



LA CONFIRMACIÓN

POR KYLE BAIRD



LA CONFIRMACIÓN

Escenario de la Sociedad *Pathfinder* #5-08

Autor • Kyle Baird

Artistas colaboradores • Andrew Hou y Mathias Zamecki

Cartografía • Jason Engle, Corey Macourek
y Sean MacDonald

Dirección creativa • James Jacobs

Jefatura editorial • F. Wesley Schneider

Redacción sénior • James L. Sutter

Dirección de desarrollo • John Compton

Equipo de desarrollo • Logan Bonner, John Compton, Adam
Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland
y Patrick Renie

Redactores asociados • Judy Bauer, Christopher Carey
y Ryan Macklin

Jefatura de diseño • Jason Bulmahn

Equipo de diseño • Stephen Radney-MacFarland y Sean K.
Reynolds

Gerencia artística • Sarah E. Robinson

Dirección artística sénior • Andrew Vallas

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico • Emily Crowell y Sonja Morris

Edición • Erik Mona

CEO Paizo • Lisa Stevens

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Jefatura de marketing • Jenny Bendel

Dirección financiera • Christopher Self

Contabilidad • Ashley Gillaspie

Dirección técnica • Vic Wertz

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Dirección de campaña • Mike Brock

Dirección del proyecto • Jessica Price

Coordinador de licencias • Michael Kenway

Equipo de atención al cliente • Erik Keith, Justin Riddler y
Sara Marie Teter

Equipo de almacén • Will Chase, Mika Hawkings, Heather
Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo de la web • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal
Fraser, Lisa Guillet, y Chris Lambertzz

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Traducción • Paco Sánchez

Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Darío Pérez Catalán

El escenario especial de la Sociedad *Pathfinder* n° 5-08: *La Confirmación* es un escenario diseñado para personajes de nivel 1 o 2 (Grado 1-2; subgrados 1 y 2). Este escenario está diseñado para ser jugado en la campaña del juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente para utilizarlo en cualquier mundo.

Esta aventura utiliza los siguientes manuales: *Reglas básicas*, *Guía del jugador avanzada*, *Bestiario*, *Bestiario 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3*, y *Pathfinder RPG Bestiary 4*. Estas reglas pueden encontrarse de forma gratuita como parte del Documento de Referencia de *Pathfinder* (PRD) online en paizo.com/prd (en inglés). La aventura es conforme con la Open Game License (OGL) y es adecuada para jugarse con el Juego de rol *Pathfinder* o la edición 3,5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo. La OGL se reproduce en la página 25 de esta publicación.

Identidad de producto: los siguientes elementos se identifican por la presente como Identidad de producto, según la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e), y no son Contenido abierto: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogo, tramas, líneas argumentales, ubicaciones, personajes, material gráfico, y apariencia distintiva del producto (los elementos que hayan sido designados como Contenido de juego abierto o sean de dominio público no están incluidos en esta declaración).

Contenido abierto: excepto por el material designado como Identidad de producto (ver arriba), las mecánicas de juego de este juego de Paizo Inc. son Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(d). Ninguna parte de esta obra a excepción de las designadas como Contenido de juego abierto puede reproducirse en modo alguno sin autorización por escrito.

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

Devir Contenidos. S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona; España
devir.es

El escenario especial de la Sociedad *Pathfinder* n° 5-08: *La Confirmación* es © 2013 Paizo Inc. ©2015, Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo Inc., el logo del gólem, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder* y la sociedad *Pathfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder* Accessories, *Pathfinder* Adventure Card Game, *Pathfinder* Adventure Path, *Pathfinder* Campaign Setting, *Pathfinder* Cards, *Pathfinder* Flip-Mat, *Pathfinder* Map Pack, *Pathfinder* Module, *Pathfinder* Pawns, *Pathfinder* Player Companion, el Juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder* Tales, y *Rise of the Runelords* son marcas comerciales de Paizo Inc.



LA CONFIRMACIÓN

POR KYLE BAIRD



Fundada hace 400 años en el 4307 AR, la Sociedad *Pathfinder* constaba originalmente de aventureros con base en Absalom, que buscaban la manera de combinar sus recursos y reclutar ayuda adicional para aventuras particularmente peligrosas. Con el tiempo el grupo atrajo a nuevos miembros y continuó creciendo, y hoy en día sus miembros y su influencia abarcan todo Golarion.

Hoy, la Sociedad *Pathfinder* continúa creciendo a un ritmo sin precedentes, y la oferta apenas mantiene al día la demanda de nuevos agentes. Para satisfacer la creciente demanda, los Tres Maestros, que son los responsables del entrenamiento de los nuevos iniciados en la Gran Logia, han tomado la difícil decisión de avanzar la promoción de algunos de los más prometedores iniciados de la Sociedad. Además, también han tomado la decisión sin precedentes de permitir a un pequeño grupo de prometedores iniciados intentar una Confirmación conjunta, acompañados de un agente de campo consolidado.

La Confirmación es la prueba final que todo iniciado *pathfinder* debe superar para convertirse en agente de campo *pathfinder*. Cada confirmación es diferente, y normalmente se suele adaptar al iniciado en concreto; sin embargo, y en este caso, Kreighton Shaine ha elegido una tarea adecuada para un grupo entero. En todo momento, los iniciados deben estar preparados para cumplir con los tres deberes de un agente *pathfinder*: explorar, informar y cooperar; fallar a estos tres principios puede conllevar la expulsión de la Sociedad.

Mientras se someten a su confirmación, los *pathfinder* son llamados a viajar a los lugares más lejanos del mundo, hurgar en las tumbas más profundas y resolver los enigmas más antiguos. Durante estas peligrosas misiones, se les requiere que redacten informes detallados, tracen mapas y anoten detalles de sus hazañas. Después de cada aventura, los agentes envían una copia de sus informes al capitán de expedición regional para que haga un análisis; los que son especialmente notables se envían a Absalom para considerar si se incluyen en la próxima edición de las Crónicas *Pathfinder*.

La Sociedad se compone de miles de aventureros que provienen de todos los ámbitos de la vida, y se espera de todos los miembros de los grupos de aventureros de la Sociedad *Pathfin-*

¿DÓNDE DE GOLARION?

La Confirmación tiene lugar en la isla de Kortos, aproximadamente a medio camino entre Absalom y Diobel, en las colinas de los Montes Kortos. Gran parte de la isla es peligrosa ya que tribus de centauros y de minotauros se enfrentan por los bosques. Para más información sobre la isla de Kortos, consulta el suplemento de campaña *Guía del mundo del mar Interior* y el *Pathfinder Campaign Setting: Guide to Absalom* disponible en tiendas especializadas y paizo.com



der que olviden toda diferencia teológica o personal y trabajen juntos para alcanzar los objetivos de la Sociedad.

Hace unos meses, la iniciada Janira Gavix estaba cartografiando la flora y la fauna de la región suroccidental de la isla de Kortos como parte del estudio de la región para su Confirmación. Vio dos veces a un branquial entrando en una red de cuevas, un branquial diferente cada vez y siempre durante la luna llena. Janira, con pocas provisiones y tiempo, fue capaz de llevar a cabo una rápida investigación de la entrada de las cuevas, pero anotó sus observaciones en sus informes y se aseguró de llamar la atención de su mentor, el Maestro de los Pergaminos.

Los branquiales conocen esas cuevas desde hace generaciones, y las utilizan como lugar sagrado de peregrinación a la fuente de agua que crea el estanque cerca del centro de las cuevas. Los portadores de milagros branquiales, clérigos y

ÓRDENES DE CAMPO

Algunos jugadores imaginan a sus personajes corriendo aventuras durante años antes de unirse a la Sociedad *Pathfinder*, y no quieren que sus personajes sean iniciados. Otros pueden que ya se hayan ido de aventuras muchas veces para la Sociedad sin haber realizado una Confirmación. Normalmente esos personajes pueden convertirse en miembros de la Sociedad por medio de órdenes de campo dispuestas por miembros del Decenvirato.

Debido a los urgentes acontecimientos que tienen lugar por todo Golarion, el Decenvirato ha dado el visto bueno a los Tres Maestros para otorgar órdenes de campo incluso a más candidatos de lo habitual, además de promocionar candidatos de forma más rápida. Los maestros animan a aventureros experimentados a participar en la experiencia de la Confirmación creyendo que así se refuerzan los deberes, la filosofía y las buenas prácticas de la Sociedad.

otros líderes espirituales buscando la iluminación realizan frecuentemente un viaje a pie durante la luna llena y graban un petroglifo en lo más recóndito de las cuevas, aunque evitan grabar cualquier cosa cerca de los ahora erosionados relieves que describen los doce aspectos de Aroden. Aunque los branquiales no se preocupan por Aroden como el dios caído de la humanidad de la tierra firme, no saben cómo apreciaron los relieves o porqué están desapareciendo poco a poco, como si las olas (que nunca llegan a esas cuevas) los erosionasen.

RESUMEN

El escenario empieza en una taberna en el barrio de los Mercaderes de Absalom. Los PJs se encuentran con el Maestro de los Pergaminos Kreighton Shaine bajo el mismo techo donde se fundó la Sociedad *Pathfinder* hace cientos de años. El maestro Shaine proporciona a los PJs los detalles de su Confirmación y les presenta a su agente de campo compañera, una mediana bardo llamada Janira Gavix. Janira se presenta oficialmente a los PJs y les proporciona más detalles sobre la tarea que tienen por delante.

Después de que el Maestro de los Pergaminos se vaya, Janira invierte algo de tiempo en conocer a cada uno de los PJs y en revisar la preparación de cada uno para su Confirmación. Una vez estén totalmente preparados, dejarán la ciudad dirigiéndose al oeste de la isla de Kortos.

El viaje de los PJs durará dos días, pero el primero transcurrirá sin incidentes. Cuando abandonen la carretera que lleva a Diobel y se internen en los bosques que circundan la base de los Montes Kortos, varios depredadores peligrosos les atacarán, proporcionando a los PJs sus primeras experiencias de combate real.

Al anochecer, los PJs llegarán a la entrada de las cuevas que Janira exploró brevemente durante su propia confirmación. Mientras el grupo se prepara para entrar en las cuevas, un minotauro errante les atacará. Janira les insta a huir a las profundidades de las cuevas mientras ella conduce al minotauro lejos de allí, esperando perderlo en los bosques cercanos.

Mientras los PJs exploran la extensa red de cuevas encuentran unos antiguos petroglifos, así como obstáculos subterráneos como un pozo expuesto que deben cruzar para seguir. En las profundidades, los PJs encuentran una gran caverna con unos grabados aún más antiguos que podrían iluminar sobre la historia y el saber de Aroden, el último de los primeros humanos. Un pasillo bien iluminado lleva a una segunda cámara donde un solitario peregrino branquial medita al borde de un estanque. Los PJs podrían convencerle de sus intenciones pacíficas (y asegurarse algo de ayuda para la comprensión de los grabados), o tener que defenderse del branquial si éste tiene la impresión que son intrusos impíos.

Otros dos túneles salen de la caverna; ambos túneles se dirigen a un área diferente y finalmente a la superficie. El camino del este parece terminar en una escena de muerte y putrefacción donde varios branquiales muertos vivientes atacan a los PJs; sin embargo, una puerta oculta proporciona una salida. El camino al oeste está habitado por humanoides moradores de las cuevas o hadas que defienden vigorosamente su territorio. Después de superar las amenazas hostiles de la red de cuevas, los PJs escuchan ruido de combate y la voz de Janira que proviene de la superficie. Mientras se apresuran a salir aún tienen tiempo para tropezarse con otro peligro de las profundidades: un cieno hambriento que espera a su próxima víctima.

Una vez alcanzan la superficie, ven al incansable minotauro acercándose a una exhausta Janira. Deberán unirse a la batalla para derrotar al horror con cuernos y salvar la vida de su compañera *pathfinder*.

EMPEZANDO

Lee lo siguiente para dar inicio a la aventura:

“Ayer noche recibisteis una invitación muy simple, sobre todo si tenemos en cuenta la ocasión:”Empezad dónde todo comenzó. Nos encontraremos en la Panza del Cerdo una hora antes del alba”.

La Panza del Cerdo es un edificio pequeño, con un cartel de un cerdo de pie sobre sus patas traseras, y con las delanteras sobre la panza. En su interior el aire es denso con olor a sudor, tabaco rancio y sobras de comida. En el centro del lugar, rodeado de borrachos durmiendo la mona, hay un elfo al que conocéis sentado junto a una gran mesa redonda.

