



BIENVENIDO A PUNTA ARENA

La población de Punta Arena ha pasado por mucho, desde incursiones de goblins y ataques de dragones, hasta asesinos enloquecidos que acechan de noche. En *Punta Arena, La luz de la Costa Perdida*, este lugar favorito de los fans se presenta con detalles ricos y vibrantes, que incluyen bloques de estadísticas completos para los PNJs importantes de la región, docenas de misiones y amplia información sobre cada una de las principales ubicaciones de la población y sus alrededores. *Punta Arena, La luz de la Costa Perdida* también incluye un póster desplegable de doble cara de Punta Arena y el área circundante, una región que ha destacado en *Pathfinder* desde el nacimiento del escenario de campaña en 2007, incluso en la *Caja de iniciación* y algunas Sendas de aventuras icónicas como *El Auge de los Señores de las Runas*. ¡Este gran libro de información de campaña de 100 páginas es una guía para crear tu propia campaña en la población más popular de *Pathfinder*!

Punta Arena, La luz de la Costa Perdida está diseñado para usarse con el Escenario de campaña *Pathfinder*, pero se puede adaptar fácilmente a cualquier mundo de fantasía.



DEVIR



paizo.com/pathfinder

ESCENARIO DE CAMPAÑA PATHFINDER

PUNTA ARENA, LA LUZ DE LA COSTA PERDIDA



PUNTA ARENA LA LUZ DE LA COSTA PERDIDA

JAMES JACOBS



[illegible]



Jefatura de desarrollo • Adam Daigle
Autor • James Jacobs
Ilustración de portada • Hugh Pindur
Ilustraciones interiores • Miguel Regodón Harkness, Joel Holtzman, William Liu, Valeria Lutfillina, Mikhail Palamarchuk y Roberto Pitturu
Cartografía • Robert Lazzaretti

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson
Dirección de Diseño del Juego • Jason Bulmahn
Dirección de Desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon Kunz
Dirección de Desarrollo del Juego organizado • John Compton
Desarrollo • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Owen K.C. Stephens
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman
Diseño sénior • Stephen Radney-MacFarland
Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter
Jefatura editorial • Judy Bauer
Redacción sénior • Christopher Carey
Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro
Dirección artística • Sonja Morris
Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick
Dirección de franquicias • Mark Moreland
Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

Editor • Erik Mona
CEO de Paizo • Lisa Stevens
Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez
Dirección financiera • John Parrish
Dirección técnica • Vic Wertz
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler
Dirección de marketing • Dan Tharp
Dirección de licencias • Glenn Elliott
Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks
Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge
Generalista de RRHH • Megan Gilchrist
Contabilidad • Christopher Caldwell
Administración • B. Scott Keim
Dirección de la producción Web • Chris Lambertz
Desarrollo de software sénior • Gary Teter
Coordinación de la tienda online • Rick Kunz

Equipo de Atención al cliente • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan y Diego Valdez
Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood
Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith y Andrew White

Créditos de la versión española
Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Editora • Vanessa Carballo
Traducción • Didac Bermejo
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo



ÍNDICE DE MATERIAS

PUNTA ARENA 4

La población de Punta Arena abarca la línea divisoria entre la civilización y el desierto, ofreciendo comodidades y peligros por igual, y ofrece a los posibles héroes (o villanos), muchas oportunidades de hacerse un nombre.

LAS TIERRAS CIRCUNDANTES DE PUNTA ARENA 76

Más allá de Punta Arena, las tierras tienen una belleza natural. Pero esos bosques de secoyas, páramos inquietantes, acantilados sinuosos y vistas panorámicas de las colinas brindan a los duendes, arpias y ogros innumerables lugares donde esconderse.

REFERENCIAS

Este libro hace referencia a otros productos *Pathfinder* utilizando las siguientes abreviaturas, si bien dichos suplementos no se requieren para utilizar este libro. Los lectores interesados en las referencias a los manuales *Pathfinder* pueden encontrar las reglas completas de dichos volúmenes *online* y de forma gratuita (en inglés) en pfrd.info.

<i>Advanced Class Guide</i>	ACG	<i>Bestiary 6</i>	B6
<i>Guía del jugador avanzada</i>	CJA	<i>Horror Adventures</i>	HA
<i>Bestiary 2</i>	B2	<i>Guía del mundo del mar Interior</i>	GMI
<i>Bestiary 3</i>	B3	<i>Ultimate Equipment</i>	UE
<i>Bestiary 4</i>	B4	<i>Ultimate Intrigue</i>	UI
<i>Bestiary 5</i>	B5	<i>Magia definitiva</i>	MD



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

paizo.com



Devir Iberia S.L.
Rosellón, 185, 5ª planta
08008 Barcelona (España)

devir.com

Este producto cumple con la Open Game License (OGL).

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

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

Escenario de campaña Pathfinder: Punta Arena, Luz de la Costa Perdida © 2018 Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society*, *Starfinder* y el logo de *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Bottles*, el Escenario de campaña *Pathfinder*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Map Pack*, los módulos *Pathfinder*, los peones *Pathfinder*, *Pathfinder Player Companion*, el juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder Tales*, las Sendas de aventuras *Starfinder*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, el juego de rol *Starfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

EN PORTADA

Merisiel y Kyra saltan a la defensa del centro de Punta Arena cuando recibe la visita del legendario diablo de la región en esta impresionante portada de Hugh Pindur.







BIENVENIDOS

A
PUNTA ARENA

"POR FAVOR, DETENTE
A VERTE COMO NOSOTROS
TE VEREMOS"

Punta Arena

Quienes viajan hacia el norte a lo largo de la rocosa costa de la población varisiana de Magnimar pronto se encuentran en una región peculiar. La niebla cubre el ondulado paisaje, flotando espectral sobre los húmedos y solitarios páramos. Pequeños bosques adornan la región; sus profundidades enmarañadas huelen a ortigas, madera y savia de pino mientras que, más al interior, los valles fluviales bordeados por majestuosas secoyas serpentean entre casquetes y escarpaduras de piedra caliza. La inmensidad y la sensación de aislamiento de la región le han ganado su nombre local: la Costa Perdida.

A lo largo de la Costa Perdida hay reductos de civilización. Aunque a menudo no se usan hoy en día, se pueden encontrar campamentos varisianos tradicionales en casi todas las gargantas y hondonadas a lo largo de los acantilados, y hay solitarias casas asentadas sobre los acantilados: domicilios para excéntricos o para los ricos que buscan un poco de paz lejos del bullicio de las calles de Magnimar. Posadas de ruta adornan la carretera de la Costa Perdida cada 24 millas (38 km) aproximadamente, la distancia que la mayoría de los viajeros pueden caminar en un día. Pequeños santuarios de piedra dedicados a Desna brindan más oportunidades de refugio en caso de que una de las (demasiado comunes) tormentas atrape a los viajeros que no están al tanto. Con el tiempo, cualquiera de estas semillas de civilización podría florecer en una población completamente desarrollada, o incluso en una ciudad. Ya sucedió una vez, en las orillas de un puerto natural abrigado entre los acantilados a unas 50 millas (80 km) al noreste de Magnimar. Lo que alguna vez fue un campamento varisiano más grande de lo normal a la sombra de una antigua torre en ruinas se ha convertido en la población más grande de la región: Punta Arena, la luz de la Costa Perdida.

LA LUZ DE LA COSTA PERDIDA

A medida que uno se acerca a Punta Arena, las huellas de la civilización sobre la Costa Perdida aumentan. Crecen más tierras de labranza en los páramos y valles periféricos, y las aguas de color verde azulado del golfo Varisiano contienen cada vez más barcos de pesca. Los arroyos y ríos son cruzados cada vez más por puentes de madera en lugar de vados, y la carretera de la Costa Perdida se ensancha y está en mejor estado de mantenimiento. Los primeros destellos de Punta Arena están ocultos desde los accesos (sur y este) por los grandes pavimentos elevados de piedra caliza conocidos como la Bandeja del Diablo, el arco de salientes rocosos y colinas ligeramente boscosas que se eleva justo al este de la población. Cuando se dobla la última curva, las humeantes chimeneas y las bulliciosas calles

de Punta Arena saludan al viajero con los brazos abiertos y la promesa de una cama cálida, un espectáculo bienvenido para quienes han pasado los últimos días solos en la carretera de la Costa Perdida.

