las defensas de Absalom contra el ejército de carne demoníaca que ataca desde las Tierras de los Túmulos al norte, presentaos al capitán de la Primera guardia Rothos, de la Casa Vastille. Quienes preferáis luchar contra la armada de muertos vivientes, presentaos a la capitana Sevana Kinhan, de los Jinetes de las Olas.

DJs de mesa, la Parte 3 ha empezado.

## INSTRUCCIONES PARA EL DJ DE MESA

Durante esta parte de la aventura, cada grupo puede elegir si se enfrenta al ejército de Thurl, que ataca Absalom desde el norte, o a la Marea Silenciosa, que avanza a través del Cementerio Flotante. Entre encuentros, un grupo puede viajar de un frente al otro, o bien porque se da cuenta de que está con el agua al cuello, o porque el otro frente hace muy pocos progresos.

**Cómo informar de los éxitos:** durante la Parte 3, hay cinco acontecimientos potenciales de los que informar a la Plana mayor. De cada uno de ellos habría que informar individualmente.

**Muerto viviente:** informar de la derrota de un comandante de la Marea Silenciosa (ver área I2).

**Minotauro:** informar de la derrota de un comandante minotauro (ver área K2).

**Constructo:** informar de la derrota de Atalazorn (ver área L).

**Puerta:** informar de una prueba de Fuerza con éxito para echar abajo la puerta interior (ver pág. 43). Si tu grupo trabajaba en equipo con otro, sólo uno de los dos grupos debería informar de un éxito.

**General:** informar a la Plana mayor cuando el grupo derrota un encuentro en el área M2.

## CONDICIONES ANUNCIADAS

Hay cuatro condiciones diferentes que podría anunciar el DJ supervisor, cada una de ellas ligada a que la Casa complete cada uno de los objetivos de la Parte 3. Algunas de ellas conceden un beneficio a cada grupo, mientras que otras proporcionan acceso a las demás áreas de encuentro que hacen avanzar el relato.

**Navíos hundidos:** cuando el PJ supervisor anuncia esta condición, los agentes *pathfinder* han destruido al último de los líderes de la Marea Silenciosa. La armada muerta viviente empieza a deshacerse, y las fuerzas de Absalom pueden dirigir sus esfuerzos completos a derrotar al ejército de carne demoníaca. Esto concede a los PJs una pausa para recuperar el aliento, y todos ellos obtienen de inmediato tantos pg temporales como 1d8 x el NMG (con un máximo de 40 pg temporales). Los PJs podrán concluir cualquier encuentro del puerto en el que estén, pero no deberían empezar encuentros nuevos en las áreas H e I.

**Cuernos rotos:** cuando el PJ supervisor anuncia esta condición, los agentes *pathfinder* han derrotado a muchos de los comandantes de campo minotauros del ejército de carne demoníaca. Los grupos pueden combatir ahora contra Atalazorn en el área L. Además, la ciudad ha conseguido lentificar la aproximación de la Marea Silenciosa. Si el grupo se encuentra en ese momento combatiendo a la armada muerta viviente, reduce los pg de las criaturas enemigas en la mitad de su total de pg máximos. Si esto reduciría a cualquier criatura a 0 o menos pg, redúcela a 1 pg.

**Castillo de asedio:** cuando el DJ supervisor anuncia esta condición, los defensores de Absalom han abatido al enorme constructo Atalazorn y se preparan para asaltar el castillo de asedio. Los grupos pueden acceder ahora al área M1 (pero no al área M2).

**Puertas abiertas:** cuando el DJ supervisor anuncia esta condición, los defensores de Absalom han conseguido echar abajo las puertas interiores del castillo de asedio. Los grupos pueden acceder ahora al área M2, y llegan refuerzos para ayudar a los PJs a derrotar cualquier encuentro aún en marcha en el área M1. Para representar esta circunstancia, reduce los pg de las criaturas enemigas en la mitad de su total de pg máximos. Si esto reduciría a cualquier criatura a 0 o menos pg, redúcela a 1 pg.

## INSTRUCCIONES PARA EL DJ SUPERVISOR

Durante la Parte 3, la responsabilidad del DJ supervisor es contar el número y tipo de cada éxito del que se le informe y, cuando la Casa haya acumulado el número requerido de éxitos para un acontecimiento en particular, anunciar que ha entrado en juego una condición determinada (ver los anuncios respectivos en la página 30). Una vez se anuncia una condición, todo éxito adicional informado que contribuiría a dicho acontecimiento, cuenta en su lugar como un éxito para el siguiente objetivo (los éxitos adicionales de Muerto viviente después de que entre en efecto la condición Navíos hundidos se tratan como éxitos de Minotauro).



El objetivo de la Casa es abrirse paso por el castillo de asedio del ejército de carne demoníaca (área M) y derrotar a su general. Hay varios objetivos secundarios, que incluyen derrotar a la armada de la Marea Silenciosa en el puerto, derrotar a los comandantes de campo minotauros, abatir al gigantesco constructo de guerra Atalazorn y echar abajo la puerta interior del castillo de asedio. Durante el encuentro final, los PJs se enfrentan al general del ejército y pueden cerrar un portal extraplanario.

Una vez la Casa ha informado de un número de éxitos de Muerto viviente igual a los tres quintos (3/5) del número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

---

Los *pathfinders* y los Jinetes de las Olas abordan el último de los buques insignia de la Marea Silenciosa. Instantes más tarde, el navío vira, choca y empieza a hundirse, uniéndose a los restos del Cementerio Flotante. Entra en efecto la condición Navíos hundidos.

---

Una vez la Casa ha informado de un número de éxitos de Minotauro igual a los tres quintos (3/5) del número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

---

Luchando codo con codo con las fuerzas de la Primera guardia, los *pathfinders* han derrotado a muchos de los comandantes del ejército invasor. Sin sus supervisores minotauro para que dirijan su ira, muchos de los constructos de carne demoníaca se lentifican, o incluso empiezan a luchar entre sí. La victoria tiene una vida muy corta. Bramando con rabia abisal, un enorme constructo se alza en el cielo, tapando por unos instantes el sol antes de aterrizar desorganizadamente sobre una escuadra de la Primera guardia. El bruto tiene forma aproximadamente de dragón, pero su cuerpo alargado, sus miembros deformes, su cabeza bulbosa y sus grotescas alas, está todo ello cosido a partir de piel y carne demoníacas. Envía volando a una docena de soldados con un manotazo de sus inmensas zarpas antes de rugir un segundo desafío.

Como si notara la presencia de un rival digno, el imponente Gulgamodh se ilumina con una luz iracunda y ruge "Gulgamodh está preparado", antes de saltar los muros de Absalom y acercarse pesadamente a quienes tienen su llave: los *pathfinders*. ¿Quién entre vosotros está preparado para guiar la mano de Gulgamodh?

Entra en efecto la condición Cuernos rotos.

---

Una vez la Casa ha informado de un número de éxitos de Constructo igual a los tres quintos (3/5) del número de mesas, lee en voz alta lo siguiente.

---

Un equipo de élite de *pathfinders* consigue inmovilizar uno de los miembros de la monstruosidad dracónica Atalazorn, lo que concede a Gulgamodh la oportunidad de aferrar la cabeza de la bestia. Después de una breve lucha, Gulgamodh decapita a la abominación, que cae desplomada al campo de batalla provocando un temblor al caer. Con el constructo gigante en cabeza, formaciones de la Primera guardia y de *pathfinders* convergen sobre el castillo de asedio.

Gulgamodh derriba la puerta exterior de un cabezazo. Esperando el interior hay un batallón de demonios dirigidos por un campeón minotauro que lleva placas de metal atornilladas a su cuerpo y que empuña una espada extraordinariamente grande. Hace un barrido con su espa-

da a Gulgamodh, abriendo una terrible brecha que casi parte en dos al gigantesco constructo. Gulgamodh emite un gemido metálico prolongado antes de caer derrumbado. El antiguo guardián puede haber caído, pero el camino hasta el castillo está abierto. ¡No desaprovechéis esta oportunidad!

Entra en efecto la condición Castillo de asedio.

---

Una vez la Casa ha informado de un número de éxitos de Puerta igual a los tres quintos (3/5) del número de mesas, lee en voz alta lo siguiente. Después de llevar a cabo el anuncio, empieza una cuenta atrás de 40 minutos hasta el final de la aventura.

---

Equipos de *pathfinders* equipados de arietes se lanzan una y otra vez contra las puertas interiores hasta que, con un crujido decisivo, las puertas se resquebrajan hacia dentro. Los *pathfinders* pueden entrar ahora en la parte interior del castillo y entra en efecto la condición Puertas abiertas.

---

**Comunidad de Cartas de aventura:** las mesas de la Comunidad de Cartas de aventura pasan la mayor parte de su tiempo combatiendo a la Marea Silenciosa en el puerto de Absalom. Hasta que el DJ supervisor anuncie que entra en juego la condición del Castillo de asedio, todos los éxitos de la Comunidad de Cartas de aventura contarán como éxitos de Muerto viviente. Si la condición Navíos hundidos llega a entrar en juego antes de que lo haga la del Castillo de asedio, todos los éxitos adicionales de la Comunidad de Cartas de aventura se tratarán como éxitos de Minotauro (hasta que entre en juego la condición Cuernos rotos) y después de ello, como éxitos de Constructo.

Una vez esté en juego la condición del Castillo de asedio, se tratarán todos los éxitos de la Comunidad de Cartas de aventura como éxitos Generales, que contribuyen a la escena final de la aventura.

**Cómo pautar la Parte 3:** la mayor parte de las condiciones de la Parte 3 controlan el ritmo de la aventura y proporcionan una secuencia de escenas divertidas mientras los PJs se abren camino hasta el castillo de asedio. No hay ninguna recompensa especial y duradera que la Casa pueda desbloquear por informar de suficientes éxitos de un tipo particular, por lo que el DJ supervisor tiene flexibilidad para anunciar una condición incluso si la Casa no ha informado todavía del número requerido de éxitos. Hazlo con precaución, puesto que anunciar una condición demasiado temprano puede también impedir victorias inminentes de algunas mesas sobre sus enemigos de ese momento.

La Parte 3 debería durar entre 135 y 145 minutos. Idealmente, la Casa debería disponer de unos 60 minutos en los que asaltar el castillo de asedio, así que después de unos 65 minutos de juego, calcula el número de éxitos y considera si vale la pena anunciar la condición Cuernos rotos con un poquito de anticipación si hace falta. Es importante conservar unos 40 minutos para el encuentro final (empieza con la condición Puertas abiertas), puesto que los éxitos Generales informados por los PJs afectan a las recompensas a obtener.

**Cómo concluir la Parte 3:** esta parte debería acabar 40 minutos después de que se anunciara la condición Puertas abiertas. Procede a la conclusión en la pág. 45 para acabar la aventura.



Subgrado	Navío	Comandante	Hecho histórico
1-2	<i>Leona</i>	Comandante Paulus Saltbain	A pesar de su elevado rango, Saltbain prefería empuñar un hacha y meterse directamente en el combate.
3-4	<i>El Cisne Negro</i>	Capitán Pegarius Cuervo de Tormenta	Fue colgado por crímenes de guerra, pero tardó tres días en morir.
5-6	<i>Stavian</i>	Capitán Viator Abastor	Famoso rondelero en vida, Abastor fue decapitado con su propia falcata.
7-8	<i>Oppara</i>	Comodoro Maurus Korgen	Un hombre cruel que mató a centenares de prisioneros de guerra, Korgen fue repetidamente pasado por la quilla hasta que sus intestinos se le salieron.
10-11	<i>Temerario</i>	Almirante Arminus Pythareus	Arminus Pythareus era uno de los nobles más ricos de Taldor, y financió personalmente gran parte de la flota de invasión. Era un cazador excepcional, de quien se dice que no tenía parangón con una ballesta.

## LA MAREA SILENCIOSA

Aquellos grupos de PJs que elijan defender el puerto de Absalom contra la armada de la Marea Silenciosa verán lo siguiente al acercarse al barrio de los Muelles.

“¡Aquí vienen! ¡Se acerca la armada de los muertos!”, grita un aterrorizado miembro de la Guardia del Puerto mientras pasa corriendo. Abajo en el Cementerio Flotante, docenas de navíos con velas negras hechas jirones serpentean entre los peligrosos pecios que salpican la bahía (y a veces chocan con ellos), acercándose rápidamente al puerto. Al avanzar los esqueléticos navíos, más navíos hundidos empiezan a alzarse por sus propios medios a través de las espumosas olas, uniéndose a la invasión de muertos vivientes.

## H. EL CEMENTERIO FLOTANTE

Este encuentro utiliza el lado en blanco de: *Ship*, que no se reproduce aquí.

Cuando los PJs llegan hasta el puerto, una comandante de los Jinetes de las Olas se acerca a ellos. El siguiente texto para leer en voz alta se refiere a un nombre de navío y a un nombre de comandante que varía según el subgrado, por lo que comprueba en la tabla de esta página dichos detalles antes de leer o parafrasear lo siguiente.

Una oficial equipada con armadura de mithril luciendo una capa azul y portando una lanza con púas, saluda asintiendo con la cabeza, con una mirada preocupada en el rostro. “Soy la capitana Sevana Kinhan, de los Jinetes de las Olas, y me alegra que hayáis venido a ayudarnos; hemos sufrido fuertes bajas, nuestros aliados de Escadar aún no han llegado y la armada de muertos vivientes no parece verse afectada por los pecios del Cementerio Flotante.

“Para detener su avance debemos destruir sus cinco buques insignia. Vuestro superior en la Sociedad Pathfinder me ha informado de que vuestras habilidades se adecuan a atacar al [nombre del navío] comandado por [nombre del comandante]. Tenemos más hipocampos que Jinetes de las Olas en condiciones de montarlos, así que podéis utilizar nuestras monturas si eso os ayuda a alcanzar y abordar sus destartados navíos”.

Si los PJs tienen éxito en una prueba de Saber (historia o nobleza) Intermedia, averiguan también

un hecho histórico acerca del comandante, tal y como se indica en la tabla.

Los PJs no tienen por qué montar en hipocampo si disponen de aptitudes, equipo o magia que les permite moverse y luchar en el agua. La capitana Kinhan entrega a los PJs dos pociones de *toque del mar*<sup>GA</sup> y una *poción de respiración acuática*. Gastando una Ficha de ayuda, los PJs se pueden hacer con otras cuatro *pociones de toque del mar*<sup>GA</sup> y dos *pociones de respiración acuática* adicionales.

**Criaturas:** la extraña maldición que anima a los navíos y a los infantes de marina de la Marea Silenciosa también afecta a las bestias acuáticas y las hace inusualmente agresivas, atacando a cualquiera que se acerca a los navíos. Dichas criaturas se han dispersado por el puerto, pero es posible que los PJs esquiven a dichos oponentes y se ahorren el encuentro con suficiente velocidad y habilidad. Si el grupo prefiere evadir el encuentro, cada PJ debe in-



**Jinete de las Olas**



tentar una prueba de Montar Fácil (si va montado) o una prueba de Nadar Intermedia (si nada, con un bonificador +2 por cada 10 pies [3 m] en los que la velocidad de nado del PJ exceda 30 pies [9 m]). Un PJ que puede volar tiene éxito de inmediato en esta prueba, aunque una combinación de la distancia a los navíos y de la necesidad de evitar amenazas interpuestas significa que le cuesta unos 5 minutos llegar hasta la armada, tiempo suficiente para abordar el navío en el siguiente encuentro. Si más de la mitad de los PJs tiene éxito, el grupo consigue esquivar a las criaturas marinas y puede trasladarse al área I. de lo contrario, le encuentro empieza con los PJs aproximadamente a 60 pies (18 m) de sus enemigos.

## SUBGRADO 1-2 (VD 3)

### MEDUSA CABEZA DE LA MUERTE (2) VD 1

pg 15 cada una (*Bestiary* 3; ver pág. 52)

## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

### BUNYIPS (2) VD 3

pg 32 cada uno (*Bestiary* 2, pág. 49; ver pág. 55)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

### GLOBSTERS (2) VD 5

pg 57 cada uno (*Bestiary* 3; ver pág. 63)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

### CANGREJOS DEVORADORES DE TIBURONES (2) VD 7

pg 84 cada uno (*Bestiary* 3; ver pág. 69)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

### SERPIENTE MARINA VD 12

pg 187 (*Bestiary*, pág. 262; ver pág. 84)

**Informe:** recuerda que cuando se combate contra la armada de la Marea Silenciosa, sólo hay que informar de la derrota del comandante en el área I2; no informes de un éxito de encuentro en esa zona.

## I. EL BARCO DE LOS MUERTOS

El impío poder de un antiguo pacto conocido como la Palabra Vinculante anima tanto a los navíos de la Marea Silenciosa como a los marinos infantes de marina muertos vivientes que los tripulan. Los capitanes y los almirantes sirven como foco de este poder de forma que, para poder hundir los navíos, los PJs deben destruir a sus comandantes primero. El navío al que se acercan los PJs depende de su subgrado (ver la tabla en la pág. 31).

### I1. LA CUBIERTA DE PROA

Estos navíos antaño llevaban una hilera de balistas en la cubierta inferior, aunque siglos de estar bajo el agua han dejado

las armas de asedio (representadas en el plano por los cañones) en poco más que maderos empapados. Los PJs pueden entrar por las portas de las balistas, que están a 15 pies (4,5 m) por encima del agua hasta esta zona, o pueden dirigirse a la cubierta principal (área I2), que está a 25 pies (7,5 m) por encima del agua. Cada hipocampo dispone de un garfio de abordaje y cuerda en sus alforjas.

Si los PJs utilizan los hipocampos (u otros medios) para acercarse al navío por debajo del agua, disponen de 3 asaltos para fijar garfios de abordaje y trepar antes de que los muertos vivientes se den cuenta de su presencia. Fijar un garfio de abordaje requiere una tirada de ataque a distancia con éxito contra CA 5, y trepar por la cuerda de nudos fijada al garfio requiere una prueba con éxito de Trepar CD o.

**Criaturas:** infantes de marina taldanos muertos vivientes se arraciman en las cabinas que hay a cada lado de esta cubierta, esperando invadir Absalom y meditando sobre las crueldades que planean infligir sobre la ciudad. Los infantes de marina muertos vivientes atacan en cuanto los PJs empiezan a entrar a través de las portas de las balistas.

Distribuye los muertos vivientes entre las dos cabinas, aunque su ubicación exacta es cualquiera que conduzca a un encuentro divertido.

Los muertos vivientes de las áreas I1 e I2 pueden oír los sonidos de combate en las áreas respectivas de los otros. A menos que los PJs se tomen muchas molestias en eliminar silenciosamente a los muertos vivientes de una zona, los de la otra se unirán al encuentro al inicio del tercer asalto de combate.

## SUBGRADO 1-2 (VD 2)

### INFANTES DE MARINA AHOGADOS (3) VD 1/2

Variante de zombi humano (*Bestiary*, págs. 288-289; ver pág. 53)

pg 12 cada uno

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra +4 (1d6+3/18-20)

## SUBGRADO 3-4 (VD 4)

### INFANTES DE MARINA AHOGADOS (2) VD 1/2

Variante de zombi humano (*Bestiary*, págs. 288-289; ver pág. 60)

pg 12 cada uno

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra +4 (1d6+3/18-20)

### LACEDONES (2) VD 1

pg 13 cada uno (*Bestiary*, pág. 177; ver pág. 58)

## SUBGRADO 5-6 (VD 6)

### DRAGRS (3) VD 2

pg 19 cada uno (*Bestiary* 2, pág. 103; ver pág. 62)

### LACEDONES (2) VD 1

pg 13 cada uno (*Bestiary*, pág. 177; ver pág. 66)

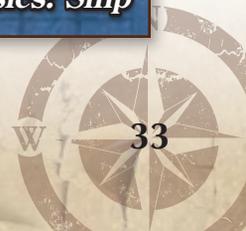


# I. El barco de los muertos



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat Classics: Ship*



## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

### ESPÍRITU ULCERANTE VD 8

pg 58 (*Bestiary 4*; ver pág. 70)

### LUGARTENIENTES COLGADOS (2) VD 4

Variante avanzada de wight (*Bestiario*, pág. 282; ver pág. 77)

pg 34 cada uno

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +7 (1d6+4/18-20 más drenaje de energía)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

### DULLAHANS DESMONTADOS (3) VD 7

Variante de dullahan (*Bestiario 2*, pág. 107; ver pág. 78)

pg 85 cada uno

**Cuerpo a cuerpo** *falcata* +1 *afilada* +14+9 (1d8+8/17-20/x3 más 1d6 frío)

**Dotes** Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (*falcata*), Paso adelante, Soltura con un arma (*falcata*), Voluntad de hierro

**Equipo** *falcata* +1<sup>GA</sup>, *armadura completa* +1

### ESPÍRITUS ULCERANTES (2) VD 8

pg 58 cada uno (*Bestiary 4*; ver pág. 79)

**Informe:** recuerda que cuando se combate contra la armada de la Marea Silenciosa, sólo hay que informar de la derrota del comandante en el área **I2**; no informes de un éxito de encuentro en esa zona.

## 12. LA CUBIERTA PRINCIPAL

El hedor a sangre y a descomposición es fuerte en la cubierta principal, que parece ominosamente vacía, como si el navío se dirigiera solo.

**Criaturas:** el largo tiempo muerto comandante y un puñado de oficiales planean el inminente asalto utilizando mapas que se están desintegrando en la cabina de popa o se dedican a contar suministros deshechos en la proa. Pueden divisar a cualquier intruso en la cubierta principal, en cuyo momento salen a la carrera exclamando “¡Por Taldor!” mientras atacan. Distribuye los muertos vivientes entre las dos cabinas, aunque su ubicación exacta es cualquiera que conduzca a un encuentro divertido.

Los muertos vivientes de las áreas **I1** e **I2** pueden oír los sonidos de combate, en las áreas respectivas de los otros. A menos que los PJs se tomen muchas molestias en eliminar silenciosamente a los muertos vivientes de una zona, los de la otra se unirán al encuentro al inicio del tercer asalto de combate.

## SUBGRADO 1-2 (VD 3)

### COMANDANTE SALTBAIN VD 2

Draugr (*Bestiario 2*, pág. 106; ver pág. 51)

pg 19

### INFANTES DE MARINA AHOGADOS (2) VD 1/2

Variante de zombi humano (*Bestiario*, págs. 288-289; ver pág. 53)

pg 12 cada uno

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra +4 (1d6+3/18-20)

## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

### CAPITÁN CUERVO DE TORMENTA VD 4

Variante avanzada de wight (*Bestiario*, pág. 282; ver pág. 60)

pg 34

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +7 (1d6+4/18-20 más drenaje de energía)

### LACEDONES (2) VD 1

pg 13 cada uno (*Bestiario*, pág. 177; ver pág. 58)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

### CAPITÁN ABASTOR VD 7

Variante de dullahan (*Bestiario 2*, pág. 107; ver pág. 63)

pg 85

**Cuerpo a cuerpo** *falcata* +1 *afilada* +14+9 (1d8+8/17-20/x3 más 1d6 frío)

**Dotes** Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (*falcata*), Paso adelante, Soltura con un arma (*falcata*), Voluntad de hierro

**Equipo** *falcata* +1<sup>GA</sup>, *armadura completa* +1

### LACEDONES (2) VD 1

pg 13 cada uno (*Bestiario*, pág. 177; ver pág. 66)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

### COMODORO KORGEN VD 8

Mohrg (*Bestiario 2*, pág. 214; ver pág. 75)

pg 91

### LUGARTENIENTES COLGADOS (2) VD 4

Variante avanzada de wight (*Bestiario*, pág. 282; ver pág. 77)

pg 34 cada uno

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +7 (1d6+4/18-20 más drenaje de energía)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

### ALMIRANTE PYTHAREUS VD 11

Forastero pálido avanzado (*Bestiario 3*; ver pág. 80)

pg 157

#### ATAQUE

**A distancia** *ballesta de mano* +1 +15/+15/+10/+10/+5/+5 (1d4+1/17-20/+4)

**Ataques especiales** *ballestas de mano*, disparo del forastero.

#### ESTADÍSTICAS

**Dotes** Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado,

Crítico mejorado (*ballesta de mano*), Desenvainado rápido<sup>A</sup>, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Puntería mortal

## APTITUDES ESPECIALES

**Ballestas de mano (5b)** El almirante Pythareus es un experto duelista con las ballestas de mano. Esto funciona exactamente como las pistolas de un forastero pálido y la aptitud disparo del forastero (incluyendo la aptitud de los ataques de las ballestas de resolverse como ataques de toque) excepto porque los beneficios se aplican a las ballestas de mano en lugar de las pistolas y dichas ballestas infligen daño perforante. Las ballestas de mando del almirante tienen un rango de amenaza de crítico de 19-20/x4.

## DULLAHANS DESMONTADOS (2)

VD 7

Variante de dullahan (Bestiario 2, pág. 107; ver pág. 78)

pg 85 cada uno

**Cuerpo a cuerpo** *falcata* +1 *afilada* +14+9 (1d8+8/17-20/x3 más 1d6 frío)

**Dotes** Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (*falcata*), Paso adelante, Soltura con un arma (*falcata*), Voluntad de hierro

**Equipo** *falcata* +1<sup>GA</sup>, *armadura completa* +1

**Desarrollo:** tras derrotar a un comandante, los PJs tienen dos opciones. En primer lugar, pueden abordar otro navío, en cuyo caso repiten los encuentros de las áreas **I1** e **I2** con una excepción: reemplaza al comandante del área **I2** con el comandante del siguiente subgrado superior (o añade dos mohrgs y un segundo forastero pálido avanzado en el subgrado 10-11). ¡Asegúrate de que el grupo sepa que este asalto podría ser muy complicado!

Alternativamente, los PJs pueden dirigirse al Barrio del Pétalo a defender los muros contra la horda de carne demoníaca (consulta la sección siguiente).

**Informe:** cuando los PJs derroten al comandante, informa a la Plana mayor de un éxito de Muerto viviente.

## LA HORDA DE CARNE DEMONÍACA

Los grupos que elijan defender los muros de Absalom contra la horda de criaturas con carne infernal serán testigo de lo siguiente al acercarse al Barrio del Pétalo.

En la distancia, un cuerno de bronce hace sonar una señal de aviso. Instantes más tarde, una capitana de la Primera guardia grita a sus hombres que se preparen para el impacto, una orden que los guardias retransmiten por toda la muralla. Un enjambre negro de miles de criaturas extrañamente deformes carga, arrojándose contra los muros de piedra y trepando unos sobre otros para llegar a su parte superior. A pesar de las muchas volvas de flechas que llueven sobre ellos, además de aceite hirviendo, las tozudas criaturas de carne infernal siguen avanzando. En múltiples lugares a lo largo de las almenas, los soldados de la Primera guardia tienen que desvenar sus espadas y enfrentarse a las criaturas en combate cuerpo a cuerpo. Aquí y allí, grupos de criaturas de pesadilla rebasan la línea de defensa.

La horda de criaturas de carne demoníaca que Thurl ha reunido no es la mayor fuerza que jamás haya atacado Absalom, pero es una de las más intimidantes. Su ejército ha erigido un imponente castillo de asedio en las Tierras de los Túmulos fuera de Absalom, desde el que sus comandantes coordinan el asedio. El propio

Thurl contempla el asedio a través de un ingenio escudriñador por desde un lugar seguro en el Laberinto de Marfil y no toma parte en la lucha. En vez de ello, ha reclutado minotauros de una tribu que adora a Bafomet en la isla de Kortos para que dirijan su ejército.

## J. LAS MURALLAS DEL BARRIO DEL PÉTALO

La primera oleada del ejército demoníaco de Thurl choca contra el muro nororiental de Absalom, que protege el acomodado Barrio del Pétalo.

**Criaturas:** miles de criaturas cosidas a partir de una extraña carne demoníaca invaden la zona, y a pesar de la recia defensa de la Primera guardia, grupitos de las criaturas consiguen tozudamente superar la pared. Corresponde a los PJs ocuparse de ellas.

### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

#### HUMANOS ECTOPLÁSMICOS (4)

VD ½

pg 7 cada uno (Bestiary 4; ver pág. 51)

### SUBGRADO 3-4 (VD 5)

#### HUMANOS ECTOPLÁSMICOS (4)

VD ½

pg 7 cada uno (Bestiary 4; ver pág. 51)

#### CARNE HAMBRIENTA

VD 3

pg 47 (Bestiary 4; ver pág. 55)

### SUBGRADO 5-6 (VD 7)

#### GÓLEM DE CARROÑA

VD 4

pg 42 (Bestiario 2, pág. 144; ver pág. 63)

#### CARNES HAMBRIENTAS (2)

VD 3

pg 47 cada una (Bestiary 4; ver pág. 62)

### SUBGRADO 7-8 (VD 9)

#### GÓLEMS DE SANGRE (2)

VD 6

pg 64 (Bestiary 4; ver pág. 71)

#### CARNES HAMBRIENTAS (2)

VD 3

pg 47 cada una (Bestiary 4; ver pág. 69)

### SUBGRADO 10-11 (VD 12)

#### EIDOLONES DESENCADENADOS (4)

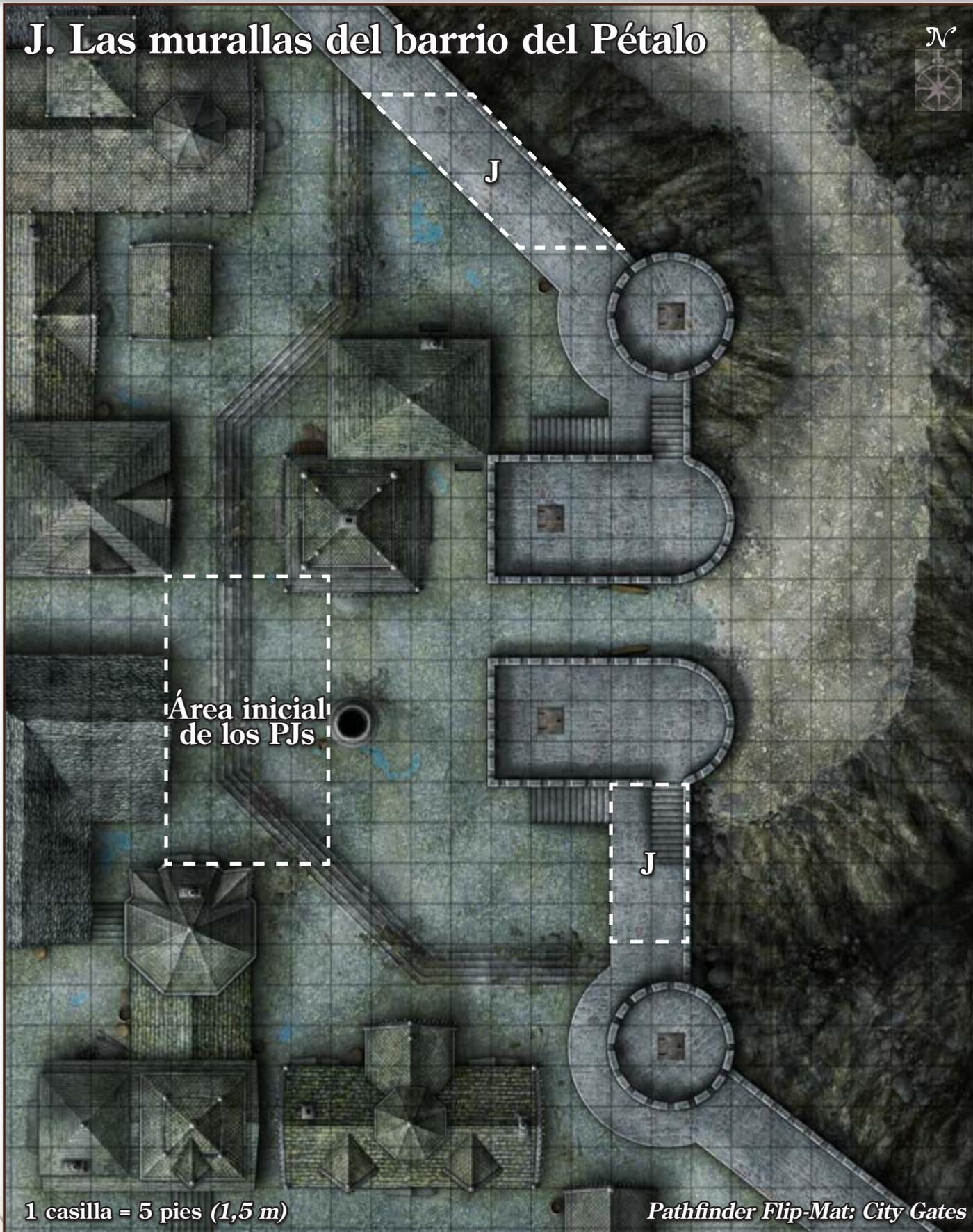
VD 8

pg 85 cada uno (Bestiary 3; ver pág. 78)

**Desarrollo:** al terminar los PJs su encuentro, el Señor del Asedio Wynsal Nacido de las Estrellas cabalga hacia la puerta acompañada por varios jinetes. Ayudan a despachar a los últimos enemigos de la zona antes de que el Señor del Asedio haga señal a los PJs de que quiere hablar con ellos. El siguiente texto para leer en



# J. Las murallas del barrio del Pétalo



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

*Pathfinder Flip-Mat: City Gates*



Subgrado	Comandante	Rumor local
1-2	Campeón Rakmool Cuerno Sangriento	Un auténtico sádico, a Rakmool le encanta cernirse sobre sus enemigos y hacerles pedacitos con una cuchilla de carnicero serrada.
3-4	Maestra de caza Minawar	Minawar no es tan sólo la mejor cazadora de su tribu sino que además es una guerrera respetada que empuña con igual habilidad el arco y el hacha.
5-6	Capitán Nakarr	La madre de Nakarr procedía de otro mundo y era completamente maligna, rasgos que este minotauro heredó.
7-8	Caudillo Mithrakk	Se dice que le mataron en un duelo y que se alzó de su propia tumba para vengar su muerte.
10-11	Suma sacerdotisa Alimnekk	Alimnekk es una profetisa de Bafomet, lo que la ha vuelto tan arrogante que rehúsa llevar escolta en el campo de batalla.

voz alta se refiere a un nombre de comandante que varía según el subgrado, por lo que comprueba en la tabla de esta página dichos detalles antes de leer o parafrasear lo siguiente.

El Señor del Asedio se quita el casco unos momentos, agitando su caballo trenzado en el que luce cuentas con los colores verde azulado y oro de la bandera de Absalom. Con un gesto de asentimiento respetuoso y un saludo de felicitación, se presenta. “Soy Wynsal Nacido de las Estrellas, antaño capitán de la Primera guardia y ahora el Señor del Asedio que asegura la seguridad de Absalom. Habéis luchado con valentía, y gracias a vuestra ayuda aquí tenemos la situación bajo control.

“Tengo menos confianza en los asuntos de extramuros, aunque podríamos controlar la marea de la guerra con un golpe preciso llevado a cabo por operativos capaces como vosotros. Como probablemente hayáis notado, estas abominaciones infernales son bastante resistentes, aunque no muy bien organizadas. De hecho, he visto a dos grupos peleándose entre sí hasta que uno de los comandantes minotauros le ha puesto a raya. ¡Podríamos utilizar contra ellos su falta de disciplina!

“He oído decir que la Sociedad *Pathfinder* ya ha hecho mucho por la ciudad en el día de hoy. Si bien soy reticente a pedir más, no puedo permitirme prescindir de vuestra experiencia. Os pido que os dejéis tras las líneas enemigas, busquéis a **[nombre del comandante]** y despachéis a esa bestia con cuernos. La Primera guardia estará preparada para explotar la abertura”.

Si los PJs tienen éxito en una prueba de Saber (local o Naturaleza) Intermedia, averiguan también un rumor local acerca del comandante, tal y como se indica en la tabla. En cuanto los PJs estén preparados, podrán avanzar a los encuentros en las Tierras de los Túmulos (área K).

**Informe:** recuerda que cuando se combate contra el ejército de carne demoníaca, sólo hay que informar de la derrota del comandante en el área **K2**; no informes de un éxito de encuentro en esa zona.



**Wynsal Nacido de las Estrellas**

## K. LAS TIERRAS DE LOS TÚMULOS

Los PJs se pueden deslizar a través de las líneas enemigas, buscar líderes enemigos y eliminarlos.

### K1. PUESTO DE GUARDIA INFERNAL

Un estandarte negro y rojo con una cabeza de toro ondea sobre los restos resquebrajados de un antiguo castillo de asedio. Un grupo de criaturas gruñonas y encorvadas, cosidas a partir de una extraña carne, patrullan las ruinas

Según los informes del espionaje de la Primera guardia, la presencia de un estandarte indica que hay un comandante enemigo cerca. Los PJs se aproximan desde el extremo septentrional del mapa, habiendo dado la vuelta por detrás de este campamento.

**Criaturas:** criaturas de carne demoníaca protegen la posición del comandante, pero con la suficiente habilidad, es posible que los PJs esquiven a dichos oponentes y se ahorren el encuentro. Si el grupo pretende evadir el encuentro, cada PJ debe intentar una prueba de Sigilo Fácil; un PJ invisible tiene éxito automáticamente en esta prueba. Si más de la mitad de los PJs tiene éxito, el grupo consigue esquivar a las criaturas que hay aquí y puede avanzar al área **K2**; las aventuras del área **K1** quedan lo suficientemente lejos como para no interferir en el siguiente encuentro. De lo contrario, empieza el combate.

El comandante del área **K2** está centrado en los refuerzos aberrantes que marchan para atacar Absalom, y los persistentes sonidos de batalla sofocan la mayor parte de los ruidos de combate en el área **K1**. Al inicio del tercer asalto de combate aquí, el comandante y su escolta se dan cuenta y corren a sumarse al encuentro en marcha. Si los PJs derrotan en tan sólo 2 asaltos completos a las criaturas que aquí, el comandante pasa por alto la conmoción cercana y los PJs pueden atacar al minotauro por separado.

### SUBGRADO 1-2 (VD 3)

**CARNE HAMBRIENTA**

**VD 3**

pg 47 (*Bestiary 4*; ver pág. 50)



## SUBGRADO 3-4 (VD 5)

### GÓLEMS DE CERA (2) VD 3

pg 42 cada uno (*Bestiario* 4; ver pág. 56)

## SUBGRADO 5-6 (VD 7)

### GÓLEM DE CARNE VD 7

pg 79 (*Bestiario*, pág. 169; ver pág. 64)

## SUBGRADO 7-8 (VD 9)

### GÓLEMS DE CARNE (2) VD 7

pg 79 cada uno (*Bestiario*, pág. 169; ver pág. 71)

## SUBGRADO 10-11 (VD 12)

### GÓLEMS DE CARNE DEMONIACA (2) VD 10

Variante avanzada de gólem de carne (*Bestiario*, págs. 169, 294; ver pág. 81)

pg 107 cada uno (3d10)

**Informe:** recuerda que cuando se combate contra el ejército de carne demoniaca, sólo hay que informar de la derrota del comandante en el área **K2**; no informes de un éxito de encuentro en esa zona.

## K2. EL PUESTO DE MANDO

En el interior de las ruinas, un enorme humanoide con la cabeza de un toro observa la batalla, dando órdenes a las criaturas de carne demoniaca. Unos pequeños homúnculos corren a entregar órdenes por el revuelto terreno del campo de batalla. Un símbolo color rojo sangre mostrando una cabeza de toro adorna la armadura de la criatura, también con cabeza de toro.

Este lugar rocoso permite al comandante disponer de una vista excelente del campo de batalla y de cierta protección básica contra los arqueros de Absalom. Thurl reclutó a sus comandantes de entre una tribu de minotauros que adoraba a Bafomet en la isla de Kortos. Cualquier PJ que tenga éxito es una prueba de Saber (los Planos o religión) Intermedia se dará cuenta de que el símbolo del toro de la armadura del comandante es en realidad una cabeza de minotauro, y de que se trata de un estilizado símbolo impío del señor demoniaco Bafomet.

**Criaturas:** el comandante (y en algunos subgrados, un grupo de guardaespaldas) está ansioso de combatir un poco y no limitarse a dar órdenes. Ataca a los PJs.

## SUBGRADO 1-2 (VD 4)

### RAKMOOL CUERNO SANGRIENTO VD 4

Minotauro (*Bestiario*, pág. 213; ver pág. 52)

pg 45

**Cuerpo a cuerpo** hacha de mano +9/+4 (1d8+4/x3), cornada +4 (1d6+2)

## SUBGRADO 3-4 (VD 6)

### MAESTRA DE CAZA MINAWAR VD 6

Merodeador minotauro (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 58)

pg 62

## SUBGRADO 5-6 (VD 8)

### CAPITÁN NAKARR VD 6

Minotauro semiinfernal (*Bestiario*, pág. 260; ver pág. 66)

pg 57

**Cuerpo a cuerpo** guja +11/+6 (2d8+9/x3), mordisco +6 (1d8+3), cornada +6 (1d6+3)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m) (20 pies [6 m] con la guja)

### MINOTAUROS (2) VD 4

pg 45 cada uno (*Bestiario*, pág. 213; ver pág. 66)

## SUBGRADO 7-8 (VD 10)

### CAUDILLO MITHRAK EL INMORTAL VD 8

Guardián del laberinto (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 72)

pg 60

### MERODEADORES MINOTAUROS (2) VD 6

pg 62 cada uno (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 75)

## SUBGRADO 10-11 (VD 13)

### SUMA SACERDOTISA ALIMNEKK VD 13

Profetisa de Bafomet (*Inner Sea Monster Codex*; ver pág. 84)

pg 127

### ATAQUE

**Conjuros de clérigo preparados** (NL 11º; concentración +15)

3º— círculo mágico contra el bienº, curar heridas graves, disipar magia, fundirse con la piedra, lanzar maldición (CD 17), oscuridad profunda

**Desarrollo:** tras derrotar a un comandante, los PJs tienen dos opciones. En primer lugar, pueden perseguir a otro comandante minotauro, en cuyo caso repiten los encuentros de las áreas **K1** e **K2** con una excepción: reemplaza al comandante del área **K2** con el comandante del siguiente subgrado superior (o añade tres guardianes del laberinto en el subgrado 10-11). ¡Asegúrate de que el grupo sepa que este asalto podría ser muy complicado!

Alternativamente, pueden ir al puerto a luchar contra la Marea Silenciosa (ver pág. 31).

**Informe:** cuando los PJs derrotan al comandante, informa a la Plana mayor de un éxito de Minotauro.

## L. EL VUELO DE ATALAZORN

Este encuentro utiliza el mismo mapa (*Desert Ruins*) que aparece en el área **K**.



**K. Tierras de los Túmulos y  
L. El vuelo de Atalazorn**



**K1**

**K2**

**1 casilla = 5 pies (1,5 m)**

***Pathfinder Flip-Mat: Desert Ruins***



La Casa sólo podrá empezar este encuentro una vez haya entrado en juego la condición Cuernos rotos. Como último intento para darle la vuelta al combate, el general Thurl libera a Atalazorn, la más impresionante de sus creaciones, para que aplaste a lo mejorcito de Absalom y recupere el control del campo de batalla. Gulgamodh (el constructo al que los *pathfinders* activaron en la Parte 2) se une a ellos para luchar contra Atalazorn. Este encuentro es inusual puesto que todas las mesas de los subgrados 1-2 al 10-11 pelean contra la misma enorme criatura. Sin embargo, por razones de equilibrio, la forma en la que cada subgrado contribuye varía.

**Criaturas (subgrados 1-2, 3-4 y 5-6):** la misma llave que Amefofof entregó a los *pathfinders* se segmenta en piezas entrelazadas, cada una de las cuales permite a su portador controlar una parte de Gulgamodh: las botas, el puño, el cañón, la cabeza, el corazón o la voz. Las ayudas nº 3 a 8 detallan cómo se pueden pilotar las funciones de Gulgamodh y qué acciones puede llevar a cabo cada parte. Distribúyelas a los jugadores y deja que decidan qué papeles interpretar. Cada PJ debería sólo interpretar un papel, aunque para una mesa con menos de seis jugadores está bien que unos cuantos de los PJs tengan dos papeles para asegurarse de que las seis piezas funcionan.

Una vez los jugadores se han tomado unos instantes para revisar sus papeles respectivos, empieza el combate contra Atalazorn con los dos goliaths separados unos 60 pies (18 m).

Para controlar adecuadamente a Gulgamodh, los PJs tienen que permanecer a 200 pies (60 m) o menos del constructo y concentrarse en sus respectivas partes de la llave de control. En la mayor parte de casos, esto mantiene a los PJs a una distancia bastante segura, aunque la primera vez que Atalazorn confirme un crítico contra Gulgamodh, arrancará o hará pedazos un trozo del constructo protector, enviándolo a las ruinas cerca de donde se refugiaron los PJs. Esto salpicará a los PJs de polvo y escombros, infligiendo tantos puntos de daño como  $1d6 \times$  el NMG (Reflejos Fácil mitad). Hacer que un PJ se una directamente al encuentro es poco aconsejable, lo ideal es utilizar uno de los ataques de Atalazorn para dañar y asustar (pero no matar) al excesivamente heroico *pathfinder*. Por supuesto, si el aspirante a héroe persiste de una forma que llega a incomodar a Atalazorn, éste puede limitarse a aplastar la minúscula amenaza.

**Criaturas (subgrado 7-8):** Atalazorn está en presa con Gulgamodh y sufre un penalizador -4 a la Destreza y un penalizador -2 a las tiradas de ataque contra los PJs. Atalazorn se mueve a media velocidad y, siempre que lo hace, Gulgamodh se mueve a una casilla desocupada adyacente a él. Gulgamodh no lleva a cabo acciones de la forma habitual; supón que los dos behemoths intercambian golpes, lo que reduce de forma efectiva los pg de Atalazorn a 130, mientras que Atalazorn inflige automáticamente 35 puntos de daño a Gulgamodh (que tiene 177 pg) cada asalto, destruyéndolo en 6 asaltos. Atalazorn utiliza su ataque de mordisco contra Gulgamodh, atacando a los PJs sólo con sus arpas y su coletazo. Finalmente, siempre que Atalazorn utiliza su arma de aliento, debe incluir a Gulgamodh en el área de efecto.

**Criaturas (subgrado 10-11):** los PJs luchan contra un Atalazorn en plena forma, sin apoyo del constructo Gulgamodh.

## TODOS LOS SUBGRADOS (VD 13)

### ATALAZORN

VD 13

CM constructo Gargantuesco

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +3

#### DEFENSA

**CA** 29, toque 10, desprevenido 25 (+4 Des, +19 natural, -4 tamaño)

**pg** 164 (16d10+76); curación rápida 5

**Fort** +5, **Ref** +11, **Vol** +10

**RD** 10/adamantina; **Inmune** fuego, rasgos de constructo;

**Resiste** 10 ácido, 10 frío

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m) (regular)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +23 (3d6+11 más agarrón), 2 zarpas +23 (2d6+11), coletazo +18 (2d6+5)

**Espacio** 20 pies (6 m); **Alcance** 20 pies (6 m)

**Ataques especiales** abalanzarse, arma de aliento (cono de 60 pies [18 m], 8d6 pg de daño por ácido, Reflejos CD 18 mitad, utilizable una vez cada 1d4 asaltos)

#### TÁCTICAS

**Durante el combate** cada vez que el arma de aliento de Atalazorn se recarga, el constructo se despegue de los combatientes, asciende hasta una altura de 30 pies (9 m), usa Viraje brusco para girar 180 grados y desata su arma de aliento. El siguiente asalto (a menos que el arma de aliento esté lista para ser usada de nuevo), carga y se abalanza, llevando a cabo después ataques de asalto completo hasta que su alma de aliento está de nuevo lista para ser usada.



## ESTADÍSTICAS

**Fue** 32, **Des** 18, **Con** —, **Int** 7, **Sab** 16, **Car** 5

**Ataque base** +16; **BMC** +31 (+35 presa); **DMC** 45

**Dotes** Dureza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Volar), Viraje brusco, Voluntad de hierro

**Habilidades** Volar +21

## APTITUDES ESPECIALES

**Golpes adamantinos (Ex)** Los ataques naturales de Atalazorn se tratan como armas adamantinas a efectos de superar la reducción del daño.

**Enorme (Ex)** Atalazorn trata los muros del campo de batalla como terreno difícil. Los muros solo proporcionan cobertura parcial (+2 a la CA) contra los ataques de Atalazorn.

## GULGAMODH

VD 13

N constructo Gargantuesco

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +2

## DEFENSA

**CA** 28, **toque** 6, **desprevenido** 28 (+22 natural, -4 tamaño)

**pg** 177 (18d10+78)

**Fort** +6, **Ref** +6, **Vol** +8

**RD** 10/adamantina; **Inmune** rasgos de constructo; **Resiste** electricidad 10, frío 10, fuego 10

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo con el arma +22 (2d6+8), cabezazo +22 (2d6+8), patada +22 (2d6+8), golpetazo +22 (3d6+8)

**A distancia** cañón arcano +4 (6d6)

**Espacio** 20 pies (6 m); **Alcance** 20 pies (6 m)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 26, **Des** 10, **Con** —, **Int** —, **Sab** 14, **Car** 7

**Ataque base** +18; **BMC** +30 (+34 presa); **DMC** 40

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**CE** enorme, golpes adamantinos

## APTITUDES ESPECIALES

**Golpes adamantinos (Ex)** Los ataques naturales de Gulgamodh se tratan como armas adamantinas a efectos de superar la reducción del daño.

**Enorme (Ex)** Gulgamodh trata los muros del campo de batalla como terreno difícil. Los muros solo proporcionan cobertura parcial (+2 a la CA) contra los ataques de Gulgamodh.

**Desarrollo:** con la derrota de Atalazorn, los defensores de Absalom ganan impulso en el campo de batalla y empiezan a avanzar sobre el castillo de asedio. Para cuando los PJs derroten a Atalazorn, es probable que el DJ supervisor vaya a poner pronto en efecto la condición Castillo de asedio y permita a la Casa empezar encuentros en el área **M**. Hasta entonces, los PJs deberían permanecer en estos primeros encuentros. Permíteles continuar encuentros en las áreas **I** y **K** como deseen, y si quieren continuar usando a Gulgamodh para aplastar a la oposición, ¡permíteselo! Tómate la libertad si quieres de hacer que los PJs se enfrenten contra las criaturas del subgrado 7-8 en el área **K2** y, si derrota a dichos minotauros antes de que la condición Castillo de asedio sea anunciada, informa de la victoria como otro éxito de Constructo.

**Informe:** cuando los PJs derroten a Atalazorn, informa a la Plana mayor de un éxito de Constructo.

## M. EL CASTILLO DE ASEDIO

No empieces encuentros en esa zona hasta que entre en efecto la condición Castillo de asedio.

Como quiera que el Castillo de asedio no es lo suficientemente grande como para que penetren en él grandes formaciones de la Primera guardia, los *pathfinders* y otros héroes locales serán los primeros en tomar al asalto la fortificación. El cuerpo de Gulgamodh, el terreno accidentado, los escombros y las escaleras, cuentan todo ello como terreno difícil. Las balistas, las columnas y las estatuas bloquean el movimiento y proporcionan cobertura. La apresurada construcción del castillo hace que sus paredes interiores sean toscas, lo que requiere tan sólo una prueba de Treparr CD 15 para escalarlas.

## M1. LA BARBACANA

Esta barbacana está atiborrada de horribles infernales, y un avezado capitán de expedición ordena a los *pathfinders* que se enfrenten al enemigo. “¡A ver, los novatos, encargados de esos francotiradores que hay en las torres! ¡Los *pathfinders* experimentados, matadme a algunos babaus y nabasus! ¡Los veteranos con los cojones pelados, matad a esa abominación con cabeza de cubo que hay en las escaleras!”.

**Criaturas:** demonios llamados desde el Abismo y sectarios de sangre infernal protegen la barbacana y atacan de inmediato a los PJs. Los capitanes de expedición organizan a los grupos de *pathfinders* para que se enfrenten al enemigo de la siguiente forma.

En los subgrados 1-2 y 3-4, los PJs corren hacia las dos torres que flanquean la entrada, neutralizando cambions, schirs y tiffins que disparan contra los *pathfinders* y los soldados de la Primera guardia desde unas saeteras. En los subgrados 5-6 y 7-8, los PJs se enfrentan a un grupo de demonios de élite que protege la barbacana. Si los PJs del subgrados 7-8 se sienten particularmente valerosos, en vez de ello pueden intentar enfrentarse a la Bestia Implacable (ver subgrado 10-11) en su lugar. En el subgrado 10-11, los PJs luchan contra la Bestia Implacable, el antiguamente abatido campeón minotauro de Katazuul, carente de alma, y que está fuertemente reforzado con partes demoníacas (como una zarpa de glabrezu y un casco de metal remachado en su carne).

## SUBGRADO 1-2 (VD 4)

### CAMBION

VD 2

**pg** 22 (*Bestiary* 5; ver pág. 50)

### TIFLINS (2)

VD ½

**pg** 10 cada uno (*Bestiario*, pág. 273; ver pág. 53)

## SUBGRADO 3-4 (VD 6)

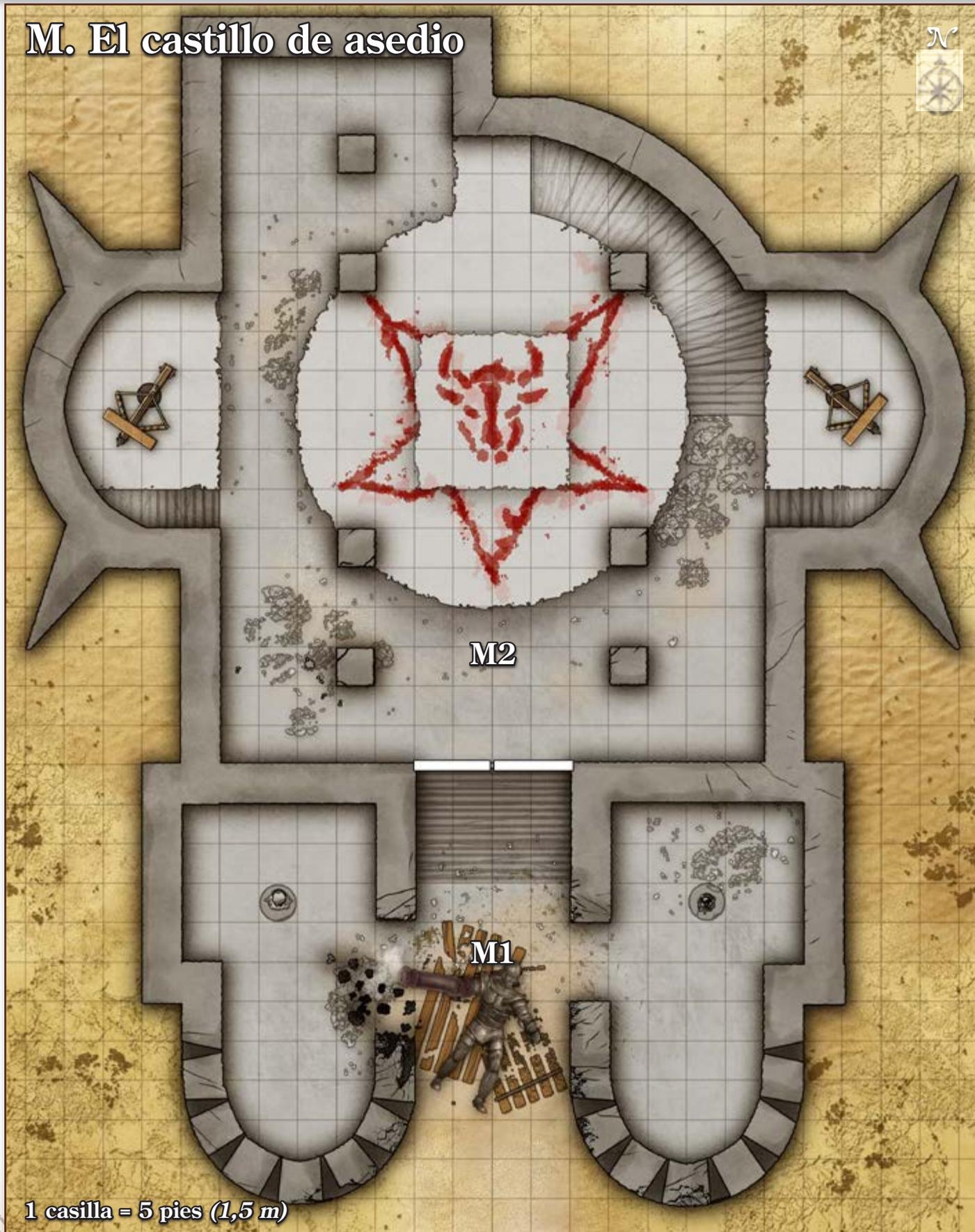
### CAMBIONS (2)

VD 2

**pg** 22 cada uno (*Bestiary* 5; ver pág. 54)



# M. El castillo de asedio



M2

M1

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

## SCHIR

VD 4

pg 37 (*Bestiary* 3; ver pág. 59)

**A distancia** Arco largo compuesto de gran calidad +8 (1d8+3/x3 más enfermedad)

## SUBGRADO 5-6 (VD 8)

## BABAUS (2)

VD 6

pg 73 cada uno (*Bestiary*, pág. 62; ver pág. 61)

## SUBGRADO 7-8 (VD 10)

## NABASUS (2)

VD 8

pg 103 cada uno (*Bestiary*, pág. 70; ver pág. 75)

## SUBGRADO 10-11 (VD 13)

## LA BESTIA IMPLACABLE

VD 13

pg 147 (ver página 78)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** La Bestia Implacable no tiene problemas ni en pisotear a sus enemigos, ni en empuñar su espada bastarda Enorme ni en utilizar su pinza para agarrar, apresar, constreñir y liberar al enemigo (a menos que el enemigo sea demasiado entrometido como para dejarle suelto). La Bestia Implacable depende bastante de la dote Golpe vital mayor cuando ataca, y raramente elige atacar más de una vez por asalto. La Bestia Implacable suele llevar a cabo sus ataques de oportunidad con la pinza.

**Desarrollo:** una vez los PJs derrotan a este encuentro, tienen la oportunidad de echar abajo la puerta interior (prueba de Fuerza CD 30). Afortunadamente, la Primera guardia ha proporcionado a los *pathfinders* grandes arietes, y grupos de hasta 12 PJs (u otras criaturas aliadas con apéndices adecuados) pueden trabajar juntas. Cada PJs intenta una prueba de Fuerza; utiliza el resultado mayor de una prueba y trata cualquier otra con un resultado de 10 o más como si dicho PJ hubiera utilizado la acción de prestar ayuda. El grupo también puede gastar una Ficha de ayuda para sumar 10 al resultado de su prueba de Fuerza. Dos o más mesas adyacentes pueden cooperar para echar la puerta abajo. En este caso, los DJs deberían comparar las pruebas de Fuerza de sus respectivos grupos y sumar los resultados de prestar ayuda a la tirada más alta. A discreción de cada DJ, al lanzar un conjuro particularmente poderoso como *desintegrar*, puede contar como un éxito automático.

Hayan tenido éxito o hayan fracasado, después de intentar echar abajo la puerta, los PJs tendrán que derrotar a unos cuantos enemigos adicionales antes de tener otra oportunidad de utilizar el ariete. Repite el encuentro de esta zona, pero con sólo la mitad de los enemigos (o los dos enemigos más débiles en los subgrados con múltiples tipos de enemigo). En el subgrado 10-11, los PJs luchan contra un gólem de carne demoníaca (ver pág. 81). Después, los PJs pueden intentar otro asalto de echar la puerta abajo. Repite este proceso hasta que el DJ supervisor anuncie la condición Puertas abiertas.

**Informe:** después de tener éxito en una prueba de echar abajo la puerta interior, informa a la Plana mayor de un éxito de Puerta.

## M2. EL SANTUARIO DE LA BESTIA

Una vez que el DJ supervisor haya anunciado la condición Puertas abiertas, los PJs deberían empezar este encuentro.

Los *pathfinders* irrumpen a través de la destrozada puerta hasta un santuario atestado de infernales. En sendas torres que flanquean a la habitación mayor, demonios menores se afanan con palancas y manivelas para cargar balistas de acero abisal y tendones de demonio que disparan virotos malignos contra los *pathfinders* a la carga. En lo alto de una elevada plataforma se alza un demonio mucho mayor que cualquier otro, cantando y tejiendo energías oscuras para abrir lo que parece un portal extradimensional.

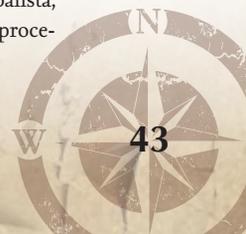
Esta sala es el puesto de mando del ejército demoníaco de Thurl. La plataforma de 20 pies (6 m) de altura de la habitación tiene grabado el pentagrama invertido de Bafomet y la plataforma más pequeña y cuadrada de 5 pies (1,5 m) de altura que descansa sobre esta plataforma central luce el símbolo de Bafomet: una cabeza de minotauro. Ambos símbolos están pintados con sangre. Las plataformas laterales también tienen 20 pies (6 m) de altura y el techo se alza hasta una altura de 40 pies (12 m).