“¡Bienvenidos, bienvenidos, alumnos! Por favor, tomad asiento”. Kreighton Shaine, Maestro de los Pergaminos de la Sociedad *Pathfinder* toma asiento con ágiles movimientos mientras admira el lugar maravillado. “¿Podéis creerlo? Todo empezó aquí hace años, bueno unos 400 años por lo menos. Bajo este mismo techo

LA CONFIRMACIÓN

nació la Sociedad *Pathfinder*. ¡Pero hoy, hoy vosotros empezáis vuestra Confirmación! El Maestro Farabellus, el Maestro Zey y yo mismo creemos que cada uno de vosotros habéis demostrado vuestro valor y dedicación a la Sociedad, y no hay mejor momento para comprobar si estáis preparados para ser agentes de campo. Dejad que os presente a Janira Gavix", mientras lo dice le hace señas a una inquieta mediana que se acerca. Lleva una gran mochila y multitud de herramientas, bolsas y cajas para pergaminos en sus manos. Shaine continua: "Janira os acompañará en vuestra Confirmación. Fue una de mis mejores alumnas, no dudéis de que será un recurso extraordinario en vuestro viaje, ella fue quien descubrió las cuevas que exploraréis en vuestra Confirmación".

Janira dice con voz entusiasta y atropellada: "¡Encantada aspirantes! Hace seis meses, mientras estaba cartografiando la entrada de las cuevas en las laderas de los Montes Kortos, fui testigo de cómo un solitario branquial entraba en una cueva oculta. No le di mucha importancia en aquel momento, pero vi a otro entrar en la misma cueva un mes después, cuando mi Confirmación llegaba a su fin. Unos días después y tras completar mi tarea entré en las cuevas, pero no pude encontrar a los branquiales".

El maestro Shaine se pone de pie de un salto. "Iniciados, para vuestra Confirmación viajaréis a esas cuevas con el fin de explorarlas y documentar sus múltiples pasillos. Además y lo más importante, debéis descubrir qué hacen los branquiales allí. Ah, y debéis volver vivos". Y abandona la mesa y sale de la posada caminado con tranquilidad mientras tararea una canción.

En este punto el DJ debería detenerse un momento para responder cualquier pregunta que los PJs tengan, guardando las preguntas y respuestas más específicas para después de que Janira explique los pormenores de la misión unos minutos más tarde.

¿Actúa siempre así? "Es una mente brillante, pero vive en su mundo. Ha vivido mucho tiempo y ha visto cosas que el resto solo podemos soñar. He aprendido a aceptar sus peculiaridades y a valorar cualquier conocimiento que quiera compartir".

¿Qué es un branquial? "Son humanoides casi humanos excepto por las branquias a ambos lados de su cuello. Son bastante reservados, pero no suelen ser hostiles. La mayoría viven en el agua o cerca de ella".

RECURSOS NECESARIOS PARA EL DJ

Esta aventura utiliza los siguientes manuales de *Pathfinder*: *Reglas básicas*, *Guía del jugador avanzada*, *Advanced Race Guide*, *Bestiario*, *Bestiario 2*, *Bestiary 3* y *Bestiary 4*. Estas reglas pueden encontrarse de manera gratuita (en inglés) como parte del Documento de Referencia de *Pathfinder* (PRD) en paizo.com/prd.

¿Por qué deben ir a las cuevas? "Eso es lo que os mandan a descubrir. El único asentamiento permanente conocido de los branquiales en la superficie es Escaldar. El por qué se aventuran en esas cuevas de los Montes Kortos es un gran misterio".

¿Cómo sabremos si tenemos éxito? "Una Confirmación puede durar semanas o meses, o unos pocos días. Vuestro valor y determinación junto a vuestra habilidad para cumplir con los tres deberes de los *pathfinder* determinarán vuestro éxito".

¿Cuáles son los tres deberes? "Explorar, informar y cooperar, deben ser como respirar para vosotros".

¿Quiénes son Farabellus y Zey? "¿Sois de esos *pathfinder* que entran en la Sociedad mediante órdenes de campo? El maestro Marcus Farabellus es el Maestro de las Espadas, y es quien entrena a los iniciados para el combate.

El maestro Aram Zey es el Maestro de los Conjuros de la Sociedad, y como su título sugiere, está al cargo de enseñar a los *pathfinder* cómo utilizar la magia y cómo defenderse de ella".

Saber (geografía)

Durante el tiempo que han pasado entrenando con la Sociedad *Pathfinder*, los PJs han tenido la oportunidad de aprender cosas sobre la isla de Kortos, dónde se halla la Ciudad del Centro del Mundo. Un buen observador o un iniciado estudioso también pueden haber averiguado algo más sobre los Montes Kortos.

≥10 En el centro de la isla de Kortos se alzan los Montes Kortos, los más altos de la isla.

≥15 Tribus de centauros, arpías y minotauros pelean por el territorio cercano a los montes. Las arpías suelen estar en las zonas más altas, y los centauros controlan las llanuras.



KREIGHTON SHAINÉ

NIVEL, SUBGRADO Y CÓMO VOLVER A JUGAR

Como escenario del subgrado 1-2, *La Confirmación* puede jugar para obtener crédito con personajes de nivel 1 un número ilimitado de veces. Un jugador puede también puede recibir crédito por jugarlo y dirigirlo a un personaje de nivel 2 una vez.

A diferencia de otros escenarios, los subgrados de *La Confirmación* son únicamente de un solo nivel. Así, muchos encuentros solo presentan las criaturas y estadísticas del subgrado 1; las barras laterales de cómo adaptar los encuentros también describen cómo hacer el encuentro más desafiante para el subgrado 2. Cuando calcules el NMG para un grupo, redondea hasta entero más cercano y permite a un grupo con NMG 1,5 escoger qué subgrado quiere jugar.

Saber (historia)

≥15 Los branquiales son conocidos como los azlantes menores, y son humanoides anfibios que se cree que pueden ser los últimos descendientes de los azlantes.

≥20 Durante la Gran Caída, la Piedra Estelar chocó contra Golarion destruyendo los imperios humanos de Thassilon y Azlant. Los antepasados de los branquiales sobrevivieron al cataclismo porque recibieron la bendición de unos seres acuáticos que les permitió respirar bajo el agua.

≥25 Muchos eruditos creen que los terribles aboleth son los responsables de la transformación de los branquiales. Sin embargo, cualquier alianza entre ellos tuvo lugar hace más de mil años y los branquiales son ahora independientes.

EL INICIO DE ALGO ESPECIAL

Janira saca un enorme diario con tapas de cuero y lo abre encima de la mesa. “Antes de partir deberíamos poner en común lo que sabemos y trazar un plan. Después de todo, lo que suele determinar el éxito de una expedición es la cooperación y la preparación; empezaré yo”.

Janira se toma unos instantes para presentarse y aprender de los PJs antes de describirles hacia dónde se dirigen. Esto les dará a los jugadores una idea de lo exuberante que puede ser un *pathfinder* y les permitirá presentar a sus propios personajes; utiliza a Janira para motivar a los personajes a pensar cómo se unieron a la Sociedad *Pathfinder* y qué hicieron durante su entrenamiento.

Ella explica que se unió a la Sociedad hace cuatro años y la mayor parte de su historia (apéndice pág.**22). Luego invita a los PJs a hacer lo mismo con preguntas para facilitarles la explicación y el discurso “¿Qué puedes decir de ti? ¿Por qué te uniste a la Sociedad *Pathfinder*?”. Y seguirá preguntando para

mantener la atención. Sus preguntas pueden ayudar a los jugadores a pensar en sus personajes como algo vivo y no solo como una serie de números. Asegúrate de darle unos minutos a cada jugador.

Las preguntas de Janira pueden incluir las siguientes pero no se limitan a ellas): ¿Durante cuánto tiempo habéis sido iniciados (fueron los tres años completos o fuisteis reclutados mediante una orden de campo)? ¿Por dónde habéis viajado antes de llegar a la Gran Logia? ¿Dónde crecisteis? ¿Cuál era vuestra asignatura preferida, tipo de entrenamiento, ejercicio o maestro? ¿Qué tal os desenvolvéis en el combate?

Después de estas preguntas, anima a cada jugador a describir su personaje si ya lo ha pensado. ¿Qué ropas o armadura viste? ¿Tiene algún tatuaje o marca distintiva? ¿Qué hace a su personaje único?

Tras las presentaciones lee lo siguiente:

“Para empezar con los detalles de la misión”, dice con algo de vehemencia, “tras revisar los informes de mi misión, el maestro Shaine descubrió que no era una coincidencia que cada vez que entraban los branquiales en las cuevas fuera luna llena, y tampoco es una coincidencia que hayáis sido llamados ahora, justo antes de la luna llena. Creemos que mañana por la noche es el mejor momento para descubrir por qué esas cuevas son importantes y qué hacen exactamente los branquiales allí.

Las cuevas a las que viajamos están en la base de los Montes Kortos. Necesitamos avanzar cada minuto de luz para alcanzar las cuevas, cruzar las Tierras de los Túmulos, tomar el camino que lleva a Diobel y luego cruzar los bosques. Con un poco de suerte no nos encontraremos con ninguno de sus habitantes. Una vez en las cuevas deberemos trabajar en equipo para explorar y determinar si hay algún branquial o si lo ha habido recientemente. Debemos estar atentos a cualquier pista que pueda explicarnos el significado de esas cuevas”.

En este punto el DJ puede contestar cualquier pregunta que tengan los PJs sobre la tarea que deben realizar.

¿Por qué no vamos a caballo? “La zona a la que vamos está controlada por los centauros, si nos cruzamos con alguno de ellos verán como una afrenta que vayamos a caballo y puede ser peligroso. Nuestra misión es explorar las cuevas e investigar la actividad de los branquiales, no luchar con los habitantes locales”. Si algún personaje tiene montura como rasgo de clase, Janira le asegura que el personaje será capaz de convencer a los centauros de que pasen por alto a un solo caballo.

¿Cuánto tardaremos en llegar a pie? “Tendremos que andar todo el día de hoy y gran parte del de mañana. Sé que mantener un ritmo muy alto durante mucho tiempo puede ser agotador, pero debemos llegar a cualquier precio a las cuevas en el apogeo del ciclo lunar”.

LA CONFIRMACIÓN

¿Qué podemos encontrarnos durante por el camino? “Los centauros dominan las llanuras y los bosques cercanos a los Montes Kortos. Las zonas intermedias, los minotauros y los picos helados son el hogar de tribus de arpías. Siempre están compitiendo por el territorio, pero con un poco de suerte podríamos evitarlos y alcanzar nuestro objetivo (las cuevas) sin ningún problema”.

¿Hay otros peligros que podamos encontrarnos? “Siempre existe la posibilidad de que podamos encontrarnos con bandidos y hay varias docenas de depredadores en esos bosques. Debemos estar siempre preparados para cualquier imprevisto”.

¿Si los branquiales solo acuden durante la luna llena podría ser qué...? “Sé lo que estáis pensando pero no tengo razón alguna para pensar que su actividad esté relacionada con la licantropía”.

“Antes de partir, si no tenéis más preguntas, deberíamos repasar vuestro equipo y asegurarnos de qué no olvidamos nada importante”.

El DJ debería aprovechar para revisar el inventario de cada personaje. Busca equipo común como cuerdas, fuentes de luz, comida, maneras de encender el fuego, algo para curarse y otras cosas esenciales.

Janira sugiere otros objetos útiles como: contraveneno, fuego de alquimista, y demás, si los PJs tienen dinero para ello. Además insiste en la importancia de tomar notas entregando material de escritura a los que no lo tengan. Entrega a cada personaje una copia de la **Ayuda de juego: Diario Pathfinder** (consulta la página 24), ten en cuenta que algún jugador puede querer utilizar su propio material para tomar notas. Cualquier nota que los jugadores toman contribuye a conseguir las condiciones de victoria secundarias para este escenario basadas en acciones individuales, pero asegúrate que todo el mundo tiene acceso a papel y algo para escribir. Una vez Janira cree que los PJs están preparados para la aventura, los conduce al oeste desde Absalom y a través de las Tierras de los Tumbolos, llevando a cabo las últimas compras necesarias mientras abandonan la ciudad.

A. LA ÚLTIMA CLASE

La primera fase de su Confirmación lleva a los PJs a través de Absalom, cruzando las Tierras de los Tumbolos, por un camino bien conocido que lleva hasta Diobel, a través de los bosques que rodean los Montes Kortos y culmina en la entrada de las cuevas de las que Janira informó en su Confirmación. El viaje a través de la Ciudad del Centro del Mundo es rápido y sin incidentes, pero la larga travesía por las Tierras de los Tumbolos proporciona una excelente oportunidad para hablar sobre las clases de historia de Absalom del Maestro Shaine. La mayoría del viaje no tiene complicaciones, y Janira señala puntos de referencia para orientarse y situarse, montañas le-

NUEVOS JUGADORES

A diferencia de otros escenarios de la Sociedad *Pathfinder* publicados hasta la fecha, este escenario incluye múltiples opciones para muchos de los encuentros. La variedad en los encuentros es intencionada para proporcionar nuevas experiencias a jugadores que ya hayan jugado *La Confirmación*, no para animar a los DJ a escoger los encuentros más desafiantes. En mesas donde la mitad de los jugadores estén utilizando personajes de Sociedad *Pathfinder* por primera vez, recurre a las tablas aleatorias de encuentros proporcionadas en las barras laterales para adaptar el encuentro y consultar instrucciones de cómo seleccionar el encuentro más apropiado. Estas sugerencias ofrecen normalmente desafíos de nivel similar a otras opciones, aunque menos complicados de superar.

janas, flora y fauna, a lo largo de todo el viaje. No hay ningún encuentro durante el primer día de recorrido, y los PJs podrán descansar y prepararse para el día siguiente antes de adentrarse en terreno peligroso.