Desde el sur, un puente de madera gobierna la entrada a Punta Arena, mientras que, desde el norte, un muro de piedra ofrece algo de protección. Aquí, la carretera de la Costa Perdida pasa a través de una puerta de entrada de piedra que generalmente está vigilada por uno o dos guardias; el puente sur está normalmente desatendido. Aparte del goblin ocasional, los habitantes de Punta Arena tradicionalmente han tenido poco motivo para preocuparse por la invasión o el banditaje, sin embargo, recientemente, los riesgos y los extraños peligros parecen haberse estado acumulando en las sombras de la región. Estos peligros que se avecinan han llamado a un mayor número de aventureros a Punta Arena, visitantes que harían bien en prestar atención a un letrero peculiar y a un espejo que cuelga de un clavo doblado tanto en la barbacana como en el puente sur. Pintado en cada señal hay un mensaje que reza: “¡Bienvenido a Punta Arena! ¡Por favor, párate a verte como nosotros te veremos!”.

La historia de Punta Arena

Hace milenios, la franja de tierra que hoy se conoce como la Costa Perdida no era en absoluto una costa, sino más bien una serie de acantilados y riscos rocosos que corrían a través de un inmenso páramo que se extendía desde el extremo de las montañas Cicatriz de Niebla al sur hasta las Ciénagas Espesas. Llamada el Raspador, esta cresta de casquetes pedregosos y escarpaduras de piedra caliza fue evitada por las tribus de goblins lugareños y los viajeros varisianos por su reputación de lugar que solían frecuentar demonios y otros terrores sobrenaturales ya que, en la época anterior a los mortales, era aquí donde los señores demoníacos Lamashtu y Pazuzu se conocieron y concibieron un horrible demonio llamado Uvaglor. Cuando el Primer Rey Xin llegó a Varisia y reclamó el territorio como el Imperio de Thassilon, ni él ni sus peregrinos azlantes abrazaron ninguna

de esas supersticiones, y el Raspador se convirtió en una frontera natural para definir el límite entre las nuevas naciones de Shalast y Bakrakhan. Después de que Xin fuera asesinado y los Señores de las Runas se hicieran cargo de su legado, Shalast y Bakrakhan estuvieron cada vez más en desacuerdo.

Durante los últimos años de Thassilon, el Raspador fue fuertemente patrullado por los ejércitos de Shalast y Bakrakhan, y los enfrentamientos violentos entre las dos naciones fueron comunes. El Señor de las Runas Karzoug, de Shalast, usó su impresionante magia y gigantes esclavizados para erigir inmensas estatuas a su imagen y semejanza a lo largo del Raspador, centinelas de granito que tenían cientos de metros de altura y a través de cuyos ojos de piedra podía observar la nación de Bakrakhan desde la seguridad de su trono en la distante Xin-Shalast. En respuesta, la Señora de las Runas Alaznist, de Bakrakhan, fortificó el Raspador con torres de vigilancia destructivas llamadas Canales de Tormenta Infernal. Cada una de estas torres albergaba un contingente de sus soldados, a las órdenes de hechiceros y clérigos adoradores de demonios, seleccionados de entre su guardia personal. Encima de cada Canal ardía un vórtice constante de fuego arcano, que su comandante podía dirigir para quemar a los ejércitos intrusos desde kilómetros de distancia. Los Canales hicieron un trabajo extraordinario para evitar que las fuerzas de Karzoug invadieran Bakrakhan, mientras que las Estatuas Centinela impidieron que Alaznist lanzara sus propias invasiones sorpresa. Y así, los dos reinos existieron en tenue equilibrio hasta la cataclísmica caída de su mundo. Cuando Thassilon cayó, la violencia de la Gran Caída hizo que la nación de Bakrakhan se desmoronara y resbalara hacia el mar, formando lo que ahora se llama el Golfo Varisiano mientras el Raspador se convertía en la nueva costa de la región.

A medida que avanzaba el tiempo, las antiguas estructuras de Thassilon decayeron lentamente a pesar de la poderosa magia conservadora tejida en sus cimientos y fachadas. Las Estatuas Centinelas de Karzoug se derrumbaron, aunque aquí y allá todavía quedan fragmentos de estos antaño poderosos guardianes. A los Canales de Tormenta Infernal de Alaznist no les fue mejor, y la mayoría de estas atalayas se desplomaron en el mar durante la Gran Caída. Solo una nación permaneció por encima de las olas, y de ella sólo un Canal permaneció parcialmente en pie, incluso tras desmoronarse hasta casi un cuarto de su altura original. Los viajeros varisianos conservaron en sus tradiciones orales historias sobre cómo las torres en ruinas antaño arrojaban fuego sobre las tierras circundantes, pero a lo largo de las generaciones, los relatos evolucionaron. La ubicación de las ruinas a la orilla del mar parecía indicar que antaño fue un faro y, con el tiempo, las historias sobre rayos de fuego se convirtieron en historias de rayos de luz. Hoy en día, los varisianos ven el último Canal de Tormenta Infernal como nada más que un antiguo faro en ruinas, un punto de referencia al que llaman la Vieja Luz.

Más recientemente, los colonos de la nación sureña de Cheliox llegaron a Varisia. La población de Magnimar fue colonizada por colonos insatisfechos con la vida en Korvosa, al este de Varisia, y en poco tiempo se hizo evidente la

necesidad de tierras de labranza adicionales. Hacia el sur, la extensión empapada de las Ciénagas Espesas dificultaba la agricultura, por lo que los colonos volvieron sus ojos hacia el norte, a lo largo de la Costa Perdida. Con gran parte de su longitud bordeada de arrecifes, la costa ofrecía poco refugio, con una excepción: una cala perfecta a unas 50 millas (80 km) de Magnimar, dominada por unas curiosas ruinas de piedra y protegida por un banco de arena.

La fundación de una nueva población no es un asunto que deba tomarse a la ligera, ni uno que deba ser financiado por un solo inversor. Cuatro familias poderosas de Magnimar tenían proyectos en la región y, en lugar de trabajar unas contra otras, consolidaron sus esfuerzos y formaron la Liga Mercantil de Punta Arena. Estas cuatro familias, los Kaijitsu (vidrieros), los Valdemar (constructores navales), los Scarnetti (madereros) y los Deverin (agricultores y cerveceros), navegaron hacia el norte para reclamar sus tierras después de obtener los derechos en Magnimar. Sin embargo, cuando llegaron en la primavera de 4666 RA, encontraron el lugar ya habitado por varisianos nativos.

Al negarse a aceptar el contratiempo, la Liga Mercantil de Punta Arena inició una serie de conversaciones con los varisianos, prometiéndoles un lugar importante en el nuevo municipio. Desafortunadamente, tras una semana de conversaciones que no parecían ir a ninguna parte, un hombre impaciente llamado Alamon Scarnetti tomó el asunto en sus propias manos. Reunió a un grupo de sus hermanos y primos y los Scarnetti montaron una redada asesina contra el campamento varisiano, con la intención de matarlos a todos y dejar pruebas para culpar a los goblins locales de lo sucedido. Sin embargo, los Scarnetti, demasiado borrachos y confiados, lograron matar tan solo a cinco varisianos antes de verse obligados a huir, dejando atrás a tres de los suyos.

La Liga Mercantil de Punta Arena huyó de regreso a Magnimar y en los meses siguientes se vio envuelta en las repercusiones del asalto de Alamon. El Concejo Varisiano de Magnimar exigió un castigo para las cuatro familias, pero el Tribunal Superior arbitró una paz entre ellas, en gran parte gracias a las notables habilidades diplomáticas de una joven bardo y miembro de una de las familias acusadas: Almah Deverin. No solo logró aplacar la demanda de los varisianos de un pago de sangre; también logró salvar los planes para Punta Arena prometiendo incorporar el culto de Desna a la catedral de la nueva población, así como pagar al Concejo Varisiano una generosa parte de los beneficios obtenidos por los negocios de Punta Arena en el transcurso de los siguientes cuarenta años. Un año después, la Liga Mercantil de Punta Arena comenzó la construcción de varios edificios con la plena cooperación de los varisianos. En los años transcurridos desde la fundación de Punta Arena, el asentamiento ha florecido. Aunque el término inicial del pacto con el Concejo Varisiano ha pasado, el gobierno de Punta Arena ha optado por extender el pacto otros veinte años, para gran consternación de unos pocos lugareños.

Hoy en día, Punta Arena es una comunidad próspera. Muchas industrias han florecido, atrayendo a trasladarse a trabajadores calificados desde Korvosa y Puerto Enigma. Sin embargo,

la ubicación de Punta Arena en la Costa Perdida también ha atraído recientemente a colonos de otra inclinación. A medida que los exploradores y aventureros comienzan a reunir los fragmentos de la influencia de la antigua Thassilon en la región hace tanto tiempo, las ruinas thassilonianas de Varisia han actuado como un imán para los buscadores de conocimiento. Con el reciente redescubrimiento de Xin-Shalast, el verdadero legado de Thassilon ha resurgido en la conciencia pública como nunca antes, y Punta Arena está en el epicentro de este creciente interés. La afluencia de aventureros a la pequeña población ha sido tanto una bendición como una maldición ya que, aunque el comercio que aportan es más que bienvenido, parece como si una sombra se cerniera sobre Punta Arena a medida que fuerzas oscuras y siniestras figuras actúan unas contra otras en pos del control de la Costa Perdida. En verdad, estas sombras han existido en la región mucho más tiempo que Punta Arena, y ha sido una suerte que los héroes hayan llegado a la población. A medida que los eventos a su alrededor continúan desarrollándose, los futuros historiadores pueden apuntar a un conjunto de eventos que los lugareños llaman 'los disgustos recientes' (una ola de asesinatos, un incendio devastador y, finalmente, una serie de incursiones sin precedentes en la población por parte de bandas de goblins, asesinos siniestros, dragones y gigantes), como el comienzo de los problemas modernos de Punta Arena, cuando de hecho, estos sucesos y otros por venir son solo los síntomas de una colección de sombras más profundas que se cernen sobre la tranquila población costera.