El mayor de los demonios (en realidad, una demonesa) es la vasalla glabrezu de Koth'Vault llamada Katazuul, que ha convocado a un gran número de demonios menores del Abismo para defender el castillo de asedio. Katazuul luce un símbolo brillante en el pecho, y cualquier PJ que sepa abisal, tenga éxito en una prueba de Saber (arcano o los Planos) Intermedia o tenga éxito de una prueba de Lingüística Intermedia, se dará cuenta de que las runas significan la obediencia de la demonesa a un ser llamado Koth'Vault. Habiéndose dado cuenta de que las fuerzas de Absalom se han abierto camino a través de las defensas de la torre de asedio, Katazuul ha iniciado un ritual de convocación, esperando traer más glabrezus al Plano Material para repeler el asalto. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Saber (los Planos) Fácil identificará que el portal, si se permite que se abra del todo, no tan sólo permitirá que entren más demonios, sino que también inundará un enorme trecho de las Tierras de los Túmulos con energía impía que podría matar a un gran número de los defensores de Absalom.

**Subgrados 1-2 y 3-4:** la plataforma central y sus demonios mayores representan una amenaza demasiado peligrosa para los PJs a este nivel. En su lugar, estos pueden llevar a cabo dos tareas principales: interrumpir el ritual que se está llevando a cabo y utilizar las balistas para despachar a otros demonios. Al empezar el encuentro, deja que los PJs decidan cuál de las dos tareas llevar a cabo y prepara el encuentro correspondiente. Los oponentes que controlan una balista empiezan encima de una de las dos plataformas laterales. Los que contribuyen al ritual empiezan en la alcoba noroccidental del área M2.

Tras cada encuentro, los PJs eligen qué tarea llevar a cabo a continuación. Si eligen repetir el mismo encuentro, se dedican en vez de eso a contener a los refuerzos del enemigo para impedir que recuperen el control, o del ritual, o de la máquina de asedio. En interés de la variedad, un DJ de mesa podría desplegar a los oponentes de la otra tarea contra los PJs.

**Balista:** una vez el grupo derrote a sus enemigos en la balista, por lo menos cuatro PJs podrán cargarla y dispararla. Este proce-



so consume 3 asaltos, tras los cuales uno de los PJs participantes puede intentar una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) Intermedia o una tirada de ataque a distancia Difícil (usa la CD de la prueba de habilidad del subgrado). Tanto si el PJ tiene éxito en esta prueba como si falla, informa a la Plana mayor de un éxito General. Si el PJ tiene éxito, el grupo puede también elegir o bien reforzar automáticamente un beneficio de la Ficha de ayuda Ofensiva aliada o eliminar a un pícaro tiflin (subgrado 1-2) o a un cambion (subgrado 3-4) de su siguiente encuentro.

**Ritual:** los demonios y los sectarios de aquí utilizan *plegaria*, runas pintadas con sangre y sacrificios animales para reforzar el portal de la glabrezu Katazuul. Después de que los *pathfinders* derroten a los enemigos que llevan a cabo el ritual, los PJs podrán trabajar juntos para debilitar el ritual o incluso usurparlo. Éste es un proceso que cuesta 3 asaltos de concentración de por lo menos 4 PJs, tras lo cual uno de los PJs participantes puede intentar una prueba de Saber (los Planos o religión) Intermedia o una prueba Difícil de Inutilizar mecanismo, Conocimiento de conjuros o Usar objeto mágico. Alternativamente, un PJ puede gastar un uso de canalizar energía positiva o lanzar *consagrar* para tener éxito de inmediato en la prueba. Tanto si el PJ tiene éxito en esta prueba como si falla, informa a la Plana mayor de un éxito General. Si el PJ tiene éxito, las armas del grupo adquieren la aptitud especial *sagrada menor* (funcionan como sagradas, pero sólo infligen 1d6 pg adicionales contra las criaturas malignas) durante el siguiente encuentro.

**Subgrados 5-6 y 7-8:** los PJs chocan contra varios demonios que empiezan en la plataforma central e intentan defenderla. Cuando los PJs derroten a dichos enemigos, informa a la Plana mayor de un éxito General. Los PJs disponen de 1 asalto para reposicionarse y curarse antes de, o bien repetir el encuentro, o bien comenzar un encuentro contra el doble de los demonios del siguiente subgrado inferior.

**Subgrado 10-11:** los PJs atacan a Katazuul, quien empieza en el centro de la plataforma central. Si los PJs la derrotan, informa de dos éxitos Generales. Los PJs disponen de 1 asalto para reposicionarse y curarse antes de, o bien repetir el encuentro (porque otro glabrezu intenta abrirse paso a través del naciente portal), o bien comenzar un encuentro contra cuatro vrock (ver página 77 del Apéndice 4).

## SUBGRADO 1-2 (VD 6)

**CAMBION (SÓLO BALISTA) VD 2**  
pg 22 (*Bestiary* 5; ver pág. 50)

**ASPIRANTE ASTADO (SÓLO RITUAL) VD 1**  
pg 17 (ver página 49)

**TIFLINS (2) VD 1/2**  
pg 10 cada uno (*Bestiary*, pág. 273; ver pág. 53)

## SUBGRADO 3-4 (VD 6)

**CAMBIONS (2) VD 2**  
pg 22 cada uno (*Bestiary* 5; ver pág. 55)

**HEREDERO ASTADO (SÓLO RITUAL) VD 4**  
pg 42 (ver página 57)

**SCHIR (SÓLO BALISTA) VD 4**  
pg 37 (*Bestiary* 3; ver pág. 59)

## SUBGRADO 5-6 (VD 8)

**NABASU VD 8**  
pg 103 (*Bestiario*, pág. 70; ver pág. 67)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** El nabasu permanece en vuelo a una altura de 20 pies (6 m) si percibe que los PJs disponen de un alcance cuerpo a cuerpo extraordinario. Utiliza *oscuridad profunda* para bloquear la línea visual, lanza *silencio* para estorbar a los lanzadores de conjuros y prefiere lanzar *inmovilizar persona en grupo* o *enervación* antes de cargar al cuerpo a cuerpo.

## SUBGRADO 7-8 (VD 10)

**DEMONIO DE LA SOMBRA VD 7**  
pg 59 (*Bestiario*, pág. 65; ver pág. 69)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** El demonio de la sombra hace todo lo que puede para proteger al vrock mediante *oscuridad profunda* y utilizando otras aptitudes sortilegas para estorbar a los PJs hasta que estén lo suficientemente cerca como para atacarles desde las sombras.

**VROCK VD 9**  
pg 112 (*Bestiario*, pág. 74; ver pág. 77)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** El vrock se ha lanzado *heroísmo* sobre sí mismo.  
**Durante el combate** El vrock ha empezado a llevar a cabo una danza de la ruina y necesita otros 2 asaltos para acabarla, pero si sufre más de 30 puntos de daño deja de bailar, lanza *imagen múltiple* y ataca a los PJs.

## SUBGRADO 10-11 (VD 14)

**KATAZUUL VD 14**  
Glabrezu avanzado (*Bestiario*, págs. 67, 294; ver pág. 81)

pg 210

### TÁCTICAS

**Antes del combate** Katazuul se ha lanzado *imagen múltiple*.  
**Durante el combate** En el primer asalto, Katazuul empieza a convocar vrock y, si no se le interrumpe, consiguen convocar a uno con éxito. En los asaltos subsiguientes, lanza conjuros ofensivos contra los PJs. En cuanto los PJs llegan a la plataforma, les ataca ávidamente cuerpo a cuerpo.  
**Moral** Cuando se ve reducida a 30 pg o menos, utiliza *teletransporte mayor* para escapar.

**Informe:** para todos los subgrados excepto el 10-11, tras cada encuentro con éxito en el área **M2**, informa a la plana mayor de



un éxito General. En el subgrado 10-11, después de cada encuentro con éxito, informa de dos éxitos Generales.

## CONCLUSIÓN

Cuarenta minutos después de anunciar la condición Puertas abiertas, el DJ supervisor debería sumar los éxitos Generales de los que se ha informado y leer la siguiente conclusión para concluir la aventura.

La maligna glabrezu Katazuul, atravesada por cuadrillos de balista y chamuscada por multitud de conjuros, se desploma mientras su portal chisporrotea y se cierra. Instantes más tarde, un cuerno de bronce resuena en una fanfarria triunfal para anunciar que el ejército de carne demoníaca ha sido puesto en fuga. El recorrido de vuelta a Absalom es alegre, aunque corren rumores por las calles acerca de quiénes eran realmente los invasores, qué querían y por qué unos espías muertos vivientes volvieron a la vida poco después de aparecer balizas sobre el Dominio Celeste. A pesar de la rampante especulación sobre las posibles implicaciones de la Gran Logia en la invasión, los ciudadanos en su conjunto reconocen el heroísmo con el que los agentes *pathfinder* evitaron personalmente el desastre y cabalgaron a la vanguardia de las victoriosas fuerzas de la ciudad. El primarca de Absalom, lord Gyr (a quienes pocos recuerdan haber visto durante el ataque), guarda silencio sobre el asunto, aunque el Señor del Asedio Wynsal Nacido de las Estrellas pronuncia inmediatamente un discurso reconociendo el papel clave de la Sociedad en proteger la Ciudad del Centro del Mundo.

En la Gran Logia, Ollystra Zadrian aporta más noticias acerca de la victoria. “Poco después de que tomáramos al asalto el castillo de asedio y matáramos a Katazuul, la armada de Absalom llegó procedente de Escadar y procedió a hundir lo que quedaba de la armada muerta viviente. ¡Una vez más, Absalom ha prevaecido frente a la adversidad!”. Alzando su acorazado puño en señal de celebración, Zadrian grita: “¡Por Absalom! ¡Absalom! ¡Absalom!”.

El Maestro de las Espadas Marcos Farabellus sólo parece haberse preocupado más desde que empezó el asedio, y confirma lo que muchos agentes habían descubierto ya. “Basándonos en muchos informes de *pathfinders*, tenemos razones para creer que el ataque ha sido un esfuerzo concertado de varios enemigos de la Sociedad *Pathfinder*.

Ahora sabemos que la bajá Muhlia Al-Jakri (antaño una respetada líder de muchos *pathfinders*) fue quien utilizó el libro de claves del Escalón Negro para convocar a los saboteadores muertos vivientes. También tenemos razones para creer que el gran maestre Antorcha está también implicado, por lo menos hasta el punto de que fueron sicarios suyos los que pretendieron usurpar a Gulgamodh y utilizarlo contra Absalom. Finalmente averiguamos que los demonios del castillo de asedio eran vasallos de un poderoso señor demoníaco que no es extraño para la Sociedad, y no es difícil deducir que el ex capitán de expedición Thurl tuvo que ver en la creación del ejército de carne demoníaca. Hoy hemos salido victoriosos y os aseguro que averiguaremos los verdaderos motivos de esos villanos y que les detendremos”.

Finalmente, anuncia a la Casa si han obtenido uno o dos beneficios de los ligados a la ventaja Defensor de Absalom. Si por lo menos se han conseguido tantos éxitos Generales como mesas, cada PJ obtiene los dos beneficios. De lo contrario, cada PJ obtiene sólo uno.

## CIERRE

El DJ supervisor debería dar por finalizado el evento, agradeciendo a los DJs de mesa su dura labor, a los jugadores su apoyo al Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* e impartir a los DJs y a los jugadores las instrucciones necesarias para rellenar las Hojas de crónica y para abandonar el evento.

Los PJs pueden obtener hasta dos beneficios basándose en lo bien que lo han hecho. Cada PJ gana la ventaja Defensor de Absalom por participar en *Asalto contra Absalom*. Esta ventaja requiere que el jugador elija un beneficio basado en las misiones de facción completadas por el grupo, por lo que cada DJ de mesa debería recordar al grupo cuáles de las siete misiones completaron y hacer que cada jugador seleccione una recompensa antes de irse. Si la Casa informó de suficientes éxitos Generales durante la aventura, cada PJ tiene derecho a dos beneficios. El DJ supervisor anunciará al final de la aventura si la Casa ha cumplido esta condición.

## CONDICIONES DE ÉXITO

Por participar en esta aventura, cada PJ gana 2 Puntos de Prestigio.



## Ayuda N°1: lista de misiones

Cada grupo puede intentar las siguientes siete misiones en cualquier orden. Los jugadores pueden elegir una misión de facción incluso si la mesa carece de miembros de la misma. La columna 'Tipo' proporciona una nota acerca del contenido de la misión, apuntando a qué habilidades serán más útiles en la misma. Cada misión dispone también de tareas para los personajes orientados al combate.

Completada	Facción	Misión	Tipo
<input type="checkbox"/>	Archivo Oscuro	El código negro	Rompecabezas
<input type="checkbox"/>	El Intercambio	El gambito de los tratantes de muerte	Intriga
<input type="checkbox"/>	Gran Logia	Problemas en Fuerte Tempestad	Exploración y velocidad
<input type="checkbox"/>	Filo de la Libertad	Cadenas de injusticia	Investigación
<input type="checkbox"/>	Sabios del Escarabeo	El auge de Gulgamodh	Misterio antiguo
<input type="checkbox"/>	Cruzada de Plata	Ausencia de fe	Misterio divino
<input type="checkbox"/>	Corte Soberana	Una noble causa	Persuasión

## Ayuda N°2: decreto de emancipación en tiempos de guerra

*El Señor del Asedio Wynsal Nacido de las estrellas ha proclamado que todo esclavo que ponga su vida y su lealtad al servicio de la defensa de Absalom en cualquier capacidad justa y necesaria, será manumitido a la conclusión del asedio. Dejad a un lado vuestras cadenas y unios a nosotros para defender nuestra gran ciudad como hermanos, ¡como ciudadanos libres de Absalom!*

## Ayuda N°3: las botas de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas las botas de Gulgamodh. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones. También tiras sus salvaciones de Reflejos (bonificador +6) y controlas su CA y DMC (CA 28, DMC 40).

**Esquiva:** si consigues una prueba de Acrobacia o de Averiguar intenciones Intermedia, Gulgamodh obtiene un bonificador +2 a su CA, a su DMC y a sus salvaciones de Reflejos durante 1 asalto.

**Patada:** Ataque cuerpo a cuerpo +22 (2d6+8).

**Movimiento:** se mueve hasta 30 pies (9 m); Gulgamodh no puede llevar a cabo pasos de 5 pies (1,5 m) y siempre provoca ataques de oportunidad cuando se mueve.

## Ayuda N°4: el puño de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas el puño de Gulgamodh. Puedes llevar a cabo ataques de oportunidad. En tu turno, puedes llevar a cabo además una de las siguientes acciones.

**Empujar:** ataque cuerpo a cuerpo +22 (2d6+8 más empujar 10 pies [3 m] [BMC +34]).

**Golpetazo:** ataque cuerpo a cuerpo +22 (3d6+8).

## Ayuda N°5: el cañón de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas el cañón de Gulgamodh. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones.

**Cañonazo:** ataque a distancia +4 (6d6); se resuelve como un ataque de toque contra un enemigo que esté a 100 pies (30 m) o menos y provoca un ataque de oportunidad.

**Golpe con el cañón:** ataque cuerpo a cuerpo +22 (2d6+8).

## Ayuda N°6: la cabeza de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas la cabeza de Gulgamodh. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones. También puedes tirar tú la iniciativa de Gulgamodh (bonificador +0).

**Cabezazo:** Ataque cuerpo a cuerpo +22 (2d6+8).

**Detectar debilidad:** si consigues una prueba de Percepción Intermedia, el modificador al crítico de Gulgamodh pasa a ser 19-20/x3 durante 1 asalto.

## Ayuda N°7: el corazón de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas el corazón arcano de Gulgamodh. Si tienes éxito en una prueba de Fuerza CD 14 o una prueba Fácil de Artesanía (relojería o mecánica), Inutilizar mecanismo, Saber (ingeniería) o Usar objeto mágico, puedes reforzar a Gulgamodh de una de las siguientes formas. También llevas la cuenta de los pg de Gulgamodh (177 pg).

**Energizar:** los ataques cuerpo a cuerpo de Gulgamodh obtienen la aptitud especial de arma electrizante durante 1 asalto, infligiendo 1d6 pg eléctrico adicionales.

**Aumentar frecuencia:** Gulgamodh excede las expectativas de sus diseñadores, pero ello sobrecarga su sistema. Uno de los demás sistemas de Gulgamodh puede llevar a cabo una acción adicional en el siguiente turno a cambio de sufrir 3d6 puntos de daño. Cada sistema se puede utilizar de esta forma sólo una vez.

**Reparación:** Gulgamodh recupera 3d6 pg.



## Ayuda N° 8: la voz de Gulgamodh

En vez de mover y de atacar en una cuenta de iniciativa propia, Gulgamodh puede llevar a cabo las siguientes acciones en el turno del PJ (utilizando los modificadores a la iniciativa de éste para determinar el orden dentro del turno). Gulgamodh puede llevar a cabo todos sus ataques incluso si se mueve en el mismo asalto. Gulgamodh utiliza sus propios modificadores para los ataques, pero cuando intente una prueba de habilidad, el PJ debería utilizar su propio modificador. Los PJs no pueden preparar acciones para Gulgamodh, pero pueden retrasarlas.

Tú controlas la voz de Gulgamodh. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones.

**Animar:** si consigues una prueba de Diplomacia o de Intimidar Intermedia, Gulgamodh obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de ataque durante 1 asalto.

**Gritar:** si consigues una prueba de Intimidar Intermedia, Gulgamodh crea un cono de sonido destructor de 60 pies (18 m) de longitud que inflige 4d6 pg de daño sónico (Fortaleza CD 19 mitad).

**Provocar:** si consigues una prueba de Engañar Intermedia, Atalazorn sufre un penalizador -2 a sus tiradas de ataque durante 1 asalto.



## APÉNDICE 1: BESTIARIO DEL SUBGRADO 1-2

### AGENTE DEL ESCALÓN NEGRO

VD ½

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

**Aura** aura silenciosa

#### DEFENSA

**CA** 12, toque 11, desprevenido 11 (+1 Des, +1 natural)

**pg** 9 (2d8)

**Fort** +0, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz +2 (1d6+1) o zarpa +2 (1d4+1)

**A distancia** dardo +2 (1d4+1 más veneno)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 13, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 13

**Dotes** Iniciativa mejorada

**Habilidades** Disfrazarse +5, Nadar +3, Percepción +5, Sigilo +6

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz, capa empapada en niebla

#### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los agentes del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un agente del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del agente en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el agente no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un agente del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 11; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los agentes del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del agente, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

### ASPIRANTE ASTADO

VD 1

Tíflin antipaladín 2 (*Bestiario*, págs. 273, *Guía del jugador avanzada*, pág. 136)

CM ajeno Mediano (nativo)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

#### DEFENSA

**CA** 17, toque 12, desprevenido 15 (+5 armadura, +2 Des)

**pg** 17 (2d10+2)

**Fort** +5, **Ref** +3, **Vol** +4

**Resiste** electricidad 5, frío 5, fuego 5

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (20 pies [6 m] con armadura)

**Cuerpo a cuerpo** guja de gran calidad +5 (1d10+3/x3) o martillo de guerra +4 (1d8+2/x3)

**A distancia** hacha arrojada +4 (1d6+2)

**Espacio** 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con la guja)

**Ataques especiales** castigar al bien 1/día (+1 al ataque y a la CA, +2 al daño)

**Aptitudes sortilegas** (NL 2º; concentración +3)

1/día — *oscuridad*

**Aptitudes sortilegas de antipaladín** (NL 2º; concentración +3)

A voluntad — *detectar el bien*

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +2; **BMC** +4; **DMC** 16

**Dotes** Soltura con una habilidad (Saber [religión])

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +4, Engañar +3, Intimidar +5, Saber (religión) +8, Sigilo +6; **Modificadores raciales** +2 a Engañar, +2 a Sigilo

**Idiomas** abisal, común

**CE** toque de corrupción 2/día (1d6)

**Equipo** cota de escamas de gran calidad, guja de gran calidad, hacha arrojada (2), martillo de guerra

### BANDIDO

VD ½

NPC Codex

Humano combatiente 2

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +1; **Sentidos** Percepción +0

#### DEFENSA

**CA** 13, toque 11, desprevenido 12 (+2 armadura, +1 Des)

**pg** 15 (2d10+4)

**Fort** +4, **Ref** +1, **Vol** +0

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Espada larga +3 (1d8+1/19-20) o cachiporra +3 (1d6+1 no letal)

**A distancia** Arco largo+3 (1d8/x3)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +2; **BMC** +3; **DMC** 14

**Dotes** Disparo a bocajarro, Soltura con una habilidad (Sigilo)

**Habilidades** Intimidar +4, Sigilo +6

**Idiomas** común

**Consumibles de combate** bolsas de maraña (2), flechas de gran calidad (5), piedras de trueno (2), poción de curar heridas leves;

**Equipo** arco largo con 20 flechas, armadura de cuero, cachiporra, espada larga, 48 po

### BRUTO FURTIVO

VD 1

NPC Codex

Semiorco pícaro 2

CM humanoide Mediano (humano, orco)



**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +6

## DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+4 armadura, +2 Des)

**pg** 19 (2d8+7)

**Fort** +1, **Ref** +5, **Vol** +1

**Aptitudes defensivas** evasión, ferocidad de orco

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha de gran calidad +5 (1d12+4/x3)

**A distancia** lanza corta +3 (1d6+3)

**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +4; **DMC** 16

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**Habilidades** Acrobacias +5, Averiguar intenciones +6, Intimidar +7, Montar +2, Percepción +6, Sigilo +5, Tregar +6

**Idiomas** común, orco

**CE** buscar trampas +1, familiaridad con las armas, sangre de orco, talentos de pícaro (ataque sangrante +1)

**Consumibles de combate** *poción de caída de plumas*, *poción de disfrazarse*, *poción de favor divino*, *poción de ocultarse de los muertos vivientes*, *pociones de curar heridas leves* (2); **Equipo** camisote de malla, gran hacha de gran calidad, lanza corta, 59 po

## CAMBION (DEMONIO)

VD 2

*Bestiary* 5

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +7

## DEFENSA

**CA** 15, toque 11, desprevenida 14 (+3 armadura, +1 Des, +1 natural)

**pg** 22 (3d10+6)

**Fort** +5, **Ref** +2, **Vol** +4

**Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 13

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +6 (1d6+2/18-20), zarpa +0 (1d4+1/19-20) o 2 zarpas +5 (1d4+2/19-20)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +5 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** frenesí pecaminoso, golpe sádico

**Aptitudes sortilegas** (NL 3º; concentración +5)

3/día — *orden imperiosa* (CD 13)

1/día — *campanas fúnebres* (CD 14), *hechizar persona* (CD 13)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 16

**Dotes** Ataque poderoso, Engañoso

**Habilidades** Acrobacias +7, Averiguar intenciones +7, Disfrazarse +10, Engañar +10, Intimidar +8, Percepción +7, Sigilo +10

**Idiomas** abisal, común; telepatía 30 pies (9 m)

**Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+2 a la Fue) con 20 flechas, armadura de cuero tachonado, cimitarra de gran calidad

## APTITUDES ESPECIALES

**Golpe sádico (Sb)** Los cambions son expertos en causar dolor y angustia. Siempre tratan cualquier arma con la que atacan

(incluyendo las naturales y los conjuros con tirada de ataque) como si tuvieran la dote Crítico mejorado para ella.

**Frenesí pecaminoso (Sb)** Todo cambion tiene una capacidad excesiva para uno de los siete pecados capitales, que se determina en el momento de su nacimiento, y que depende de la naturaleza del mayor pecado de su progenitor humanoide. Una vez al día y durante tantos asaltos como sus DG, un cambion puede abrazar este pecado y entrar en un estado frenético como acción gratuita. Mientras un cambion está en este frenesí, su velocidad terrestre se incrementa en 10 pies (3 m) y obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos y a las tiradas de ataque. Estos bonificadores no se apilan con los concedidos por *acelerar* o efectos similares.

## CARGADOR DE BRONCE

VD 3

Carnero infernal avanzado (*Bestiario* 2, págs. 24, 293)

CM animal Mediano

**Inic** +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +6

## DEFENSA

**CA** 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

**pg** 11 (2d8+2)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +2

**Resiste** frío 5, fuego 5; **RC** 6

## ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** cornada +3 (1d4+3)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada, 1d8+3), castigar al bien

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 7

**Ataque base** +1; **BMC** +3 (+5 contra embestida); **DMC** 15 (17 contra embestida, 19 contra derribo)

**Dotes** Embestida mejorada<sup>A</sup>, Soltura con una habilidad (Acrobacia)

**Habilidades** Acrobacias +13 (+21 saltando), **Percepción** +6;

**Modificadores raciales** +4 a la Acrobacia

## CARNE HAMBRIENTA

VD 3

*Bestiary* 4

N cieno Grande.

**Inic** -3; **Sentidos** olfato, vista ciega 60 pies (18 m); **Percepción** -5

## DEFENSA

**CA** 8, toque 6, desprevenida 8 (-3 Des, +2 natural, -1 tamaño)

**pg** 47 cada una (5d8+25); regeneración 5 (ácido o fuego)

**Fort** +6, **Ref** -2, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** amorfo; **Inmune** rasgos de cieno

## ATAQUE

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

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +5 (1d6+4 más enfermedad y derribo)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (1d6+4 más enfermedad)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 5, **Con** 20, **Int** —, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 14 (no puede ser derribado)

**CE** compresión, crecimiento monstruoso, regeneración reactiva, rastro de légamo

## APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex)** Infestación tumoral — herida; *salvación* Fort CD 17; *incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/día; *efecto* daño 1d2 Con y 1d2 Car; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Quien muere de una infestación tumoral se convierte en una carne hambrienta 1d4 horas más tarde. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

**Excrecencia monstruosa (Ex)** Una carne hambrienta obtiene puntos de crecimiento gracias a su aptitud regeneración reactiva y a devorar criaturas. Cuando consume a una criatura que no lleva muerta más de una hora, obtiene 1 punto de crecimiento si dicha criatura es de su categoría de tamaño o menor, o 2 puntos de crecimiento si es mayor. Devorar a una criatura consume una acción de asalto completo si ésta es del mismo tamaño o menor que la carne hambrienta o 1 minuto si es mayor. Cada vez que una carne hambrienta acumula 5 puntos de crecimiento obtiene la plantilla simple criatura gigante. Esta plantilla se apila consigo misma cada vez que la carne hambrienta acumula otros 5 puntos de crecimiento, pero no puede ir más allá del tamaño Gargantuesco. Cuando deja de acumular puntos de crecimiento, una carne hambrienta pierde una aplicación de la plantilla a cada hora que pasa.

**Regeneración reactiva (Ex)** Cuando una carne hambrienta sufre daño perforante o cortante, regenera 5 pg y obtiene 1 punto de crecimiento.

**Rasgo de légamo (Ex)** Una carne hambrienta deja tras de sí un rastro de légamo que actúa como un conjuro de *grasa* (CD 17). Toda criatura viva que toca dicho légamo con la piel desnuda debe salvar contra Fortaleza (con un bonificador +4) o contraer una infestación tumoral. El légamo se seca al cabo de 1 minuto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## DRAUGR

VD 2

*Bestiario* 2, pág. 106

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +6

### DEFENSA

**CA** 14, toque 10, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 natural)

**pg** 19 (3d8+6)

**Fort** +2, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente;

**Resiste** fuego 10

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +5 (1d12+4/x3 más náusea) o golpetazo +5 (1d10+4 más náusea)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 10, **Con** —, **Int** 8, **Sab** 10, **Car** 13

**Ataque base** +2; **BMC** +5; **DMC** 15

**Dotes** Ataque poderoso, Dureza

**Habilidades** Nadar +11, Percepción +6, Sigilo +6, Preparar +9

**Idiomas** común (no puede hablar)

### APTITUDES ESPECIALES

**Náusea (Sb)** Una criatura dañada por un draugr debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación está basada en el Carisma

## HUMANO ECTOPLÁSMICO

VD ½

*Bestiary* 4

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

**pg** 7 (1d8+3)

**Fort** +0, **Ref** +0, **Vol** +2

**RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m); caminar por los aires

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +3 (1d4+3 más ceno horripilante)

**Ataques especiales** ceno horripilante

**Aptitudes sortilegas** (NL 1º; concentración +1)

Constante — *caminar por los aires*

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 11, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +0; **BMC** +3; **DMC** 13

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**CE** tambaleo de fase

### APTITUDES ESPECIALES

**Ceno horripilante (Sb)** Una criatura impactada por el golpetazo de una criatura ectoplásmica debe salvar contra Voluntad CD 11 o quedar estremecida durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Tambaleo de fase (Sb)** Una criatura ectoplásmica tiene la aptitud de atravesar los muros o los obstáculos materiales. Para poder utilizar esta aptitud la criatura ectoplásmica deberá empezar y acabar su turno fuera de cualquier muro u obstáculo que atraviese. Una criatura ectoplásmica no puede atravesar criaturas corporales mediante esta aptitud, y su velocidad de movimiento se reduce a la mitad mientras atraviesa un muro u obstáculo. Toda superficie a través de la que se mueve queda recubierta de una mucosidad fina y plateada que permanece durante 1 minuto.