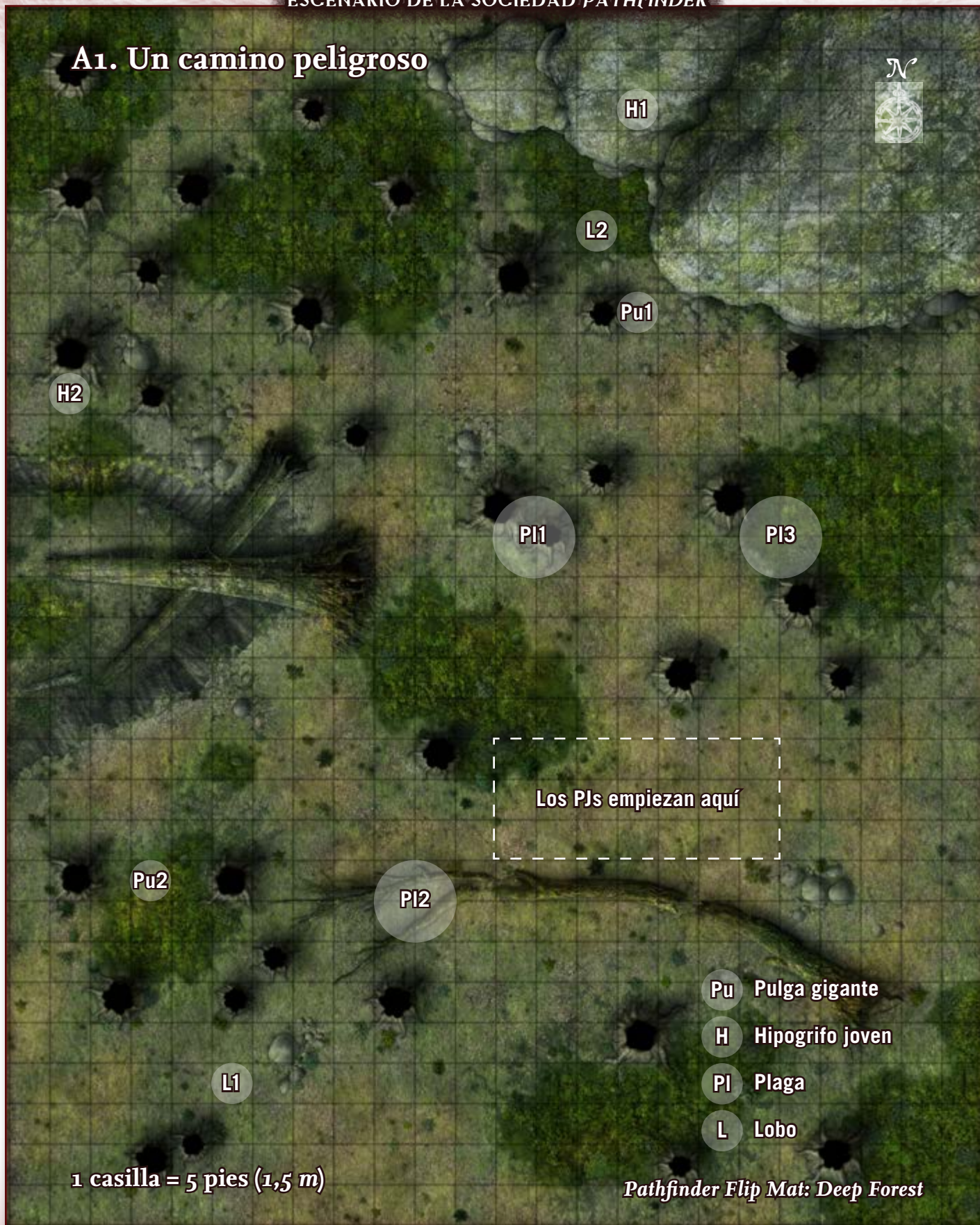
A1. Un sendero peligroso (VD varía)

Mientras el grupo se adentra en los bosques, los árboles son cada vez más altos y bloquean gran parte de la luz del sol, y la vegetación es cada vez más frondosa. Janira hace un alto y extrae una intrincada brújula plateada con el sello de la Sociedad *Pathfinder*: el Glifo del Camino Abierto. “Recibí este orientador cuando completé con éxito mi Confirmación. Si conseguimos nuestro objetivo en este viaje, vosotros también obtendréis el vuestro”. Lo mantiene abierto ante sí misma, y veis que las iniciales J. G. están grabadas en el interior de la tapa. Tras unos instantes observando la brújula dice, “Vamos por buen camino, debemos girar hacia el noroeste tras superar aquella gran roca”.

Los árboles de esta zona tienen troncos muy grandes y no dejan espacio para compartirlo con las criaturas. Diversas zonas donde la hierba crece más, pueden permitir que algo se oculte además de restringir el movimiento de aquellos que la crucen. Un gran afloramiento rocoso al este se yergue 20 pies (6 m) de alto, y un pequeño socavón en la parte noroeste cae de forma abrupta 10 pies (3 m).

Criaturas: los bosques de la base de los Montes Kortos son conocidos por albergar una amplia variedad de peligros, incluidos animales salvajes, grandes sabandijas e incluso bestias mágicas. Sin saberlo Janira, la ruta que ha trazado hasta la entrada de las cuevas lleva al grupo a los terrenos de caza de algunos depredadores locales. Si se trata de grandes bestias, los emboscan antes de que los PJs se detengan para comprobar su rumbo. Cualquier plaga de criaturas emerge después de que un árbol caiga cerca, asustando a los animales más pequeños que huyen del ruido en dirección a los PJs.

A1. Un camino peligroso



- Pu** Pulga gigante
- H** Hipogrifo joven
- PI** Plaga
- L** Lobo

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip Mat: Deep Forest

LA CONFIRMACIÓN

JANIRA GAVIX

VD 3

pg 25 (consulta la página 23 de los apéndices)

TÁCTICAS

Durante el combate Janira empezará el encuentro utilizando Interpretar (oratoria) para infundir valor relatando hazañas de grandes *pathfinder* (consulta la página 23) o simples palabras para promover el trabajo en equipo. Lanzará *inspiración gallarda* repetidamente, y sus conjuros y objetos mágicos más poderosos si la batalla no va bien. Cuando sea necesario, preferirá prestar un consumible de combate a utilizarlo ella misma para hacer que los aspirantes se luzcan.

Moral si no se retira todo el grupo, Janira rehúsa abandonar el combate.

PLAGA DE ARAÑAS (2)

VD 1

pg 9 cada una (*Bestiario*, pág. 22)

PLAGA DE SERPIENTES

VD 2

pg 16 (*Bestiary* 3)

PLAGA DE MOSQUITOS DE KORTOS

VD 2

N sabandija diminuta (plaga)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenida 14 (+1 Des, +4 tamaño)

pg 14 (4d8-4)

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

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 5 pies (1,5 m); volar 40 pies (12 m) (buena)

Espacio 10 pies (3 m); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales sangrar (1d3), enfermedad (malaria, CD 11), distracción (CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 13, **Con** 9, **Int** -, **Sab** 12, **Car** 9

Ataque base +3; **CMB** -; **CMD** -

Habilidades Percepción +9, Volar +11; **Modificadores raciales** Percepción +8

LOBOS (2)

VD 1

pg 13 cada uno (*Bestiario*, pág. 204)

HIPOGRIFOS JÓVENES (2)

VD 1

pg 16 cada uno (*Bestiary* 2)

PULGAS GIGANTES (3)

VD ½

pg 5 cada una (*Bestiary* 4)

Desarrollo: después del encuentro, Janira se apresura a proporcionar curación a cualquier PJ que lo necesita. Felicita a los PJs por su primer combate real en equipo, pero les ordena que

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO A1

Tira 1d6 y utiliza la siguiente tabla para determinar qué obstáculos encuentran los PJs en el área A1. Para mesas con muchos jugadores nuevos, considera enfrentar a los PJs a un encuentro con una plaga de arañas o lobos. Si los PJs no han hecho caso a los consejos de Janira de comprar armas de dispersión u otros objetos que afecten a las plagas, considera volver a tirar el dado con un resultado de 1 ó 2.

Subgrado 1

d6 Critaturas

1	2 plagas de arañas
2	1 plaga de mosquitos de Kortos
3	1 plaga de serpientes
4	2 lobos
5	2 hipogrifos jóvenes
6	3 pulgas gigantes

Subgrado 2

d6 Critaturas

1	3 plagas de arañas
2	2 plagas de mosquitos de Kortos y 2 pulgas gigantes
3	2 plagas de serpientes
4	3 lobos
5	1 hipogrifo y 1 hipogrifo joven
6	3 pulgas gigantes

Haz los siguientes cambios para adaptarlo a un grupo de cuatro PJs jugando en el subgrado 1: reduce los pg de las plagas de arañas a 5, sustituye los lobos por perros rabiosos (*Bestiario*, pág. 87), reduce los pg de inicio de los hipogrifos jóvenes a 10 pg, o quita una pulga gigante del encuentro.

Para adaptarlo a un grupo de cuatro PJs de subgrado 2 utiliza la tabla del subgrado 1.

lo recojan todo ya que hay que avanzar hacia las cuevas antes del anochecer. Cree con seguridad que si no llegan esta noche, cualquier branquial que haya acudido a las cuevas puede haber abandonado el lugar antes de que lleguen.

Mientras el grupo avanza por la espesura encuentra caminos bloqueados por objetos caídos, atajos cubiertos de vegetación y otros impedimentos que los retrasan. Si los PJs no superan una prueba de Supervivencia CD 15 (CD 17 en el subgrado 2), estos obstáculos les retrasan tres horas. Si esto ocurre, Janira les sugiere que aceleran el paso, lo que hace que cada uno se someta a una marcha forzada (*Reglas básicas*, pág. 171) lo que podría causarles daño no letal y quedar fatigados. Janira utiliza sus conjuros y objetos para curar este daño si lo sufren. Les deja a los PJs escoger si quieren forzar la marcha o no, ya que es su Confirmación. Si aceptan, adapta las descripciones a las condiciones de luz apropiadas. Además, si la mesa cuenta sólo con jugadores que ya han jugado

una vez por lo menos el escenario y eligen descansar durante la noche, esta elección modificará lo que encontrarán en el área B3.

A2. Un lío con cuernos.

El denso bosque se abre a un amplio claro en la base de un acantilado vertical. Gruesas enredaderas cubren la superficie del acantilado cayendo desde 30 pies (9 m) de altura. “¡Aquí! La entrada a las cuevas está tras esas enredaderas”, dice Janira con una amplia sonrisa mientras camina hacia la pared del acantilado, aparta varias capas de vegetación y deja entrever una ancha grieta en la superficie del acantilado. “Aquí es dónde vi entrar al branquial”.

Mientras hace señas en dirección a la grieta, el bosque cercano cobra vida, una multitud de animalillos grita y huye de algún peligro invisible y una gran criatura avanza entre la espesura destruyéndolo todo a su paso. La mediana grita con preocupación, “¡Rápido, escondeos antes de que nos vea!”. Como si hubieran invocado a la criatura con sus palabras, un enorme ser astado

surge de entre los árboles. Se levanta casi 8 pies de altura (2,4 m) sobre unas enormes pezuñas y blande una enorme hacha; la criatura de cabeza de toro emite un rugido de rabia desenfrenada cuando os ve.

Evaluando sabiamente que el minotauro está por encima de las posibilidades del grupo, Janira grita, “¡Un minotauro! Tenemos pocas posibilidades contra él. Tomad la mochila”, se quita la mochila, “y lanzaos de cabeza a las cuevas. Completad vuestra misión. Lo alejaré del lugar, lo perderé en el bosque y me reuniré con vosotros en cuanto pueda. Ahora ¡LARGAOS!”, arroja la mochila al interior de la grieta, lanza un conjuro y corre hacia el minotauro intentado alejarlo del lugar.

La entrada de las cuevas tan sólo tiene 5 pies (1,5 m) de ancho y se extiende 20 pies (6 m) por el interior de la roca antes de abrirse a un túnel más ancho. Con una prueba de Supervivencia CD 15 se encuentran varias huellas en el suelo, como si una maraña de humanoides hubiera pasado por este camino tan solo unas horas antes.