PUNTA ARENA, LUZ DE LA COSTA PERDIDA

NB población pequeña

Corrupción +0; **Delincuencia** +0, **Economía** +1, **Ley** +0; **Cultura** +2; **Sociedad** +0

Cualidades próspera, habitantes chismosos

Peligro +0

DEMOGRAFÍA

Gobierno autocracia (alcalde)

Población 1.240 habitantes (1.116 humanos, 37 medianos, 25 elfos, 24 enanos, 13 gnomos, 13 semielfos, 12 semiorcos)

PJNS DESTACABLES

Kendra Deverin, alcaldesa (NB humana aristócrata 4/experta 3)

Belor Cicuta, alguacil (CB humano guerrero 4)

Abstalar Zantus, sacerdote de la población (CB humano clérigo de Desna 4)

Titus Scarnetti, noble (LM humano aristócrata 6)

Ameiko Kaijitsu, noble y propietaria de El Dragón Oxidado (CB humana aristócrata 1/bardo 3/pícaro 1)

Shalelu Andosana, exploradora local (CB elfa guerrera 2/exploradora 4)

Broderet Quink, experto thassiloniano (NB humano experto 7)

MERCADO

Valor base 1.300 po; **Límite de compra** 7.500 po; **Lanzamiento de conjuros** 4º

Objetos menores especial; **Objetos intermedios** especial; **Objetos mayores** especial

Notas Entre los lugareños de Punta Arena, solo hay disponibles conjuros de 1º y 2º nivel, pero no es raro que los lanzadores

de conjuros viajeros ofrezcan servicios en las "casetas de lanzadores", ver Mercado de Punta Arena en la página 42. Además, todos los detalles sobre los artículos mágicos a la venta en Punta Arena aparecen en la entrada "Mercancías" de cada ubicación de las siguientes páginas. Si, en cambio, prefieres generar tu propia lista de artículos mágicos para la venta, Punta Arena normalmente tiene 3d4 objetos menores y 1d6 objetos intermedios a la venta en cualquier momento.

¿En qué momento estamos?

Punta Arena se presentó en el primer capítulo de la primera Senda de aventuras *Pathfinder, El Auge de los Señores de las Runas*. Desde entonces, hemos vuelto a la población muchas veces, y se ha convertido en uno de los lugares más reconocibles de Golarion que los personajes de los jugadores pueden visitar. Este libro asume que los acontecimientos de *El Auge de los Señores de las Runas* ya han tenido lugar. Punta Arena resistió los ataques de esa campaña, primero de goblins y luego de asesinos, gigantes y dragones, y ha resurgido más fuerte que nunca gracias a un grupo de heroicos aventureros. Desde entonces, otras campañas y aventuras han ocurrido en Punta Arena o sus alrededores, pero los detalles sobre la población aquí presentados capturan las cosas tal como existen en el nebuloso lapso de tiempo entre *El Auge de los Señores de las Runas* y las siguientes aventuras. Ameiko Kaijitsu aún no ha abandonado la población para perseguir su destino (como se detalla en la Senda de aventuras *El Regente de Jade*). La Costa Perdida aún tiene que sufrir un desastre natural devastador (como se presenta en el clímax de la Senda de aventuras *La estrella fragmentada*). Y, desde luego, Karzoug es hasta la fecha el único Señor de las Runas en alzarse (a diferencia de la situación al comienzo de la Senda de aventuras *El retorno de los Señores de las Runas*).

RUMORES

Si algo tienen los habitantes de Punta Arena es curiosidad, y la forma más común en que se manifiesta dicha curiosidad es el cotilleo. La forma típica en que un grupo de PJs puede percibir estos rumores es recopilando información mediante una prueba con éxito de Diplomacia, pero debes sentirte libre de dar a un jugador un rumor como una recompensa o una burla según interpreten. Los rumores deberían hacer más que simplemente ayudar a construir la verosimilitud de una población cuyos habitantes disfrutaban del cotilleo; los rumores revelados a los PJs deberían darles tentadores consejos en pos de la exploración y la aventura.

Cada ubicación presentada en las siguientes páginas está asociada con un rumor específico. Si los PJs buscan información sobre una ubicación específica deberían ser recompensados con el rumor de esa área. Aparte de eso, deberías repartir los rumores que quieres que atraigan el interés de los jugadores.

PUNTA ARENA DE UN VISTAZO

La mayoría de los edificios en Punta Arena son de madera, con cimientos de piedra y techos de tejas de madera. Casi todos son estructuras de una sola planta, con algunas excepciones notables. La población es a menudo considerada como dos

RUMORES DE PUNTA ARENA

d%	Rumor
01-52	Los PJs oyen el rumor asociado con la ubicación numerada de Punta Arena en este capítulo igual al resultado de la tirada d%.
53-65	Los PJs oyen una de las variantes más extravagantes de uno de los rumores locales, como lo ha adornado Chod Bevuk (ver el Mercado de Carne de Punta Arena en la página 42). Vuelve a tirar en esta tabla para generar un rumor diferente, pero haz algún tipo de ajuste exagerado para hacerlo particularmente increíble, escandaloso o entretenido.
66-75	Los varones de Punta Arena están cada vez más preocupados por una figura misteriosa conocida solo como 'Sudario' que expone infidelidades y secretos ocultos a las esposas. Hasta la fecha, no menos de una docena de los esposos menos honestos de Punta Arena han visto sus asuntos, escondites de oro o secretos vergonzosos hechos públicos por Sudario a través de un cartel en el mercado de la población y una 'Y' dentro de un círculo pintado en amarillo sobre la puerta de su casa (<i>cuando aparece este rumor, hay un 20% de probabilidad acumulada de que Titus Scarnetti haya sido el objetivo. Esto es obra de Shayliss Vinder: ver el Santuario de Sudario en la página 74 para obtener detalles sobre ella, y la Mansión Scarnetti en la página 60 para el asunto que podría quedar expuesto</i>).
76-80	Algunos de los agricultores afirman haber encontrado huellas fangosas en sus tejados últimamente, ¡parece que el Diablo de Punta Arena está buscando a alguien alrededor de estas zonas para llevárselo como comida! (<i>Inicialmente falso: los agricultores falsificaron las huellas y solo están buscando atención, pero una vez que quieras que los PJs se involucren, es posible que encuentren huellas reales dejadas por el Diablo de Punta Arena</i>).
81-85	En lugar de oír un rumor, los PJs escuchan una pequeña rima cantada por los niños mientras juegan. Podría ser la cancioncilla que los niños se inventaron sobre Das Korvut (ver la Herrería del Perro Rojo en la página 22), la canción de cuna del Susurrador (ver la floresta de Egan en la página 80), o incluso un extracto de una canción goblin.
86-87	Algunos viajeros procedentes de la costa dicen que vieron un dragón, uno grande, volando alrededor de la bahía. Es de esperar que estuvieran borrachos o algo así, ¡no hacen falta dragones viviendo tan cerca de la población! (<i>es cierto, pero el dragón que fue avistado, ya sea Cuernocortado o Tiruvinn, depende de ti</i>).
88-89	Un par de extraños agujeros han aparecido en los campos alrededor de las Tumbas de los Indigentes, y el viejo árbol del cementerio parece estar inclinado, casi como si algo hubiera estado cavando por ahí. ¡Espero que no sean guls! (<i>lo son</i>).
90-91	Muchos de los pescadores han estado hablando de una especie de gaviota roja que han estado viendo últimamente. La cosa es que la gaviota parece aparecer siempre justo antes de que ocurra algún tipo de accidente o desgracia. Han llamado a esta cosa el 'Pájaro de Stoot', dicen que está poseída por el fantasma del maniaco de Stoot, y que es roja porque está empapada en sangre (<i>la misteriosa gaviota roja es, de hecho, el Obispo Rojo disfrazado; ver la Ermita de Grubber en la página 81</i>).
92-93	Nadie ha intentado escalar el río Turandarok hasta su nacimiento en décadas ... es decir, hasta que dos personas de Magnimar lo intentaron. Una de ellas desapareció y la otra es ahora un huésped permanente del sanatorio de Habe. ¡Parece que asesinó a su compañero y está tratando de encubrirlo con una locura fingida! (<i>esto no es del todo cierto; los peligros en la fuente del Turandarok son realmente significativos</i>).
94-100	Los PJs oyen un rumor de tu propio diseño, algo extravagante y extraño y probablemente falso, pero seguirlo debería guiar al grupo hacia una ubicación o una trama que estés ansioso de que descubran.

barrios por los lugareños. La Parte alta es la parte norte de la población. La mayoría de los edificios de la Parte alta son relativamente nuevos, y las calles son más amplias y están menos concurridas. Esta parte de la población está físicamente por encima del resto, situada sobre un acantilado con vistas al Centro. La mayoría de los edificios pueden encontrarse en el Centro de la población, que crece cada vez más a medida que los recién llegados reclaman el espacio disponible. El Centro de la población está construido sobre una suave pendiente que se extiende desde una altura de aproximadamente 60 pies (18 m) sobre el nivel del mar hacia el norte, hasta unos pocos metros sobre la línea de la costa hacia el suroeste.