## INICIADO

VD 1

*NPC Codex*

Humano adepto 3

CM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +0; **Sentidos** Percepción +1

### DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 armadura); +2 contra adversarios buenos

**pg** 16 (3d6+6)

**Fort** +4, **Ref** +1, **Vol** +4; +2 contra adversarios buenos

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** lanza corta +1 (1d8/x3) o daga de hierro frío de gran calidad +2 (1d4/19-20)

**A distancia** dardo +1 (1d4)

**Conjuros de adepto preparados** (NL 3º; concentración +4)

1º — detectar el bien, manos ardientes (CD 12), protección contra el bien

0 (A voluntad) — *detectar magia, leer magia, luz*

### TÁCTICAS

**Antes del combate** El adepto lanza *protección contra el bien*.



**Estadísticas base** Sin *protección contra el bien*, las estadísticas del adepto son **CA** sin bonificador contra oponentes buenos;

**Salvaciones** sin bonificador contra oponentes buenos

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 10, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 11

**Ataque base** +1; **BMC** +1; **DMC** 11

**Dotes** Conjurar en combate, Gran fortaleza, Inscribir pergamino

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +5, Saber (arcano, local, los Planos) +3, Saber (religión)

**Idiomas** común

**CE** convocar familiar (sapo)

**Consumibles de combate** ácido (2), *pergamino de niebla de oscurecimiento* (NL 3º), *pergamino de sueño* (NL 3º), *pergamino de curar heridas leves* (2), *pergamino de manos ardientes* (2, NL 3º); **Equipo** armadura de cuero, bolsa de componentes de conjuros, daga de hierro frío de gran calidad, dardos (6), funda para pergaminos, grilletes de gran calidad, lanza corta, símbolo sagrado de plata, saquillo de cinturón, 9 po

## LACEDÓN

VD 1

*Bestiario*, pág. 177

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +7

## DEFENSA

**CA** 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

**pg** 13 (2d8+4)

**Fort** +2, **Ref** +2, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +2

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +3 (1d6+1 más enfermedad y parálisis), 2 zarpas +3 (1d6+1 más parálisis)

**Ataques especiales** parálisis (1d4+1 asaltos, CD 13, los elfos son inmunes a este efecto)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 15, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 14

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 14

**Dotes** Sutileza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +4, Nadar +3, Percepción +7, Sigilo +7, Tregar +6

**Idiomas** común

## APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Sb)** *Fiebre del gul*: Mordisco — herida; *salvación* Fort CD 13; *incubación* 1 día; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Con y 1d3 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación está basada en el Carisma Un humanoide que muere de la fiebre del gul se alza como un gul la siguiente medianoche. Un humanoide que se convierte de esta forma en un gul no retiene ninguna de las aptitudes que tuviera en vida. No está bajo el control de ningún otro gul, pero anhela la carne de los vivos y se comporta como un gul normal en todos los aspectos. Un humanoide de 4 DG o más se alza como un ghaist (*Bestiario*, pág. 177).

## MEDUSA CABEZA DE LA MUERTE

VD 1

*Bestiary* 3

N sabandija Pequeña (acuática)

**Inic** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

## DEFENSA

**CA** 14, toque 14, desprevenida 11 (+3 Des, +1 tamaño)

**pg** 15 (2d8+6)

**Fort** +6, **Ref** +3, **Vol** +0

**Aptitudes defensivas** amorfa; **RD** 5/perforante o cortante; **Inmune** efectos enajenadores

## ATAQUE

**Velocidad** nadar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 Tentáculos +3 (1d3+1 más veneno)

**Espacio** 5 pies (1,5 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 12, **Des** 17, **Con** 16, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 1

**Ataque base** +1; **BMC** +1; **DMC** 14 (no puede ser derribada)

**Habilidad** Nadar +9

**CE** compresión

## APTITUDES ESPECIALES

**Veneno (Ex)** Tentáculo — herida; *salvación* Fort CD 14; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d6 daño a la Con y al Car; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Si una criatura falla dos salvaciones consecutivas, su mandíbula se bloquea, se le hincha la lengua y sus labios se estiran hacia atrás, haciendo imposible el habla. Este estado se acaba al curar el daño al Carisma.

## MINOTAURO

VD 4

*Bestiario*: pág. 206

CM humanoide monstruoso Grande

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +10

## DEFENSA

**CA** 14, toque 9, desprevenido 14 (+5 natural, -1 tamaño)

**pg** 45 (6d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +5, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** astucia natural

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +9/+4 (3d6+6/x3), cornada +4 (1d6+2)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada +11, 2d6+6)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +11; **DMC** 21

**Dotes** Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

**Habilidades** Intimidar +5, Percepción +10, Sigilo +2, Supervivencia +10; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 a la Supervivencia.

**Idiomas** gigante

## APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

## OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO

VD 3

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

**Aura** aura silenciosa

## DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)

**pg** 27 (5d8+5)

**Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +4

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +7 (1d6+2) o zarpa +5 (1d4+2)

**A distancia** dardo +5 (1d4+2 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 17

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +9, Nadar +7, Percepción +8, Sigilo +10

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

## APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los operativos del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un operativo del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del operativo en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el operativo no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un operativo del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los operativos del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del operativo, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## TIFLIN

VD ½

*Bestiario*, págs. 264-289

NM ajeno Mediano (nativo)

**Inic** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

## DEFENSA

**CA** 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des)

**pg** 10 (1d8+2)

**Fort** +2, **Ref** +5, **Vol** +1

**Resiste** electricidad 5, frío 5, fuego 5

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Espada corta +3 (1d6+1/19-20)

**A distancia** ballesta ligera +3 (1d8/19-20)

**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6

**Aptitudes sortilegas** (NL 1º; concentración -1)

1/día — *oscuridad*

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 6

**Ataque base** +0; **BMC** +1; **DMC** 14

**Dotes** Sutileza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +6, Averiguar intenciones +5, Engañar +4, Escapismo +6, Intimidar +2, Inutilizar mecanismo +6, Juego de manos +6, Percepción +5, Sigilo +8; **Modificadores raciales** +2 a Engañar, +2 a Sigilo.

**Idiomas** abisal, común, infernal

**CE** buscar trampas, hechicería infernal

## APTITUDES ESPECIALES

**Hechicería infernal (Ex)** Los hechiceros tiflin con el linaje Abisal o Infernal tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos superior para todas las aptitudes de la clase hechicero.

## ZOMBI

VD ½

*Bestiario*, págs. 288-289

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

## DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

**pg** 12 (2d8+3)

**Fort** +0, **Ref** +0, **Vol** +3

**RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +4 (1d6+4)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 10, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +4; **DMC** 14

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**CE** grogui

## APTITUDES ESPECIALES

**Grogui (Ex)** Los zombis tienen muy malos reflejos y sólo pueden llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar por asalto. Un zombi se puede mover hasta el máximo de su velocidad y atacar en el mismo asalto como una acción de carga.



## APÉNDICE 2: BESTIARIO DEL SUBGRADO 3-4

### AGENTE DEL ESCALÓN NEGRO VD ½

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

**Aura** aura silenciosa

#### DEFENSA

**CA** 12, toque 11, desprevenido 11 (+1 Des, +1 natural)

**pg** 9 (2d8)

**Fort** +0, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz +2 (1d6+1) o zarpa +2 (1d4+1)

**A distancia** dardo +2 (1d4+1 más veneno)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 13, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 13

**Dotes** Iniciativa mejorada

**Habilidades** Disfrazarse +5, Nadar +3, Percepción +5, Sigilo +6

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz, capa empapada en niebla

#### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los agentes del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un agente del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del agente en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el agente no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un agente del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 11; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los agentes del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del agente así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

### BANDIDO VD ½

*NPC Codex*

Humano combatiente 2

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +1; **Sentidos** Percepción +0

#### DEFENSA

**CA** 13, toque 11, desprevenido 12 (+2 armadura, +1 Des)

**pg** 15 (2d10+4)

**Fort** +4, **Ref** +1, **Vol** +0

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** espada larga +3 (1d8+1/19-20) o 2 cachiporra +3 (1d6+1 no letal)

**A distancia** Arco largo+3 (1d8/x3)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +2; **BMC** +3; **DMC** 14

**Dotes** Disparo a bocajarro, Soltura con una habilidad (Sigilo)

**Habilidades** Intimidar +4, Sigilo +6

**Idiomas** común

**Consumibles de combate** bolsas de maraña (2), flechas de gran calidad (5), piedras de trueno (2), poción de curar heridas leves; **Equipo** arco largo con 20 flechas, armadura de cuero, cachiporra, espada larga, 48 po

### BICHO RARO VD 2

*Villain Codex*

Semiorco guerrero 3

NC humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +4

#### DEFENSA

**CA** 15, toque 11, desprevenido 14 (+4 armadura, +1 Des)

**pg** 33 (3d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +2, **Vol** +2 (+1 contra miedo)

**Aptitudes defensivas** ferocidad de orco

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** mosquete con hacha +6 (1d8+3/x3)

**A distancia** mosquete con hacha +5 (1d8/x4)

**Ataques especiales** proezas (limpieza rápida), agallas (1)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 16

**Dotes** Ataque poderoso, Competencia en arma exótica (armas de fuego)<sup>cd</sup>, Pistolero aficionado<sup>cd</sup>, Soltura con un arma (mosquete con hacha)

**Habilidades** Intimidar +1, Percepción +4, Preparar +6; **Modificadores raciales** +2 a Intimidar

**Idiomas** común, orco

**CE** entrenamiento en armadura 1, sangre de orco

**Equipo** armadura de pieles, cuerno de pólvora<sup>cd</sup> con 10 dosis de pólvora negra<sup>cd</sup>, mosquete con hacha<sup>cd</sup> con 10 balas<sup>cd</sup>

### BRUTO FURTIVO VD 1

*NPC Codex*

Semiorco pícaro 2

CM humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +6

#### DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+4 armadura, +2 Des)

**pg** 19 (2d8+7)

**Fort** +1, **Ref** +5, **Vol** +1

**Aptitudes defensivas** evasión, ferocidad de orco

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha de gran calidad +5 (1d12+4/x3)

**A distancia** lanza corta +3 (1d6+3)

**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +4; **DMC** 16

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**Habilidades** Acrobacias +5, Averiguar intenciones +6, Intimidar +7, Montar +2, Percepción +6, Sigilo +5, Tregar +6

**Idiomas** común, orco

**CE** buscar trampas +1, familiaridad con las armas, sangre de orco, talentos de pícaro (ataque sangrante +1)

**Consumibles de combate** *poción de caída de plumas*, *poción de disfrazarse*, *poción de favor divino*, *poción de ocultarse de los muertos vivientes*, *pociones de curar heridas leves* (2);

**Equipo** camisote de malla, gran hacha de gran calidad, lanza corta, 59 po

## BUNYIP

VD 3

*Bestiario 2*, pág. 49

N bestia mágica Mediana (acuática)

**Inic** +3; **Sentidos** olfato agudo 180 pies (54 m), visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +8

## DEFENSA

**CA** 15, toque 13, desprevenido 12 (+3 Des, +2 natural)

**pg** 32 (5d10+5)

**Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +1

## ATAQUE

**Velocidad** 10 pies (3 m), nadar 50 pies (15 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +7 (1d8+1/19-20 más sangrado)

**Ataques especiales** frenesí de sangre, rugido, sangrado (1d6)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 7

**Ataque base** +5; **BMC** +6; **DMC** 19

**Dotes** Crítico mejorado (mordisco)<sup>A</sup>, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo)

**Habilidades** Escapismo +5, Nadar +9, Percepción +8, Sigilo +10

**CE** anfibio

## APTITUDES ESPECIALES

**Frenesí de sangre (Ex)** La aptitud de frenesí de sangre de un bunyip se activa cuando detecta sangre en el agua utilizando su olfato agudo, pero por lo demás funciona como la regla universal de monstruo furia de sangre.

**Rugido (Sb)** El rugido de un bunyip es sobrenaturalmente poderoso y horrorizante. Cuando un bunyip ruga (una acción estándar que la criatura puede llevar a cabo a voluntad), todas las criaturas que la oigan y que tengan 4 o menos DG en una expansión de 100 pies (30 m) deberán tener éxito en una salvación de Voluntad CD 13 o ser presa del pánico durante 2d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, las criaturas en el interior de la zona quedan inmunes al rugido de ese mismo bunyip durante 24 horas. Éste es un efecto de miedo sónico y enajenador. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## CAMBION (DEMONIO)

VD 2

*Bestiary 5*

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +7

## DEFENSA

**CA** 15, toque 11, desprevenida 14 (+3 armadura, +1 Des, +1 natural)

**pg** 22 (3d10+6)

**Fort** +5, **Ref** +2, **Vol** +4

**Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 13

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +6 (1d6+2/18-20), zarpa +0 (1d4+1/19-20) o 2 zarpas +5 (1d4+2/19-20)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +5 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** frenesí pecaminoso, golpe sádico

**Aptitudes sortilegas** (NL 3°; concentración +5)

3/día — *orden imperiosa* (CD 13)

1/día — *campanas fúnebres* (CD 14), *cautivar* (CD 14), *hechizar persona* (CD 13)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 16

**Dotes** Ataque poderoso, Engañoso

**Habilidades** Acrobacias +7, Averiguar intenciones +7, Disfrazarse +10, Engañar +10, Intimidar +8, Percepción +7, Sigilo +10

**Idiomas** abisal, común; telepatía 30 pies (9 m)

**Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+2 a la Fue) con 2 flechas, armadura de cuero tachonado, cimitarra de gran calidad

## APTITUDES ESPECIALES

**Golpe sádico (Sb)** Los cambions son expertos en causar dolor y angustia. Siempre tratan cualquier arma con la que atacan (incluyendo las naturales y los conjuros con tirada de ataque) como si tuvieran la dote Crítico mejorado para ella.

**Frenesí pecaminoso (Sb)** Todo cambion tiene una capacidad excesiva para uno de los siete pecados capitales, que se determina en el momento de su nacimiento, y que depende de la naturaleza del mayor pecado de su progenitor humanoide. Una vez al día y durante tantos asaltos como sus DG, un cambion puede abrazar este pecado y entrar en un estado frenético como acción gratuita. Mientras un cambion está en este frenesí, su velocidad terrestre se incrementa en 10 pies (3 m) y obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos y a las tiradas de ataque. Estos bonificadores no se apilan con los concedidos por *acelerar* o efectos similares.

## CARNE HAMBRIENTA

VD 3

*Bestiary 4*

N cieno Grande.

**Inic** -3; **Sentidos** olfato, vista ciega 60 pies (18 m); Percepción -5

## DEFENSA

**CA** 8, toque 6, desprevenida 8 (-3 Des, +2 natural, -1 tamaño)

**pg** 47 cada una (5d8+25); regeneración 5 (ácido o fuego)

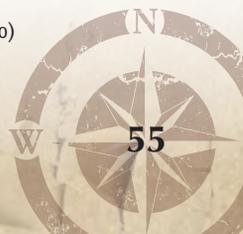
**Fort** +6, **Ref** -2, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** amorfo; **Inmune** rasgos de cieno

## ATAQUE

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

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +5 (1d6+4 más enfermedad y derribo)



**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (1d6+4 más enfermedad)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 5, **Con** 20, **Int** —, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 14 (no puede ser derribado)

**CE** compresión, crecimiento monstruoso, regeneración reactiva, rastro de légamo

### APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex)** Infestación tumoral — herida; *salvación* Fort CD 17; *incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/día; *efecto* daño 1d2 Con y 1d2 Car; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Quien muere de una infestación tumoral se convierte en una carne hambrienta 1d4 horas más tarde. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

**Excrecencia monstruosa (Ex)** Una carne hambrienta obtiene puntos de crecimiento gracias a su aptitud regeneración reactiva y a devorar criaturas. Cuando consume a una criatura que no lleva muerta más de una hora, obtiene 1 punto de crecimiento si dicha criatura es de su categoría de tamaño o menor, o 2 puntos de crecimiento si es mayor. Devorar a una criatura consume una acción de asalto completo si ésta es del mismo tamaño o menor que la carne hambrienta o 1 minuto si es mayor. Cada vez que una carne hambrienta acumula 5 puntos de crecimiento obtiene la plantilla simple criatura gigante. Esta plantilla se apila consigo misma cada vez que la carne hambrienta acumula otros 5 puntos de crecimiento, pero no puede ir más allá del tamaño Gargantuesco. Cuando deja de acumular puntos de crecimiento, una carne hambrienta pierde una aplicación de la plantilla a cada hora que pasa.

**Regeneración reactiva (Ex)** Cuando una carne hambrienta sufre daño perforante o cortante, regenera 5 pg y obtiene 1 punto de crecimiento.

**Rasgo de légamo (Ex)** Una carne hambrienta deja tras de sí un rastro de légamo que actúa como un conjuro de *grasa* (CD 17). Toda criatura viva que toca dicho légamo con la piel desnuda debe salvar contra Fortaleza (con un bonificador +4) o contraer una infestación tumoral. El légamo se seca al cabo de 1 minuto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## DRAUGR

VD 2

*Bestiario 2*, pág. 106

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +6

### DEFENSA

**CA** 14, toque 10, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 natural)

**pg** 19 (3d8+6)

**Fort** +2, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** fuego 10

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +5 (1d12+4/x3 más náusea) o golpetazo +5 (1d10+4 más náusea)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 10, **Con** —, **Int** 8, **Sab** 10, **Car** 13

**Ataque base** +2; **BMC** +5; **DMC** 15

**Dotes** Ataque poderoso, Dureza

**Habilidades** Nadar +11, Percepción +6, Sigilo +6, Preparar +9

**Idiomas** común (no puede hablar)

### APTITUDES ESPECIALES

**Náusea (Sb)** Una criatura dañada por un draugr debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación está basada en el Carisma

## HUMANO ECTOPLÁSMICO

VD ½

*Bestiary 4*

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

**pg** 7 (1d8+3)

**Fort** +0, **Ref** +0, **Vol** +2

**RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m); caminar por los aires

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +3 (1d4+3 más ceno horripilante)

**Ataques especiales** ceno horripilante

**Aptitudes sortilegas** (NL 1º; concentración +1)

Constante — *caminar por los aires*

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 11, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +0; **BMC** +3; **DMC** 13

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**CE** tambaleo de fase

### APTITUDES ESPECIALES

**Ceno horripilante (Sb)** Una criatura impactada por el golpetazo de una criatura ectoplásmica debe salvar contra Voluntad CD 11 o quedar estremecida durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Tambaleo de fase (Sb)** Una criatura ectoplásmica tiene la aptitud de atravesar los muros o los obstáculos materiales. Para poder utilizar esta aptitud la criatura ectoplásmica deberá empezar y acabar su turno fuera de cualquier muro u obstáculo que atraviese. Una criatura ectoplásmica no puede atravesar criaturas corporales mediante esta aptitud, y su velocidad de movimiento se reduce a la mitad mientras atraviesa un muro u obstáculo. Toda superficie a través de la que se mueve queda recubierta de una mucosidad fina y plateada que permanece durante 1 minuto.

## GÓLEM DE CERA

VD 3

*Bestiary 4*

N constructo Mediano

**Inic** -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 15, toque 9, desprevenido 15 (-1 Des, +6 natural)

**pg** 42 (4d10+20)

**Fort** +1, **Ref** +0, **Vol** +1

**Inmune** frío, magia, rasgos de constructo

**Debilidades** vulnerable al fuego

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +6 (1d6+3)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 9, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

**Ataque base** +4; **BMC** +6; **DMC** 15

**CE** inteligencia condicional

## APTITUDES ESPECIALES

**Inteligencia condicional (Sb)** Un gólem de cera construido para parecer un humanoide (ya se trate de un individuo en particular o no) tiene una pequeña probabilidad de obtener inteligencia, creyendo de forma genuina que es una criatura viva. Semejante gólem de cera tiene una probabilidad acumulativa del 1% por semana de convertirse en inteligente (por lo que la segunda semana la probabilidad es del 2%, la tercera semana del 3%, y así sucesivamente) hasta un máximo del 5%. Si esto ocurre, el gólem obtiene una puntuación de Inteligencia de 10, puntos de habilidad retroactivos, dotes dependientes de sus DG y 1 nivel de clase con el potencial de obtener más. Si fue construido para parecerse a un individuo específico, también obtiene un bonificador racial +10 a las pruebas de Disfrazarse para hacerse pasar por dicho individuo. Un gólem de cera inteligente se aventura por el mundo e intenta vivir una vida similar a la de la persona (o tipo de persona) a la que se parece. Sin embargo, si alguna vez encuentra a la persona a la que se le ha hecho parecer, intenta matarla de forma sigilosa y ocupar su lugar. La única forma de que un gólem de cera inteligente pierda su inteligencia es, o bien sufrir una cantidad de daño por fuego igual a la mitad de sus pg (lo cual funde sus rasgos) o bien ser destruido.

**Inmunidad a la magia (Ex)** Un gólem de cera es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortiliga que permita RC, con la excepción de los conjuros y aptitudes sortilegas con el descriptor 'fuego'. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, tal y como se indica a continuación.

Un ataque mágico que inflige daño por fuego lentifica a un gólem de cera (como el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación). Además, durante 3 asaltos después de ser afligido por el daño por fuego, cada vez que un gólem de cera utiliza su ataque de golpetazo, inflige 1d4 puntos de daño por fuego adicionales debido a la cera fundida.

Un ataque mágico que inflige daño por frío elimina cualquier efecto de lentificación sobre el gólem y le cura 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que el ataque le hubiera infligido. Si la cantidad de curación haría que el gólem excediera sus puntos de golpe normales, obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Un gólem de cera no tiene derecho a tirada de salvación contra efectos de frío.

## GUARDA DE FRONTERAS

VD 3

*NPC Codex*

Semiorco explorador 4

NM humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +8

## DEFENSA

**CA** 18, **toque** 14, **desprevenido** 14 (+4 armadura, +4 Des)

**pg** 30 (4d10+4)

**Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** ferocidad de orco; **Resiste** fuego 10

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** alfanje de gran calidad +7 (2d4+3/18-20)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** enemigo predilecto (elfos +2)

**Conjuros de explorador preparados** (NL 1º; concentración +2)

1º — *resistir la energía*

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El explorador lanza *resistir energía* (fuego).

**Estadísticas base** Sin *resistir la energía*, las estadísticas del explorador son **Resiste** ninguno

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

**Ataque base** +4; **BMC** +6; **DMC** 20

**Dotes** Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido

**Habilidades** Intimidar +8, **Percepción** +8, **Saber** (Naturaleza) +7, **Saber**

(geografía) +5, **Saber** (local) +2, **Sigilo** +10, **Supervivencia** +8, **Trepas** +8

**Idiomas** común, orco

**CE** empatía salvaje +3, familiaridad con las armas, rastrear +2, sangre de orco, terreno predilecto (llanuras +2), vínculo del cazador (compañeros)

**Consumibles de combate** flechas +1 *flamíferas* (3), *poción de curar heridas moderadas*, *poción de escudo de la fe*, *poción de favor divino*; **Equipo** camisote de malla de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (+2 a la Fue) con 20 flechas, alfanje de gran calidad, *elixir de esconderse*, 26 po

## HEREDERO ASTADO

VD 4

Cambion antipaladín 2 (*Bestiary* 5, *Guía del jugador avanzada*, pág. 136)

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +6

## DEFENSA

**CA** 18, **toque** 13, **desprevenida** 15 (+4 armadura, +3 Des, +1 natural)

**pg** 42 (5d10+15)

**Fort** +12, **Ref** +7, **Vol** +9

**Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 13

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** guja de gran calidad +10 (1d10+6/19-20/x3) o 2 zarpas +4 (1d4+2/19-20)

**Espacio** 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con la guja)

**Ataques especiales** castigar al bien 1/día (+3 al ataque y a la CA, +2 al daño), frenesí pecaminoso, golpe sádico

**Aptitudes sortilegas** (NL 3º; concentración +6)

3/día — *orden imperiosa* (CD 14)

1/día — *campanas fúnebres* (CD 15), *cautivar* (CD 15), *hechizar persona* (CD 14)

**Aptitudes sortilegas de antipaladín** (NL 2º; concentración +5)

A voluntad — *detectar el bien*

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 13, **Sab** 10, **Car** 16

**Ataque base** +5; **BMC** +9; **DMC** 22

**Dotes** Ataque poderoso, Engañoso, Soltura con una habilidad (Saber [religión])



**Habilidades** Acrobacias +10, Averiguar intenciones +6, Conocimiento de conjuros +5, Disfrazarse +11, Engañar +11, Intimidar +9, Percepción +6, Saber (religión) +12, Sigilo +8

**Idiomas** abisal, común; telepatía 30 pies (9 m)

**CE** toque de corrupción 4/día (1d6)

**Equipo** camisote de malla de gran calidad, guja de gran calidad

### APTITUDES ESPECIALES

**Golpe sádico (Sb)** Los cambions son expertos en causar dolor y angustia. Siempre tratan cualquier arma con la que atacan (incluyendo las naturales y los conjuros con tirada de ataque) como si tuvieran la dote Crítico mejorado para ella.

**Frenesí pecaminoso (Sb)** Todo cambion tiene una capacidad excesiva para uno de los siete pecados capitales, que se determina en el momento de su nacimiento, y que depende de la naturaleza del mayor pecado de su progenitor humanoide. Una vez al día y durante tantos asaltos como sus DG, un cambion puede abrazar este pecado y entrar en un estado frenético como acción gratuita. Mientras un cambion está en este frenesí, su velocidad terrestre se incrementa en 10 pies (3 m) y obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos y a las tiradas de ataque. Estos bonificadores no se apilan con los concedidos por *acelerar* o efectos similares.

### LACEDÓN

VD 1

*Bestiario*, págs. 177

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +7

### DEFENSA

**CA** 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

**pg** 13 (2d8+4)

**Fort** +2, **Ref** +2, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +2

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +3 (1d6+1 más enfermedad y parálisis), 2 zarpas +3 (1d6+1 más parálisis)

Ataques especiales parálisis (1d4+1 asaltos, CD 13, los elfos son inmunes a este efecto)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 15, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 14

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 14

**Dotes** Sutileza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +4, Nadar +3, Percepción +7, Sigilo +7, Tregar +6

**Idiomas** común

### APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Sb)** *Fiebre del gul*: Mordisco — herida; *salvación* Fort CD 13; *incubación* 1 día; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Con y 1d3 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación está basada en el Carisma Un humanoide que muere de la fiebre del gul se alza como un gul la siguiente medianoche. Un humanoide que se convierte de esta forma en un gul no retiene ninguna de las aptitudes que tuviera en vida. No está bajo el control de ningún otro gul, pero anhela la carne de los vivos y se comporta como un gul normal en todos los aspectos. Un humanoide de 4 DG o más se alza como un ghaist (*Bestiario*, pág. 177).

### MERODEADOR MINOTAURO

VD 6

Minotauro explorador 2 (*Bestiario*, pág. 213, *Inner Sea Monster Codex*)

CM humanoide monstruoso Grande

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +16

### DEFENSA

**CA** 19, toque 11, desprevenido 17 (+3 armadura, +2 Des, +5 natural, -1 tamaño)

**pg** 62 (8 DG; 6d10+2d10+18)

**Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +6

**Aptitudes defensivas** astucia natural

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *gran hacha* +1 +12/+7 (3d6+7/x3), cornada +11 (1d6+2)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +11/+6 (2d6+6/x3)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada, 1d6+17), enemigo predilecto (humanoides monstruosos +2), estilo de combate (arma a 2 manos)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +8; **BMC** +13; **DMC** 25

**Dotes** Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Dureza, Soltura con un arma (arco largo compuesto)

**Habilidades** Acrobacias +7, Curar +6, Nadar +10, Percepción +16, Saber (geografía) +7, Supervivencia +16, Trato con animales +5, Tregar +11; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 a la Supervivencia

**Idiomas** gigante

**CE** empatía salvaje +2, rastrear +1

**Consumibles de combate** ahumaderas (3), bolsa de maraña, *poción de colmillo mágico*, *poción de curar heridas moderadas*, *poción de lentificar veneno*, *poción de resistir energía*, *varita de enmarañar* (12 cargas); **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+6 a la Fue) con 40 flechas, armadura de cuero tachonado de gran calidad, contraveneno, cuerda (50 pies [15 m]), equipo de sanador, gran hacha +1, mochila, ramitas yesqueras (10)

### APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

### OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO

VD 3

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)

**pg** 27 (5d8+5)

**Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +4

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +7 (1d6+2) o zarpa +5 (1d4+2)

**A distancia** dardo +5 (1d4+2 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 17

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +9, Nadar +7, Percepción +8, Sigilo +10

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

## APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los operativos del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un operativo del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del operativo en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el operativo no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un operativo del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los operativos del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del operativo, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## SCHIR (DEMONIO)

VD 4

*Bestiary* 3

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +2; **Sentidos** ver lo invisible, visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13

## DEFENSA

**CA** 19, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +7 natural)

**pg** 37 (5d10+10)

**Fort** +6, **Ref** +3, **Vol** +3

**RD** 5/hierro frío o buena; **Inmune** enfermedad, electricidad, veneno;

**Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 15

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** alabarda de gran calidad +10 (1d10+4/x3 más enfermedad), cornada +3 (1d6+1) o cornada +8 (1d6+4)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada, 3d6+4)

**Aptitudes sortilegas** (NL 6º; concentración +4)

Constante — *comprensión idiomática, ver lo invisible*

3/día — *cerradura arcana, protección contra el bien, retirada expeditiva*

1/día — *convocar* (nivel 2, 1d3 schirs, 20%)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 8, **Sab** 5, **Car** 6

**Ataque base** +5; **BMC** +8; **DMC** 20

**Dotes** Ataque poderoso, Soltura con un arma (alabarda), Voluntad de hierro

**Habilidades** Acrobacias +10 (+18 saltando), Intimidar +6, Percepción +13, Supervivencia +2, Tregar +11; **Modificadores raciales** +8 a las Acrobacias saltando, +8 a la Percepción.

**Idiomas** abisal; telepatía 100 pies (30 m), comprensión idiomática

## APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex)** Un schir roe constantemente los extremos de su alabarda. Eso infunde a las cuchillas la enfermedad contenida en la asquerosa saliva del demonio. Cualquier criatura impactada por la alabarda de un schir debe salvar contra Fortaleza CD 14 o contra la viruela gris, una terrible enfermedad que causa debilidad, manchas grises en la piel y eventualmente catatonía. *Viruela gris*: Alabarda — herida; *salvación* Fort CD 15; *incubación* 1 día; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d6 daño a la Fue; *curación* 2 salvaciones consecutivas La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## TORO DE BAFOMET

VD 3

Uro infernal avanzado (*Bestiario*, págs. 19, 293)

CM animal Grande

**Inic** +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +11

## DEFENSA

**CA** 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño) **pg** 28 (3d8+15)

**Fort** +8, **Ref** +5, **Vol** +3

**Resiste** frío 5, fuego 5; **RC** 8

## ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** cornada +9 (1d8+12)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** castigar el bien, estampida, pisotear (2d6+12, CD 19)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 27, **Des** 14, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 8

**Ataque base** +2; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derribo)

**Dotes** Aguante, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidad** Percepción +11

## APTITUDES ESPECIALES

**Estampida (Ex)** Una estampida tiene lugar si tres o más criaturas que disponen de esta aptitud hacen un ataque de pisoteo permaneciendo adyacentes las unas a las otras. Mientras están en estampida, las criaturas pueden pisotear a enemigos de su tamaño o menor, y la CD de la salvación del pisoteo se incrementa en 2.

## INICIADO

VD 1

*NPC Codex*

Humano adepto 3

CM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +0; **Sentidos** Percepción +1



## DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 armadura); +2 contra adversarios buenos

**pg** 16 (3d6+6)

**Fort** +4, **Ref** +1, **Vol** +4; +2 contra adversarios buenos

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** lanza corta +1 (1d8/x3) o daga de hierro frío de gran calidad +2 (1d4/19-20)

**A distancia** dardo +1 (1d4)

**Conjuros de adepto preparados** (NL 3º; concentración +4)

1º — detectar el bien, manos ardientes (CD 12), protección contra el bien

0 (A voluntad) — *detectar magia, leer magia, luz*

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El adepto lanza *protección contra el bien*.