Criatura: un minotauro explorador, que ha estado siguiendo los movimientos de una tribu local de centauros, sale del bosque. Decide rápidamente que los PJs son probablemente aliados de los centauros, una amenaza que debe ser destruida inmediatamente, y avanza para atacar.

Los PJs deben escoger: hacer caso a Janira y huir a las cuevas, o ignorar sus órdenes y quedarse a luchar. El minotauro avanza hacia ellos, pero en cuanto entran en las cuevas, Janira se mofa de él en gigante y le lanza proyectiles para captar su atención y alejarlo. Si los PJs deciden luchar, ella hace lo que puede por ayudarles mientras les recuerda que aún pueden huir. Utiliza el mapa del área C de la página 20, pero sitúa a Janira con los PJs y al minotauro a 60 pies (18 m) al sur de donde está situado en el mapa.



MINOTAURO

VD 4

pg 45 (*Bestiario*, pág. 213)

Tesoro: los PJs que huyan a las cuevas podrán recuperar la mochila de Janira, que contiene todo el equipo listado en sus estadísticas en la página 23 de los Apéndices, excepto sus armas, su armadura, un *pergamino de estallido*, y una bolsa de maraña. Si los PJs luchan contra el minotauro, Janira utiliza sus propios conjuros y objetos para curarlos antes de entrar a las cuevas, pero ella retiene el resto de su equipo.

Desarrollo: los PJs deben correr a las cuevas, y si lo hacen verán cómo el minotauro persigue a Janira a través de los árboles, abriéndose paso por la densa maleza. Pronto el sonido de la persecución se va desvaneciendo y el bosque vuelve lentamente a la normalidad.

LA CONFIRMACIÓN

Si los PJs luchan contra el minotauro y salen victoriosos, la mediana les reprocha que lo hayan hecho, pero expresa su comprensión por su celo y aprecia que le hayan ayudado. Ella prefiere quedarse fuera y empezar a redactar el informe oficial de lo ocurrido, y les recuerda que se trata de *su* Confirmación, y que deben explorar las cuevas, encontrar cualquier pista de los branquiales y proporcionar un informe detallado.

Si derrotan al minotauro aquí, ignora el encuentro del área C.

B. LAS CUEVAS DE LOS PEREGRINOS

El sistema de cuevas discurre por debajo de la ladera de los Montes Kortos, aunque la mayor parte de ellas es tan sólo accesible mediante túneles diminutos. Todos los túneles en el área miden entre 3 pies (0,90 m) y 10 pies (3 m) de ancho y tienen una altura parecida, aunque la mayoría son cómodos de recorrer, con más de 7 pies (2,1 m) en cada dimensión. Las cuevas son húmedas, lo que incrementa la CD de las pruebas de Acrobacias en 2. El agua cae de las estalactitas y el murmullo de lejanos arroyos subterráneos crea un ambiente de misterio mientras los PJs las exploran. Las paredes están cubiertas de un hongo azul verdoso luminiscente que proporciona un poco de luz.

Una gran cantidad de petroglifos, la mayoría de animales marinos o motivos espirales, decora los túneles, haciéndose más frecuentes a medida que se aproximan a B2 y B3. Son relieves dejados por los peregrinos y místicos branquiales con el paso de los años; cada relieve es la prueba de que han estado en las cuevas, y conmemoran su peregrinación. La rugosa superficie de los relieves proporciona un lugar perfecto para el establecimiento de los hongos, provocando que crezcan más y brillen con más fuerza que el resto de lo que los rodea.

B1. Un ejercicio simple (VD variable)

El estrecho túnel se retuerce y gira durante cientos de pies (*treintenas de metros*) antes de abrirse lentamente a una cámara más ancha. Un gran agujero se extiende por todo lo ancho de la cámara y cae 10 pies (3 m). En el fondo del foso hay un montoncito de ropas.

Aquí el túnel es de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) y el techo está bastante desprovisto de estalactitas. Un PJ que supere una prueba de Saber (dungeons) o de Supervivencia CD 10 puede determinar que el agujero es artificial y, si se supera la prueba por 5 o más, diles que el agujero ha sido excavado por lo menos hace un año.

Trampa: el foso de 10 pies (3 m) de lado era una trampa de foso oculta utilizada por alguno de los habitantes de las cuevas, pero ha sido abandonada. No hay medios de fácil acceso para superarla. Los PJs están obligados a enfrentarse a un foso

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO B1

Tira 1d6, y utiliza la tabla que hay a continuación para establecer con qué tipo de foso se encuentran los PJs en el área B1. Para grupos con muchos jugadores nuevos, considera utilizar el foso básico. Añade 2 al resultado en el subgrado 2.

d6 Obstáculo

1-2	Trampa de foso inundado expuesto
3-4	Trampa de foso expuesto
5+	Trampa de foso con estacas expuesto

vacío, un foso inundado, o un foso con estacas afiladas clavadas en el suelo (consulta la tabla del cuadro B1 'Cómo adaptar el encuentro').

TRAMPA DE FOSO INUNDADO EXPUESTA

VD ½

Tipo mecánica; **Percepción** CD 0

EFFECTOS

Disparador ninguno; **Rearme** ninguno

Efecto foso de 20 pies (6 m) de profundidad (no hay daño por caída); fondo inundado (10 pies [3 m] de profundidad de agua); múltiples objetivos (todos los objetivos en un área de 10 pies [3 m])

TRAMPA DE FOSO EXPUESTA

VD ½

Tipo mecánica; **Percepción** CD 0

EFFECTOS

Disparador ninguno; **Rearme** ninguno

Efecto foso de 20 pies (6 m) de profundidad (2d6 de daño por caída); múltiples objetivos (todos los objetivos en un área de 10 pies [3 m])

TRAMPA DE FOSO DE ESTACAS

VD 1

Tipo mecánica; **Percepción** CD 0

EFFECTOS

Disparador ninguno; **Rearme** ninguno

Efecto foso de 10 pies (3 m) de profundidad (1d6 de daño por caída); estacas (ataque +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por objetivo para 1d4+2 de daño por estaca); múltiples objetivos (todos los objetivos en un área de 10 pies [3 m])

Tesoro: el montoncito de ropas es una *capa de resistencia +1*, propiedad perdida de otro peregrino.

Desarrollo: aproximadamente a 30 pies (9 m) del foso y fuera del campo visual en una esquina, hay un tablón de madera de 3 pies (1,5 m) de ancho apoyado contra el muro de la cueva. El branquial peregrino que está en la cueva lo dejó allí tras utilizar para cruzar el foso.

Recompensas: si no consiguen recuperar la *capa de resistencia +1*, reduce la recompensa de cada PJ en 83 po.

B2. La historia de la Humanidad.

Los túneles continúan, internándose hacia las profundidades bajo los montes Kortos abriéndose finalmente a una gran caverna. Lo que una vez fueron unos maravillosos relieves e inscripciones en las paredes ahora están altamente erosionados, y sus rasgos se han difuminado hasta el punto de hacer difícil la identificación de lo que una vez representaron. Un amplio túnel continúa por la parte más alejada a donde estáis, con unas antorchas de luz azulada dispuestas en los muros del pasillo.

Los grabados de esta cueva son de un estilo diferente a los petroglifos que pueden encontrarse en el resto de los túneles y datan de épocas anteriores a la exploración de estas cuevas por los branquiales. Repartidas por la caverna hay inscripciones de *La historia y el futuro de la Humanidad*, el principal texto sagrado de Aroden, así como imágenes que describen estos pasajes. Los grabados se centran en la parábola de los doce aspectos de Aroden, y tratan de ilustrar sus expectativas para la humanidad: artesano, artista, cazador, erudito, granjero, ladrón, mendigo, mercader, pastor, pescador, sastre y soldado.

Tan sólo cuatro de estos aspectos, determinados al azar por el DJ, pueden ser descifrados actualmente. Descifrar los relieves y las inscripciones es complicado debido a su estado de erosión; se necesita una prueba con éxito de Lingüística o de Saber (historia o religión) CD 15 para descifrar una sección de los grabados. También pueden utilizarse Percepción o Tasación con un penalizador -2. Las inscripciones combinan acuano y azlante, así que cualquier personaje obtiene un +2 a la prueba por cada uno de estos idiomas que entienda. Por cada 3 puntos en que superen la CD de la prueba, descifran una sección adicional, hasta un máximo de cuatro secciones independientemente del método utilizado.

En cuanto descifren una de las secciones podrán darse cuenta de que el contenido difiere un poco del texto sagrado conocido oficialmente de *La historia y el futuro de la Humanidad*, sugiriendo que es una versión anterior de dicho texto. Incluso habiendo desaparecido o muerto Aroden hace más de un siglo, estas cuevas aún preservan un poco de su magia divina, como una varita con una sola carga, y pueden otorgar bendiciones a cualquiera que lleve a cabo los pequeños rituales descritos en las parábolas. Los PJs tienen la oportunidad de llevarlos a cabo en la sección B3. Por cada parábola que los PJs descifren, dales una descripción del grabado y una pista sobre su significado como se detalla en la sección B3.

Cada una de las antorchas es una *antorcha siempre ardiente*.

B3. La visión de Aroden (VD 3)

La suave luz de los hongos circundantes se mezcla con el brillo de las antorchas revelando una gran cámara. Un gran estanque de agua se extiende por la zona más al sur del borde de la cámara,

reflejando la luz azul y verde que ilumina las grandes estalactitas que cuelgan del techo. Otros dos túneles al este y al oeste abandonan la cámara.

Surgiendo de la base del estanque hay una columna de roca con los lados lisos y acabada en plano, como si alguien hubiera cortado una gran estalagmita. Una representación en miniatura modelada con la misma piedra de una ciudad ocupa casi toda la superficie. Diminutos pendientes como monedas antiguas, piedras semipreciosas pulidas así como elaboradas pulseras de cuerda yacen esparcidas por toda la miniatura y pálidas ranas subterráneas se pasean sobre los edificios. El blando suelo de la caverna está cubierto de grava hasta el borde del estanque y multitud de ciempiés corren entre las piedrecillas en busca de alimento.

Aquí el techo es de 20 pies (6 m) de altura y está recubierto de estalactitas, algunas de ellas de más de 10 pies (3 m) de la punta a la base. Además de su impresionante geología, lo más relevante de la sala es el estanque de 15 pies (4,5 m) de profundidad y su diminuta ciudad. Una prueba de Saber (geografía, historia, ingeniería, local o religión) CD 10 puede identificar la ciudad como una réplica con gran detalle de Absalom, fácilmente identificable por la Catedral de la Piedra Estelar. Esta representación de la Ciudad del Centro del Mundo y del Mar Interior también funciona como un altar del dios muerto Aroden, que aún conserva suficiente poder como para bendecir a algunos peregrinos más.

Hay un breve ritual vinculado a cada uno de los aspectos de Aroden. Por cada una de las escenas descifradas en el área B2 puedes proporcionar a los PJs una descripción de la imagen de la parábola y un pista sobre el ritual que la acompaña, como se describe a continuación en la primera frase de la descripción de cada parábola. Cada beneficio que se consiga por completar un ritual permanecerá durante 24 horas, y el DJ deberá ser permisivo a la hora de decidir si las acciones de los PJs para completar el ritual con éxito son las adecuadas o no; una acción con buenas intenciones o una parecida a la necesaria debe ser suficiente.

Al artesano se le representa fabricando zapatos, botes, joyas y otras mercancías móviles, haciendo referencia al gusto de Aroden por ver cómo sus fieles crean nuevos productos a partir de materias primas. Para completar el ritual los PJs deben crear un simple objeto a CD 5 y depositarlo en la réplica de Absalom, hay piedras y barro en la zona que pueden utilizar para fabricarlo. Completar el ritual otorga a los PJs un bonificador +1 por competencia a las pruebas de Percepción para encontrar objetos ocultos y puertas secretas.

El artista aparece pintando murales en los muros de edificios imponentes, asociados con Aroden en la ciudad de Absalom con bellos colores que impresionan a todo aquel que lo visita. Para completar este ritual un PJ debe decorar o pintar uno o más edificios de la miniatura de Absalom. Un PJ puede identificar varios guijarros como pigmento por el estanque así

B2. La historia de la humanidad



A B1



B2

A Modelo de Absalom

U Uori

B3

U

A

A B5



A B4



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat: Darklands

como edificios con pintura con una prueba de Artesanía (pintura), Saber (naturaleza) o una habilidad similar CD 12 y es fácil recoger varias de estas piedras para pintar de forma vulgar. Completar este ritual otorga un bonificador de +1 por competencia a las pruebas de Percepción para detectar criaturas.