El puerto de Punta Arena tiene 30 pies (9 m) de profundidad en la mayor parte de su extensión, con orillas cada vez más

abruptas. Las lánguidas aguas del río Turandarok bajan de las tierras del interior desde una fuente aún por descubrir, bordeando la Bandeja del Diablo para desembocar en el puerto; el río se usa a menudo para transportar la madera extraída río arriba de la floresta Garrapata y el lindero de la floresta Musgosa hasta el aserradero local.

Al sur de la población se alza otro risco del que los terratenientes más prósperos de Punta Arena reclaman la propiedad.

Sólo unos pocos cientos de pies al norte de la población se levanta una estribación de tierra rocosa cubierta por algunos árboles: esta isla de marea ahora se conoce como la isla del Troceador, y antaño fue el hogar del criminal más famoso de Punta Arena. El afloramiento solo es accesible volando o para un escalador calificado, y ahora los lugareños creen que la isla

MISIONES POR NIVEL

Nivel de misión	Áreas
1°	1, 6, 7, 9, 13, 15, 18, 21, 22, 23, 29, 31, 32, 47, 48, 49, 50
2°	25
3°	2, 30, 40, 45, 46
4°	10, 16, 17, 26, 41, 42, 43
5°	4, 5, 12, 20, 38
6°	24, 28, 33, 34, 36, 51
7°	3, 39
9°	19
12°	8, 14, 52
Variable	11, 27, 35, 37, 44

está atormentada por el fantasma del Troceador (ver el área 51 para más información sobre el Troceador); los niños a menudo se atreven a ir hasta la base de la isla durante la marea baja y tocar la cara estéril del acantilado que la rodea, pero nadie ha visitado la cima desde hace años.

La vista que resulta más sorprendente para los que visitan Punta Arena por primera vez son las ruinas de la Vieja Luz.

Se desconoce la altura original de esta torre de piedra, pero los que han estudiado la antigua arquitectura de los restos en ruinas estiman que podría haber tenido más de 700 pies (210 m) de altura. Hoy en día, solo queda un fragmento de lo que fue. La Vieja Luz se eleva desde el nivel del mar y está construida en la pared de un acantilado de 120 pies (36 m) de altura, con la torre alzándose otros 50 pies (15 m) sobre ese nivel para culminar en unas ruinas irregulares. El almacén restante es un recordatorio de que ni los chelaxianos ni los varisianos fueron los primeros pobladores de esta tierra.

Gente de Punta Arena

La mayoría de los habitantes de Punta Arena son humanos de bajo nivel que tienen solo unos pocos niveles de clases de PNJ como plebeyos, expertos o combatientes. No se proporcionan estadísticas para estos PNJs, pero son relativamente fáciles de generar si las necesitas.

El típico habitante de Punta Arena es un plebeyo, ansioso por estar informado y, a menudo, curioso acerca de eventos potencialmente escandalosos; en general, los lugareños buscan evitar el combate. La mayoría de los habitantes de Punta Arena se gana la vida trabajando en una de las industrias de Punta Arena (en particular la tala, la molienda o la construcción naval), como cazadores y pescadores, o como braceros (principalmente en las tierras de labranza al sur).

Los tenderos y comerciantes de Punta Arena son generalmente expertos. Si bien la mayoría de los PJs interactúan con los comerciantes sólo mientras compran, pueden encontrarse en posición de proteger a un comerciante en

peligro. Los PJs menos escrupulosos podrían entrar en conflicto con un comerciante durante el transcurso de algún chanchullo criminal.

Si los PJs necesitan ayuda, o si sobrepasan los límites y se meten en problemas, es posible que tenga que aparecer la Guardia de Punta Arena. El típico miembro de la Guardia de Punta Arena es un combatiente de nivel 1 o 2.

El clima de Punta Arena

Punta Arena y sus tierras circundantes solo experimentan cambios de temperatura estacionales moderados: rara vez nieva en invierno y rara vez se eleva a más de 90 °F (32 °C) en verano. La niebla es común tanto por la mañana como por la noche, desde débiles ráfagas vaporosas hasta abrumadoras nieblas que oscurecen la visión completamente más allá de 10 pies (3 m). Durante el verano y el otoño, el clima es tranquilo y, a menudo, bastante hermoso, aunque las lluvias no son raras, incluso en pleno verano. Los temporales de invierno y los vendavales de primavera (o viceversa) son comunes y, a menudo, bastante violentos: los lugareños han aprendido a evitar las aguas del océano durante la parte más profunda de la temporada de tormentas invernales, y la mayoría de los edificios de Punta Arena están construidos sobre pilotes reforzados o muy por encima de la línea de la marea alta. Un terraplén de 15 pies (4,5 m) de altura recorre el sur de Punta Arena, formando un rompeolas natural desde el puente sur hasta el *Pez Bruja*. No obstante, con los años se ha sabido que la marejada ciclónica ha canalizado la bien llamada calle del Agua, no solo inundando ésta, sino también la calle de la Gaviota, el callejón del Perro Mojado, y casi hasta el mercado de la población, convirtiendo el *Pez Bruja* en una especie de isla de madera.

EXPLORANDO PUNTA ARENA

El resto de este capítulo explora los lugares más importantes de Punta Arena, con detalles completos sobre las tiendas, posadas, tabernas y puntos de interés de la población. Estas áreas se enumeran numéricamente, con sus números correspondientes a las etiquetas que se encuentran en el mapa de Punta Arena en la portada interior.

Nombre: el propósito de la ubicación aparece debajo de su nombre.

Ubicación: la dirección de la calle está anotada aquí.

PNJs destacables: aquí se enumeran los nombres y bloques de estadísticas cortos de quienes se pueden encontrar comúnmente en la ubicación. En el caso de un negocio o edificio gubernamental, sólo se enumeran los PNJs clave para esa ubicación.

Rumor: esta entrada enumera un rumor específico de la ubicación.

Misión: aquí se brinda una misión potencial asociada con la ubicación. No todas las misiones tienen que estar disponibles al mismo tiempo (si lo están alguna vez), tómate la libertad de elegir cuáles deseas presentar a tus PJs. El número entre paréntesis después de 'Misión' indica el nivel de personaje mínimo sugerido para comenzar dicha misión. La

tabla anterior de Misiones por Nivel te dice qué áreas ofrecen misiones cuyos niveles son apropiados para los niveles de personaje mínimos equivalentes.

Ten en cuenta que, en la mayoría de los casos, muy pocos de los habitantes de Punta Arena están equipados para otorgar recompensas adecuadas para tales misiones. En la mayoría de los casos, los PX obtenidos por completar la búsqueda son la única recompensa por completarla (debes repartir una recompensa por historia igual al nivel de la misión, según corresponda; una misión de nivel 1 otorga una recompensa VD 1 y una misión de nivel 8 una recompensa VD 8, por ejemplo).

Mercancías: si en la ubicación se pueden comprar mercancías, servicios u otros artículos, aquí se enumeran las notas sobre los precios y los artículos típicos que se pueden encontrar en la ubicación.

Edificios sin etiqueta

Este capítulo presenta detalles sobre los edificios y ubicaciones más significativos e importantes de Punta Arena, pero esto deja docenas y docenas de otros edificios sin explorar. Todos estos edificios más pequeños son estructuras de madera, y la mayoría son los hogares de sus habitantes. Casi todos son estructuras de una sola planta, aunque unos pocos son edificios de dos plantas.