**Estadísticas base** Sin *protección contra el bien*, las estadísticas del adepto son **CA** sin bonificador contra oponentes buenos;

**Salvaciones** sin bonificador contra oponentes buenos

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 10, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 11

**Ataque base** +1; **BMC** +1; **DMC** 11

**Dotes** Conjurar en combate, Gran fortaleza, Inscribir pergamino

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +5, Saber (arcano, local, los Planos) +3, Saber (religión)

**Idiomas** común

**CE** convocar familiar (sapo)

**Consumibles de combate** ácido (2), *pergamino de niebla de oscurecimiento* (NL 3º), *pergamino de sueño* (NL 3º), *pergamino de curar heridas leves* (2), *pergamino de manos ardientes* (2, NL 3º); **Equipo** armadura de cuero, bolsa de componentes de conjuros, daga de hierro frío de gran calidad, dardos (6), funda para pergaminos, grilletos de gran calidad, lanza corta, símbolo sagrado de plata (luna agrietada), saquillo de cinturón, 9 po

## WIGHT AVANZADO

VD 4

*Bestiario*, págs. 282, 294

LM muerto viviente Mediano

**Inic** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13

## DEFENSA

**CA** 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

**pg** 34 (4d8+16)

**Fort** +5, **Ref** +4, **Vol** +7

**Inmune** rasgos de muerto viviente

**Debilidades** vulnerabilidad a la resurrección

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +6 (1d4+4 más consunción de energía)

**Ataques especiales** crear engendro, drenaje de energía (1 nivel, CD 16)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 16, **Con** —, **Int** 15, **Sab** 17, **Car** 19

**Ataque base** +3; **BMC** +6; **DMC** 19

**Dotes** Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidades** Averiguar intenciones +10, Intimidar +11, Nadar +7, Percepción +13, Saber (religión) +9, Sigilo +18; **Modificadores raciales** +8 al Sigilo

**Idiomas** común

## APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Sb)** Cualquier criatura humanoide que resulta muerta por un wight se convierte también en un wight en tan solo 1d4 asaltos.

Los engendros creados de esta manera son menos poderosos que los wights típicos, y sufren 1 penalizador -2 a todas las tiradas y pruebas que se hacen con 1d20, y tienen -2 pg por DG. Los engendros están a las órdenes del wight que les creo y permanecen esclavizados hasta la muerte de éste, en cuyo momento pierden sus penalizadores de engendro y se convierten en wights completos y de libre albedrío. Carecen de todas las aptitudes que tuvieron en vida.

**Vulnerabilidad a la resurrección (Sb)** Un conjuro de *revivir a los muertos* o similar lanzado contra un wight lo destruye (Voluntad niega). Utilizar el conjuro de esta forma no requiere ningún componente material.

## ZOMBI

VD ½

*Bestiario*, págs. 288-289

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

## DEFENSA

**CA** 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

**pg** 12 (2d8+3)

**Fort** +0, **Ref** +0, **Vol** +3

**RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +4 (1d6+4)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 10, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +4; **DMC** 14

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**CE** grogui

## APTITUDES ESPECIALES

**Grogui (Ex)** Los zombis tienen muy malos reflejos y sólo pueden llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar por asalto. Un zombi se puede mover hasta el máximo de su velocidad y atacar en el mismo asalto como una acción de carga.



## APÉNDICE 3: BESTIARIO DEL SUBGRADO 5-6

### AGENTE DEL ESCALÓN NEGRO

VD ½

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

**Aura** aura silenciosa

#### DEFENSA

**CA** 12, toque 11, desprevenido 11 (+1 Des, +1 natural)

**pg** 9 (2d8)

**Fort** +0, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz +2 (1d6+1) o zarpa +2 (1d4+1)

**A distancia** dardo +2 (1d4+1 más veneno)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 13, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 13

**Dotes** Iniciativa mejorada

**Habilidades** Disfrazarse +5, Nadar +3, Percepción +5, Sigilo +6

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz, capa empapada en niebla

#### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los agentes del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un agente del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del agente en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el agente no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un agente del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 11; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los agentes del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del agente, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

### BABAU (DEMONIO)

VD 6

*Bestiario*, pág. 62

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +5; **Sentidos** ver lo invisible, visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +19

#### DEFENSA

**CA** 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 natural)

**pg** 73 (7d10+35)

**Fort** +10, **Ref** +6, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** légamo protector; **RD** 10/hierro frío o buena;

**Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10;

**RC** 17

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 zarpas +12 (1d6+5), mordisco +12 (1d6+5) o

lanza larga +12/+7 (1d8+7/x3), mordisco +7 (1d6+2)

**Espacio** 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con la lanza larga)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

**Aptitudes sortilegas** (NL 7º)

Constante — *ver lo invisible*

A voluntad — *disipar magia*, *oscuridad*, *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos)

1/día — *convocar* (nivel 3, 1 babau 40%)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 21, **Des** 13, **Con** 20, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 16

**Ataque base** +7; **BMC** +12; **DMC** 23

**Dotes** Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro

**Habilidades** Acrobacias +11, Averiguar intenciones +11, Escapismo +11, Inutilizar mecanismo +11, Juego de manos +11, Percepción +19, Sigilo +22, Preparar +12; **Modificadores raciales** +2 a Percepción, +2 a Sigilo.

**Idiomas** abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

#### APTITUDES ESPECIALES

**Légamo protector (Sb)** La piel de un babau está recubierta de una capa de légamo ácido. Toda criatura que impacta contra un babau con un ataque natural o con un impacto sin arma sufre 1d8 puntos de daño por ácido debido a este légamo si no consigue una salvación de Reflejos CD 18. Una criatura que impacta contra un babau con un arma cuerpo a cuerpo debe conseguir una salvación de Reflejos CD 18 o el arma sufre 1d8 puntos de daño por ácido; si este daño penetra la dureza del arma, ésta pasa al estado de 'rota'. Toda munición que impacta contra un babau queda automáticamente destruida después de infligir daño.

### BICHO RARO

VD 2

*Villain Codex*

Semiorco guerrero 3

NC humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +4

#### DEFENSA

**CA** 15, toque 11, desprevenido 14 (+4 armadura, +1 Des)

**pg** 33 (3d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +2, **Vol** +2 (+1 contra miedo)

**Aptitudes defensivas** ferocidad de orco

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** mosquete con hacha +6 (1d8+3/x3)

**A distancia** mosquete con hacha +5 (1d8/x4)

**Ataques especiales** proezas (limpieza rápida), agallas (1)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8



**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 16

**Dotes** Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (armas de fuego)<sup>CD</sup>, Pistolero aficionado<sup>CD</sup>, Soltura con un arma (mosquete con hacha)

**Habilidades** Intimidar +1, Percepción +4, Tregar +6; **Modificadores raciales** +2 a Intimidar

**Idiomas** común, orco

**CE** entrenamiento en armadura 1, sangre de orco

**Equipo** armadura de pieles, cuerno de pólvora<sup>CD</sup> con 10 dosis de pólvora negra<sup>CD</sup>, mosquete con hacha<sup>CD</sup> con 10 balas<sup>CD</sup>

## BRUTO FURTIVO

VD 1

*NPC Codex*

Semiorco pícaro 2

CM humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +6

## DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+4 armadura, +2 Des)

**pg** 19 (2d8+7)

**Fort** +1, **Ref** +5, **Vol** +1

**Aptitudes defensivas** evasión, ferocidad de orco

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha de gran calidad +5 (1d12+4/x3)

**A distancia** lanza corta +3 (1d6+3)

**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +1; **BMC** +4; **DMC** 16

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>

**Habilidades** Acrobacias +5, Averiguar intenciones +6, Intimidar +7, Montar +2, Percepción +6, Sigilo +5, Tregar +6

**Idiomas** común, orco

**CE** buscar trampas +1, familiaridad con las armas, sangre de orco, talentos de pícaro (ataque sangrante +1)

**Consumibles de combate** *poción de caída de plumas, poción de disfrazarse, poción de favor divino, poción de ocultarse de los muertos vivos, pociones de curar heridas leves (2); Equipo* camisote de malla, gran hacha de gran calidad, lanza corta, 59 po

## CARNE HAMBRIENTA

VD 3

*Bestiary 4*

N cieno Grande.

**Inic** -3; **Sentidos** olfato, vista ciega 60 pies (18 m); Percepción -5

## DEFENSA

**CA** 8, toque 6, desprevenida 8 (-3 Des, +2 natural, -1 tamaño)

**pg** 47 cada una (5d8+25); regeneración 5 (ácido o fuego)

**Fort** +6, **Ref** -2, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** amorfo; **Inmune** rasgos de cieno

## ATAQUE

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

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +5 (1d6+4 más enfermedad y derribo)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (1d6+4 más enfermedad)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 5, **Con** 20, **Int** —, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 14 (no puede ser derribado)

**CE** compresión, crecimiento monstruoso, regeneración reactiva, rastro de légamo

## APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex)** Infestación tumoral — herida; *salvación* Fort CD 17; *incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/día; *efecto* daño 1d2 Con y 1d2 Car; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Quien muere de una infestación tumoral se convierte en una carne hambrienta 1d4 horas más tarde. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

**Excrecencia monstruosa (Ex)** Una carne hambrienta obtiene puntos de crecimiento gracias a su aptitud regeneración reactiva y a devorar criaturas. Cuando consume a una criatura que no lleva muerta más de una hora, obtiene 1 punto de crecimiento si dicha criatura es de su categoría de tamaño o menor, o 2 puntos de crecimiento si es mayor. Devorar a una criatura consume una acción de asalto completo si ésta es del mismo tamaño o menor que la carne hambrienta o 1 minuto si es mayor. Cada vez que una carne hambrienta acumula 5 puntos de crecimiento obtiene la plantilla simple criatura gigante. Esta plantilla se apila consigo misma cada vez que la carne hambrienta acumula otros 5 puntos de crecimiento, pero no puede ir más allá del tamaño Gargantuesco. Cuando deja de acumular puntos de crecimiento, una carne hambrienta pierde una aplicación de la plantilla a cada hora que pasa.

**Regeneración reactiva (Ex)** Cuando una carne hambrienta sufre daño perforante o cortante, regenera 5 pg y obtiene 1 punto de crecimiento.

**Rasgo de légamo (Ex)** Una carne hambrienta deja tras de sí un rastro de légamo que actúa como un conjuro de *grasa* (CD 17). Toda criatura viva que toca dicho légamo con la piel desnuda debe salvar contra Fortaleza (con un bonificador +4) o contraer una infestación tumoral. El légamo se seca al cabo de 1 minuto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## DRAUGR

VD 2

*Bestiary 2*, pág. 106

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +6

## DEFENSA

**CA** 14, toque 10, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 natural)

**pg** 19 (3d8+6)

**Fort** +2, **Ref** +1, **Vol** +3

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** fuego 10

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +5 (1d12+4/x3 más náusea) o golpetazo +5 (1d10+4 más náusea)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 10, **Con** —, **Int** 8, **Sab** 10, **Car** 13

**Ataque base** +2; **BMC** +5; **DMC** 15

**Dotes** Ataque poderoso, Dureza

**Habilidades** Nadar +11, Percepción +6, Sigilo +6, Tregar +9

**Idiomas** común (no puede hablar)

## APTITUDES ESPECIALES

**Náusea (Sb)** Una criatura dañada por un draugr debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedar mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación está basada en el Carisma

## DULLAHAN

VD 7

*Bestiario 2, pág. 107*

**Inic** +2; **Sentidos** vista ciega 60 pies (18 m); Percepción +16

**Aura** presencia aterradora (30 pies [9 m], CD 19)

## DEFENSA

**CA** 21, toque 11, desprevenido 20 (+10 armadura, +1 Des)

**pg** 85 (10d8+40); curación rápida 5

**Fort** +7, **Ref** +5, **Vol** +12

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **RC** 18

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (20 pies [6 m] con armadura)

**Cuerpo a cuerpo** *espada larga +1 afilada* +14+9 (1d8+6/17-20 más 1d6 frío)

**Ataques especiales** convocar montura, cuchilla escalofriante, llamada de la muerte

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 20, **Des** 14, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 18

**Ataque base** +7; **BMC** +12; **DMC** 24

**Dotes** Ataque al galope, Combatir desde una montura, Pisotear, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +15, Intimidar +17, Montar +7, Percepción +16, Sigilo +10, Trato con animales +14

**Idiomas** común, silvano

## APTITUDES ESPECIALES

**Cuchilla escalofriante (Sb)** Un dullahan es competente con todas las armas cortantes simples y marciales. Cuando empuña un arma cortante, la hoja inflige +1d6 pg de daño por frío y obtiene la propiedad de arma *afilada*.

**Llamada de la muerte (Sb)** Una vez al día como acción estándar, un dullahan puede imponer una llamada de la muerte a un objetivo a 60 pies (18 m) o menos (Fortaleza CD 22 niega). Si el dullahan conoce el nombre del objetivo y lo pronuncia, éste sufre un penalizador -2 a la salvación. Si la víctima falla la salvación, queda grogui durante 1d6 asaltos. Durante las siguientes 24 horas (o hasta que el dullahan muere), se confirman automáticamente todos los golpes críticos que sufre la víctima. Finalmente, la víctima falla automáticamente todas las pruebas de Constitución llevadas a cabo para estabilizarse estando moribundo. Éste es un efecto enajenador de maldición. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Convocar montura (Sb)** Como acción estándar, un dullahan puede convocar un caballo de guerra pesado con la plantilla simple infernal. Este caballo permanece hasta que muere o el dullahan lo despidе. Sólo puede tener a su servicio uno de estos caballos a la vez.

## GLOBSTER

VD 5

*Bestiary 3*

N cieno Grande (acuático)

**Inic** -5; **Sentidos** Percepción -5

**Aura** hedor (CD 18, 10 asaltos)

## DEFENSA

**CA** 16, toque 4, desprevenido 16 (-5 Des, +12 natural, -1 tamaño)

**pg** 57 (6d8+30)

**Fort** +7, **Ref** -3, **Vol** -3

**Inmune** daño contundente, perforante y por ácido, rasgos de cieno;

**Resiste** electricidad 10, frío 10

## ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m), nadar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +9 (2d6+9 más presa y náusea)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (2d6+9), crear engendro

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 1, **Con** 20, **Int** —, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +4; **BMC** +11 (+15 presa); **DMC** 16 (no puede ser derribado)

**Habilidad** Nadar +14

**CE** dependencia del agua, descomponer

## APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Ex)** Cuando un globster devora a una criatura viva, tan sólo digiere una pequeña parte de los restos. Conforme los restos no digeridos se acumulan en su interior, el globster se va volviendo cada vez más abotargado. Como acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad, un globster puede regurgitar tan asquerosos restos junto con porciones de su propia masa. Hacerlo inflige al globster 1d6 puntos de daño y crea un nuevo globster completamente crecido, que atacará de inmediato al objetivo más próximo que no sea un globster. Un globster sólo puede crear engendros una vez al día, aunque sólo después de haberse alimentado de por lo menos cuatro criaturas de tamaño Mediano (o el número equivalente de criaturas de otros tamaños).

**Descomponer (Ex)** Un globster muerto se descompone en 1 masa legamosa al cabo de 24 horas. Sin embargo, el cadáver mantiene el aura de hedor de la criatura durante 1d10 días tras su muerte.

**Náusea (Ex)** Una criatura golpeada por un globster debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar mareada durante 1 asalto. Una vez la criatura consigue dicha tirada de salvación, es inmune a los efectos posteriores de náusea de ese mismo globster durante 24 horas. Éste es un efecto de veneno. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## GÓLEM DE CARROÑA

VD 4

*Bestiario 2, pág. 144*

N constructo Mediano

**Inic** +1; **Sentidos** sentido ciego 10 pies (3 m), visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +0

**Aura** hedor nauseabundo (CD 12, 1 asalto)

## DEFENSA

**CA** 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 natural)

**pg** 42 (4d10+20)

**Fort** +1, **Ref** +2, **Vol** +1

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** magia, rasgos de constructo

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +7 (1d8+3 más enfermedad)

**Ataques especiales** portador de la plaga



## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 12, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

**Ataque base** +4; **BMC** +7; **DMC** 18

## APTITUDES ESPECIALES

**Hedor nauseabundo (Ex)** Esto funciona como la aptitud de hedor, pero hace que las criaturas afectadas queden mareadas en lugar de indispuestas.

**Inmune a la magia (Ex)** Un gólem de carroña es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortillega que permite resistencia a los conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, tal y como se indica a continuación.

- *Apacible reposo* hace que un gólem de carroña se quede quieto e indefenso durante 1d4 asaltos a menos que consiga una salvación de Voluntad contra el conjuro.
- *Reanimar a los muertos* hace que las diversas partes del cuerpo del gólem empiecen a estremecerse y a desgarrarse, infligiéndole 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (sin salvación).
- Todo ataque mágico que inflige daño por frío o por fuego lentifica a un gólem de carroña (como por el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).
- Todo ataque mágico que inflige daño por electricidad acelera a un gólem de carroña (como por el conjuro *acelerar*) durante 2d6 asaltos.

**Portador de la plaga (Ex)** Cuando se crea un gólem de carroña, su creador le infecta con una enfermedad específica. A partir de ahí, el gólem de carroña puede infectar con esta enfermedad a quienes acierta con sus ataques de golpetazo; la mayoría de ellos infligen la fiebre de la mugre. La CD de la salvación está basada en la constitución e incluye un bonificador +2 racial. *Fiebre de la mugre*: Golpetazo—herida; *salvación* Fort CD 14; *incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

## GÓLEM DE CARNE

VD 7

*Bestiario*, págs. 160-289

N constructo Grande.

**Inic** -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +0

## DEFENSA

**CA** 20, **toque** 8, **desprevenido** 20 (-1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

**pg** 79 (9d10+30)

**Fort** +3, **Ref** +2, **Vol** +3

**RD** 5/adamantina; **Inmune** magia, rasgos de constructo

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +13 (2d8+5)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** bersérker

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 20, **Des** 9, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

**Ataque base** +9; **BMC** +15; **DMC** 24

## APTITUDES ESPECIALES

**Bersérker (Ex)** Cuando un gólem de carne entra en combate, hay una posibilidad acumulativa del 1% en cada asalto de que su espíritu elemental se libere y que el gólem entre en furia. El incontrolado

gólem se enfurece y ataca a la criatura viva más cercana o, si no hay ninguna a su alcance, destroza algún objeto más pequeño que él, tras lo cual continúa con la destrucción. El creador del gólem, si se encuentra en un radio de 60 pies (18 m), puede intentar recuperar el control hablando con firmeza y persuasión al gólem, lo cual requiere una prueba de Carisma CD 19. Se necesita 1 minuto de inactividad para que la probabilidad de entrar en furia bersérker vuelva a ser 0%.

**Inmune a la magia (Ex)** Un gólem de carne es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortillega que permite resistencia a los conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, tal y como se indica a continuación.

Todo ataque mágico que inflige daño por frío o por fuego lentifica a un gólem de carne (como por el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).

Un ataque mágico que inflige daño por electricidad elimina cualquier efecto de lentificación sobre el gólem y le cura 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que el ataque le hubiera infligido. Si la cantidad de curación haría que el gólem excediera sus puntos de golpe normales, obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Un gólem de carne no tiene derecho a tirada de salvación alguna contra ataques que infligen daño por electricidad.

## GUARDA DE FRONTERAS

VD 3

*NPC Codex*

Semiorco explorador 4

NM humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +8

## DEFENSA

**CA** 18, **toque** 14, **desprevenido** 14 (+4 armadura, +4 Des)

**pg** 30 (4d10+4)

**Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** ferocidad de orco; **Resiste** fuego 10

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** alfanje de gran calidad +7 (2d4+3/18-20)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** enemigo predilecto (elfos +2)

**Conjuros de explorador preparados** (NL 1º; concentración +2)

1º — *resistir la energía*

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El explorador lanza *resistir energía* (fuego).

**Estadísticas base** Sin *resistir la energía*, las estadísticas del explorador son **Resiste** ninguno

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

**Ataque base** +4; **BMC** +6; **DMC** 20

**Dotes** Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido

**Habilidades** Intimidar +8, **Percepción** +8, **Saber** (Naturaleza) +7,

**Saber** (geografía) +5, **Saber** (local) +2, **Sigilo** +10, **Supervivencia** +8,

**Tregar** +8

**Idiomas** común, orco

**CE** empatía salvaje +3, familiaridad con las armas, rastrear +2, sangre de orco, terreno predilecto (llanuras +2), vínculo del cazador (compañeros)

**Consumibles de combate** flechas +1 flamíferas (3), poción de curar heridas moderadas, poción de escudo de la fe, poción de favor divino; **Equipo** camisote de malla de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (+2 a la Fue) con 20 flechas, alfanje de gran calidad, *elixir de esconderse*, 26 po

## HECHICERO DE LA TORMENTA VD 5

*NPC Codex*

Elfo hechicero 6

NM humanoide Mediano (elfo)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +4

### DEFENSA

**CA** 18, toque 14, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 esquiva)

**pg** 35 (6d6+12)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7; +2 contra encantamiento

**Inmune** sueño; **Resiste** electricidad 10

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** lanza corta +2 (1d8/x3)

**A distancia** arco largo de gran calidad +6 (1d8/x3)

**Aptitudes sortilegas de linaje** (NL 6°; concentración +9)

6/día — *rayo elemental* (1d6+3 electricidad)

**Conjuros de hechicero conocidos** (NL 6°; concentración +9)

3° (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 17)

2° (6/día) — *mano espectral*, *ráfaga de viento* (CD 16), *rayo abrasador* (electricidad)

1° (7/día) — *armadura del mago*, *contacto electrizante*, *manos ardientes* (electricidad; CD 15), *niebla de oscurecimiento*, *proyectil mágico*

0 (A voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *luz, mano del mago*, *rayo de escarcha* (electricidad), *salpicadura de ácido* (electricidad)

**Linaje** elemental (aire)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** El hechicero lanza *armadura de mago*.

**Estadísticas base** Sin *armadura de mago*, las estadísticas base del hechicero son **CA** 14, toque 14, desprevenido 11.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +3; **BMC** +2; **DMC** 16

**Dotes** Abstención de materiales, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (evocación)

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +10 (+12 para identificar propiedades de los objetos mágicos), Lingüística +2, Percepción +4, Saber (arcano) +9, Volar +10

**Idiomas** aurano, común, dracónico, elfo

**CE** familiaridad con las armas, linaje arcano (cambia daño por energía de conjuros por electricidad), magia élfica,

**Consumibles de combate** *pergamino de forma gaseosa*, *pergamino de volar*; **Equipo** arco largo de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia* +1, lanza corta

## INFILTRADOR DEL ESCALÓN NEGRO VD 5

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +12

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

**pg** 52 (8d8+16)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +11/+6 (1d6+3), o zarpa +9 (1d4+2)

**A distancia** dardo +9 (1d4+3 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +3d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 17, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

**Ataque base** +6; **BMC** +9; **DMC** 22

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Paso de persecución<sup>6A</sup>, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +13, Nadar +11, Percepción +12, Sigilo +14, Tregar +14

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los infiltradores del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un infiltrador del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del infiltrador en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el infiltrador no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un infiltrador del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 16; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *efecto secundario* 1d2 daño al Car y grogui durante 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los infiltradores del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del infiltrador, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## JEFE DE SEGURIDAD

VD 5

*Villain Codex*

Humano guerrero 6

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +0; **Sentidos** Percepción +1



## DEFENSA

**CA** 20, toque 10, desprevenido 20 (+6 armadura, +4 escudo)

**pg** 55 (6d10+18)

**Fort** +7, **Ref** +4, **Vol** +5 (+2 contra miedo)

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (20 pies [6 m] con armadura)

**A distancia** *hacha de batalla* +1 +15/+10 (1d8+8/x3) o

clava +12/+7 (1d6+6) o golpear con escudo pesado +12/+7 (1d4+6)

**Ataques especiales** entrenamiento en armas (hachas +1)

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El jefe de seguridad se debe su *poción de fuerza de toro*.

**Estadísticas base** Sin la *poción de fuerza de toro*, las estadísticas del jefe de seguridad son **Cuerpo a cuerpo** *hacha de batalla* +1 +13/+8 (1d8+6/x3) o clava +10/+5 (1d6+4) o golpear con escudo pesado +10/+5 (1d4+4); **Fue** 18; **BMC** +10; **DMC** 20.

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +12; **DMC** 22

**Dotes** Ataque poderoso, Noqueador<sup>CD</sup>, Poderío intimidante, Reflejos rápidos, Sicario<sup>GA</sup>, Soltura con los escudos, Soltura con un arma (hacha de batalla), Voluntad de hierro

**Habilidades** Acrobacias -4 (-8 saltando), Diplomacia +5, Intimidación +12, Supervivencia +10, Trato con animales +8

**Idiomas** común, elfo

**CE** entrenamiento en armadura 1

**Consumibles de combate** *poción de curar heridas moderadas*, *poción de fuerza de toro*; **Equipo** clava, cota de malla de gran calidad, *escudo pesado de acero* +1, *hacha de batalla* +1, 270 po

## LACEDÓN

VD 1

*Bestiario*, págs. 146-289

CM muerto viviente Mediano (acuático)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +7

## DEFENSA

**CA** 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

**pg** 13 (2d8+4)

**Fort** +2, **Ref** +2, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +2

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +3 (1d6+1 más enfermedad y parálisis), 2 zarpas +3 (1d6+1 más parálisis)

**Ataques especiales** parálisis (1d4+1 asaltos, CD 13, los elfos son inmunes a este efecto)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 15, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 14

**Ataque base** +1; **BMC** +2; **DMC** 14

**Dotes** Sutilidad con las armas

**Habilidades** Acrobacias +4, Nadar +3, Percepción +7, Sigilo +7, Preparar +6

**Idiomas** común

## APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Sb)** *Fiebre del gul*: Mordisco — herida; *salvación* Fort CD 13; *incubación* 1 día; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Con y 1d3 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación está basada en el Carisma. Un humanoide que muere de la fiebre del

gul se alza como un gul la siguiente medianoche. Un humanoide que se convierte de esta forma en un gul no retiene ninguna de las aptitudes que tuviera en vida. No está bajo el control de ningún otro gul, pero anhela la carne de los vivos y se comporta como un gul normal en todos los aspectos. Un humanoide de 4 DG o más se alza como un ghaist (*Bestiario*, pág. 177).

## MINOTAURO

VD 4

*Bestiario*, págs. 206-289

CM humanoide monstruoso Grande

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +10

## DEFENSA

**CA** 14, toque 9, desprevenido 14 (+5 natural, -1 tamaño)

**pg** 45 (6d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +5, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** astucia natural

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +9/+4 (3d6+6/x3), cornada +4 (1d6+2)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada +11, 2d6+6)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +11; **DMC** 21

**Dotes** Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

**Habilidades** Intimidación +5, Percepción +10, Sigilo +2, Supervivencia +10; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 a la Supervivencia.

**Idiomas** gigante

## APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

## MINOTAURO SEMIINFERNAL

VD 6

*Bestiario*, pág. 213, 260

CM ajeno Grande(nativo)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +14

## DEFENSA

**CA** 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

**pg** 57 (6d10+24)

**Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +6

**Aptitudes defensivas** astucia natural; **RD** 5/mágica; **Inmune** veneno; **Resiste** ácido 10, electricidad 10, frío 10, fuego 10; **RC** 17

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m) (regular)

**Cuerpo a cuerpo** gran hacha +11/+6 (3d6+9/x3), mordisco +6 (1d8+3), cornada +6 (1d6+3)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada +13, 2d6+9), castigar al bien 1/día

**Aptitudes sortilegas** (NL 6°)

3/día — *oscuridad*

1/día — *azote sacrilego* (CD 14), *profanar*

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 23, **Des** 14, **Con** 19, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +6; **BMC** +13; **DMC** 25

**Dotes** Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

**Habilidades** Intimidar +9, Percepción +14, Saber (religión) +5, Sigilo +7, Supervivencia +14, Volar +0; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 a la Supervivencia.

**Idiomas** gigante

**Equipo** gran hacha

## APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

## NABASU (DEMONIO)

VD 8

*Bestiario*, pág. 64

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, maligno, nativo)

**Inic** +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +23

## DEFENSA

**CA** 22, toque 14, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquivo, +8 natural)  
**pg** 103 (9d10+54)

**Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +9

**RD** 10/hierro frío o buena; **Inmune** efectos de muerte, electricidad, parálisis, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 19

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m) (regular)

**Cuerpo a cuerpo** 2 zarpas +15 (1d6+6), mordisco +15 (1d8+6)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6, consumir vida, mirada que roba la muerte

**Aptitudes sortilegas** (NL 8°)

A voluntad — *oscuridad profunda*, *telecinesis* (CD 19), *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos)

3/día — *enervación*, *silencio* (CD 16), *toque vampírico*

1/día — *convocar* (nivel 4, 1 nabasu 30% o 1d4 babaus 30%), *inmovilizar persona en grupo* (CD 21), *regenerar*

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 17, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 19

**Ataque base** +9; **BMC** +15; **DMC** 29

**Dotes** Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia en combate

**Habilidades** Acrobacias +15, Averiguar intenciones +15, Percepción +23, Saber (arcano, los Planos) +14, Sigilo +15 (+23 en zonas sombrías), Supervivencia +15, Volar +15; **Modificadores raciales** +8 a la Percepción, +8 al Sigilo en zonas sombrías

**Idiomas** abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

## APTITUDES ESPECIALES

**Consumir vida (Sb)** Cuando un nabasu crea un gul con su ataque de mirada, obtiene 1 punto de crecimiento. Obtiene un bonificador igual a su total de puntos de crecimiento en las tiradas de ataque, pruebas de nivel de lanzador, pruebas de maniobras de combate, tiradas de salvación y pruebas de habilidad. Sus pg máximos se incrementan en 10 por cada punto de crecimiento, y su nivel de lanzador se incrementa en 1 para todas las aptitudes sortilegas. Por

cada 2 puntos de crecimiento, su bonificador a la armadura natural, RC y VD se incrementan en 1. Cada vez que obtiene 1 punto de crecimiento, intenta un prueba de nivel de lanzador CD 30; un éxito indica que madura (obteniendo las plantillas simples avanzada y gigante) y hace un desplazamiento de Plano hasta el Abismo en medio de una explosión de humo. Un nabasu puede tener un máximo de 20 puntos de crecimiento; madura automáticamente si aún no lo ha hecho antes al llegar a los 20.