El cazador se muestra cazando a una criatura serpentina gigantesca y luego exhibiendo su trofeo por las calles de la ciudad, explicando a toda la Humanidad que los bosques son seguros una vez los monstruos han sido eliminados. Para completar el ritual del cazador, un PJ debe matar a uno de los ciempiés que merodean por la orilla del estanque (CA 17, 4 pg) y colocar un trozo del mismo en la ciudad en miniatura. Completar el ritual garantiza a todos los PJs un bonificador +1 por esquivar a la CA contra ataques producto de una acción de carga.

El erudito es representado escribiendo en una hoja de papel y leyéndosela a los que pasan, como se decía que Aroden sonreía a aquellos que representaban la historia y el conocimiento para compartirlas con los demás. Para completar este ritual los PJs deben escribir un hecho histórico, un axioma o cualquier otro conocimiento en un trozo de papel y dejarlo en la réplica de la ciudad. Completar el ritual garantiza un bonificador +1 por competencia a las pruebas de Saber para identificar las habilidades y debilidades de las criaturas.

Al granjero se le representa arando cuatro surcos en un campo, recordando la profecía de Aroden de que la humanidad deberá preparar el suelo rocoso para sembrar, y quitar guijarros del suelo fértil durante generaciones. Para completar el ritual, los PJs deben utilizar un dedo, una vaina de espada u otro objeto para crear cuatro surcos en la grava cercana al estanque. Completar el ritual otorga a los PJs un bonificador +1 por suerte a las salvaciones de Fortaleza contra venenos.

Al ladrón se le representa robando una gema de una tienda mientras susurra una oración, aludiendo al pasaje que dice que el latrocinio es una forma de alabanza porque algo que valga la pena robar es digno de elogio por su buena factura. Para completar este ritual los PJs deben robar una de las piedras coloreadas de la ciudad en miniatura sin que nadie diga nada durante un minuto. Completar el ritual garantiza a cada PJ un bonificador +1 por competencia a la CA contra un solo ataque hecho mientras el PJ tiene cobertura.

El mendigo aparece representado de rodillas alzando un cuenco de limosnas al cielo, y representa la humildad que de Aroden ante todo, para que nadie olvide lo que le ofreció a la Humanidad. Para completar el ritual del mendigo, los PJs deben arrodillarse ante la réplica de la ciudad mientras confiesan alguno de sus defectos a otro personaje, o cualquier acto de humildad ante el estanque. Completarlo otorga a los PJs un bonificador +1 por suerte a la CA durante un asalto de sorpresa estando desprevénidos.

El mercader es representado pesando y comerciando con monedas de diversos tamaños, una referencia al texto sagrado

que dice que la paz traerá comercio y prosperidad a todo el mundo. Para completar este ritual los PJs deben depositar una de sus monedas en la ciudad en miniatura y tomar otra a cambio. Esto les garantiza un bonificador +1 por competencia a las pruebas de Tasación para determinar el valor de los objetos y a las de conocimiento de conjuros para identificar propiedades de objetos mágicos.

Al pastor se le representa llevando animales desde el tumulto de la ciudad hasta los pastos cercanos, como Aroden bendecía a los líderes que con intuición dirigían a la gente a lugares y obras beneficiosas para ellos. Para completar este ritual los PJs deben espantar a las ranas de la réplica de la ciudad y hacerlas saltar al agua, una prueba de empatía salvaje, Intimidar o Trato con animales CD 10. Completarlo otorga un bonificador +2 introspectivo a una tirada para ayudar a otro en las siguientes 24 horas.

Al pescador se le representa arrastrando una enorme captura de pescado hacia Absalom, ilustrando la declaración de Aroden de que una gran cantidad de criaturas puede llevar a cabo grandes obras, pudiendo doblegar la Naturaleza o alimentar a toda una nación. Para completar el ritual los PJs deben capturar uno de los peces ciegos de cueva que nadan por el estanque, (lo que requiere un ataque sin armas contra CA 15) y colocarlo en la ciudad en miniatura. Completar este ritual otorga a los PJs un bonificador +2 introspectivo a una única maniobra de combate llevada a cabo durante las siguientes 24 horas.

Al sastre se le representa cosiendo una gran pieza de ropa con diferentes motivos, que envuelve la ciudad como un foso, haciendo referencia a la proclamación de Aroden de que cuando sea tejida la fe de todos los pueblos unidos, será la fuerza más grande de la humanidad. Para completar este ritual los PJs deben envolver con tela la réplica de la ciudad. La circunferencia es de unos 10 pies (3 m), y requiere dos capas de tamaño medio, o bufandas o pañuelos largos o cualquier otra combinación. Completar este ritual garantiza a cada PJ un bonificador +1 en un solo ataque contra un enemigo flanqueado durante las siguientes 24 horas.

El soldado se representa recorriendo con una linterna las calles de la ciudad, según la profecía del dios muerto de que los que vigilan llevarán la luz a los rincones más oscuros del mundo para expulsar de ellos a las sombras. Para completar este ritual los PJs deben colocar una antorcha o cualquiera otra fuente de luz en la ciudad en miniatura (puede ser una de las que hay en el pasillo cercano). Completarlo garantiza a cada PJ un bonificador +1 introspectivo a la CA si ha sufrido daño desde el inicio del turno anterior.

Criaturas: arrodillado en el agua hay un peregrino branquial solitario llamado Uori, un oráculo sordo que ha viajado hasta el lugar para ‘escuchar’ a las aguas sagradas. Él, como muchos branquiales que han hecho este viaje antes, ve el agua pura de la fuente como un signo sagrado y trata esta cueva con reverencia. Los branquiales han elegido desconocer la asocia-

LA CONFIRMACIÓN

ción anterior de la cueva con Aroden, a quién no tienen ninguna razón para amar.

Si los PJs deciden pasar inadvertidos para el branquial, es poco probable que los detecte por su penalizador -4 a la Percepción al estar sordo. Su actitud es indiferente a los visitantes al principio mientras no lleven a cabo actos irreverentes, y leerá los labios pacientemente a cualquiera que quiera comunicarse con él. Si alguno de los PJs luce la *capa de resistencia* +1 recuperada del área B1, cualquier PJ que supere una prueba de Averiguar intenciones CD 15 podrá observar que Uori mira la capa con mucho interés, y si supera una prueba de Percepción CD 15 puede darse cuenta de que sus ropas son muy similares y del mismo color que la capa. Dar la capa al branquial como regalo otorga un +8 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para influenciarlo. Mientras su actitud sea indiferente o mejor no se opondrá a los rituales de los PJs, y tan solo los mirará con ironía y diversión ante las bufonadas de los habitantes de la tierra firme.

Si mejoran su actitud a amistosa, rompe su silencio e informa a los *pathfinder* de que han entrado en un lugar sagrado para los branquiales, que una vez fue sagrado para Aroden, el dios muerto de la Humanidad, pero tras un siglo los grabados en la caverna cercana se erosionaron y se difuminaron, y especula que en breve la influencia de Aroden desaparecerá por completo. Ahora bien, otras criaturas han invadido el lugar y no son tan afables como los PJs. Si acaban con las criaturas en B4 y B5, la actitud de Uori pasa a colaboradora, y querrá explicar a los PJs lo que sabe sobre los grabados de B2, ayudando a los PJs. Además les ofrece su *varita de escudo de la fe* como símbolo de buena voluntad.

Si la actitud pasa a malintencionado porque los PJs fallan sus pruebas de Diplomacia u otras circunstancias les pedirá con firmeza que abandonen la caverna y no le molesten, enfadándose aún más si intentan llevar a cabo los rituales arodenitas sin hacer caso a sus palabras. Si pasa a hostil, interpreta los actos de los PJs como actos irreverentes y usa la fuerza para echarlos.

UORI

VD 3

Oráculo branquial anciano 4 (*Guía del jugador avanzada, Advanced Race Guide*)

N humanoide mediano (acuático)

Inic -4; Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 armadura)

pg 33 (4d8+12)

Fort +2, Ref +1, Vol +7

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Bastón +3 (1d6-2)

A distancia Ballesta ligera +5 (1d8/19-20)

Conjuros de oráculo conocidos (NL 4º; Concentración +9)

2º (4/día) *estallido de sonido* (CD 17), *corriente de*

deslizamiento^{GA} (CD 17), *curar heridas moderadas*

1º (8/día) *convocar monstruo I*, *curar heridas ligeras*, *niebla de oscurecimiento*, *santuario* (CD 16), *toque del mar*^{GA}

0 (A voluntad) *crear agua*, *detectar magia*, *estabilizar*, *leer magia*, *luz*, *purificar comida y agua*.

Misterio olas

TÁCTICAS

Durante el combate si es provocado hasta el combate, Uori lanza *niebla de oscurecimiento* y sale a la superficie del agua con la revelación *viaje fluido*. Entonces lanza *santuario* con la esperanza de que los PJs abandonen el lugar sin más incidentes. Si lo presionan a atacar utiliza una mezcla de conjuros y virotes de ballesta en su intento de repeler a los invasores de la tierra firme.

Moral Uori rechaza abandonar su lugar sagrado y continúa luchando hasta que los PJs abandonan la cámara.

ESTADÍSTICAS

Fue 7, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 20

Ataque base +5; BMC +3; DMC 13

Dotes Dureza, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +8, Conocimiento de conjuros +4, Curar +5, Diplomacia +12, Lingüística +1, Nadar +9, Saber (historia) +4, Saber (religión) +5, Supervivencia +2

Idiomas aboleth, común; lectura de labios

CE anfibio, dependencia acuática, maldición del oráculo (sordera), resistencia a los encantamientos, revelaciones (viaje fluido, visión de agua)

Consumibles de combate *aceite de silencio*, *piedra de trueno* (2), *poción de curar heridas leves* (2), *varita de escudo de la fe* (NL 6º, 10 cargas); **Equipo** ballesta ligera con 20 virotes, bastón, camisote de mallas de GC, 3 po

Si la mesa consiste en personajes que ya han jugado la partida anteriormente y han descansado durante la noche en el área A1, un branquial muerto viviente ha matado al oráculo mientras meditaba. Sustituye a Uori por los esqueletos y zombis branquiales, y utiliza la tabla aleatoria en el recuadro 'Cómo adaptar el encuentro B4' para determinar la amenaza a la que se enfrentan los PJs.

B4. Callejón sin salida



D Dhampiro **M** Muerto viviente

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

M3

M2

D

M4

M1

Pathfinder Map Pack: Caverns

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO B4

Tira 1d6, y utiliza la siguiente tabla para determinar qué tipo de muerto viviente encuentran los PJs en el área B4.

d6	Criaturas
1-2	4 esqueletos branquiales
3-4	3 zombis branquiales
5-6	2 esqueletos y 2 zombis branquiales

Para adaptarlo a un grupo de cuatro PJs, retira un zombi branquial de cualquier encuentro con zombis. Si no hay zombis, retira un esqueleto branquial.

En el subgrado 2, aplica la plantilla simple Criatura avanzada (*Bestiario*, pág. 294), y convierte cada zombi en un zombi de la peste (*Bestiario*, pág. 289).

ESQUELETO BRANQUIAL (4)

VD 1/3

Utiliza las estadísticas de un esqueleto humano (*Bestiario*, pág. 137-138)

pg 4 cada uno

ZOMBI BRANQUIAL (3)

VD 1/2

Utiliza las estadísticas de un zombi humano (*Bestiario*, pág. 288-289)

pg 12 cada uno

Recompensas: si los PJs no consiguen evitar a Uori, negociar con él o derrotarlo, reduce la cantidad de oro ganada por cada PJ en 137 po. En el caso de que sea una sesión con un grupo que ya ha jugado anteriormente la partida, decidan descansar durante la noche y de esta manera no se encuentren con Uori, reduce el oro que obtienen en una cantidad igual si no consiguen derrotar a las criaturas de esta zona. Si los PJs le entregan la *capa de resistencia +1* a Uori, táchala de la hoja de crónica.

B4. Callejón sin salida (VD 2)

(NdC: juego de palabras intraducible entre 'dead end' y 'undead end'; hemos optado por darle sentido en español y explicarlo. 'Dead end' es un callejón sin salida de por sí, y si además le pones muertos vivientes [undead] aún tiene menos salida).

El húmedo aire de las cuevas se vuelve rancio a medida que se avanza por el túnel, y conforme los PJs se aproximan al área, el hedor a descomposición aumenta hasta hacerse palpable. El túnel gira hacia el este y se abre a una pequeña cámara cubierta de trozos de cristales rotos, papeles desgarrados y otros restos sin utilidad. El cuerpo de un dhampiro yace boca abajo en dirección al final de la cueva.

Criaturas: el difunto dhampiro era un nigromante que utilizaba esta caverna como lugar aislado para practicar su arte,

LA CONFIRMACIÓN

pero tras un error mientras animaba un branquial muerto, sus creaciones se volvieron contra él. Estas criaturas sin mente atacan a cualquier criatura viva en cuanto la ven.