1. LA CATEDRAL DE PUNTA ARENA

IGLESIA ECUMÉNICA

Ubicación calle de la Iglesia, 60

PNJs destacables

Abstalar Zantus, sumo sacerdote (CB humano clérigo de Desna 4)

Chelger Fespen, Lovus Vantakin, Walda Ambrush y Yannah Aurlaveu, acólitos (clérigos 1 hombres y mujeres)

Rumor "Todo el mundo está todavía sorprendido de que Nualia haya sido la responsable de las incursiones goblins de hace unos años. Sé que esos aventureros dicen que cayó en combate, pero de vez en cuando oyes a gente que dice haberla visto. Creció en la catedral. Si está en algún lugar de la población, apuesto a que se esconde allí, o tal vez en algún tipo de complejo subterráneo oculto" (*Falso, a menos que Nualia haya sobrevivido a El Auge de los Señores de las Runas con tu grupo, en cuyo caso el rumor podría ser cierto, a discreción tuya*).

Misión (1°) Al padre Zantus le preocupa que algún tipo de fuerza sobrenatural peligrosa haya sido lanzada contra Punta Arena, debido al hecho de que tanta violencia y caos hayan plagado la población durante la última década. Una vez que sepa que los PJs están activos, los contactará y les pedirá que vean qué pueden hacer para investigar esta 'presencia sombría', como él la llama. Puedes usar su consejo para dirigir a los PJs en la dirección de una misión en particular que te gustaría investigar o abordar. En cualquier caso, siempre que los PJs estén de acuerdo en estudiar la situación para él, el Padre Zantus les dirá que tendrán su apoyo y que no les cobrará por los servicios de lanzamiento de conjuros que no consuman recursos.

Mercancías servicios de lanzamiento de conjuros (de parte de Abstalar Zantus, sus cuatro acólitos y Naffer Vosk [ver área 2]), además de los siguientes objetos mágicos.

- *Pergamino de curar heridas leves* (12 a 25 po cada uno)
- *Pergamino de curar heridas moderadas* (5 a 150 po cada uno)
- *Pergamino de neutralizar veneno* (700 po)
- *Pergamino de quitar enfermedad* (2 a 375 po cada uno)
- *Pergamino de quitar maldición* (2 a 375 po cada uno)
- *Pergamino de restablecimiento menor* (6 a 150 po cada uno)
- *Poción de curar heridas graves* (750 po)
- *Poción de curar heridas leves* (6 a 50 po cada una)
- *Poción de curar heridas moderadas* (3 a 300 po cada una)
- *Poción de lentificar veneno* (3 a 300 po cada una)
- *Poción de quitar ceguera/sordera* (2 a 750 po cada una)
- *Poción de quitar enfermedad* (3 a 750 po cada una)
- *Poción de quitar parálisis* (2 a 300 po cada una)
- *Poción de restablecimiento menor* (4 a 300 po cada una)
- *Varita de curar heridas moderadas* (44 cargas a 90 po/carga)
- *Varita de restablecimiento menor* (37 cargas a 90 po/carga)

Fácilmente el edificio más grande de Punta Arena, esta impresionante catedral es también la estructura más nueva de la población. Construida sobre los cimientos de la anterior capilla, la Catedral de Punta Arena no está dedicada al culto a un solo dios. Más bien, reúne bajo su alero los seis dioses más adorados en la región: Abadar, Desna, Erastil, Gozreh, Sarenrae y Shelyn. El edificio proporciona capillas para todos estos dioses en un foro comunitario; de alguna manera, la Catedral de Punta Arena son seis iglesias diferentes bajo un sólo techo impresionante.

Sin embargo, ni siquiera la capilla anterior fue el primer lugar sagrado en esta ubicación. El núcleo de la capilla original y la nueva catedral es un patio al aire libre que rodea un conjunto de siete megalitos, que a su vez rodean un altar circular de piedra. Estas piedras sirvieron a los varisianos durante siglos como lugar de culto; aunque los varisianos generalmente veneraban a Desna y varios Señores Empeiros en estas piedras, las piedras en sí tienen una tradición mucho más antigua. Aunque no lo sabe nadie de los que viven hoy, los siete megalitos antaño representaron a las siete escuelas de magia thassiloniana y sirvieron como foco para los magos que deseaban dirigir el poder destructivo del cercano Canal de Tormenta Infernal. Nadie en Punta Arena sospecha que los megalitos son algo más que un antiguo lugar de adoración. La tradición oral de Varisia sostiene que los siete representan las siete torres del palacio de Desna, pero esto es simplemente una historia perpetuada por los primeros videntes varisianos, quienes estaban ansiosos por ocultar otro fragmento de la destructiva historia de su patria.

La capilla original albergaba una colección de seis santuarios diferentes, cada uno ubicado en su propio edificio y conectado a los otros por pasillos al aire libre. La adoración de Desna se incorporó a estos santuarios como parte del acuerdo de paz con los varisianos locales, pero los constructores originales también incluyeron a otros cinco dioses. Cuatro de ellos (Abadar, Gozreh, Sarenrae y Shelyn) eran patronos de los fundadores originales de la Liga Mercantil de Punta Arena,

mientras que el quinto, Erastil, era el más popular entre los primeros colonos.

La capilla anterior albergó a no más de una docena de acólitos liderados por un clérigo llamado Ezakien Tobyn y su hija adoptada Nualia. Mientras que el padre Tobyn era muy querido por la gente del pueblo, en la vida privada era un padre opresivo y sobreprotector que no veía que Nualia estaba reprimida por su gobierno patriarcal. Cuando se rebeló contra su control y se enredó con un granuja llamado Delek que la dejó embarazada, Ezakien reaccionó de forma exagerada y le prohibió abandonar la iglesia para poder vigilarla y sermonearla sobre las virtudes que debería seguir. Al hacerlo, no sólo perdió la gracia de Desna, sino que también alimentó el odio cada vez mayor de Nualia, que se magnificó cuando uno de los pozos rúnicos menores de la ira de Alaznist cobró vida bajo la población. Nualia abortó a su

hijo y cayó en coma, sólo para despertarse poco después como un peón de Lamashtu. Atrancó la puerta de su padre mientras él dormía, prendió fuego a la iglesia y huyó de Punta Arena para luego dirigir las incursiones goblins en la población. El fuego se extendió rápidamente. Cuando la población se unió para salvar la iglesia, el infierno se extendió, consumiendo los establos de la costa norte, la posada *El ciervo blanco* y tres hogares. Al final, la iglesia ardió hasta los cimientos, dejando al amado sacerdote de la población, Ezakien Tobyn, a todos sus acólitos, y (según creía la población en ese momento) a Nualia muerta. Pasarían años antes de que Punta Arena se recuperara de la tragedia.

Cuando la capilla se incendió, la alcaldesa Kendra Deverin puso en marcha una audaz iniciativa. No sólo se reconstruiría la capilla, sino que se reconstruiría a gran escala. Se construiría una catedral de piedra y vidrio. Los fondos para este proyecto provinieron en parte de las familias fundadoras, en otra de algunos negocios de Punta Arena deseosos de ganarse el favor a los ojos de los dioses y en otra las respectivas iglesias. Llevó años terminar la catedral, pero el resultado final es realmente impresionante. Al sur, frente al corazón de Punta Arena, se encuentran los santuarios de la civilización: Erastil y Abadar. Al oeste, con vistas a la Vieja Luz y al mar más allá, se encuentran los santuarios de Shelyn y Gozreh. Y al este, con vistas al Osario de Punta Arena y el sol naciente, se encuentran los santuarios de Sarenrae y Desna.

Hoy, el sumo sacerdote de la población es un hombre agradable llamado Abstalar Zantus. Al igual que el padre Tobyn antes que él, el padre Zantus es un adorador de Desna, pero más imparcial que su predecesor y de personalidad más acogedora. Abstalar es muy abierto en cuestiones de fe y se ha metido con facilidad en el papel de asesor de los adoradores de los otros dioses de Punta Arena.

Bajo de la catedral hay dos entradas separadas a una vieja colección de túneles de contrabandistas. La primera estaba ubicada tras una puerta secreta en el sótano en el ala occidental: fue esta entrada la que Nualia descubrió y usó para entrar y salir sin que su padre lo notase. Cuando Ezakien descubrió la puerta y encerró a su hija en sus aposentos, la tapió. El padre Zantus conoce la entrada y sospecha que necesitará abrirla pronto para investigar unos ruidos extraños (ver Área 2), pero al menos por ahora ha dejado esta entrada sellada.

La segunda entrada ha pasado desapercibida para todos hasta ahora en la moderna Punta Arena; consiste en una cámara que no se ha utilizado para su propósito en años. Directamente bajo el anillo central de piedras que una vez sirvió como foco para el Canal de Tormenta Infernal, se encuentra un pequeño conjunto de salas. El método para hacer que la piedra central de arriba se levante y se hunda en el suelo todavía funciona, pero no se ha activado en miles de años. Ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68 para más información.