**Mirada que roba la muerte (Sb)** Como acción gratuita una vez al día por punto de crecimiento (mínimo de 1/día), un nabasu puede activar durante un asalto completo su mirada que roba la muerte. Cada criatura viva a 30 pies (9 m) o menos deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o se le impondrá un nivel negativo. Un humanoide muerto de esta manera se transforma de inmediato en un gul bajo el control del nabasu. La mirada de un nabasu tan sólo puede crear un gul por asalto; si múltiples humanos perecen en un asalto debido a la mirada, el nabasu elige cuál de ellos se convierte en gul. La CD de la salvación está basada en el Carisma

## OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO

VD 3

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

**Aura** aura silenciosa

## DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)

**pg** 27 (5d8+5)

**Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +4

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +7 (1d6+2) o zarpa +5 (1d4+2)

**A distancia** dardo +5 (1d4+2 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 17

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +9, Nadar +7, Percepción +8, Sigilo +10

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

## APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los operativos del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un operativo del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del operativo en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el operativo no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.



**Veneno (Ex)** Un operativo del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los operativos del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del operativo, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## TIRADOR FANFARRÓN **VD 5**

Humano pistolero 6 (*Villain Codex, Combate definitivo*, págs. 14, 74)  
CM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +6; **Sentidos** Percepción +11

### DEFENSA

**CA** 20, toque 16, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des, +2 esquiva)  
**pg** 49 (6d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +4

**Aptitudes defensivas** ágil +2

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +7/+2 (1d6+6/18-20)

**A distancia** pistola de gran calidad +11 (1d8+4/x4) o

pistola de gran calidad +7 81d8+4/x4, pistola de gran calidad +7 (1d8+4/x4)

**Ataques especiales** agallas (2), proezas (cercano y mortal +1d6, cercano y mortal +2d6, culatazo, disparo utilitario, esquiva de pistolero, iniciativa de pistolero, limpieza rápida)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 10, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +6; **DMC** 22

**Dotes** Combate con dos armas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Fabricar armas de fuego<sup>CD</sup>, Puntería mortal, Recarga rápida

**Habilidades** Acrobacias +13, Engañar +8, Nadar +9, Percepción +11, Profesión (marinero) +11, Tregar +9

**Idiomas** común, enano

**CE** armero, entrenamiento en pistola

**Consumibles de combate** poción de gracia felina; **Equipo** *armadura de cuero tachonado* +1, cimitarra de gran calidad, pistolas de gran calidad<sup>CD</sup> (2) con 32 cartuchos alquímicos<sup>CD</sup> (papel)

## TORO DE BAFOMET **VD 3**

Uro infernal avanzado (*Bestiario*, págs. 19, 293)

CM animal Grande

**Inic** +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +11

### DEFENSA

**CA** 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)  
**pg** 28 (3d8+15)

**Fort** +8, **Ref** +5, **Vol** +3

**Resiste** frío 5, fuego 5; **RC** 8

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** cornada +9 (1d8+12)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** castigar el bien, estampida, pisotear (2d6+12, CD 19)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 27, **Des** 14, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 8

**Ataque base** +2; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derribo)

**Dotes** Aguante, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidad** Percepción +11

### APTITUDES ESPECIALES

**Estampida (Ex)** Una estampida tiene lugar si tres o más criaturas que disponen de esta aptitud hacen un ataque de pisoteo permaneciendo adyacentes las unas a las otras. Mientras están en estampida, las criaturas pueden pisotear a enemigos de su tamaño o menor, y la CD de la salvación del pisoteo se incrementa en 2.



## APÉNDICE 4: BESTIARIO DEL SUBGRADO 7-8

### CANGREJO DEVORADOR DE TIBURONES

VD 7

*Bestiary 3*

N sabandija Enorme (acuática)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

#### DEFENSA

**CA** 20, toque 10, desprevenido 18 (+2 Des, +10 natural, -2 tamaño)

**pg** 84 (8d8+48)

**Fort** +12, **Ref** +4, **Vol** +3

**Inmune** efectos enajenadores

**Debilidades** dependencia del agua

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), nadar 60 pies (18 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 garras +13 (1d8+9 más agarrón)

**Espacio** 15 pies (4,5 m); **Alcance** 15 pies (4,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (1d8+9), garra veloz

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 29, **Des** 14, **Con** 22, **Int** —, **Sab** 12, **Car** 2

**Ataque base** +6; **BMC** +17 (+21 a presa); **DMC** 29 (37 contra derribo)

**Habilidades** Nadar +17, Percepción +5; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción

#### APTITUDES ESPECIALES

**Garra veloz (Ex)** Evolucionado para capturar presas rápidas, un cangrejo devorador de tiburones es excepcionalmente rápido con las garras. En un ataque completo, si un cangrejo devorador de tiburones falla con ambos ataques de garra, puede llevar a cabo un ataque de garra adicional con un penalizador -2 contra cualquier criatura a su alcance.

**Dependencia del agua (Ex)** Un cangrejo gigante puede sobrevivir fuera del agua durante 1 hora por punto de Constitución. Más allá de dicho límite, corre riesgo de asfixiarse, como si se estuviera ahogando.

### CARNE HAMBRIENTA

VD 3

*Bestiary 4*

N cieno Grande.

**Inic** -3; **Sentidos** olfato, vista ciega 60 pies (18 m); Percepción -5

#### DEFENSA

**CA** 8, toque 6, desprevenida 8 (-3 Des, +2 natural, -1 tamaño)

**pg** 47 cada una (5d8+25); regeneración 5 (ácido o fuego)

**Fort** +6, **Ref** -2, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** amorfo; **Inmune** rasgos de cieno

#### ATAQUE

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

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +5 (1d6+4 más enfermedad y derribo)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** constreñir (1d6+4 más enfermedad)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 5, **Con** 20, **Int** —, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 14 (no puede ser derribado)

**CE** compresión, crecimiento monstruoso, regeneración reactiva, rastro de légamo

#### APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex)** Infestación tumoral — herida; *salvación* Fort CD 17; *incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/día; *efecto* daño 1d2 Con

y 1d2 Car; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Quien muere de una infestación tumoral se convierte en una carne hambrienta 1d4 horas más tarde. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

**Excrecencia monstruosa (Ex)** Una carne hambrienta obtiene puntos de crecimiento gracias a su aptitud regeneración reactiva y a devorar criaturas. Cuando consume a una criatura que no lleva muerta más de una hora, obtiene 1 punto de crecimiento si dicha criatura es de su categoría de tamaño o menor, o 2 puntos de crecimiento si es mayor. Devorar a una criatura consume una acción de asalto completo si ésta es del mismo tamaño o menor que la carne hambrienta o 1 minuto si es mayor. Cada vez que una carne hambrienta acumula 5 puntos de crecimiento obtiene la plantilla simple criatura gigante. Esta plantilla se apila consigo misma cada vez que la carne hambrienta acumula otros 5 puntos de crecimiento, pero no puede ir más allá del tamaño Gargantuesco. Cuando deja de acumular puntos de crecimiento, una carne hambrienta pierde una aplicación de la plantilla a cada hora que pasa.

**Regeneración reactiva (Ex)** Cuando una carne hambrienta sufre daño perforante o cortante, regenera 5 pg y obtiene 1 punto de crecimiento.

**Rasgo de légamo (Ex)** Una carne hambrienta deja tras de sí un rastro de légamo que actúa como un conjuro de *grasa* (CD 17). Toda criatura viva que toca dicho légamo con la piel desnuda debe salvar contra Fortaleza (con un bonificador +4) o contraer una infestación tumoral. El légamo se seca al cabo de 1 minuto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

### DEMONIO DE LA SOMBRA

VD 7

*Bestiary*, pág. 65

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, incorporeal, maligno)

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +20

#### DEFENSA

**CA** 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 desvío)

**pg** 59 (7d10+21)

**Fort** +5, **Ref** +11, **Vol** +7

**Aptitudes defensivas** incorporeal; **RD** 10/hierro frío o buena; **Inmune** frío, electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, fuego 10; **RC** 17

**Debilidades** impotencia hacia la luz del sol

#### ATAQUE

**Velocidad** volar 40 pies (12 m) (perfecta)

**Cuerpo a cuerpo** 2 zarpas +11 toque (1d6 más 1d6 frío), mordisco +11 toque (1d8 más 1d6 frío)

**Ataques especiales** abalanzarse, esprintar, fundirse con las sombras

**Aptitudes sortilegas** (NL 10°)

A voluntad — *miedo* (CD 18), *oscuridad profunda*, *telecinesis* (CD 19), *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo)

3/día — *conjuración sombría* (CD 18), *evocación sombría* (CD 19)

1/día — *convocar* (nivel 3, 1 demonio de la sombra 50%), *transmigración* (CD 19)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** —, **Des** 18, **Con** 17, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 19

**Ataque base** +7; **BMC** +11; **DMC** 25

**Dotes** Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos



**Habilidades** Acrobacias +14, Averiguar intenciones +12, Engañar +10, Percepción +20, Saber (Local, los Planos) +12, Sigilo +14, Volar +22;

**Modificadores raciales** +8 a la percepción

**Idiomas** abisal, común; telepatía 100 pies (30 m)

## APTITUDES ESPECIALES

**Fundirse con las sombras (Sb)** En cualquier condición que no sea luz brillante, un demonio de la sombra puede desaparecer en las sombras como acción de movimiento, volviéndose invisible. La iluminación artificial o los conjuros de luz de nivel 2 o menor no anulan esta aptitud.

**Esprintar (Ex)** Una vez por minuto, un demonio de la sombra puede esprintar, aumentando su velocidad terrestre a 240 pies (72 m) durante 1 asalto.

**Impotencia hacia la luz del sol (Ex)** Un demonio de la sombra está completamente indefenso con luz brillante o luz del sol natural, y huye de ella. Uno que se encuentre bajo esa luz no podrá atacar y sólo podrá llevar a cabo una acción de movimiento o una acción estándar. Un demonio de la sombra que está en posesión de una criatura mediante *transmigración* no es dañado por la luz del sol, pero si se le golpea con un conjuro de *rayo solar* o de *explosión solar*, se le expulsa automáticamente de su anfitrión.

## ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO

VD 8

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +18

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 22, toque 14, desprevenido 18 (+4 Des, +8 natural)

**pg** 105 (14d8+42)

**Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +10

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +16/+11 (1d6+4/19-20) o zarpa +14 (1d4+4)

**A distancia** dardo +14 (1d4+4 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +4d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 19, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +10; **BMC** +14; **DMC** 28

**Dotes** Abalanzarse, Crítico mejorado (hoz), Iniciativa mejorada, Paso adelante, Paso adelante y golpe<sup>GA</sup>, Paso de persecución<sup>GA</sup>, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +20, Nadar +18, Percepción +18, Sigilo +21, Tregar +21

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, las élites del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un élite del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del élite en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una

probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el élite no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un élite del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; efecto secundario 1d2 daño al Car y atontado durante 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los élites del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del élite así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## ESPÍRITU ULCERANTE

VD 8

*Bestiary* 4

CM muerto viviente Mediano (incorporal)

**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13

**Aura** hedor (CD 14, 10 asaltos)

### DEFENSA

**CA** 18, toque 18, desprevenido 12 (+5 Des, +2 desvío, +1 esquivia)

**pg** 58 (9d8+18)

**Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +7

**Aptitudes defensivas** incorporal, resistencia a la canalización +2;

**Inmune** rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** volar 40 pies (12 m) (buena)

**Cuerpo a cuerpo** toque incorporal +11 (1d4 daño a la Con más légamo)

**Ataques especiales** crear engendro, légamo, pisotear (1 Con más légamo, CD 16)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** —, **Des** 20, **Con** —, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

**Ataque base** +6; **BMC** +11; **DMC** 24

**Dotes** Ataque en vuelo, Esquivia, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate

**Habilidades** Percepción +13, Sigilo +17, Volar +9

**CE** toque fantasmal

### APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Sb)** Una criatura humanoide muerta por el daño a la Constitución infligido por un espíritu ulcerante se convierte en 1d4 días en un nuevo espíritu ulcerante bajo el control del que la mató. Enterrar al cadáver de la forma adecuada (o incinerarlo) evita que se convierta en un espíritu ulcerante.

**Toque fantasmal (Sb)** Un espíritu ulcerante puede manipular objetos corporales que pesen hasta 25 libras (11,25 kg) como si dichos objetos tuvieran la aptitud especial *toque fantasmal*.

**Légamo (Sb)** El légamo de un espíritu ulcerante se parece al lodo putrefactor de los cuerpos en descomposición. Toda criatura impactada por el ataque de toque incorporal del espíritu, que pase



a través de su casilla o que le acierte con un arma natural o un impacto sin arma deberá salvar contra Fortaleza CD 16. Con un fallo, la criatura quedará mareada durante 1d4 asaltos y con un éxito, quedará grogui durante 1 asalto. El légame de un espíritu ulcerante persiste sobre los objetos y las criaturas durante 10 minutos, pero carece de efectos nocivos tras su contacto inicial. Las criaturas inmunes a la enfermedad o al veneno son inmunes a esta aptitud. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Pisotear (Ex)** La CD del pisoteo de un espíritu ulcerante está basada en el Carisma.

## FORZUDA VD 8

*Villain Codex*

Humana guerrera 9

CN humanoide Mediano (humano)

**Inic** +1; **Sentidos** Percepción +1

### DEFENSA

**CA** 18, toque 12, desprevenida 16 (+5 armadura, +1 Des, +1 esquiva, +1 natural)

**pg** 90 (9d10+36)

**Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +7 (+2 contra miedo)

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *rompesuelos* +1 +16/+11 (2d6+9/x3) o impacto sin armas +14/+9 (1d3+5)

**A distancia** hacha de mano de gran calidad +11/+6 (1d6+4/x3)

**Ataques especiales** entrenamiento en armas (cercanas +1, martillos +2)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** La forzuda se bebe su *poción de fuerza de toro* si espera una pelea seria. Esto no ha sido incluido en sus estadísticas.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +9; **BMC** +13 (+17 presa, +15 romper arma); **DMC** 25 (27 contra presa o romper arma)

**Dote** Ataque poderoso, Dureza, Esquiva, Golpe Vital, Gran fortaleza, Impacto sin arma mejorado, Poderío intimidante, Presa mayor, Presa mejorada, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

**Habilidades** Diplomacia +2, Engañar +2, Interpretar (actuar) +6, Intimidar +13, Tregar +11

**Idiomas** común

**CE** entrenamiento en armadura 2

**Consumibles de combate** poción de curar heridas moderadas, poción de fuerza de toro; **Equipo** *amuleto de armadura natural* +1, *capa de resistencia* +1, hacha de mano de gran calidad, muda de artista, *piel poderosa*<sup>MC</sup>, *rompesuelos* +1<sup>UE</sup>

## GÓLEM DE CARNE VD 7

*Bestiario*, pág. 160

N constructo Grande.

**Inic** -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 20, toque 8, desprevenido 20 (-1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

**pg** 79 (9d10+30)

**Fort** +3, **Ref** +2, **Vol** +3

**RD** 5/adamantina; **Inmune** magia, rasgos de constructo

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +13 (2d8+5)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** bersérker

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 20, **Des** 9, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

**Ataque base** +9; **BMC** +15; **DMC** 24

### APTITUDES ESPECIALES

**Bersérker (Ex)** Cuando un gólem de carne entra en combate, hay una posibilidad acumulativa del 1% en cada asalto de que su espíritu elemental se libere y que el gólem entre en furia. El incontrolado gólem se enfurece y ataca a la criatura viva más cercana o, si no hay ninguna a su alcance, destroza algún objeto más pequeño que él, tras lo cual continúa con la destrucción. El creador del gólem, si se encuentra en un radio de 60 pies (18 m), puede intentar recuperar el control hablando con firmeza y persuasión al gólem, lo cual requiere una prueba de Carisma CD 19. Se necesita 1 minuto de inactividad para que la probabilidad de entrar en furia bersérker vuelva a ser 0%.

**Inmune a la magia (Ex)** Un gólem de carne es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortillega que permite resistencia a los conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, tal y como se indica a continuación.

Todo ataque mágico que inflige daño por frío o por fuego lentifica a un gólem de carne (como por el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).

Un ataque mágico que inflige daño por electricidad elimina cualquier efecto de lentificación sobre el gólem y le cura 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que el ataque le hubiera infligido. Si la cantidad de curación haría que el gólem excediera sus puntos de golpe normales, obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Un gólem de carne no tiene derecho a tirada de salvación alguna contra ataques que infligen daño por electricidad.

## GÓLEM DE SANGRE VD 6

*Bestiary* 4

N constructo Mediano

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra, vista ciega 60 pies (18 m); Percepción +2

### DEFENSA

**CA** 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 Des, +6 natural)

**pg** 64 (8d10+20)

**Fort** +2, **Ref** +6, **Vol** +4

**Aptitudes defensivas** amorfo; **RD** 5/contundente; **Inmune** magia, rasgos de constructo

**Debilidades** vulnerable al sangrado

### ATAQUE

**Velocidad** 10 pies (3 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +10 (2d6+2 más sangrado y agarrón)

**Ataques especiales** constreñir (2d6+2 más sangrado), drenaje de sangre (1d2 Con), sangrar (1d6)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 19, **Con** —, **Int** —, **Sab** 14, **Car** 1

**Ataque base** +8; **BMC** +10 (+14 presa); **DMC** 24



**CE** compresión, piel coagulada

## APTITUDES ESPECIALES

**Drenaje de sangre (Sb)** Un gólem de sangre se cura 5 pg cada asalto en el que drena sangre.

**Piel coagulada (Ex)** Un gólem de sangre puede congelar su superficie en una piel dura como acción de asalto completo, lo que le permite adoptar una forma vagamente humanoide. Con esta piel obtiene RD5/contundente, armadura natural +6 y una velocidad base de 30 pies (9 m), pero pierde sus propiedades 'amorfo' y 'compresión'. Puede licuar su piel como una acción de asalto completo, perdiendo la RD y la armadura natural obtenidas, cambiando su velocidad a 10 pies (3 m) y recuperando las propiedades 'amorfo' y 'compresión'. El gólem suele mantener su piel congelada, licuándose tan solo cuando tiene que atravesar obstáculos que impedirían el paso de su forma sólida.

**Inmune a la magia (Ex)** Un gólem de sangre es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortiliga que permite resistencia a los conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura.

Los conjuros de *curar* le afectan como si fuera una criatura viva, pero sólo curan el mínimo de daño posible.

Los conjuros y los efectos que afectan específicamente a la sangre (como sangre hirviente<sup>MD</sup>) le afectan con normalidad.

**Vulnerable al sangrado (Ex)** Los efectos de sangrado, el drenaje de sangre y los ataques que tienen como objetivo la sangre de una criatura le afectan con normalidad. El gólem puede invertir una acción de asalto completo para endurecer su capa exterior coagulada a fin de acabar con un efecto de sangrado.

## GUARDA DE FRONTERAS

VD 3

*NPC Codex*

Semiorco explorador 4

NM humanoide Mediano (humano, orco)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

## DEFENSA

**CA** 18, toque 14, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des)

**pg** 30 (4d10+4)

**Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** ferocidad de orco; **Resiste** fuego 10

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** alfanje de gran calidad +7 (2d4+3/18-20)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** enemigo predilecto (elfos +2)

**Conjuros de explorador preparados** (NL 1º; concentración +2)

1º — *resistir la energía*

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El explorador lanza *resistir energía* (fuego).

**Estadísticas base** Sin *resistir la energía*, las estadísticas del explorador son **Resiste** ninguno

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

**Ataque base** +4; **BMC** +6; **DMC** 20

**Dotes** Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido

**Habilidades** Intimidar +8, Percepción +8, Saber (Naturaleza) +7, Saber (geografía) +5, Saber (local) +2, Sigilo +10, Supervivencia +8, Tregar +8

**Idiomas** común, orco

**CE** empatía salvaje +3, familiaridad con las armas, rastrear +2, sangre de orco, terreno predilecto (llanuras +2), vínculo del cazador (compañeros)

**Consumibles de combate** flechas +1 flamíferas (3), *poción de curar heridas moderadas*, *poción de escudo de la fe*, *poción de favor divino*; **Equipo** camisote de malla de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (+2 a la Fue) con 20 flechas, alfanje de gran calidad, *elixir de esconderse*, 26 po

## GUARDIÁN DEL LABERINTO

VD 8

Minotauro caballero sepulcral guerrero 1 (*Inner Sea Monster Codex*; *Bestiario*, pág. 213; *Bestiary* 3)

CM muerto viviente Grande (humanoide monstruoso mejorado)

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +20

**Aura** aura sacrílega (30 pies [9 m], CD 16)

## DEFENSA

**CA** 29, toque 10, desprevenido 28 (+10 armadura, +1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

**pg** 60 (7 DG; 6d8+1d10+28)

**Fort** +4, **Ref** +8, **Vol** +9

**Aptitudes defensivas** astucia natural, resistencia a la canalización +4, rejuvenecimiento; **RD** 10/mágica; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **RC** 19

## ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** espada bastarda +15/+10 (2d8+8/19-20 más 1d6 fuego), golpetazo +8 (1d6+3), cornada +8 (1d6+3)

**A distancia** ballesta pesada de gran calidad +8 (2d8/19-20 más 1d6 fuego)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** canalizar destrucción, explosión devastadora (4d6 fuego; CD 16), carga poderosa (cornada, 2d6+10), dominio de los muertos vivientes (CD 16)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 25, **Des** 12, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 18, **Car** 16

**Ataque base** +7; **BMC** +15; **DMC** 26

**Dotes** Ataque al galope<sup>A</sup>, Ataque poderoso, Combatir desde una montura<sup>A</sup>, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Dureza<sup>A</sup>, Golpe vital, Iniciativa mejorada<sup>A</sup>, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada bastarda)

**Habilidades** Intimidar +18, Montar +14, Percepción +20, Saber (dungeons) +12, Saber (ingeniería) +10, Saber (religión) +12, Supervivencia +13, Tregar +12; **Modificadores raciales** +8 a Intimidar, +8 a Montar, +12 a Percepción, +8 a Supervivencia

**Idiomas** común, gigante

**CE** montura fantasmal, revivificación ruinosa (fuego)

**Consumibles de combate** *pociones de infligir heridas moderadas* (2); **Equipo** *armadura completa* +1, ballesta pesada de gran calidad, *espada bastarda* +1

## APTITUDES ESPECIALES

**Canalizar destrucción (Sb)** Toda arma que empuña un guardián del laberinto hierva de energía, e inflige 1d6 pg adicionales por cada 4 DG de éste como caballero sepulcral.

**Explosión devastadora (Sb)** Tres veces al día, el guardián del laberinto puede desatar un cono de energía de 30 pies (9 m) como acción

estándar. Esta explosión inflige 2d6 pg de daño por fuego por cada 3 DG que tiene el caballero sepulcral (Reflejos mitad).

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

**Montura fantasmal (Sb)** Una vez por hora, el caballero sepulcral puede convocar a un caballo esquelético parecido a un *corcel fantasmal*. Esta montura es más real que un *corcel fantasmal* típico, y puede llevar a un jinete adicional. Los poderes de la montura están basados en el total de DG del caballero sepulcral, en lugar de en el nivel de lanzador. La montura de un caballero sepulcral tiene un aspecto distintivo, y siempre aparece la misma cuando se la llama. Si la montura es destruida se la puede volver a convocar de nuevo, con todos sus pg, 1 hora más tarde.

**Rejuvenecimiento (Sb)** Al cabo de un día de haber sido destruido, la armadura de un caballero sepulcral empieza a reconstruir el cuerpo del horror muerto viviente. Este proceso dura 1d10 días y, si el cuerpo es destruido antes de que pase dicho tiempo, la armadura simplemente inicia de nuevo el proceso. Una vez ha pasado ese tiempo, el caballero sepulcral despierta, completamente curado.

**Revivificación ruinosa (Sb)** En el momento de su creación, el caballero sepulcral elige uno de los siguientes tipos de energía: ácido, frío, electricidad o fuego. Dicho tipo de energía debería ser relevante en relación con la vida o la muerte del caballero sepulcral y, si ninguna otra parece apropiada, será el fuego. Este tipo de energía influencia los efectos de algunas de las aptitudes especiales de un caballero sepulcral.

**Aura sacrilega (Ex)** Un caballero sepulcral exuda constantemente un aura de intenso mal y de energía negativa en un radio de 30 pies (9 m). Este aura funciona como el conjuro *profanar* y utiliza la armadura del caballero sepulcral como una especie de altar para doblar los efectos concedidos. El caballero sepulcral obtiene constantemente los beneficios de este efecto (incluyendo los pg adicionales, puesto que el aura es parte de la creación de caballero sepulcral). Además, este miasma de energías letales obstaculiza la canalización de energía positiva. Toda criatura que intente convocar energía positiva en esta zona (como a través de la aptitud de canalizar de un clérigo, la de imponer las manos de un paladín, o cualquier conjuro con el descriptor 'curación') deberá llevar a cabo una prueba de concentración CD 17. Si el personaje falla, el efecto se gasta, pero no funciona.

**Dominio de los muertos vivientes (Sb)** Como acción estándar, un caballero sepulcral puede intentar doblegar a su voluntad a cualquier muerto viviente que se halle a 50 pies (15 m) o menos. Los muertos vivientes objetivo deben salvar contra Voluntad o caer bajo el control del caballero sepulcral. Este control es permanente para muertos vivientes no inteligentes, mientras que los que tengan puntuación de Inteligencia tendrán derecho a una salvación adicional cada día, para liberarse del control. Una criatura que salve con éxito no podrá verse afectada de nuevo por el dominio de los muertos vivientes del mismo caballero sepulcral durante 24 horas. Un caballero sepulcral puede controlar 5 DG de criaturas muertas vivientes por cada DG que tiene. Si excede dicho número, el exceso de usos anteriores de la aptitud queda incontrolado, como en *reanimar a los muertos*.

## HECHICERO DE LA TORMENTA

VD 5

NPC Codex

Elfo hechicero 6

NM humanoide Mediano (elfo)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +4

### DEFENSA

**CA** 18, toque 14, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 esquiva)

**pg** 35 (6d6+12)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7; +2 contra encantamiento

**Inmune** sueño; **Resiste** electricidad 10

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** lanza corta +2 (1d8/x3)

**A distancia** arco largo de gran calidad +6 (1d8/x3)

**Aptitudes sortilegas de linaje** (NL 6º; concentración +9)

6/día — *rayo elemental* (1d6+3 electricidad)

**Conjuros de hechicero conocidos** (NL 6º; concentración +9)

3º (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 17)

2º (6/día) — *mano espectral*, *ráfaga de viento* (CD 16), *rayo abrasador* (electricidad)

1º (7/día) — *armadura del mago*, *contacto electrizante*, *manos ardientes* (electricidad; CD 15), *niebla de oscurecimiento*, *proyectil mágico*

0 (A voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *luz*, *mano del mago*, *rayo de escarcha* (electricidad), *salpicadura de ácido* (electricidad)

**Linaje elemental** (aire)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** El hechicero lanza *armadura de mago*.

**Estadísticas base** Sin *armadura de mago*, las estadísticas base del hechicero son **CA** 14, toque 14, desprevenido 11.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +3; **BMC** +2; **DMC** 16

**Dotes** Abstención de materiales, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (evocación)

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +10 (+12 para identificar propiedades de los objetos mágicos), Lingüística +2, Percepción +4, Saber (arcano) +9, Volar +10

**Idiomas** aurano, común, dracónico, elfo

**CE** familiaridad con las armas, linaje arcano (cambia daño por energía de conjuros por electricidad), magia élfica,

**Consumibles de combate** *pergamino de forma gaseosa*, *pergamino de volar*; **Equipo** arco largo de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia* +1, lanza corta

## INFILTRADOR DEL ESCALÓN NEGRO

VD 5

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +12

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

**pg** 52 (8d8+16)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente



## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +11/+6 (1d6+3), o zarpa +9 (1d4+2)

**A distancia** dardo +9 (1d4+3 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +3d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 17, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

**Ataque base** +6; **BMC** +9; **DMC** 22

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Paso de persecución<sup>6A</sup>, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +13, Nadar +11, Percepción +12, Sigilo +14, Tregar +14

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

## APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los infiltradores del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un infiltrador del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del infiltrador en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el infiltrador no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un infiltrador del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 16; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *efecto secundario* 1d2 daño al Car y grogui durante 1 asalto; *cura* 1 salvación.

**Aura silenciosa (Sb)** Los infiltradores del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del infiltrador así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## JEFE DE SEGURIDAD

VD 5

*Villain Codex*

Humano guerrero 6

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +0; **Sentidos** Percepción +1

## DEFENSA

**CA** 20, toque 10, desprevenido 20 (+6 armadura, +4 escudo)

**pg** 55 (6d10+18)

**Fort** +7, **Ref** +4, **Vol** +5 (+2 contra miedo)

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (20 pies [6 m] con armadura)

**A distancia** *hacha de batalla* +7 +15/+10 (1d8+8/x3) o *clava* +12/+7 (1d6+6) o golpear con escudo pesado +12/+7 (1d4+6)

**Ataques especiales** entrenamiento en armas (hachas +1)

## TÁCTICAS

**Antes del combate** El jefe de seguridad se debe su *poción de fuerza de toro*.

**Estadísticas base** Sin la *poción de fuerza de toro*, las estadísticas del jefe de seguridad son **Cuerpo a cuerpo** *hacha de batalla* +1 +13/+8 (1d8+6/x3) o *clava* +10/+5 (1d6+4) o golpear con escudo pesado +10/+5 (1d4+4); **Fue** 18; **BMC** +10; **DMC** 20.