ESQUELETO BRANQUIAL (4)

VD 1/3

Utiliza las estadísticas de un esqueleto humano (*Bestiario*, pág. 137-138)

pg 4 cada uno

ZOMBI BRANQUIAL (3)

VD 1/2

Utiliza las estadísticas de un zombi humano (*Bestiario*, pág. 288-289)

pg 12 cada uno

Tesoro: entre los cadáveres hay una nota escrita por el dhampiro que detalla sus planes para crear un ejército de muertos vivientes creados a partir de los 'hombres pez' que frecuentan estas cuevas. Además, el DJ podría elegir al azar dos piezas de tesoro de la lista que sigue a continuación o aquellas que mejor se adapten al grupo: *amuleto de armadura natural* +1, *anillo de protección* +1, *ballesta ligera* +1, *brazales de armadura* +1, *cuero tachonado* +1, *elixir de nadar*, *espada larga* +1, *escudo ligero de madera* +1, *flechas* +1 (20) o *perla de poder* (nivel 1).

Desarrollo: si los PJs revisan la cámara y superan una prueba de Percepción CD 20 encuentran un túnel secreto en el muro norte, que conduce al área B6. Si los PJs avanzan por éste, empezarán a escuchar débiles sonidos de pelea y una voz de mujer que reconocen, medio gritando y medio recitando, "¡Como el legendario Gragaro Voth luchó contra las bestias salvajes en las profundidades de las junglas de la Extensión de Mwangi, así acabaré contigo, loco servidor de Lamashtu!". Janira Gavix está luchando contra el minotauro en la superficie, tras fallar en su intento de librarse de la criatura en el bosque. Continúa evitando y esquivando al minotauro hasta que los PJs llegan al área C.

Recompensas: si los PJs no derrotan a los branquiales muertos vivientes reduce el oro obtenido por cada PJ en 66 po. No reduzcas esta cantidad si los han derrotado en B5 en lugar de aquí. Tacha los objetos que no aparezcan de la hoja de crónica.

B5. Los moradores de las profundidades (VD 2)

El túnel que discurre del lugar sagrado de los branquiales es de unos 3 pies (1,5 m) a 6 pies (3 m) de ancho y está recubierto por el omnipresente hongo luminiscente. Los PJs encuentran muchos lugares donde el túnel se abre en diferentes direcciones, todos ellos demasiado estrechos como para pasar por ellos sean cuales sean las habilidades de los PJs, muchos de los cuales vuelven al camino principal, o terminan cegados por un derrumbe. La excursión por el sinuoso túnel de esta gran caverna durará unos 20 minutos para criaturas con una velocidad de 30 pies (9 m). Cuando los PJs lleguen al área B5 lee o comenta el siguiente texto:

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO B5

Tira 1D6, y utiliza la siguiente tabla para determinar con qué criaturas subterráneas se encuentran los PJs en el área B5.

d6 Criaturas

1-3	2 kóbolds y una trampa de dardo envenenado
4-6	3 canijos y 1 ciempiés gigante

Para adaptar el encuentro a un grupo de cuatro personajes, quita un kóbold o un canijo del encuentro.

En el subgrado 2, aplica a cada criatura la plantilla simple Criatura avanzada (*Bestiario*, pág. 294). Substituye el veneno aceite de sangre verde de la trampa por veneno de araña mediana.

El persistente fulgor del hongo azulado alumbra levemente el camino a las profundidades bajo los Montes Kortos. Los túneles se ensanchan para revelar un río poco profundo que divide una inmensa cámara en dos partes: norte y sur. Al este, un pequeño túnel abandona la cámara con una inclinación empinada.

En la caverna la penumbra da paso a la oscuridad de norte a sur. La cámara se extiende 100 pies (30 m) en cada dirección pero no hay nada más de interés excepto la entrada y la salida del antiguo río, responsable durante siglos de la creación de esta gran cámara y de los túneles colindantes. El río tiene en esta sección una anchura de entre 10 pies (3 m) y 15 pies (4,5 m) pero tan solo 1 pie (30 cm) de profundidad, y fluye de forma lánguida e imperceptible; trata las casillas con agua como ciénaga superficial (*Reglas básicas*, pág. 426-427)

Criaturas: muchas criaturas se han instalado recientemente en las cuevas. Estos son los exploradores de sus tribus, cuyos jefes esperan establecer su hogar en nuevos lugares de los Montes Kortos. Los PJs se encuentran con un par de kóbolds que acaban de instalar una trampa de dardo envenenado y están inspeccionando el túnel que lleva a la superficie, o con un trío de canijos que viaja con un ciempiés gigante como protección.

KÓBOLDS (2)

VD 1/4

pg 5 cada uno (*Bestiario*, pág. 190)

CANIJOS (3)

VD 1/4

pg 3 cada uno (*Bestiario*, pág. 49)

CIEMPIÉS GIGANTE

VD 1/2

pg 5 (*Bestiario*, pág. 53)

Trampa: si se encuentran con los kóbolds, hay una trampa de dardo envenenado que se dispara tras accionar una ancha placa de presión oculta bajo el cieno y la grava de la orilla del río subterráneo.

B5. Moradores de las profundidades



Las criaturas enemigas empiezan aquí

1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Map Pack: Caverns

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO B6

Tira 1d6, y utiliza la siguiente tabla para determinar con qué criaturas subterráneas se encuentran los PJs en el área B6.

d6 Criaturas

1-2	Cubo gelatinoso joven
3-4	2 amebas gigantes
5-6	Moho mucilaginoso

Para adaptar el encuentro a un grupo de cuatro jugadores, reduce los puntos de golpe iniciales del cubo gelatinoso joven a 34 y reduce la CD de su habilidad de Parálisis en 2, quita una ameba gigante del encuentro, o reduce los puntos de golpe iniciales del moho mucilaginoso a 20 y reduce la CD de su habilidad de Envolver y de Enfermedad en 1 cada una.

En el subgrupo 2, añade al encuentro una ameba gigante.

TRAMPA DE DARDO ENVENENADO

VD 1

Tipo mecánica; **Percepción** CD 20; **Inutilizar mecanismo** CD 20

EFFECTOS

Disparador contacto; **Rearme** ninguno

Efecto Ataque +10 a distancia (1d3+ aceite de sangerverde; herida; *salvación* Fort CD 13; frecuencia 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1 Con; *cura* 1 *salvación*)

Desarrollo: si los PJs avanzan por el túnel del este empezarán a escuchar débiles sonidos de pelea y una voz de mujer que reconocen y medio recitando, “¡Como el legendario Gragar Voth luchó contra las bestias salvajes en las profundi-

dades de las junglas de la Extensión de Mwangi, así acabaré contigo, loco servidor de Lamashtu!”. Janira Gavix está luchando contra el minotauro en la superficie, tras fallar en su intento de librarse de la criatura en el bosque. Continúa evitando y esquivando al minotauro hasta que los PJs llegan al área C.

Recompensas: si los PJs no consiguen derrotar a los kóbolds o a los canijos, reduce la cantidad de oro que recibe cada uno en 66 po. No reduzcas la cantidad de oro obtenido si los PJs derrotaron el encuentro del área B4.

B6. Paso estrecho (VD variable)

La ruta a la superficie lleva a un laberinto de estrechos túneles que incluyen empinados ascensos y cortas escaladas en su recorrido de este a oeste. Mientras avanzan, escuchan sonidos de un combate lejano que resuena en las cuevas, entremezclados con los inspiradores relatos de famosos *pathfinder* y sus hazañas heroicas: es la intensa lucha entre Janira y el minotauro. Cuando los PJs lleguen al área B6, las palabras de Janira serán lo suficientemente audibles como para otorgarles los beneficios de su habilidad de clase Inspirar valor durante 7 asaltos y persiste 2 asaltos más por su dote Inspiración persistente.

Los estrechos túneles van de 2 pies (60 cm) a 5 pies (1,5 m) de ancho y unos 9 pies (2,7 m) de alto. Los resbaladizos túneles y las inclinaciones en su recorrido aumentan la CD de la pruebas de Acrobacias en 4.

Criaturas: el tránsito regular de canijos, dhampiros, kóbolds y otras criaturas han atraído a cienos sin mente que permanecen a la espera de su próxima y desafortunada víctima. Las amebas gigantes yacen fuera del alcance de la vista, y los mohos o cubos gelatinosos se ocultan a plena vista con su habilidad Quedar inmóvil o Transparente, respectivamente, y

B6. Paso estrecho

1 casilla = 5 pies (1,5 m)



A Ameba gigante

C Cubo Gelatinoso

M Moho mucilaginoso

Pathfinder Map Pack: Caverns

atacan o se vuelven atrevidos cuando son atacados o sus presas están a corto alcance.

CUBO GELATINOSO JOVEN

VD 2

pg 42 (*Bestiario*, págs. 59, 295)

AMEBAS GIGANTES (2)

VD 1

pg 15 (*Bestiario 2*)

MOHO MUCILAGINOSO

VD 2

pg 28 (*Bestiario 2*)

Desarrollo: una vez uno de los PJs alcance el extremo este, podrán ver un leve resplandor al final del túnel, el reflejo de la luz de la luna., si forzaron la marcha, o la luz del sol si descansaron en el área A1. Además, el sonido de la oratoria de Janira es cercano y claro. Alcanzar la superficie en el área C supone cruzar 120 pies (36 m) de túneles resbaladizos.

C. EL EXAMEN FINAL

La luz de la superficie os proporciona un merecido descanso del hongo verde azulado luminoso de las cuevas. La luz ilumina un arroyo cuyo cauce se acelera por la crecida causada por el agua de una tormenta montañas arriba. Una repisa se alza hacia el oeste hasta la espesura del bosque cercano.

Los PJs emergen de las cuevas a un claro de 40 pies (12 m) en la base de los Montes Kortos. La luna llena en su zenit proporciona una tenue luz a todo el área, suficiente para iluminar incluso la frondosa capa de hojas de las copas de los árboles: Si los PJs descansaron en el área A1, es de día. Estos claros del bosque están cubiertos de matorral que se trata como maleza rala (*Reglas básicas*, pág. 425), creando una zona de terreno di-

ENCUENTRO OPCIONAL

El área B6 es un encuentro opcional y puede ser omitido si no queda mucho tiempo. Juega el encuentro tan sólo si queda una hora o más de tiempo de juego; si no, pasa directamente al área C.

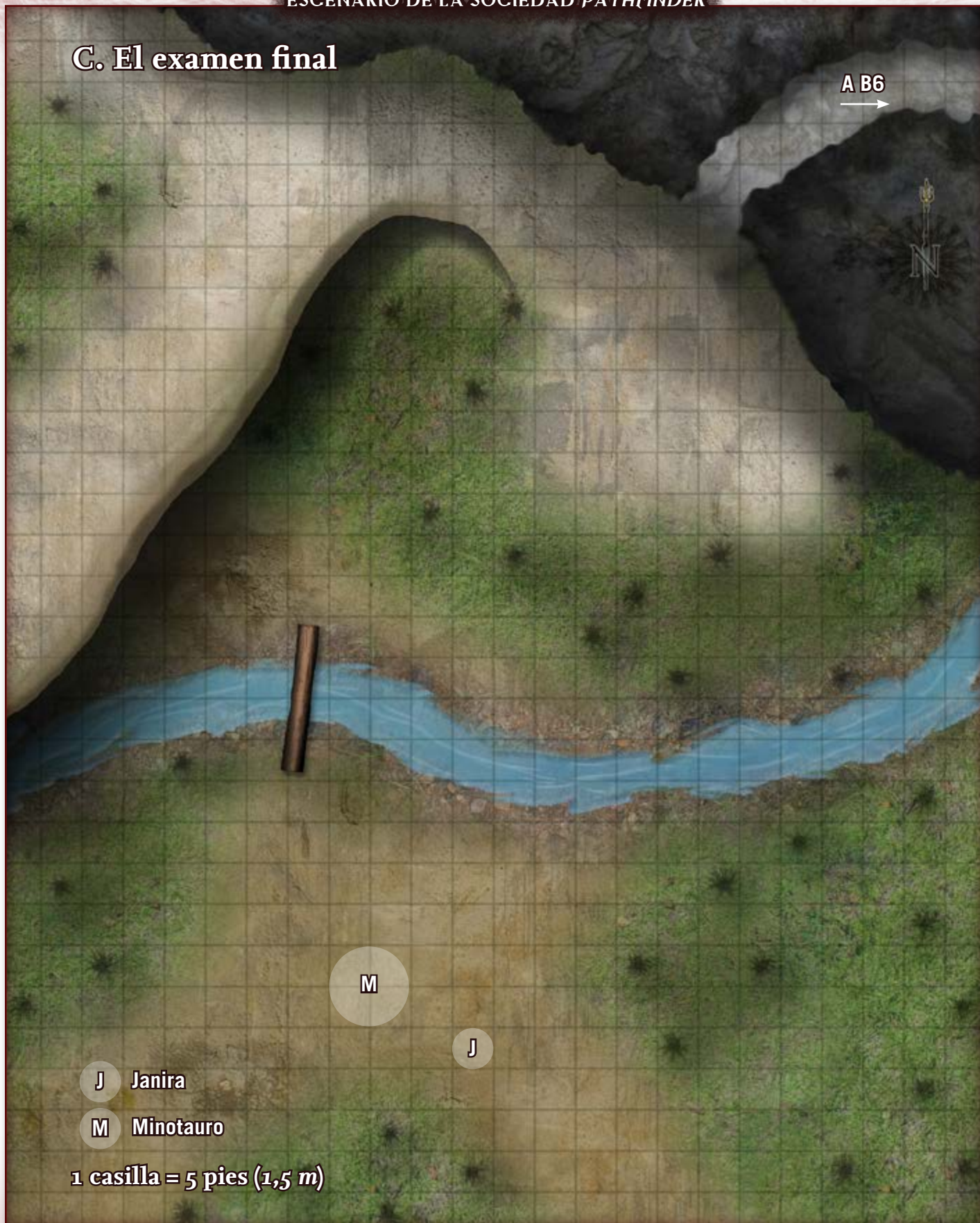
fícil, que proporciona cobertura. Los árboles tan sólo tienen unas décadas de vida y no ocupan una casilla por completo. Una criatura que comparte espacio con uno o más árboles se beneficia de cobertura parcial.