ABSTALAR ZANTUS

ABSTALAR ZANTUS

Humano clérigo de Desna 4

CB humanoide Mediano

Inic +1; Sentidos Percepción +4

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 14 (+4 armadura, +1 Des)

pg 25 (4d8+4)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo cuchillo de estrella de gran calidad +5 (1d4-1/×3)

A distancia cuchillo de estrella de gran calidad +5 (1d4-1/×3)

Ataques especiales canalizar energía negativa 7/día (CD 14, 2d6)

Aptitudes sortílegas de clérigo (NL 4º; concentración +8)

7/día—toque del bien (+2), un poco de suerte

Hechizos de clérigo preparados (NL 4º; concentración +8)

2º—arma espiritual, auxilio divino, inmovilizar persona (CD 16), restablecimiento menor

1º—escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa (CD 15), protección contra el mal, santuario (CD 15)

0 (A voluntad)—detectar magia, estabilizar, luz, remendar

D Conjuración de dominio; **Dominios** Bien, Suerte

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 12, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 18, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 13

Dotes Canalización adicional, Elaborar poción, Sutileza con las armas

Habilidades Conocimiento de conjuros +7, Diplomacia +9, Saber (arcano) +4, Saber (religión) +7, sanar +10

Idiomas común, varisiano

Consumibles de combate pergaminos de curar heridas leves (2), pergaminos de quitar enfermedad (2); **Equipo** armadura de cuero tachonado +1, cuchillo de estrella de gran calidad, material de curandero, símbolo sagrado de plata de Desna, 21 po

ACÓLITOS (4)

Humano clérigo 1

Humanoide Mediano (humano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 11, toque 10, desprevenido 11 (+1 armadura)

pg 11 (1d8+3)

Fort +4, **Ref** +0, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma -1 (1d3-1 no letal)

Ataques especiales canalizar energía negativa 4/día (CD 11, 1d6)

Conjuros de clérigo preparados (NL 1º; concentración +4)

1º—bendecir, protección contra el mal, santuario (CD 14)

0 (a voluntad)—estabilizar, luz, remendar

D Conjuración de dominio; **Dominios** Bien (ver Dominios más abajo)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 13

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 9

Dotes Canalización selectiva, Soltura con una habilidad (Saber [religión])

Habilidades Averiguar intenciones +7, Diplomacia +5, Saber (religión) +8, Sanar +7

Idiomas común, varisiano

Equipo armadura acolchada, símbolo sagrado, 2d6 po

HABILIDADES ESPECIALES

Dominios Todos estos acólitos tienen el dominio del Bien, pero sus dominios secundarios varían, como se detalla aquí.

Chelger Fespen NB clérigo de Shelyn (Protección)

Lovus Vantikin CB clérigo de Desna (Suerte)

Walda Ambrush NB clériga de Sarenrae (Curación)

Yannah Aurlaveu LB clériga de Erastil (Comunidad)

2. OSARIO DE PUNTA ARENA

CEMENTERIO DE LA CIUDAD

Location Sin dirección; ubicado al este de la Catedral de Punta Arena

PNJs destacables

Naffer Vosk, sepulturero (NB humano pícaro 1/clérigo de Sarenrae 2)

Rumor "De vez en cuando oyes a alguien que escucha sonidos extraños en el osario, ruidos de rascado, casi como si alguien estuviera enterrado vivo y tratara de salir del ataúd. ¿Yo? Creo que es alguien demasiado borracho o que busca asustarnos sólo por diversión" (*Cierto; los sonidos son reales, pero no tan comunes; la gente percibe los débiles sonidos de los guls que se arrastran sigilosamente en los alrededores en madrigueras bajo el suelo*).

Misión (3º) Naffer ha oído oficialmente el 'sonido de rascado desde abajo' suficientes veces como para pensar en practicar algunas exhumaciones y asegurarse de que los muertos estén muertos, pero después de pensarlo un poco más, sospecha que el Club del Bunyip (ver área 42) ha comenzado a ampliar los viejos túneles de los contrabandistas. Sabe que en el sótano de la catedral hay una entrada a los túneles que ha sido tapiada y, si cree que los PJs están a la altura de la tarea, los ayudará a derribar el muro para que puedan entrar en los túneles e investigar. De hecho, el Club del Bunyip ha evitado esta área porque los guls la han estado colonizando lentamente, y Naffer sólo se apasionará por solucionar el problema una vez que se haga evidente cuál es la causa real de los ruidos. Ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68 para más detalles.

Ubicado a la sombra de la Catedral de Punta Arena y accesible mediante una puerta al norte o desde varias puertas que conducen a la catedral principal, este amplio cementerio mira desde arriba al río Turandarok. Bóvedas de piedra, propiedad de familias adineradas, se ubican cerca de los bordes del cementerio o en su centro, mientras que docenas de humildes parcelas, cada una marcada con una lápida, yacen entre los árboles y arbustos. El osario está bien mantenido por Naffer Vosk, un contrabandista del que el padre Tobyn se apiadó después de que el barco de Naffer naufragara justo al norte de la población hace una década. Naffer ha encontrado la redención en Sarenrae y es uno de los habitantes más devotos de la población. A pesar de su columna torcida que le da un paso torpe e incómodo desde que puede caminar, Naffer trabaja para mantener el Osario de Punta Arena meticulosamente limpio y toca las campanas de la iglesia todos los días al amanecer, a mediodía y al anochecer.

NAFFER VOSK

Humano clérigo de Sarenrae 2/pícaro 1

NB humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (+4 armadura, -1 Des, +2 escudo)

pg 20 (3d8+3)

Fort +3, **Ref** +1, **Vol** +5

Debilidades columna torcida

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo cimitarra de gran calidad +5 (1d6+3/18-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, bendición del sol, canalizar energía positiva 4/día (CD 12, 1d6 [+2 contra muertos vivientes])

Aptitudes sortilegas de clérigo (NL 2º; concentración +4) 5/día—rechazar la muerte (1d4+1)

Conjuros de clérigo preparados (NL 2º; concentración +4) 1º—*arma mágica, curar heridas leves*^o, *detectar muertos vivientes, esconderse de los muertos vivientes*

0 (A voluntad)—*crear agua, estabilizar, luz, remendar*

D conjuro de dominio; **Dominios** Curación, Sol

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 8, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 13

Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Conjuración en combate, Dureza, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +6, Curar +8, Engañar +5, Intimidar +5, Inutilizar mecanismo +1, Juego de manos +1, Nadar +5, Oficio (sepulturero) +8, Percepción +8, Saber (local) +6, Saber (religión) +5, Sigilo +1, Tregar +5

Idiomas común, varisiano

CE encontrar trampas +1

Consumibles de combate agua bendita (4); **Equipo** *armadura de cuero tachonado* +1, cimitarra de gran calidad, escudo de acero, símbolo sagrado, 40 po

HABILIDADES ESPECIALES

Columna torcida (Ex) La discapacidad de Naffer reduce su velocidad en 10 pies (3 m) y sufre un penalizador -4 a sus pruebas de Iniciativa. Se requiere un conjuro de *regeneración* para eliminar estos penalizadores. Asegurar un conjuro de *regeneración* para Naffer otorga a los PJs una recompensa en PX como si superaran un encuentro de un VD igual al nivel medio del grupo.

3. EL CIERVO BLANCO

TABERNA Y POSADA

Ubicación Calle de la Iglesia nº 150

PNJs destacables

Garridan Viskalai, posadero (LN humano experto 4)

Tansy Viskalai, encargada de la taberna (N humana experta 2)

Rubus, Sarla, y Veedie Viskalai, sus hijos (N humanos jóvenes plebeyos 1)

Rumor “El hermano de Garridan es el alguacil de la población, pero nunca deberías preguntar a uno acerca del otro. Parece que hay algo de enemistad entre los dos. ¿Quién puede

decir por qué? Bueno, ellos pueden, supongo, pero conmigo no hablan mucho de eso”. (*Cierto*).

Misión (7º) Recientemente, un grupo de mercaderes medianos perdió a uno de los suyos cuando se detuvieron al este de la población para un breve descanso. El mediano desaparecido, Ardam Anker, se salió del camino hacia la maleza para aliviarse y simplemente se desvaneció. Sus compañeros están preocupados, pero tuvieron que seguir adelante para entregar su envío en Magnimar. Dejaron una nota en *El Ciervo Blanco* diciendo que, si se puede encontrar el paradero de Ardam, recompensarán su regreso sano y salvo o noticias de su destino con un pago de 200 pp. Desgraciadamente, Ardam ya no está vivo, su cuerpo se puede encontrar en los Tres Cormoranes (ver pág. 92).

Mercancías comida y bebida normales, con las siguientes especialidades.