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +12; **DMC** 22

**Dotes** Ataque poderoso, Noqueador<sup>CD</sup>, Poderío intimidante, Reflejos rápidos, Sicario<sup>6A</sup>, Soltura con los escudos, Soltura con un arma (*hacha de batalla*), Voluntad de hierro

**Habilidades** Acrobacias -4 (-8 saltando), Diplomacia +5, Intimidar +12, Supervivencia +10, Trato con animales +8

**Idiomas** común, elfo

**CE** entrenamiento en armadura 1

**Consumibles de combate** *poción de curar heridas moderadas*, *poción de fuerza de toro*; **Equipo** *clava*, cota de malla de gran calidad, *escudo pesado de acero* +1, *hacha de batalla* +1, 270 *po*

## MERODEADOR DEL MOSQUETE

VD 7

*Villain Codex*

Humano pícaro 8

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +4; **Sentidos** Percepción +11

## DEFENSA

**CA** 19, toque 14, desprevenido 15 (+5 armadura, +4 Des)

**pg** 71 (8d8+32)

**Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** esquiva asombrosa mejorada, evasión, sentido de las trampas +2

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *espada corta* +1 +9/+4 (1d6+3/19-20)

**A distancia** *mosquete* +1 +12 (1d12+1/x4)

**Ataques especiales** ataque furtivo +4d6

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +8; **DMC** 22

**Dotes** Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Dureza, Puntería mortal, Recarga rápida, Soltura con un arma (mosquete)

**Habilidades** Acrobacias +14, Disfrazarse +10, Engañar +10, Intimidar +10, Juego de manos +14, Nadar +12, Percepción +11, Oficio (marino) +11, Sigilo +14, Tregar +12

**Idiomas** abisal, común

**CE** buscar trampas +4, talentos de pícaro (entrenamiento en armas, entrenamiento en armas de fuego<sup>CD</sup>, ojo del francotirador<sup>6A</sup>, truco de combate)

**Equipo** *camisote de malla* +1, *espada corta* +1, cuerno de pólvora con 20 dosis de pólvora negra<sup>CD</sup>, *mosquete* +1<sup>CD</sup> con 20 balas<sup>CD</sup>

## MERODEADOR MINOTAURO VD 6

Minotauro explorador 2 (*Inner Sea Monster Codex; Bestiario*, pág. 213)

CM humanoide monstruoso Grande

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +16

### DEFENSA

**CA** 19, toque 11, desprevenido 17 (+3 armadura, +2 Des, +5 natural, -1 tamaño)

**pg** 62 (8 DG; 6d10+2d10+18)

**Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +6

**Aptitudes defensivas** astucia natural

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *gran hacha* +1 +12/+7 (3d6+7/x3), cornada +11 (1d6+2)

**A distancia** arco largo compuesto de gran calidad +11/+6 (2d6+6/x3)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** carga poderosa (cornada, 1d6+17), enemigo predilecto (humanoides monstruosos +2), estilo de combate (arma a 2 manos)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +8; **BMC** +13; **DMC** 25

**Dotes** Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Dureza, Soltura con un arma (arco largo compuesto)

**Habilidades** Acrobacias +7, Curar +6, Nadar +10, Percepción +16, Saber (geografía) +7, Supervivencia +16, Trato con animales +5, Tregar +11; **Modificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 a la Supervivencia

**Idiomas** gigante

**CE** empatía salvaje +2, rastrear +1

**Consumibles de combate** ahumaderas (3), bolsa de maraña, *poción de colmillo mágico*, *poción de curar heridas moderadas*, *poción de lentificar veneno*, *poción de resistir energía*, *varita de enmarañar* (12 cargas); **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+6 a la Fue) con 40 flechas, armadura de cuero tachonado de gran calidad, contraveneno, cuerda (50 pies [15 m]), equipo de sanador, gran hacha +1, mochila, ramitas yesqueras (10)

### APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *labyrintho* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

## MOHRG VD 8

*Bestiario*, pág. 208

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +23

### DEFENSA

**CA** 23, toque 15, desprevenido 18 (+4 Des, +1 esquiva, +8 natural)

**pg** 91 (14d8+28)

**Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +9

**Inmune** rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +15 (2d8+5 más agarrón), lengua +10 cuerpo a cuerpo toque (parálisis)

**Ataques especiales** crear engendro, parálisis (1d4 minutos, CD 21)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 21, **Des** 19, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 14

**Ataque base** +10; **BMC** +15 (+19 presa); **DMC** 30

**Dotes** Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (parálisis), Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidades** Nadar +19, Percepción +23, Sigilo +21, Tregar +22

### APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Sb)** Toda criatura humanoide muerta por un mohrg se alza de inmediato como un zombi rápido bajo el control del mohrg. El repentino flujo de muerte en vida que tiene lugar cuando muere la víctima de un mohrg y se convierte en zombi hace que fluya a través del mohrg una oleada de energía negativa. Cada vez que un mohrg crea un zombi de esta manera, se cura 1d6 pg por DG de la criatura muerta y actúa como bajo los efectos de un conjuro de *acelerar* el asalto inmediatamente posterior a la creación del engendro.

## NABASU (DEMONIO) VD 8

*Bestiario*, pág. 70

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, maligno, nativo)

**Inic** +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +23

### DEFENSA

**CA** 22, toque 14, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquiva, +8 natural)

**pg** 103 (9d10+54)

**Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +9

**RD** 10/hierro frío o buena; **Inmune** efectos de muerte, electricidad, parálisis, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 19

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m) (regular)

**Cuerpo a cuerpo** 2 zarpas +15 (1d6+6), mordisco +15 (1d8+6)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6, consumir vida, mirada que roba la muerte

**Aptitudes sortilegas** (NL 8°)

A voluntad — *oscuridad profunda*, *telecinesis* (CD 19), *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos)

3/día — *energación*, *silencio* (CD 16), *toque vampírico*

1/día — *convocar* (nivel 4, 1 nabasu 30% o 1d4 babaus 30%), *inmovilizar persona en grupo* (CD 21), *regenerar*

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 17, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 19

**Ataque base** +9; **BMC** +15; **DMC** 29

**Dotes** Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia en combate

**Habilidades** Acrobacias +15, Averiguar intenciones +15, Percepción +23, Saber (arcano, los Planos) +14, Sigilo +15 (+23 en zonas sombrías), Supervivencia +15, Volar +15; **Modificadores raciales** +8 a la Percepción, +8 al Sigilo en zonas sombrías

**Idiomas** abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

### APTITUDES ESPECIALES

**Consumir vida (Sb)** Cuando un nabasu crea un gul con su ataque de mirada, obtiene 1 punto de crecimiento. Obtiene un bonificador igual a su total de puntos de crecimiento en las tiradas de ataque, pruebas de nivel de lanzador, pruebas de maniobras de combate, tiradas de salvación y pruebas de habilidad. Sus pg máximos se



incrementan en 10 por cada punto de crecimiento, y su nivel de lanzador se incrementa en 1 para todas las aptitudes sortilegas. Por cada 2 puntos de crecimiento, su bonificador a la armadura natural, RC y VD se incrementan en 1. Cada vez que obtiene 1 punto de crecimiento, intenta una prueba de nivel de lanzador CD 30; un éxito indica que madura (obteniendo las plantillas simples avanzada y gigante) y hace un desplazamiento de Plano hasta el Abismo en medio de una explosión de humo. Un nabasu puede tener un máximo de 20 puntos de crecimiento; madura automáticamente si aún no lo ha hecho antes al llegar a los 20.

**Mirada que roba la muerte (Sb)** Como acción gratuita una vez al día por punto de crecimiento (mínimo de 1/día), un nabasu puede activar durante un asalto completo su mirada que roba la muerte. Cada criatura viva a 30 pies (9 m) o menos deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o se le impondrá un nivel negativo. Un humanoide muerto de esta manera se transforma de inmediato en un gul bajo el control del nabasu. La mirada de un nabasu tan sólo puede crear un gul por asalto; si múltiples humanos perecen en un asalto debido a la mirada, el nabasu elige cuál de ellos se convierte en gul. La CD de la salvación está basada en el Carisma

## OPERATIVO DEL ESCALÓN NEGRO VD 3

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)

**pg** 27 (5d8+5)

**Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +4

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +7 (1d6+2) o zarpa +5 (1d4+2)

**A distancia** dardo +5 (1d4+2 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 17

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +9, Nadar +7, Percepción +8, Sigilo +10

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los operativos del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un operativo del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del operativo en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el operativo no tiene aptitud especial

alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un operativo del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto.

Dardo — herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *cura* 1 *salvación*.

**Aura silenciosa (Sb)** Los operativos del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del operativo, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## TIRADOR FANFARRÓN VD 5

Humano pistolero 6 (*Villain Codex, Combate definitivo*, págs. 14, 74)

CM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +6; **Sentidos** Percepción +11

### DEFENSA

**CA** 20, toque 16, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des, +2 esquiva)

**pg** 49 (6d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +4

**Aptitudes defensivas** ágil +2

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** cimitarra de gran calidad +7/+2 (1d6+6/18-20)

**A distancia** pistola de gran calidad +11 (1d8+4/x4) o pistola de gran calidad +7 81d8+4/x4, pistola de gran calidad +7 (1d8+4/x4)

**Ataques especiales** agallas (2), proezas (cercano y mortal +1d6, cercano y mortal +2d6, culatazo, disparo utilitario, esquiva de pistolero, iniciativa de pistolero, limpieza rápida)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 10, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +6; **DMC** 22

**Dotes** Combate con dos armas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Fabricar armas de fuego<sup>CD</sup>, Puntería mortal, Recarga rápida

**Habilidades** Acrobacias +13, Engañar +8, Nadar +9, Percepción +11, Profesión (marinero) +11, Tregar +9

**Idiomas** común, enano

**CE** armero, entrenamiento en pistola

**Consumibles de combate** poción de gracia felina; **Equipo** *armadura de cuero tachonado* +1, cimitarra de gran calidad, pistolas de gran calidad<sup>CD</sup> (2) con 32 cartuchos alquímicos<sup>CD</sup> (papel)

## TORO DE BAFOMET VD 3

Uro infernal avanzado (*Bestiario*, págs. 19, 293)

CM animal Grande

**Inic** +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +11

### DEFENSA

**CA** 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

**pg** 28 (3d8+15)

**Fort** +8, **Ref** +5, **Vol** +3

**Resiste** frío 5, fuego 5; **RC** 8

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** cornada +9 (1d8+12)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** castigar el bien, estampida, pisotear (2d6+12, CD 19)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 27, **Des** 14, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 8

**Ataque base** +2; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derribo)

**Dotes** Aguante, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidad** Percepción +11

## APTITUDES ESPECIALES

**Estampida (Ex)** Una estampida tiene lugar si tres o más criaturas que disponen de esta aptitud hacen un ataque de pisoteo permaneciendo adyacentes las unas a las otras. Mientras están en estampida, las criaturas pueden pisotear a enemigos de su tamaño o menor, y la CD de la salvación del pisoteo se incrementa en 2.

## VROCK (DEMONIO)

VD 9

*Bestiario*, pág. 74

CM ajeno Grande (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +23

## DEFENSA

**CA** 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamaño)

**pg** 112 (9d10+63)

**Fort** +13, **Ref** +10, **Vol** +6

**RD** 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 20

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m) (regular)

**Cuerpo a cuerpo** 2 zarpas +13 (2d6+5), mordisco +13 (1d8+5), 2 garras +13 (1d6+5)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** chillido aturridor, danza de la ruina, esporas

**Aptitudes sortilegas** (NL 12º)

A voluntad — *telecinesis* (CD 18), *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos)

1/día — *convocar* (nivel 3, 1 vrock 35%), *heroísmo*, *imagen múltiple*

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 21, **Des** 15, **Con** 25, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 16

**Ataque base** +9; **BMC** +15; **DMC** 27

**Dotes** Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

**Habilidades** Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +14, Intimidar +15, Percepción +23, Saber (los Planos) +14, Sigilo +10, Supervivencia +15, Volar +12; **Modificadores raciales** +8 a la Percepción

**Idiomas** abisal, celestial, común; telepatía 100 pies (30 m)

## APTITUDES ESPECIALES

**Danza de la ruina (Sb)** Un vrock puede danzar y entonar un cántico como acción de asalto completo. Al final de 3 asaltos haciéndolo, una onda crepitante de energía explota a partir de él, causando 5d6 pg de daño por electricidad a todas las criaturas que se encuentren en un radio de 100 pies (30 m) (Reflejos CD 17 mitad). Por cada vrock adicional que se une a la danza, el daño se incrementa en 5d6 y la CD para evitar el efecto se incrementa en +1, hasta un máximo de 20d6 con cuatro o más vrock danzando (la CD continúa incrementándose con los vrock adicionales, pero el daño no). La danza finaliza inmediatamente y debe reiniciarse si cualquiera de los

vrock que participan muere, queda aturrido o se le impide danzar de alguna manera. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Esporas (Ex)** Un vrock puede liberar una nube de esporas de su cuerpo una vez cada 3 asaltos como acción gratuita. Las criaturas adyacentes sufren 1d8 pg de daño debido a las esporas, más 1d4 pg de daño/asalto (durante 10 asaltos) a medida que las esporas crecen hasta convertirse en gruesas enredaderas verdes. Aunque desagradables, las enredaderas son inofensivas y se marchitan en 1d4 días si no se cortan antes. Las esporas pueden destruirse lanzando *bendición* a las criaturas afectadas o rociándolas con agua bendita. Este ataque también puede detenerse mediante efectos que eliminan o proporcionan inmunidad contra las enfermedades.

**Chillido aturridor (Sb)** Una vez por hora, un vrock puede emitir un chillido agudo. Todas las criaturas, excepto los demonios, que se encuentren dentro de una expansión de 30 pies (9 m) de radio deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21 para no quedar aturridos durante 1 asalto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## WIGHT AVANZADO

VD 4

*Bestiario*, págs. 282, 294

LM muerto viviente Mediano

**Inic** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13

## DEFENSA

**CA** 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

**pg** 34 (4d8+16)

**Fort** +5, **Ref** +4, **Vol** +7

**Inmune** rasgos de muerto viviente

**Debilidades** vulnerabilidad a la resurrección

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +6 (1d4+4 más consunción de energía)

**Ataques especiales** crear engendro, drenaje de energía (1 nivel, CD 16)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 16, **Con** —, **Int** 15, **Sab** 17, **Car** 19

**Ataque base** +3; **BMC** +6; **DMC** 19

**Dotes** Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidades** Averiguar intenciones +10, Intimidar +11, Nadar +7, Percepción +13, Saber (religión) +9, Sigilo +18; **Modificadores raciales** +8 al Sigilo

**Idiomas** común

## APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Sb)** Cualquier criatura humanoide que resulta muerta por un wight se convierte también en un wight en tan solo 1d4 asaltos. Los engendros creados de esta manera son menos poderosos que los wights típicos, y sufren un penalizador -2 a todas las tiradas y pruebas que se hacen con 1d20, y tienen -2 pg por DG. Los engendros están a las órdenes del wight que les creó y permanecen esclavizados hasta la muerte de éste, en cuyo momento pierden sus penalizadores de engendro y se convierten en wights completos y de libre albedrío. Carecen de todas las aptitudes que tuvieron en vida.

**Vulnerabilidad a la resurrección (Sb)** Un conjuro de *revivir a los muertos* o similar lanzado contra un wight lo destruye (Voluntad niega). Utilizar el conjuro de esta forma no requiere ningún componente material.



## APÉNDICE 5: BESTIARIO DEL SUBGRADO 10-11

### BESTIA IMPLACABLE, LA VD 13

CM constructo Grande

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +19

#### DEFENSA

**CA** 28, toque 13, desprevenida 24 (+4 Des, +15 natural, -1 tamaño)

**pg** 147 (18d10+48)

**Fort** +6, **Ref** +12, **Vol** +7

**RD** 10/—; **Inmune** rasgos de constructo; **Resiste** ácido 10, electricidad 10, frío 10, fuego 10

#### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** espada bastarda +25/+20/+15/+10 (3d8+8/17-20) y pinza +20 (2d8+4 más agarrón) o pinza +25 (2d8+12 más agarrón)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** constreñir (2d8+12), pisotear (4d6+12, CD 27)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 27, **Des** 18, **Con** —, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 7

**Ataque base** +18; **BMC** +27; **DMC** 41

**Dotes** Competencia en arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (espada bastarda), Dureza, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

**Habilidades** **Percepción** +19, **Trepar** +26

**Idiomas** abisal (no puede hablar)

**CE** arma de mayor tamaño, paso inquebrantable

**Equipo** espada bastarda

#### APTITUDES ESPECIALES

**Arma de mayor tamaño (Ex)** La Bestia Implacable puede utilizar un arma de una categoría de tamaño mayor sin penalizadores.

**Paso inquebrantable (Ex)** La Bestia Implacable ignora los efectos del terreno difícil.

### DULLAHAN VD 7

*Bestiario 2*, pág. 107

**Inic** +2; **Sentidos** vista ciega 60 pies (18 m); **Percepción** +16

**Aura** presencia aterradora (30 pies [9 m], CD 19)

#### DEFENSA

**CA** 21, toque 11, desprevenido 20 (+10 armadura, +1 Des)

**pg** 85 (10d8+40); curación rápida 5

**Fort** +7, **Ref** +5, **Vol** +12

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **RC** 18

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (20 pies [6 m] con armadura)

**Cuerpo a cuerpo** espada larga +1 afilada +14+9 (1d8+6/17-20 más 1d6 frío)

**Ataques especiales** convocar montura, cuchilla escalofriante, llamada de la muerte

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 20, **Des** 14, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 18

**Ataque base** +7; **BMC** +12; **DMC** 24

**Dotes** Ataque al galope, Combatir desde una montura, Pisotear, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +15, Intimidar +17, Montar +7, **Percepción** +16, **Sigilo** +10, **Trato con animales** +14

**Idiomas** común, silvano

#### APTITUDES ESPECIALES

**Cuchilla escalofriante (Sb)** un dullahan es competente con todas las armas cortantes simples y marciales. Cuando empuña un arma cortante, la hoja inflige +1d6 pg de daño por frío y obtiene la propiedad de arma *afilada*.

**Llamada de la muerte (Sb)** Una vez al día como acción estándar, un dullahan puede imponer una llamada de la muerte a un objetivo a 60 pies (18 m) o menos (Fortaleza CD 22 niega). Si el dullahan conoce el nombre del objetivo y lo pronuncia, éste sufre un penalizador -2 a la salvación. Si la víctima falla la salvación, queda grogui durante 1d6 asaltos. Durante las siguientes 24 horas (o hasta que el dullahan muere), se confirman automáticamente todos los golpes críticos que sufre la víctima. Finalmente, la víctima falla automáticamente todas las pruebas de Constitución llevadas a cabo para estabilizarse estando moribundo. Éste es un efecto enajenador de maldición. La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Convocar montura (Sb)** Como acción estándar, un dullahan puede convocar un caballo de guerra pesado con la plantilla simple infernal. Este caballo permanece hasta que muere o el dullahan lo despidе. Sólo puede tener a su servicio uno de estos caballos a la vez.

### EIDOLÓN DESENCADENADO VD 8

*Bestiary 3*, pág. 106

CN ajeno Mediano (extraplanario)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +13

#### DEFENSA

**CA** 26, toque 14, desprevenido 22 (+4 Des, +12 natural)

**pg** 85 (10d10+30)

**Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +9

**Aptitudes defensivas** evasión mejorada

#### ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m) (buena)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +14 (1d6+3 más 1d6 electricidad), cornada +14 (1d6+3 más 1d6 electricidad), coletazo +12 (1d6+1 más 1d6 electricidad)

**Espacio** 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con el mordisco)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 19, **Con** 14, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 11

**Ataque base** +10; **BMC** +13; **DMC** 27 (no puede ser derribado)

**Dotes** Dureza, Gran fortaleza, Multiataque<sup>A</sup>, Reflejos de combate, Sutiliza con las armas, Voluntad de hierro

**Habilidades** Averiguar intenciones +8, Engañar +13, **Percepción** +13, Saber (los Planos) +6, **Sigilo** +12, **Trepar** +11, **Volar** +16

**Idiomas** común

**CE** puntos de evolución (alcance [mordisco], armadura natural mejorada [2], ataques de energía, cola, coletazo, cornada, evasión mejorada, mordisco, trepar, volar [2])



## ÉLITE DEL ESCALÓN NEGRO

VD 8

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +18

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 22, toque 14, desprevenida 18 (+4 Des, +8 natural)

**pg** 105 (14d8+42)

**Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +10

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +16/+11 (1d6+4/19-20) o zarpa +14 (1d4+4)

**A distancia** dardo +14 (1d4+4 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +4d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 19, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +10; **BMC** +14; **DMC** 28

**Dotes** Abalanzarse, Crítico mejorado (hoz), Iniciativa mejorada, Paso adelante, Paso adelante y golpe<sup>GA</sup>, Paso de persecución<sup>GA</sup>, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +20, Nadar +18, Percepción +18, Sigilo +21, Tregar +21

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los élités del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un élite del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del élite en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el élite no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un élite del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; *efecto secundario* 1d2 daño al Car y atontado durante 1 asalto; *cura* 1 *salvación*.

**Aura silenciosa (Sb)** Los élités del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del élite así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## ESGRIMISTA INTRIGANTE

VD 10

Humana guerrera 11 (NPC Codex)

CM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +6; **Sentidos** Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 25, toque 16, desprevenida 19 (+7 armadura, +6 Des, +2 natural)

**pg** 98 (11d10+33)

**Fort** +10, **Ref** +10, **Vol** +6; +3 contra miedo

**Aptitudes defensivas** valentía +3

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), tregar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** *espada ropera* +1 +19/+14/+9 (1d6+8/15-20), daga de gran calidad +18/+13 (1d4+5/19-20)

**A distancia** daga +19 (1d4+5/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad +19/+14/+9 (1d8+2/x3)

**Ataques especiales** entrenamiento en armas (arcos +1, hojas ligeras +2)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** La guerrera se bebe sus *pociones de fuerza de toro, gracia felina y piel robliza*. Si planea una traición, una esgrimista intrigante no se bebe las pociones hasta justo antes de su traición.

**Estadísticas base** Sin *fuerza de toro, gracia felina y piel robliza*, las estadísticas de la guerrera son **Inic** +4; **CA** 21, toque 14, desprevenida 17; **Ref** +8; **Cuerpo a cuerpo** *espada ropera* +1 +17/+12/+7 (1d6+6/15-20), daga de gran calidad +16/+11 (1d4+3/19-20); **A distancia** daga +17 (1d4+3/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad +17/+12/+7 (1d8+2/x3); **Fue** 12, **Des** 19; **BMC** +12 (+14 a desarmar); **DMC** 26 (28 contra desarmar); **Habilidades** Acrobacias +15, Tregar +13.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 23, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +11; **BMC** +14 (+16 desarmar); **DMC** 30 (+32 contra desarmar)

**Dotes** Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Crítico mareante, Crítico mejorado (espada ropera), Desarmar mejorado, Desgarrar con dos armas, Doble tajo, Especialización en un arma (espada ropera), Pericia de combate, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (espada ropera), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

**Habilidades** Acrobacias +17, Averiguar intenciones +9, Engañar +10, Interpretar (cantar) +5, Saber (local) +5, Tregar +15

**Idiomas** común, elfo

**CE** entrenamiento en armadura 3

**Consumibles de combate** *lustre de plata, poción de fuerza de toro, poción de gracia felina, poción de piel robliza, pociones de curar heridas moderadas (2), pociones de protección contra el bien* (NL 2°, 2); **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+1 a la Fue) con 20 flechas, *capa de resistencia +1, cinturón de destreza increíble +2, coraza +1*, daga de gran calidad, dagas (3), *espada ropera +1, zapatillas de escalada de araña*

## ESPIRITU ULCERANTE

VD 8

Bestiary 4

CM muerto viviente Mediano (incorporal)

**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13

**Aura** hedor (CD 14, 10 asaltos)

### DEFENSA

**CA** 18, toque 18, desprevenida 12 (+5 Des, +2 desvío, +1 esquiva)

**pg** 58 (9d8+18)

**Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +7



**Aptitudes defensivas** incorporal, resistencia a la canalización +2;

**Inmune** rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** volar 40 pies (12 m) (buena)

**Cuerpo a cuerpo** toque incorporal +11 (1d4 daño a la Con más légamo)

Ataques especiales crear engendro, légamo, pisotear (1 Con más légamo, CD 16)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** —, **Des** 20, **Con** —, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

**Ataque base** +6; **BMC** +11; **DMC** 24

**Dotes** Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate

**Habilidades** Percepción +13, Sigilo +17, Volar +9

**CE** toque fantasmal

APTITUDES ESPECIALES

**Crear engendro (Sb)** Una criatura humanoide muerta por el daño a la Constitución infligido por un espíritu ulcerante se convierte en 1d4 días en un nuevo espíritu ulcerante bajo el control del que la mató. Enterrar al cadáver de la forma adecuada (o incinerarlo) evita que se convierta en un espíritu ulcerante.

**Toque fantasmal (Sb)** Un espíritu ulcerante puede manipular objetos corporales que pesan hasta 25 libras (11,25 kg) como si dichos objetos tuvieran la aptitud especial *toque fantasmal*.

**Légamo (Sb)** El légamo de un espíritu ulcerante se parece al lodo putrefactor de los cuerpos en descomposición. Toda criatura impactada por el ataque de toque incorporal del espíritu, que pase a través de su casilla o que le acierte con un arma natural o un impacto sin arma deberá salvar contra Fortaleza CD 16. Con un fallo, la criatura quedará mareada durante 1d4 asaltos y con un éxito, quedará grogui durante 1 asalto. El légamo de un espíritu ulcerante persiste sobre los objetos y las criaturas durante 10 minutos, pero carece de efectos nocivos tras su contacto inicial. Las criaturas inmunes a la enfermedad o al veneno son inmunes a esta aptitud.

La CD de la salvación está basada en el Carisma

**Pisotear (Ex)** La CD del pisoteo de un espíritu ulcerante está basada en el Carisma.

## FORASTERO PÁLIDO AVANZADO

VD 11

*Bestiary* 3

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +22

**Aura** aura de miedo (10 pies [3 m], CD 21)

## DEFENSA

**CA** 25, toque 19, desprevenido 19 (+2 armadura, +5 Des, +1 esquiva, +4 natural, +3 suerte)

**pg** 127 (15d8+60)

**Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +13

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +4; **RD** 10/ contundente y mágica; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **RC** 21

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**A distancia** pistolas +1 +15/+15/+10/+10/+5 (1d8+1/19-20/x4)

**Ataques especiales** disparo del forastero, pistolas

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 21, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 18, **Car** 18

**Ataque base** +11; **BMC** +14; **DMC** 33

**Dotes** Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado,

Crítico mejorado (pistola), Desenvainado rápido<sup>A</sup>, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Puntería mortal

**Habilidades** Acrobacias +10, Intimidar +22, Montar +15, Nadar +8, Percepción +22, Sigilo +13, Preparar +11

**Idiomas** común

**CE** suerte del forastero

## APTITUDES ESPECIALES

**Pistolas (Sb)** Un forastero pálido lucha con dos pistolas. Una pistola tiene un incremento de alcance de 20 pies (6 m) e inflige tanto daño contundente como perforante. A un alcance de hasta 20 pies (6 m), los ataques de pistola de un forastero pálido se resuelven como ataques de toque. Si bien las pistolas suelen consumir balas y pólvora negra cuando se disparan, las de un forastero pálido se recargan sobrenaturalmente en cuanto las dispara, lo que le permite llevar a cabo múltiples ataques en un mismo asalto con ellas.

Además, toda pistola empuñada por un forastero pálido funciona como una *pistola +1*. Un forastero pálido no provoca ataques de oportunidad cuando dispara una pistola en cuerpo a cuerpo, y trata las pistolas como armas ligeras a efectos de determinar los penalizadores por combatir con dos armas.

**Suerte del forastero (Sb)** Un forastero pálido obtiene un bonificador +3 por suerte a la CA y no tiene probabilidad alguna de que se le encasquille un arma de fuego.

**Disparo del forastero (Ex)** Como acción de asalto completo, un forastero pálido puede apuntar con cuidado una de sus armas y llevar a cabo un solo disparo, sumamente destructivo. Este disparo se resolverá siempre como un ataque de toque, sea cual sea el alcance real. Si el forastero pálido amenaza un crítico con dicho disparo, lo confirma automáticamente. Tanto si el disparo es un crítico como si no, inflige 6d6 pg de daño adicionales.

## FORZUDA

VD 8

*Villain Codex*

Humano guerrero 9

CN humanoide Mediano (humano)

**Inic** +1; **Sentidos** Percepción +1

## DEFENSA

**CA** 18, toque 12, desprevenido 16 (+5 armadura, +1 Des, +1 esquiva, +1 natural)

**pg** 90 (9d10+36)

**Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +7 (+2 contra miedo)

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *rompesuelos* +1 +16/+11 (2d6+9/x3) o impacto sin armas +14/+9 (1d3+5)

**A distancia** hacha de mano de gran calidad +11/+6 (1d6+4/x3)

**Ataques especiales** entrenamiento en armas (cercanas +1, martillos +2)

## TÁCTICAS

**Antes del combate** La forzuda se bebe su *poción de fuerza de toro* si espera una pelea seria. Esto no ha sido incluido en sus estadísticas.

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 19, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

**Ataque base** +9; **BMC** +13 (+17 presa, +15 romper arma); **DMC** 25 (27 contra presa o romper arma)



**Dote** Ataque poderoso, Dureza, Esquiva, Golpe Vital, Gran fortaleza, Impacto sin arma mejorado, Poderío intimidante, Presa mayor, Presa mejorada, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro  
**Habilidades** Diplomacia +2, Engañar +2, Interpretar (actuar) +6, Intimidar +13, Trepar +11

**Idiomas** común

**CE** entrenamiento en armadura 2

**Consumibles de combate** poción de curar heridas moderadas, poción de fuerza de toro; **Equipo** *amuleto de armadura natural* +1, *capa de resistencia* +1, hacha de mano de gran calidad, muda de artista, *piel poderosa*<sup>NC</sup>, *rompesuelos* +1<sup>UE</sup>

## GLABREZU AVANZADO (DEMONIO) VD 14

*Bestiario*, págs. 67, 294

CM ajeno Enorme (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión verdadera; Percepción +28

### DEFENSA

**CA** 32, toque 10, desprevenido 30 (+2 Des, +22 natural, -2 tamaño)

**pg** 210 (12d10+144)

**Fort** +20, **Ref** +6, **Vol** +13

**RD** 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 24

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +22 (1d8+12), 2 zarpas +22 (1d6+12), 2 pinzas +22 (2d8+12/19-20)

**Espacio** 15 pies (4,5 m); **Alcance** 15 pies (4,5 m)

**Ataques especiales** desgarrar (2 pinzas, 2d8+18)

**Aptitudes sortilegas** (NL 14º; concentración +21)

Constante — *visión verdadera*

A voluntad — *azote sacrilego* (CD 21), *confusión* (CD 21), *disipar magia*, *imagen múltiple*, *invertir gravedad*, *martillo del caos* (CD 21), *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos), *velo* (sólo a sí mismo; CD 23)

1/día — *convocar* (nivel 4, 1 glabrezu o 1d2 vlocks 50%), *palabra de poder aturdidor*

1/mes — *deseo* (sólo concedido a un humanoide mortal)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 35, **Des** 15, **Con** 35, **Int** 20, **Sab** 20, **Car** 24

**Ataque base** +12; **BMC** +26; **DMC** 38

**Dotes** Ataque poderoso, Crítico mejorado (pinza), Golpe vital, Gran hendedura, Hendedura, Persuasivo

**Habilidades** Averiguar intenciones +20, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +26, Engañar +30, Intimidar +26, Percepción +28, Saber (historia, local, los Planos) +20, Sigilo +9; **Modificadores raciales** +8 a Engañar, +8 a la Percepción

**Idiomas** abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

## GÓLEM DE CARNE DEMONIACA VD 10

Variante avanzada de gólem de carne (*Bestiario*, págs. 169, 294)

N constructo Grande.