El arroyo tiene 10 pies (3 m) de ancho y 5 pies (1,5 m) de profundidad en esta zona, y el agua fluye de este a oeste a 30 pies (9 m) por asalto. Trátalo como aguas bravas, que requieren una prueba de Nadar CD 15 para cruzarlo. Una criatura grande puede caminar por el agua como si fuese terreno difícil con una prueba de Fuerza CD 12. Si falla la prueba se queda quieta y no puede mover más en dicho asalto. Un tronco de 3 pies (1 m) de diámetro cruza el río de orilla a orilla, creando un puente improvisado. El tronco está resbaladizo por el agua del río que lo salpica, y cruzarlo a mitad de movimiento requiere una prueba de Acrobacias CD 7, durante ese tiempo la criatura se considera desprevénida por moverse a través de una superficie estrecha. Si la criatura falla la prueba, cae al agua si no supera una tirada de salvación de Reflejos CD 13; en este caso queda estirada sobre el tronco.

La pendiente de la parte oeste se alza gradualmente hasta una altura de 20 pies (6 m), y las criaturas de pie en la parte alta se benefician de un lugar privilegiado del campo de batalla y de una clara ventaja para disparar armas a distancia.

Criaturas: a casi 100 pies (30 m) de la entrada de la cueva, Janira Gavix está enzarzada en combate con el incansable minotauro, en una zona despejada al sur del arroyo. Durante el

C. El examen final



LA CONFIRMACIÓN

tiempo que han tardado en llegar los PJs, ha gastado todos sus conjuros diarios, ha usado su pergamino de *hacer añicos* para dañar el hacha de su enemigo, y ha sufrido varias heridas. Cuando los PJs ven a las dos figuras tras salir de la cueva, Janira grita “¡Bestia vil, no sé que sustenta tu negro corazón, pero no fallaré en mi deber! ¡Te sacaré de este bosque enviándote de vuelta a las colinas de las que viniste!”.

JANIRA GAVIX

VD 3

Pg 25 (actualmente 8, consulta la página 23 de los Apéndices)

ATAQUE

Ataques especiales interpretación de bardo (le quedan 2 asaltos)

TÁCTICAS

Antes del combate Janira está fatigada (-2 a Fuerza y Destreza) y tiene 1 punto de daño no letal.

Durante el combate da un paso de 5 pies (1,5 m) para apartarse del minotauro y con su látigo intenta desarmarlo. Tras esto intenta utilizar su última bolsa de maraña y huir hacia los PJs.

Moral sin conjuros y sin manera de escapar del minotauro, Janira busca desesperadamente una forma de escapar de la muerte.

MINOTAURO

VD 4

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +0; visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +10

DEFENSA

CA 14, toque 9, desprevénido 14 (+5 natural, -1 tamaño)

pg 45 (actualmente 38; 6d10+12)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +5

Aptitudes defensivas astucia natural

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Hacha de batalla rota +7/+2 (2d6+4/x2) y Cornada +4 (1d8+2)

A distancia Jabalina +5 (1d8+4)

Espacio 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada +11, 2d6+6)

TÁCTICAS

Durante el combate intenta acabar con Janira de un solo golpe. Una vez Janira esté fuera de combate se fijará en los PJs si se han unido a la lucha. Si no, inspeccionará a la mediana caída y la rematará. Sobrepasado en número por los PJs, intenta que sus ataques cuenten renunciando a utilizar su dote Ataque poderoso, y repartirá sus ataques entre sus múltiples objetivos, ahuyentándolos si le es posible.

Moral intentará huir si queda reducido a 10 pg o menos.

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 21

CÓMO ADAPTAR EL ENCUENTRO C

Para adaptar el encuentro a un grupo de cuatro jugadores, considera al minotauro fatigado y con un punto de daño no letal por su ardua persecución. Recuerda que además de las penalizaciones, su estado no le permite utilizar su ataque especial Carga poderosa.

En el subgrado 2, utiliza el encuentro tal y como está escrito para cuatro personajes. Para un grupo de cinco o más personajes, equipa al minotauro con una gran hacha rota, incrementando su daño base a 3d6. Además, el minotauro empieza el encuentro totalmente curado a 45 pg.

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

Habilidades Intimidar +5, Percepción +10, Sigilo +2, Supervivencia +10

Modificadores raciales +4 Percepción, +4 Supervivencia

Idiomas gigante

Equipo hacha de batalla rota, jabalina (3)

Desarrollo: si salvan la vida a Janira, esta se lo agradecerá profusamente a los PJs y les prometerá tanto ayudarles en sus misiones futuras como redactar una brillante recomendación por su heroísmo. Tras alabar sus actos hace una pausa para reflexionar y les pregunta con impaciencia sobre sus hallazgos en las cuevas. Les proporciona consejo y apoyo moral si parecen haberse esforzado en comprender el significado de las cuevas, pero no les acompaña a las cuevas para ayudarles a interpretar y catalogar el área, esta es su Confirmación, después de todo. Con su guía a salvo, los PJs son libres de explorar el resto de las cuevas en su tiempo libre. Cualquier encuentro que deban superar o evitar se considerará como un encuentro opcional, y los PJs podrán enfrentarse a ello sólo si el tiempo lo permiten y tienen ganas de hacerlo.

Recompensas: si no consiguen derrotar al salvaje minotauro, reduce la cantidad de oro obtenido por cada PJ en 145 po.

CONCLUSIÓN

Una vez terminan su exploración de las cuevas, Janira (si sigue con vida) conduce la expedición de vuelta a Absalom sin incidentes. Una vez a salvo en la Gran Logia, el Maestro de los Pergaminos Kreighton Shaine les pregunta con excitación sobre lo que han encontrado y les pide sus notas para revisarlas. Felicita a quienes tomaron notas por asegurarse de no olvidar nada al anotar sus ideas y observaciones mientras las tenían frescas, comentando que ya es difícil acordarse de lo que uno ha desayunado el día anterior como para recordar exactamente en qué se estaba pensando mientras se estudiaba una inscripción. Como ahora los PJs son las máximas autoridades en las cuevas y en lo que éstas contienen, Shaine les invita a ponerles el nombre que ellos quieran. El elfo

agradece a Janira su asistencia y sus labores de guía, lo que hace las delicias de la mediana. Si Janira muere durante la aventura, la cara de Kreighton Shaine muestra pesar y tristeza, pero asegura a los PJs que han actuado como se espera de un *pathfinder* y que deben tenerla en mente como inspiración para todos. Ser un *pathfinder*, recordará a los iniciados, es un trabajo peligroso.

Tres días después, el maestro que mejor representa el interés de cada PJ le confirma como agente de campo *pathfinder*. Como parte de la ceremonia, el mentor entrega un *orientador* personalizado a cada PJ, recordándole que no es solo un símbolo en la Sociedad sino también un recordatorio de los tres deberes principales: explorar, informar y cooperar.

Habiendo cumplido la condición de victoria principal, cada PJ obtiene la ventaja *Agente de campo confirmado* de su hoja de crónica. Si los PJs han cumplido además las condiciones de victoria secundarias, también obtienen la ventaja *Explorar, informar y cooperar* de la hoja de crónica. Finalmente, si Janira sobrevive hasta el fin cada PJ obtienen la ventaja *Amigo de Janira Gavix*.

Condición de victoria principal

Los PJs completan la misión si identifican por lo menos uno de los grabados del área **B2** y explorar completamente las cuevas de los peregrinos, es decir: las áreas **B1**, **B2**, **B3**, o bien la **B4** o bien **B5** y por último la **B6**. Hacerlo otorga 1 punto de prestigio a cada PJ.

Condiciones de victoria secundarias

En el curso de la aventura, los PJs tienen múltiples oportunidades para explorar, informar y cooperar. Si un PJ cumple de manera satisfactoria tres de los cinco objetivos, impresiona a los Tres Maestros y cumple las condiciones de victoria secundarias: seguir las órdenes de Janira para huir a las cuevas cuando el minotauro ataca por primera vez, identificar por lo menos dos de los grabados del área **B2**, explorar las áreas **B4** y **B5**, evitar que el minotauro mate a Janira o tomar bien las notas durante su Confirmación. Tomar bien las notas consiste en anotar datos precisos para estar seguros de la exactitud del informe para la Sociedad, pero un jugador no necesita escribir una novela corta para ello, el objetivo es hacer un esfuerzo sincero para anotar varios descubrimientos, mapas de las áreas de los encuentros o crear cualquier otra documentación de la experiencia.

Cumplir las condiciones de victoria secundarias otorga al PJ 1 Punto de Prestigio.

APÉNDICE: JANIRA GAVIX

La mayor de siete hermanos, Janira Gavix mide sus buenos 2 pies y 10 pulgadas (85 cm). A sus 24 años es la única de sus hermanos que ha alcanzado la mayoría de edad hasta el momento. Creció en Puerta del Este, dónde su padre trabaja como porteador, empleando un carro tirado por perros para llevar compras desde los barcos o las tiendas hasta los hogares de los clientes. Ella y su familia adoran a Desna, pero respeta a muchas otras religiones y cree que la fe es importante para todo el mundo.

Semanas después de cumplir 20 años se alistó en la Sociedad *Pathfinder*, y aunque al principio se unió a la misma para viajar por el mundo y degustar toda la deliciosa comida que éste pudiera ofrecerle, rápidamente se decidió por los Pergaminos y por su objetivo de aprender y preservar el conocimiento. Actualmente aspira a ver publicado su trabajo en una de las Crónicas *Pathfinder*, y sospecha que puede estar cualificada para formarse como Cronista *pathfinder*.

Janira ama profundamente el aprendizaje, y elogia con sinceridad a quienes demuestran tener memoria para el conocimiento, los hechos y las cifras.

Aunque se ha entrenado mucho junto a Kreighton Shaine, ha aprendido a utilizar el látigo como arma, la espada y la ballesta de Marcos Farabellus y algunos trucos de lanzamiento de conjuros de Aram Zey, y busca parecerse a cada uno de ellos en sus roles. De hecho, fantasea con ser educadora y adora inspirar a otros a través de clases y discursos emotivos, siempre dejándose guiar por sus instintos como hermana mayor sin ser excesivamente protectora. Ha llevado a cabo varias misiones desde su Confirmación, pero es la primera vez que es la encargada de dirigir una expedición.

Es importante que el DJ no interprete a Janira como muy irritante o áspera, ya que ha de ser de gran ayuda en la primera parte de la aventura y una aliada digna de ser rescatada al final. Aunque el comportamiento natural de un mediano es la excitación, pondrá las necesidades y las prefe-



JANIRA GAVIX

LA CONFIRMACIÓN

rencias de sus compañeros *pathfinder* en primer lugar; si sus aliados parecen intimidados por su energía, hace un esfuerzo para calmarse y no molestar a los demás.