Venado a la pimienta Cocinado a la perfección cada vez (4 pp)

Libación de temporada Varias bebidas de temporada de la Cervecería de los Dos Caballeros (7 pp por taza)

Pastel de cerdo grande Pastel de carne de cerdo con enormes trozos de carne y verduras: comida para cuatro; ¡gratis si puedes comértelo todo tú sólo en menos de una hora! (1 po)

Burritos de algas Tiras de venado confitado envueltas en algas frescas; muy correoso y mucho más delicioso de lo que parece (2 pp)

Habitaciones Sólo habitaciones individuales (5 pp por noche)

Un par de venados de madera a tamaño natural, tallados con meticuloso cuidado en madera de abedul blanca, se alzan a horcajadas en la entrada de esta taberna y posada de tamaño considerable, que ofrece una vista impresionante del golfo Varisiano hacia el norte. El edificio es nuevo, se reconstruyó recientemente después de que la posada anterior se quemara hace varios años en el mismo incendio que destruyó la Capilla de Punta Arena. El nuevo *Ciervo blanco* es un gran edificio, de tres plantas, con la planta baja de piedra y las plantas superiores de madera, y una docena de habitaciones grandes que pueden acomodar de dos a tres huéspedes cada una.

Un shoanti sombrío y tranquilo llamado Garridan Viskalai es el dueño del *Ciervo Blanco* y dirige el lugar con la ayuda de su familia y algunos lugareños. Aunque sus padres eran miembros de la tribu Shriikirri-Quah, abandonaron sus lazos para establecerse en Punta Arena. Garridan lamenta su elección, pero su amor por su esposa y su familia lo mantiene firmemente arraigado en la población.

Deseoso de animar a los visitantes a quedarse en su posada, Garridan mantiene bajos los precios de sus habitaciones y el alojamiento, igual que los de *El Dragón Oxidado* a pesar de que sus alojamientos son mucho más limpios y espaciosos. Aun así, su actitud brusca tiende a hacer que su establecimiento sea menos popular que el *Dragón*. Garridan es hermano del alguacil de Punta Arena, Belor Cicuta, aunque los dos mantienen una larga disputa por lo que Garridan ve como el abandono completo de la tradición shoanti por parte de su hermano.

GARRIDAN VISKALAI

Humano experto 4

LN humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 14, toque 9, desprevenido 14 (+4 armadura, -1 Des, +1 escudo)

pg 26 (4d8+8)

Fort +2, **Ref** +0, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +5 (1d4+1/19-20)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +3 (1d8+1/x3)

ESTADÍSTICAS

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

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Alerta, Competencia con arma marcial (arco largo),
Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones)

Habilidades Averiguar intenciones +13, Oficio (posadero) +8,
Percepción +10, Saber (local) +5, Saber (Naturaleza) +7,
Sanar +8, Supervivencia +6, Trato con animales +7

Idiomas común, shoanti

Consumibles de combate *fetiches de plumas de pájaro* (2),
pociones de curar heridas leves (2); **Equipo** arco largo
compuesto de gran calidad con 20 flechas, broquel, camisote
de mallas, daga de gran calidad, 132 po

4. VÍA AL NORTE

CARTÓGRAFO

Ubicación Calle del Acatilado n° 140

PNJs destacables

Veznutt Parooh, propietario (NB gnomo viejo mago 2/
experto 4)

Rumor “Veznutt dice que sus mapas del tesoro son todos falsos,
y que él los dibujó todos, ¡pero apuesto a que algunos de
ellos son reales!”. (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (5°) Si piensa que los PJs son de fiar, Veznutt los lleva
a su salón privado y, con mucho entusiasmo y fanfarria, les
muestra una hoja de pergamino hecha jirones en la que está
garabateado un mapa mucho más burdo que los que vende.
Este mapa muestra el interior de Punta Arena e indica que
hay un tesoro enterrado en los Collados (consulta la página
92). Veznutt obtuvo el mapa hace años de un vendedor de
buena reputación que afirmó que el mapa conduce a un
tesoro enterrado dejado hace mucho tiempo por un bárbaro
errante de las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Señala
como prueba el hecho de que la escritura del mapa está en
hállido, junto con una huella apenas visible y una serie de
agujeros en el pergamino de lo que parece haber sido una
llave con un motivo de linnorms cosida al material (si los
PJs compraron la llave de hierro oxidada en el mercado de
la población [ver área 35], coincide perfectamente con la
impresión). Veznutt admite que el mapa es la razón principal
por la que vino a Punta Arena, pero se enamoró del paisaje y
de los habitantes y decidió echar raíces, y añade: “Al menos
durante un par de décadas más o menos, hasta que me

aburri”. El mapa indica que el tesoro está enterrado en algún
lugar de los Collados Perdidos, pero no es particularmente
preciso en sus detalles, aparte de señalar que está a ‘cien
pasos del Túmulo del Gran Oso’. Veznutt supone que son
pasos de tamaño humano, pero cada vez que ha reunido
coraje para dirigirse a los Collados Perdidos en busca del
tesoro, la peligrosa fauna salvaje y los monstruos de la zona
le han hecho salir corriendo. Propone que los PJs busquen el
tesoro; no está interesado en poseerlo y simplemente quiere
saber si el mapa es real.

Mercancías Mapas de la región y novedosos mapas de tesoros
que varían en precio desde 5 po hasta 100 po; servicios de
lanzamiento de conjuros

Al igual que con otros edificios del vecindario, esta estruc-
tura de una planta fue renovada recientemente después
del incendio de Punta Arena. Anteriormente un establo, el
edificio fue convertido por su nuevo propietario, un gno-
mo anciano pero elegante llamado Veznutt Parooh, en una
abarrotada y desordenada biblioteca que alberga su enor-
me colección de mapas y cartas náuticas. Se pueden com-
prar mapas de regiones locales, desde las inmediaciones
hasta la totalidad de Varisia y la meseta Storval, a precios
que van desde 5 po hasta 100 po, según el tamaño y el nivel
de detalle. Veznutt adora los mapas de tesoros y vende lo
que él llama ‘novedosos mapas de tesoros’ como objetos de
arte. Él es el autor de todos estos mapas y es completamen-
te sincero y honesto al decir que son falsos: están destina-
dos sólo para el entretenimiento, y cualquier chanchullo
que un cliente pueda organizar haciéndolos pasar por au-
ténticos a sus amigos como una broma no es en realidad
asunto de Veznutt.

Cuando no está aquí, haciendo copias de mapas antiguos,
a Veznutt generalmente se le puede encontrar discutiendo
sobre historia con su mejor amigo Ilsoari en la Academia
Turandarok (ver área 27).

VEZNUTT PAROOH

Gnomo anciano experto 4/mago 2

NB humanoide Pequeño (gnomo)

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenido 11 (+1 Des, +1 esquiva, +1 tamaño)

pg 33 (6 DG; 2d6+4d8+6)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +9; +2 contra ilusiones

Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo bastón +2 (1d4-3)

Ataques especiales mano del aprendiz (6/día), odio

Aptitudes sortilegas (NL 6°; concentración +7)

1/día—hablar con los animales, luces danzantes,
prestidigitación, sonido fantasma (CD 11)

Conjuros de mago preparados (NL 2°; concentración +5)

1°—armadura de mago, comprensión idiomática, sirviente invisible
0 (A voluntad)—detectar magia, leer magia, luz, marca arcana

ESTADÍSTICAS

Fue 5, Des 13, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 12

Ataque base +4; BMC +0; DMC 12

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Reflejos rápidos

Habilidades Artesanía (mapa) +12, Conocimiento de conjuros +12, Oficio (cartógrafo) +11, Percepción +13, Saber (arcano) +12, Saber (geografía) +12, Saber (local) +9, Saber (Naturaleza) +9, Tasación +12

Idiomas común, elfo, gnomo, varisiano, shoanti

CE magia de los gnomos, vínculo arcano (anillo)

Consumibles de combate pergaminos de comprensión

idiomática (6), pergaminos de identificar (4), pociones de curar heridas leves (3), varita de invisibilidad (19 cargas), varita de proyectil mágico (NL 3º, 22 cargas); **Equipo** anillo valorado en 250 po, bastón, bolsa para componentes de conjuros, 22 pp, 5 po

5. ANILLOS Y COSAS

JOYERÍA Y PRESTAMISTA

Ubicación Calle de la Iglesia nº 10

PNJs destacables

Maver Kesk, joyero (LB humano experto 3)

Pennae Kesk, prestamista (LN humana plebeyo 2)

Aela y Bazlen Kesk, hijos (N humanos jóvenes plebeyos 1)

Guardias (LN humano combatiente 3)

Rumor "Maver hace un buen trabajo, es cierto, pero es su esposa Pennae la que mantiene el lugar rentable, aunque sólo sea porque ella es la que recuerda lo importante que es la seguridad en un negocio como la joyería y el préstamo de dinero". (Cierto.)