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +0

### DEFENSA

**CA** 25, toque 9, desprevenido 25 (+16 natural, -1 tamaño)

**pg** 107 (14d10+30)

**Fort** +4, **Ref** +4, **Vol** +4

**RD** 5/adamantina y buena; **Inmune** magia, rasgos de constructo;

**Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m) (mala)

**Cuerpo a cuerpo** 2 golpetazos +20 (2d10+10/19-20)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** bersérker, golpes poderosos, onda de choque blasfema

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 24, **Des** 11, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

**Ataque base** +14; **BMC** +22; **DMC** 32

### APTITUDES ESPECIALES

**Bersérker (Ex)** Cuando un gólem de carne demoniaca entra en combate, hay una posibilidad acumulativa del 1% en cada asalto de que su espíritu elemental se libere y que el gólem entre en furia. El incontrolado gólem se enfurece y ataca a la criatura viva más cercana o, si no hay ninguna a su alcance, destroza algún objeto más pequeño que él, tras lo cual continúa con la destrucción. El creador del gólem, si se encuentra en un radio de 60 pies (18 m), puede intentar recuperar el control hablando con firmeza y persuasión al gólem, lo cual requiere una prueba de Carisma CD 19. Se necesita 1 minuto de inactividad para que la probabilidad de entrar en furia bersérker vuelva a ser 0%.

**Onda de choque blasfema (Sb)** Cuando un gólem de carne demoniaca confirma un crítico con un ataque de golpetazo, su puño crea una onda de choque impía que funciona como un *azote sacrilego* (CD 17, NL 10º) centrado en el objetivo.

**Inmune a la magia (Ex)** Un gólem de carne demoniaca es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortilega que permite resistencia a los conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, tal y como se indica a continuación.

Todo ataque mágico que inflige por lo menos 11 pg de daño por frío o por fuego lentifica a un gólem de carne demoniaca (como por el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).

Un ataque mágico que inflige daño por electricidad elimina cualquier efecto de lentificación sobre el gólem y le cura 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que el ataque le hubiera infligido. Si la cantidad de curación haría que el gólem excediera sus puntos de golpe normales, obtendría cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Un gólem de carne no tiene derecho a tirada de salvación alguna contra ataques que infligen daño por electricidad.

**Golpes poderosos (Ex)** Un gólem de carne demoniaca inflige 1,5 veces su bonificador por Fuerza y amenaza crítico con 19-20 en sus ataques de golpetazo.

## GORGÓN VD 8

*Bestiario*, pág. 165

N bestia mágica Grande

**Inic** +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +17

### DEFENSA

**CA** 20, toque 9, desprevenido 20 (+11 natural, -1 tamaño)

**pg** 100 (8d10+56)

**Fort** +13, **Ref** +6, **Vol** +7



## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** cornada +14 (2d8+7), 2 pezuñas +9 (1d6+3)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m)

**Ataques especiales** arma de aliento (cono de 60 pies [18 m], petrificar, Fortaleza CD 21 niega), pisotear (2d8+10, CD 21)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 24, **Des** 10, **Con** 24, **Int** 2, **Sab** 16, **Car** 9

**Ataque base** +8; **BMC** +16; **DMC** 26

**Dotes** Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

**Habilidad** Percepción +17

## APTITUDES ESPECIALES

**Arma de aliento (Sb)** Como acción estándar, un gorgón puede utilizar su arma de aliento una vez cada 1d4+1 asaltos para crear un cono de 60 pies (18 m) de gas verde. Quienes se encuentran en el área del gas pueden llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 21 para resistir los efectos, pero quien la falla queda petrificado de inmediato. Esta petrificación es temporal: cada asalto, una criatura petrificada puede intentar una nueva salvación de Fortaleza CD 21 para recuperarse de ella, siempre y cuando no se encuentre en el área de efecto del arma de aliento del gorgón por segunda vez estando petrificado. Si eso ocurre, la criatura queda petrificada permanentemente, y ya no puede llevar a cabo salvaciones adicionales de Fortaleza para recuperarse de forma natural. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

## GUARDIÁN DEL LABERINTO

VD 8

Minotauro caballero sepulcral guerrero 1 (*Inner Sea Monster Codex*; *Bestiario*, pág. 213; *Bestiary* 3)

CM muerto viviente Grande (humanoide monstruoso mejorado)

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +20

**Aura** aura sacrílega (30 pies [9 m], CD 16)

## DEFENSA

**CA** 29, toque 10, desprevenido 28 (+10 armadura, +1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

**pg** 60 (7 DG; 6d8+1d10+28)

**Fort** +4, **Ref** +8, **Vol** +9

**Aptitudes defensivas** astucia natural, resistencia a la canalización +4, rejuvenecimiento; **RD** 10/mágica; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **RC** 19

## ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** espada bastarda +15/+10 (2d8+8/19-20 más 1d6 fuego), golpetazo +8 (1d6+3), cornada +8 (1d6+3)

**A distancia** ballesta pesada de gran calidad +8 (2d8/19-20 más 1d6 fuego)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** canalizar destrucción, explosión devastadora (4d6 fuego; CD 16), carga poderosa (cornada, 2d6+10), dominio de los muertos vivientes (CD 16)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 25, **Des** 12, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 18, **Car** 16

**Ataque base** +7; **BMC** +15; **DMC** 26

**Dotes** Ataque al galope<sup>A</sup>, Ataque poderoso, Combatir desde una montura<sup>A</sup>, Competencia con arma exótica (espada bastarda),

Dureza<sup>A</sup>, Golpe vital, Iniciativa mejorada<sup>A</sup>, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada bastarda)

**Habilidades** Intimidar +18, Montar +14, Percepción +20, Saber (dungeons) +12, Saber (ingeniería) +10, Saber (religión) +12, Supervivencia +13, Tregar +12; **Modificadores raciales** +8 a Intimidar, +8 a Montar, +12 a Percepción, +8 a Supervivencia

**Idiomas** común, gigante

**CE** montura fantasmal, revivificación ruinosa (fuego)

**Consumibles de combate** pociones de infligir heridas moderadas (2); **Equipo** armadura completa +1, ballesta pesada de gran calidad, espada bastarda +1

## APTITUDES ESPECIALES

**Canalizar destrucción (Sb)** Toda arma que empuña un guardián del laberinto hierve de energía, e inflige 1d6 pg adicionales por cada 4 DG de éste como caballero sepulcral.

**Explosión devastadora (Sb)** Tres veces al día, el guardián del laberinto puede desatar un cono de energía de 30 pies (9 m) como acción estándar. Esta explosión inflige 2d6 pg de daño por fuego por cada 3 DG que tiene el caballero sepulcral (Reflejos mitad).

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

**Montura fantasmal (Sb)** Una vez por hora, el caballero sepulcral puede convocar a un caballo esquelético parecido a un *corcel fantasmal*. Esta montura es más real que un *corcel fantasmal* típico, y puede llevar a un jinete adicional. Los poderes de la montura están basados en el total de DG del caballero sepulcral, en lugar de en el nivel de lanzador. La montura de un caballero sepulcral tiene un aspecto distintivo, y siempre aparece la misma cuando se la llama. Si la montura es destruida se la puede volver a convocar de nuevo, con todos sus pg, 1 hora más tarde.

**Rejuvenecimiento (Sb)** Al cabo de un día de haber sido destruido, la armadura de un caballero sepulcral empieza a reconstruir el cuerpo del horror muerto viviente. Este proceso dura 1d10 días y, si el cuerpo es destruido antes de que pase dicho tiempo, la armadura simplemente inicia de nuevo el proceso. Una vez ha pasado ese tiempo, el caballero sepulcral despierta, completamente curado.

**Revivificación ruinosa (Sb)** En el momento de su creación, el caballero sepulcral elige uno de los siguientes tipos de energía: ácido, frío, electricidad o fuego. Dicho tipo de energía debería ser relevante en relación con la vida o la muerte del caballero sepulcral y, si ninguna otra parece apropiada, será el fuego. Este tipo de energía influencia los efectos de algunas de las aptitudes especiales de un caballero sepulcral.

**Aura sacrílega (Ex)** Un caballero sepulcral exuda constantemente un aura de intenso mal y de energía negativa en un radio de 30 pies (9 m). Este aura funciona como el conjuro *profanar* y utiliza la armadura del caballero sepulcral como una especie de altar para doblar los efectos concedidos. El caballero sepulcral obtiene constantemente los beneficios de este efecto (incluyendo los pg adicionales, puesto que el aura es parte de la creación de caballero sepulcral). Además, este miasma de energías letales obstaculiza la canalización de energía positiva. Toda criatura que intente convocar energía positiva en esta zona (como a través de la aptitud de

canalizar de un clérigo, la de imponer las manos de un paladín, o cualquier conjuro con el descriptor 'curación' deberá llevar a cabo una prueba de concentración CD 17. Si el personaje falla, el efecto se gasta, pero no funciona.

**Dominio de los muertos vivos (Sb)** Como acción estándar, un caballero sepulcral puede intentar doblegar a su voluntad a cualquier muerto viviente que se halle a 50 pies (15 m) o menos. Los muertos vivos objetivo deben salvar contra Voluntad o caer bajo el control del caballero sepulcral. Este control es permanente para muertos vivos no inteligentes, mientras que los que tengan puntuación de Inteligencia tendrán derecho a una salvación adicional cada día, para liberarse del control. Una criatura que salve con éxito no podrá verse afectada de nuevo por el dominio de los muertos vivos del mismo caballero sepulcral durante 24 horas. Un caballero sepulcral puede controlar 5 DG de criaturas muertas vivientes por cada DG que tiene. Si excede dicho número, el exceso de usos anteriores de la aptitud queda incontrolado, como en *reanimar a los muertos*.

## HECHICERO DE LA TORMENTA

VD 5

NPC Codex

Elfo hechicero 6

NM humanoide Mediano (elfo)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +4

### DEFENSA

**CA** 18, toque 14, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 esquiva)

**pg** 35 (6d6+12)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7; +2 contra encantamiento

**Inmune** sueño; **Resiste** electricidad 10

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** lanza corta +2 (1d8/x3)

**A distancia** arco largo de gran calidad +6 (1d8/x3)

**Aptitudes sortilegas de linaje** (NL 6º; concentración +9)

6/día — *rayo elemental* (1d6+3 electricidad)

**Conjuros de hechicero conocidos** (NL 6º; concentración +9)

3º (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 17)

2º (6/día) — *mano espectral*, *ráfaga de viento* (CD 16), *rayo abrasador* (electricidad)

1º (7/día) — *armadura del mago*, *contacto electrizante*, *manos ardientes* (electricidad; CD 15), *niebla de oscurecimiento*, *proyectil mágico*

0 (A voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *luz, mano del mago*, *rayo de escarcha* (electricidad), *salpicadura de ácido* (electricidad)

**Linaje** elemental (aire)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** El hechicero lanza *armadura de mago*.

**Estadísticas base** Sin *armadura de mago*, las estadísticas base del hechicero son **CA** 14, toque 14, desprevenido 11.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +3; **BMC** +2; **DMC** 16

**Dotes** Abstención de materiales, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (evocación)

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +10 (+12 para identificar propiedades de los objetos mágicos), Lingüística +2, Percepción +4, Saber (arcano) +9, Volar +10

**Idiomas** aurano, común, dracónico, elfo

**CE** familiaridad con las armas, linaje arcano (cambia daño por energía de conjuros por electricidad), magia élfica,

**Consumibles de combate** *pergamino de forma gaseosa*, *pergamino de volar*; **Equipo** arco largo de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia* +1, lanza corta

## INFILTRADOR DEL ESCALÓN NEGRO

VD 5

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +12

**Aura** aura silenciosa

### DEFENSA

**CA** 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

**pg** 52 (8d8+16)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7

**RD** 5/contundente o cortante; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** hoz de gran calidad +11/+6 (1d6+3), o zarpa +9 (1d4+2)

**A distancia** dardo +9 (1d4+3 más veneno)

**Ataques especiales** ataque furtivo +3d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 17, **Des** 17, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

**Ataque base** +6; **BMC** +9; **DMC** 22

**Dotes** Iniciativa mejorada, Paso adelante, Paso de persecución<sup>QA</sup>, Soltura con un arma (hoz)

**Habilidades** Disfrazarse +13, Nadar +11, Percepción +12, Sigilo +14, Preparar +14

**CE** deliberado, niebla amortajante

**Equipo** dardos (2), hoz de gran calidad, capa empapada en niebla

### APTITUDES ESPECIALES

**Deliberado (Ex)** Tras siglos de espera, los infiltradores del Escalón Negro son infinitamente pacientes. Nunca cargan ni corren.

**Niebla amortajante (Sb)** Como acción estándar, un infiltrador del Escalón Negro puede extender la niebla que gira alrededor de su cuerpo. Ello crea una niebla espesa que se extiende alrededor del infiltrador en un radio de 30 pies (9 m), centrada en su cuerpo mientras se mueve. La niebla duplica las condiciones de la niebla natural; cualquiera que ataque a un objetivo en su interior tendrá una probabilidad de fallo del 20%. Sin embargo, un atacante en el interior de la niebla que esté adyacente a un oponente no sufrirá de dicha probabilidad de fallo. La niebla afecta por igual a la visión normal y a la infravisión, y el infiltrador no tiene aptitud especial alguna que le permita atacar a través de su propia niebla; sufre el mismo penalizador en sus ataques a distancia.

**Veneno (Ex)** Un infiltrador del Escalón Negro puede envenenar un dardo con su enfermizo tuétano como acción gratuita cuando saca dicha arma. Este veneno mantiene su potencia sólo durante 1 minuto. Dardo — herida; *salvación* Fort CD 16; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 daño al Car y mareado 1 asalto; efecto secundario 1d2 daño al Car y grogui durante 1 asalto; *cura* 1 salvación.



**Aura silenciosa (Sb)** Los infiltradores del Escalón Negro son totalmente silenciosos. Este silencio amortigua todo ruido en la casilla del infiltrador, así como en todas las directamente adyacentes, igual que un conjuro de *silencio*. Además, y aunque no tiene efecto alguno sobre el juego, las criaturas dentro del aura de silencio tienen la inquietante sensación de moverse a cámara lenta.

## MERODEADOR DEL MOSQUETE VD 7

*Villain Codex*

Humano pícaro 8

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +4; **Sentidos** Percepción +11

### DEFENSA

**CA** 19, toque 14, desprevenido 15 (+5 armadura, +4 Des)

**pg** 71 (8d8+32)

**Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** esquiva asombrosa mejorada, evasión, sentido de las trampas +2

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *espada corta* +1 +9/+4 (1d6+3/19-20)

**A distancia** *mosquete* +1 +12 (1d12+1/x4)

**Ataques especiales** ataque furtivo +4d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 8

**Ataque base** +6; **BMC** +8; **DMC** 22

**Dotes** Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Dureza, Puntería mortal, Recarga rápida, Soltura con un arma (mosquete)

**Habilidades** Acrobacias +14, Disfrazarse +10, Engañar +10, Intimidar +10, Juego de manos +14, Nadar +12, Percepción +11, Oficio (marino) +11, Sigilo +14, Tregar +12

**Idiomas** abisal, común

**CE** buscar trampas +4, talentos de pícaro (entrenamiento en armas, entrenamiento en armas de fuego<sup>CD</sup>, ojo del francotirador<sup>QA</sup>, truco de combate)

**Equipo** *camisote de malla* +1, *espada corta* +1, cuerno de pólvora con 20 dosis de pólvora negra<sup>CD</sup>, *mosquete* +1<sup>CD</sup> con 20 balas<sup>CD</sup>

## PROFETA DE BAFOMET VD 13

Minotauro clérigo de Bafomet 11 (*Inner Sea Monster Codex; Bestiario*, pág. 213)

CM humanoide monstruoso Grande

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +12

### DEFENSA

**CA** 24, toque 10, desprevenido 24 (+8 armadura, +1 desvío, +6 natural, -1 tamaño)

**pg** 127 (17 DG; 11d8+6d10+45)

**Fort** +14, **Ref** +12, **Vol** +18

**Aptitudes defensivas** astucia natural

### ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** *guja* +1 +21/+16/+11 (2d8+10/19-20/x3), cornada +19 (1d6+9)

**A distancia** ballesta ligera de gran calidad +14 (2d6/19-20)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** canalizar energía negativa 3/día (CD 15, 6d6), carga poderosa (cornada, 2d6+9), guadaña del mal (5 asaltos, 1/día), poder de los dioses (+11, 11 asaltos/día)

**Aptitudes sortilegas de dominio** (NL 11<sup>o</sup>; concentración +15)

7/día — *toque del mal* (5 asaltos)

7/día — *oleada de fuerza* (+5)

**Conjuros de clérigo preparados** (NL 11<sup>o</sup>; concentración +15)

6<sup>o</sup> — *barrera de cuchillas* (CD 21), *piel pétrea*<sup>D</sup>

5<sup>o</sup> — *descarga flamígera* (CD 20), *poder de la justicia*<sup>D</sup>, *rematar a los vivos* (CD 19)

4<sup>o</sup> — *arma mágica mayor, caminar por el aire, curar heridas críticas, inmunidad a los conjuros*<sup>D</sup>, *martillo del caos* (CD 19)

3<sup>o</sup> — *círculo mágico contra el bien*<sup>D</sup>, *curar heridas graves, disipar magia, fundirse con la piedra, lanzar maldición* (CD 17), *oscuridad profunda*

2<sup>o</sup> — *arma espiritual, estallar* (CD 17), *estatus, fuerza de toro*<sup>D</sup>, *muro de viento, resistir energía*

1<sup>o</sup> — *causar miedo*<sup>D</sup> (CD 15), *curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, perdición* (CD 15), *protección contra el bien*<sup>D</sup>

0 (A voluntad) — *detectar magia, leer magia, orientación divina, sangrar* (CD 14)

**D** conjuro de dominio; **Dominios** Mal, Fuerza

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 23, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 9, **Sab** 18, **Car** 10

**Ataque base** +14; **BMC** +21 (+23 contra embestida); **DMC** 32 (34 contra embestida)

**Dotes** Ataque poderoso, Crítico mejorado (guja), Dureza, Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (guja), Soltura con una escuela de magia (evocación)

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +8, Intimidar +11, Lingüística +4, Percepción +12, Saber (los Planos, religión) +6

**Idiomas** abisal, común, gigante

**Consumibles de combate** agua sacrílega (2), fuego de alquimista (5), *pergamino de aliado de los Planos menor, pergamino de fuerza de toro en grupo, pergamino de purgar la invisibilidad, pergaminos de buscar trampas (2), poción de furia, poción de resistencia de oso, varita de curar heridas graves (12 cargas), varita de escudo de la fe (15 cargas), varita de protección contra la ley (22 cargas); Equipo* *amuleto de armadura natural* +1, *anillo de protección* +1, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, bolsa de componentes de conjuro, *capa de resistencia* +2, *coraza* +2, *diadema de sabiduría inspirada* +2, *guja* +1, polvo de granito y de diamante (vale 500 po), símbolo impío de bronce

### APTITUDES ESPECIALES

**Astucia natural (Ex)** Aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, tienen una astucia innata y una capacidad para la lógica. Esto les concede inmunidad a los conjuros de *laberinto* y evita que se pierdan. Además, nunca se les puede tomar desprevenidos.

## SERPIENTE MARINA VD 12

*Bestiario*, pág. 244

N bestia mágica Gargantuesca (acuática)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (36 m), visión en la penumbra; Percepción +8

---

## DEFENSA

---

**CA** 25, toque 8, desprevenida 23 (+2 Des, +17 natural, -4 tamaño)

**pg** 187 (15d10+105)

**Fort** +16, **Ref** +13, **Vol** +7

**Aptitudes defensivas** elusivo; **Inmune** frío **Resiste** fuego 30

---

## ATAQUE

---

**Velocidad** 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +23 (4d8+22/19-20 más agarrón), coletazo +18 (3d6+6 más agarrón)

**Espacio** 20 pies (6 m); **Alcance** 20 pies (6 m)

**Ataques especiales** constreñir (3d6+18), tragar entero (4d8+18 daño contundente, CA 18, pg 18), volcar

---

## ESTADÍSTICAS

---

**Fue** 34, **Des** 14, **Con** 25, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 11

**Ataque base** +15; **BMC** +31 (+35 presa); **DMC** 43 (no puede ser derribado)

**Dotes** Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sigiloso, Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro

**Habilidades** Nadar +20, Percepción +8, Sigilo +13

---

## APTITUDES ESPECIALES

---

**Volcar (Ex)** Una serpiente marina puede intentar hacer zozobrar un bote o un navío de su tamaño o más pequeño embistiéndolo como en un ataque de carga e intentando una prueba de maniobras de combate. La CD de esta prueba es 25 o el resultado de la prueba de Oficio (marino) del capitán de la embarcación, lo que sea más alto.

**Elusivo (Sb)** Las serpientes marinas llevan mucho tiempo siendo legendarias en los relatos marítimos, pero a pesar de numerosos intentos de cazarlas, es raro encontrarlas a menos que ellas quieran. Como acción de asalto completo cuando está en el agua, una serpiente marina puede moverse hasta su velocidad de correr (300 pies [90 m]) sin dejar rastro de su paso (un efecto idéntico a *pasar sin dejar rastro*). Una serpiente marina elusiva obtiene un bonificador +40 por circunstancia a su prueba de Sigilo. Además, excepto cuando está en combate, se considera que una serpiente marina está bajo los efectos de un conjuro de *indetectabilidad*. Ambos efectos se consideran a NL 20° y no pueden ser disipados.



## Ficha de ayuda

En este evento, una Ficha de ayuda puede proporcionar uno cualquiera de los efectos descritos a continuación. Al final de un encuentro y una vez usada la Ficha, pasadla a otra mesa. Antes de pasarla, podéis llevar a cabo una acción particular para reforzar su efecto. Sólo podéis intentar una acción para reforzar una Ficha de ayuda antes de pasarla. Algunos de los efectos hacen referencia a la tabla de más abajo para sus beneficios.

**Ofensiva aliada:** otros *pathfinders* ayudan en vuestro ataque, incrementando en la cantidad indicada el daño que causáis. Después del ataque, todos los que ataquen al objetivo se considera que le estarán flanqueando hasta el inicio de vuestro siguiente turno.

**Para reforzar:** tener éxito en una tirada de ataque (Dificultad Intermedia)

**Efecto reforzado:** aumenta en 1d8 el daño infligido.

**Explosión curativa:** un compañero *pathfinder* cura a todos los PJs la cantidad indicada.

**Para reforzar:** gastar un uso de canalizar energía positiva o un conjuro con el descriptor 'curación' con un nivel de conjuro mayor o igual que el NMG/2 de la mesa, redondeado hacia arriba.

**Efecto reforzado:** aumenta en 2d6 la curación.

**Inspiración oportuna:** un compañero *pathfinder* concede los beneficios de la interpretación de bardo inspirar valor durante 3 asaltos, concediendo un bonificador igual a la cantidad indicada.

**Para reforzar:** gastar 3 asaltos de interpretación de bardo o aptitud similar.

**Efecto reforzado:** se incrementa en 1 el bonificador por capacidad.

**Proporcionar Saber (sólo reforzada):** obtenéis los beneficios de una prueba de Saber Fácil, Intermedia o Difícil o de una prueba de Conocimiento de conjuros Fácil, Intermedia o Difícil para identificar un objeto mágico.

**Para reforzar:** intentar una prueba de Saber o de Conocimiento de conjuros. Anotad si vuestra prueba cumplía la CD Fácil, Intermedia o Difícil basada en vuestro subgrado.

**Proporcionar lanzamiento de conjuros (sólo reforzada):** obtenéis los beneficios de un conjuro lanzado por un compañero *pathfinder*.

**Para reforzar:** lanzar *restablecimiento menor*, *neutralizar veneno*, *quitar maldición* o *quitar enfermedad*. Anotad el conjuro, vuestro NL y el nombre del PJ en la Ficha de ayuda.

### Beneficios

Efecto	Subgrado				
	1-2	3-4	5-6	7-8	10-11
Ofensiva aliada	1d8	1d8	2d8	2d8	3d8
Explosión curativa	1d6	1d6	3d6	3d6	5d6
Inspiración oportuna	+1	+1	+2	+2	+3

Efecto reforzado: \_\_\_\_\_ Nombre del personaje: \_\_\_\_\_



# ASALTO CONTRA ABSALOM



## Escenario de la Sociedad *Pathfinder* n° 9-00: Asalto contra Absalom

Evento		Fecha	
N° del DJ		N° de personaje del DJ	
Nombre del DJ		Prestigio obt. por el DJ	
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	
N° del PJ		Puntos de prestigio	
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro	<input type="checkbox"/> El Intercambio	<input type="checkbox"/> Gran Logia	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
<input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Corte Soberana	

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Bunyip from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

**Demon, Nabasu from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Demon, Shadow from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

**Demon Lord, Baphomet from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

**Hippocampus from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

**Pathfinder Society Scenario #9-00: Assault on Absalom** © 2017, Paizo Inc.; Author: Mikko Kallio.

**Escenario de la Sociedad Pathfinder n° 9-00: Asalto contra Absalom** © 2017 Paizo Inc. para la versión española; Autor: Mikko Kallio; Traductor: Jordi Zamarreno.





## Asalto contra Absalom

 Campaña básica

Alias			
Nombre del jugador	Nombre del PJ	Nº de la Sociedad Pathfinder	Facción

## Esta hoja de crónica concede acceso a lo siguiente:

**Defensor de Absalom:** has ayudado a Absalom cuando más lo necesitaba, quebrantando el asedio de las monstruosidades de carne demoníaca, los saboteadores muertos vivientes y los navíos fantasmales. La población de Absalom ha sido testigo de tus triunfos y recordará tu valor por diversas proezas en particular. Elige una (o dos, si el DJ supervisor así te lo indica) de las siguientes recompensas que corresponden a uno de los objetivos de facción que has completado con éxito, y tacha las demás de la Hoja de crónica. No tienes por qué ser miembro de una facción en particular para elegir su recompensa asociada.

*Guardián del Cuartel de los Sabios (Archivo Oscuro):* unos cuantos de los bibliotecarios de Forae Logos te deben la vida, y ahora hay eruditos de toda Absalom que están dispuestos a ayudarte. Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidades mientras estés en el Arcanamirio, el Museo Blakros o Forae Logos. Cuando estés en una ciudad de por lo menos 5.000 habitantes podrás tachar la casilla que precede a esta ventaja para adquirir un objeto mágico de un solo uso o una varita que no cueste más de 100 po x tu nivel. Con esta ventaja puedes adquirir una varita parcialmente cargada. El objeto tiene un valor de reventa de o.

*Custodio de las Monedas (El Intercambio):* te aseguraste de que la codicia no abatiera a Absalom en este momento de necesidad. Cuando estés en una ciudad de por lo menos 5.000 habitantes podrás tachar la casilla que precede a esta ventaja para pedir prestado por la duración de la aventura un objeto mágico que no cueste más de 2.500 po x tu nivel. El objeto no debe utilizar cargas ni ser fungible de cualquier otra manera.

*Guardián de la Tempestad (Gran Logia):* lideraste a la victoria a los Remuevecienos para recuperar Fuerte Tempestad, lo que también permitió recuperar una parte de la mancillada reputación del fuerte. La milicia te nombra Remuevecienos honorario, enseñándote a ti o a un protegido tuyo algunos de sus trucos favoritos. Podrás tachar la casilla que precede a esta ventaja cuando crees un nuevo personaje de la Sociedad Pathfinder a fin de proporcionar a tu nuevo personaje uno de los siguientes rasgos como rasgo adicional: embaucador, resistente o suspicaz. Alternativamente, el rasgo se lo puedes asignar a este personaje.

*Maestro de la Manumisión (Filo de la Libertad):* supervisaste la liberación de cientos de esclavos de Absalom, lo que podría significar el final de la esclavitud en la ciudad, amén de reclutar nuevos talentos para la Sociedad. Podrás tachar esta casilla al crear un nuevo personaje y empezar con él a nivel 2, con 3 PX, 1.500 po y 6 Puntos de Prestigio.

*Artillero Sobrenatural (Sabios del Escarabeo):* conseguiste revivir a un guardián sobrenatural capaz de canalizar energía arcana de una forma nunca vista antes, y analizas cómo poder replicarlo. Puedes tachar la casilla que precede a esta ventaja al crear un nuevo personaje para concederle acceso al arquetipo 'pistolero' de *Combate definitivo*, como si apareciera en la lista de Recursos adicionales.

*Campeón Ungido (Cruzada de Plata):* la vástago Lady Xerashir, de la Casa Shamyid, te ha señalado como un amigo de los Planos alineados con el bien, y obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad cuando te aventuras en dichos Planos o cuando interaccionas con una criatura con el subtipo 'bueno'. Puedes tachar la casilla que precede a esta ventaja al gastar Puntos de Prestigio para un servicio de lanzamiento de conjuros, reduciendo dicho coste en 25% (redondea hacia arriba el descuento, coste mínimo 1, un descuento máximo del 35%).

*Heredero Noble (Corte Soberana):* reagrupaste a varias casas nobles de Absalom, todas las cuales se distinguieron durante el asedio. Las cuatro están ansiosas por reclutar nuevo talento para su jerarquía y te han invitado a convertirte en señor (o señora) luciendo el apellido familiar respectivo. Elige una de entre las familias al-Hadir, Arpador, Caperina o Tullian. Serás un señor (o señora) de dicha familia, cuyo estatus noble es reconocido en muchos reinos. También obtendrás un anillo de sello y una bagatela enjoyada por cada nivel de personaje que tengas. Puedes extraer la gema de una bagatela para utilizarla en lugar de un componente material caro que requiera polvo de piedra preciosa, y cada gema de éstas vale 100 po.

SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
1-2	250	500
SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
3-4	625	1.250
SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
5-6	1.250	2.500
SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
7-8	2.667	5.334
SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
10-11	3.833	7.667

ORO MÁX.	PX iniciales	
	+	Iniciales del DJ
	PX obtenidos (sólo DJ)	
	=	Total de PX

FAMA	Prestigio inicial	Fama inicial
	+	Iniciales del DJ
	Prestigio obtenido (sólo DJ)	
	-	Prestigio gastado
	Prestigio actual	Fama final

ORO	po iniciales	
	+	Iniciales del DJ
	po obtenidas (sólo DJ)	
	+	Iniciales del DJ
	Trabajo diario (sólo DJ)	
-	po gastadas	
=	Total	

## Sólo para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del DJ

Nº de la Sociedad Pathfinder del DJ