JANIRA GAVIX

VD3

Mediana bardo 4

Humanoide Pequeño (mediano)

Inic +6; **Sentidos** Percepción +8

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenida 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 Tamaño)

pg 25 (4d8+4)

Fort +3, **Ref** +7, **Vol** +4; +4 a las tiradas de salvación contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Cuerpo a cuerpo Látigo de gran calidad +4 (1d2-1)

A distancia Ballesta ligera +6 (1d6/19-20)

Ataques especiales interpretación de bardo 14 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar, infundir gran competencia +2, infundir valor +1)

Conjuros de bardo conocidos (NL 4º; concentración +8)

2º (2/día) *inspiración gallarda*^{GA}, *partículas rutilantes* (CD 16)

1º (4/día) *comprensión idiomática*, *curar heridas leves*, *grasa* (CD 15), *retirada expeditiva*

0 (a voluntad) *aliado involuntario*^{GA} (CD 14), *atontar* (CD 14), *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 8, **Car** 18

Ataque base +3; **BMC** +1; **DMC** 13

Dotes Iniciativa mejorada, Interpretación persistente

Habilidades Averiguar intenciones +3, Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +8, Engañar +8, Interpretar (oratoria) +11, Lingüística +7, Percepción +8, Saber (arcanos, historia) +11, Saber (dungeons, geografía, ingeniería, local, Naturaleza, religión) +8, Sigilo +9, Tasación +6, Trato con animales +5, Usar objeto mágico +11

Modificadores raciales +2 a Percepción

Idiomas común, elfo, enano, gigante, mediano, orco

CE conocimiento de bardo +2, interpretación versátil (oratoria), pies ligeros

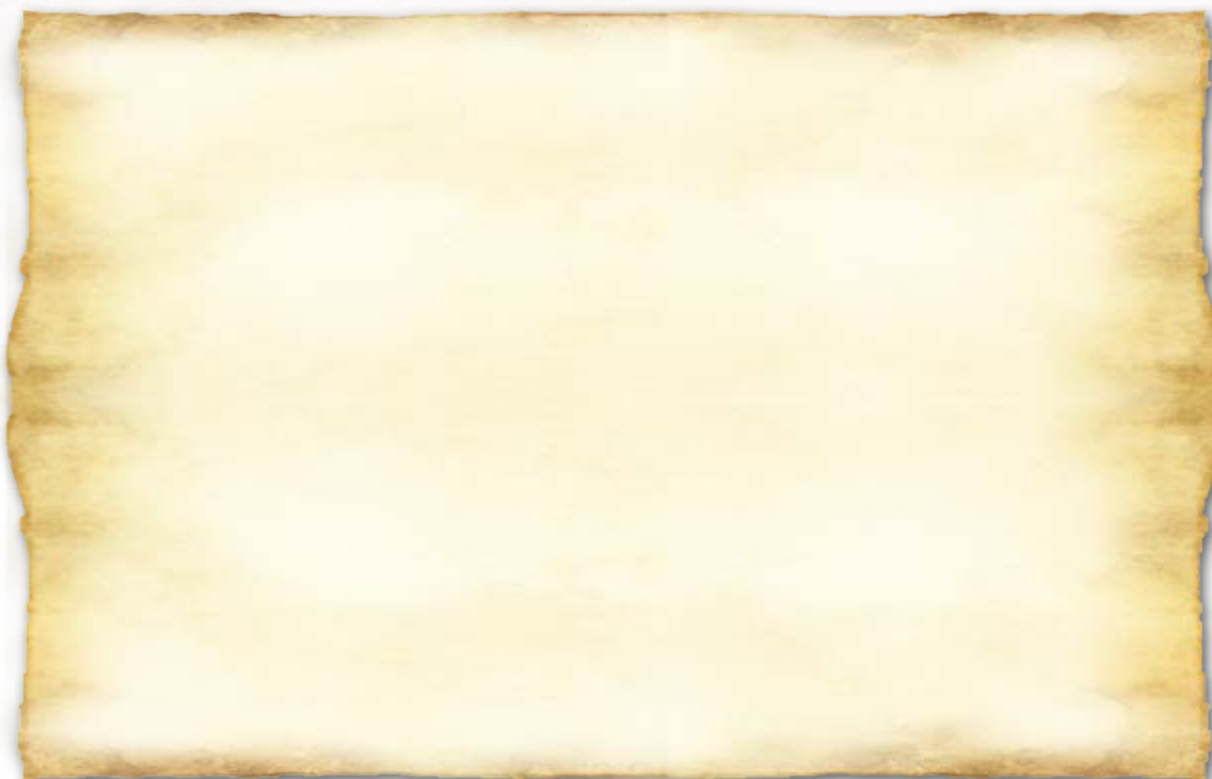
Consumibles de combate ácido, agua bendita, ahumadera, bolsa de maraña (2), contraveneno, cetro solar (2), fuego de alquimista (2), *pergamino de armadura de mago*, *pergamino de enmarañar*, *pergamino de identificar*, *pergamino de niebla de oscurecimiento*, *pergamino de soplo de viento*, piedra de trueno, *poción de curar heridas ligeras* (2), *poción de desvanecer*^{GA}, *poción de paso de pluma*^{GA}, *poción de piel robliza*, *varita de curar heridas leves* (NL 3º, 8 cargas), *varita de manos ardientes* (NL 3º, 4 cargas);

Equipo ballesta ligera con 20 virotes, camisote de mallas de GC, látigo de GC

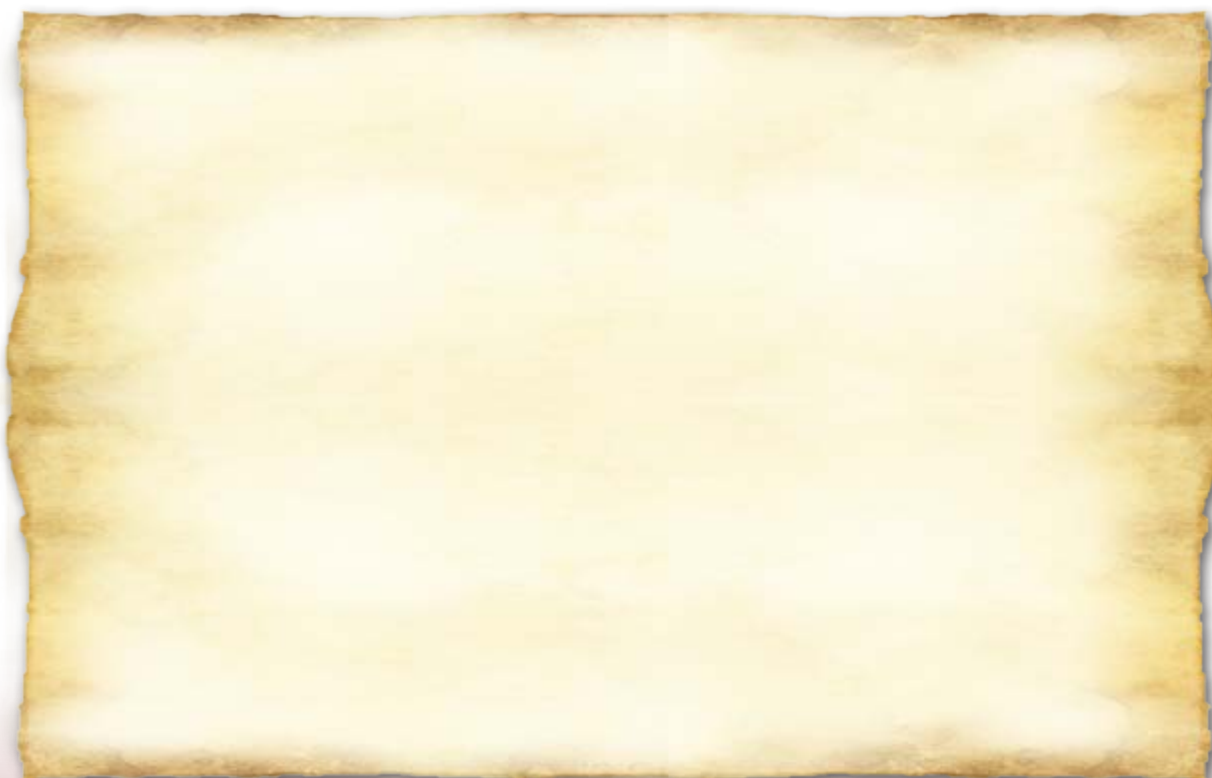
Janira prefiere infundir valor en otros narrando hechos históricos de agentes famosos de la Sociedad *Pathfinder*. A continuación hay varios ejemplos que pueden utilizarse durante la Confirmación para añadir más colorido a cualquier encuentro:

- “Recordemos el sacrificio de la mítica Yasmin Faroud, predilecta de los Diez, que se sacrificó para distraer a Zythrastianax, azote dracónico de la Sociedad, para que decenas de aprendices de *pathfinder* sobrevivieran. Su acto de benevolencia es el paradigma de la cooperación en la Sociedad”.
- “Como Durvin Gest, un ejemplo para la Sociedad, que miró a través de las legendarias y traidoras *Lentes de Galundari* y eligió arrojarlas al Pozo de la Némesis Interminable vosotros, sus nobles herederos, debéis permanecer firmes contra el engaño y el error, no rendiros ante nada excepto vuestras responsabilidades, y caer sólo sobre vuestros enemigos”.
- “Y de Selmius Foster, que compitió en una carrera contra un marid y un ifrit en la isla de Jalmeray, debemos aprender que nada es realmente imposible y cada situación puede acabar en victoria”.

AYUDA PARA LOS JUGADORES: DIARIO *PATHFINDER*



AYUDA PARA LOS JUGADORES: DIARIO *PATHFINDER*



LA CONFIRMACIÓN

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.

Mite 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 Ian Livingstone and Mark Barnes.

Slime Mold from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pathfinder Society Scenario #5-08: The Confirmation © 2013, Paizo Inc; Author: Kyle Baird.

Escenario de la Sociedad Pathfinder #5-08: La Confirmación © 2015 Paizo Inc. para la versión española; Autor: Kyle Baird.

Pathfinder Society Scenario #5-08: La Confirmación

Evento

Fecha

Nº del DJ

Nº personaje del DJ

Nombre del DJ

Prestigio obt. por el DJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana
☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ

Puntos de prestigio

Nombre del PJ

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Escenario de la Sociedad *Pathfinder* n° 5-08:

La Confirmación

Nº de la crónica

☐ Campaña básica

Alias Nombre del jugador Nombre del PJ Nº de la Sociedad <i>Pathfinder</i> Facción				SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal 1215430 SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal 2254508 SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal — — — SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal — — —		
Esta hoja de crónica concede acceso a lo siguiente:						
Agente de campo confirmado: tras haber completado y documentado satisfactoriamente tu Confirmación, uno de los Tres Maestros te ha reconocido formalmente como agente de campo y te ha entregado un <i>orientador</i> con tu nombre y la fecha de tu graduación grabados. Si es la primera vez que recibes esta ventaja para cualquiera de tus personajes, recibes este <i>orientador</i> de forma gratuita; si no, puedes adquirirlo gastando 1 Punto de Prestigio. Además, si asignas esta crónica a un personaje cuya experiencia es 0, reduce el coste del Punto de Prestigio a cualquier vanidad que mejore el <i>orientador</i>, que adquieras para modificar este <i>orientador</i> en 1 (mínimo 1). Explorar, informar y cooperar: posees un sentido excelente para saber qué hace un <i>pathfinder</i> ejemplar en cada ocasión. Como acción gratuita o inmediata, puedes considerar si una acción en particular, como dejar inconsciente y no matar a un enemigo, trabar amistad con un PNJ o recuperar un objeto concreto, podría ayudar a conseguir los objetivos de la Sociedad <i>Pathfinder</i>. El DJ debe informarte de si el efecto de la acción podría ser positivo (contribuye a conseguir las Condiciones de victoria secundarias), negativo (se opone a las Condiciones de victoria secundarias), o indiferente (ni contribuye ni se opone a las Condiciones de victoria secundarias). Si ninguna de esas tres opciones refleja de manera exacta el impacto de dicha acción en el cumplimiento de las Condiciones de victoria secundarias por parte del PJ, el DJ puede responder con una frase de cinco palabras o menos. Una vez utilices esta ventaja, táchala de tu hoja de crónica. Amigo de Janira Gavix: la agente de campo que supervisaba tu Confirmación aprecia tu valentía y camaradería ante el peligro. Te ayudará en la búsqueda de información, otorgándote un bonificador +1 a las pruebas de Saber mientras estés en la Gran Logia.						
Todos los subgrados						
amuleto de armadura natural +1 (2000 po) anillo de protección +1 (2000 po) brazales de armadura +1 (1000 po) capa de resistencia +1 (2000 po) elixir de nadar (250 po) pergamino de armadura de mago (NL 6º, 150 po) pergamino de soplo de viento (150 po) perla de poder (1º; 1000 po) poción de piel robliza (300 po) varita de curar heridas ligeras (NL 3º, 8 cargas; 360 po; límite:1) varita de manos ardientes (NL 3º, 4 cargas; 180 po; límite:1)						
Notas						
SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal — — — SUBGRADO ☐ Lento ☐ Normal — — —						
EXPERIENCIA PX iniciales +Iniciales del DJ PX obtenidos (sólo DJ) = Total de PX						
FAMA Prestigio inicialFama inicial +Iniciales del DJ Prestigio obtenido (sólo DJ) — Prestigio gastado Prestigio actualFama 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*