Misión (4º) Una vez que los PJs se establezcan en la población como héroes fiables, Pennae podría acercarse a ellos con una oferta para trabajar como guardas en sus viajes a Magnimar para realizar depósitos en el Banco de Abadar. Pagará 100 po por PJ por viaje, pero si los PJs aceptan la oferta, tendrán que trabajar por ese oro. La primera vez que lo hagan, serán emboscados en el camino por los Chicos de Skrunter (ver floresta Susurrante en la página 85).

Mercancías Joyas y objetos de arte (que van desde 5 po hasta 100 po); servicios de préstamo de dinero

Este bajito edificio de piedra escapó del incendio que devastó el norte de Punta Arena, para gran alivio de su dueño, un joyero de pelo revuelto llamado Maver Kesk. Maver tiene media docena de matones lugareños y de confianza como guardias, pero tiene la costumbre de dejar las puertas y las bóvedas abiertas, un rasgo por el cual su esposa Pennae Kesk a menudo lo reprende públicamente. Pennae maneja la vertiente de los préstamos, llevando registros exactos de cuánto dinero se ha prestado y de cuándo serán los próximos pagos. La gran mayoría de los préstamos que maneja provienen de los agricultores y pescadores de la región, muchos de los cuales piden prestado dinero en temporada baja para reparar,

reabastecer y prepararse para la próxima temporada. En su mayor parte, los agricultores y pescadores son inteligentes con respecto a sus préstamos, con ayuda de Pennae que administra su capacidad de reembolso.

En los últimos tiempos, Anillos y cosas obtiene la mayor parte de su dinero comprando gemas, joyas y objetos de arte a los aventureros. Pennae y tres de los guardas hacen viajes regulares a Magnimar para vender la mercancía y tener dinero en efectivo a mano para nuevas compras, y la reciente afluencia de negocios ha hecho de Anillos y cosas una de las empresas más rentables de la población. Pennae ha logrado mantener este éxito en silencio hasta el momento, temiendo que si se corriera la voz el Club del Bunyip sería el primero de una larga lista de delincuentes en fijarse en su establecimiento. Pennae se pone nerviosa cuando hay más de 1.000 po en monedas y mercancías en la tienda, y confía cada vez más en el Banco de Abadar en Magnimar en lugar del Ayuntamiento de Punta Arena para proteger los ahorros en constante crecimiento de la familia.

6. LINDE DEL BASURERO

VERTEDERO DE LA CIUDAD

Ubicación Sin dirección; ubicado en el extremo occidental de la vía del Basurero.

Rumor "Se pueden recoger todo tipo de objetos de valor en la playa de los Trastos. ¡No puedo imaginar por qué la gente no es más exigente con las cosas que tira!". (Cierto.)

Misión (1º) La primera vez que los PJs miran por encima del Linde del Basurero o visitan la playa, ven algo inusual: un goblin muerto. Era un miembro de la tribu de los Siete Dientes que pereció temprano anoche tras caer al agua y ser atrapado por las peligrosas aguas revueltas. Una prueba con éxito de Saber (local) 15 identifica al goblin como miembro de los Siete Dientes; depende de los PJs si quieren vigilar la playa para ver si acuden más o llevar la investigación a la floresta de Zanca para enfrentarse a ellos.

La basura recolectada por los chicos de Gorvi (ver área 7) se arroja de forma rutinaria desde el borde de este acantilado para recogerse en la playa de abajo. Varios de los fieles de Gozreh de la población (en particular, Hannah Velerin; ver el área 45) se quejan de esta práctica, pero hasta que se presente una opción igualmente rentable y conveniente, el consejo de la población se muestra reacio a cambiar sus formas. En cualquier caso, el mar generalmente acorta el trabajar la basura, asegurando que nunca se acumula demasiada cantidad arriba.

La playa que se encuentra bajo el Linde del Basurero (llamada de manera creativa 'playa de los Trastos' por los lugareños) es un lugar peligroso que explorar, pero eso no evita que los lugareños desesperados o los niños obstinados se acerquen a la playa durante la marea baja para buscar tesoros descartados accidentalmente.

Sin que lo sepan los habitantes de Punta Arena, los basureros periódicos de la población no son los únicos visitantes de

la playa de los Trastos. Desde hace algún tiempo, los goblins de la tribu de los Siete Dientes (ver floresta de Zanca en la página 91) han tomado la costumbre de acercarse a la playa en las horas previas a la incursión en la costa en busca de trozos de metal, restos de comida, herramientas que no están del todo rotas, y otros premios 'valiosos'. Como resultado, los goblins de los Siete Dientes se han hecho un nombre entre las tribus locales de goblins como los mejores comerciantes. Hasta ahora, los goblins han logrado mantener sus incursiones matutinas lo suficientemente discretas como para ocultar sus visitas a los lugareños, y se esfuerzan por alejarse silenciosamente o simplemente reprogramar su visita por completo si ven a habitantes de Punta Arena en la playa.

Si los PJs desean recuperar los dudosos tesoros que supuestamente se esconden en la playa de los Trastos, pueden descubrir de primera mano lo peligroso que es el océano. Las olas que se estrellan constantemente en el estrecho canal entre la playa y la isla del Troceador crean peligros impredecibles. Cada intento de limpiar la playa requiere una hora de trabajo, representada por una prueba por Percepción CD 20. En caso de éxito, el personaje podría haber encontrado algo valioso (tirar en la tabla Rebuscando en la playa de los Trastos para determinar lo que encuentra), pero si falla por 5 o más, el personaje no está prestando suficiente atención al océano. Cada hora que pasa en la playa, un personaje debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 12 (esta prueba tiene un penalizador -4 si la prueba de Percepción del personaje indica que no estaba prestando atención al mar) para evitar resbalar en una roca o ser arrojado al agua por una ola repentina. Un personaje que cae al agua tiene una probabilidad del 50% de ir a parar a una tosquera inofensiva, pero de lo contrario cae en un canal conectado al mar y debe tener éxito en una prueba de Nadar CD 15 para volver a tierra. La agitada corriente provoca que esta CD aumente en 3 por cada asalto en que el PJ no llega a tierra.

Las reglas anteriores suponen que los PJs visitan la playa durante la marea baja. En marea normal, las pruebas de Percepción para encontrar el botín sufren un penalizador -4 y sólo hay un 25% de probabilidad de que una caída resulte en una llegada segura a una tosquera protegida. Durante la marea alta, las pruebas de Percepción sufren un penalizador -8 y todas las caídas resultan en zambullidas en la peligrosa marea.

7. LA CHOZA DE GORVI

HOGAR

Ubicación Calle de la Torre nº 140

PNJs destacables

Gorvi, barrendero (CN semiorco combatiente 3)

Rumor "Gorvi siempre ha sido un personaje desagradable, pero últimamente ha estado empeorando. Tiene que haber una forma menos detestable de mantener nuestras calles limpias ... o, al menos, una forma de que Gorvi se suavice" (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (1º) Si se puede convencer a Gorvi para que atenúe su comportamiento perturbador, todos en Punta

REBUSCANDO EN LA PLAYA DE LOS TRASTOS

d20	Resultado
1-7	El PJ encuentra algo que brilla, pero no es más que un trozo de vidrio, un pedazo de metal doblado u otra porquería.
8-11	El PJ encuentra una sola moneda (d%: 01-60 1 pc, 61-90 1 pp, 91-98 1 po, 99-100 1 ppt).
12-14	El PJ encuentra un objeto mundano utilizable (como una bobina de cordel, una palanqueta, un frasco impermeable de aceite o similar) con un valor de no más de 4 po.
15-17	El PJ encuentra un arma ligera o marcial utilizable que no vale más de 8 po (la mayoría de las veces es una daga, una hoz o un hacha de mano).
18-19	El PJ encuentra una joya, una gema u otro objeto de arte que, una vez limpiado, vale 1d20x10 po.
20	¡Tesoro! El PJ encuentra un sólo objeto a elección del DJ (incluidos objetos mágicos) con un valor no mayor a 1d6x100 po.

Arena serán más felices, pero convencer al semiorco para que cambie su actitud no es fácil. Las amenazas (ya se administren mediante pruebas de Intimidar o violencia física real) amedrentarán al semiorco durante unos días, pero después será aún más desagradable, tal vez incluso gastando parte de sus nada despreciables ahorros en contratar al Club del Bunyip (ver área 42) para contraatacar a los PJs. Matar a Gorvi, por desagradable que sea, no es una solución para los PJs que quieren permanecer en la población. La mejor solución es utilizar la Diplomacia; una prueba con éxito de Diplomacia CD 24 es suficiente para convencer a Gorvi de que se suavice durante una semana, y una vez que ha tenido cuatro de estas conversaciones con éxito seguidas, ajusta su actitud de manera permanente.

Esta choza en ruinas es el hogar de un famoso bobo llamado Gorvi. A pesar del aspecto desvencijado de su hogar, este semiorco ha hecho fortuna como barrendero de Punta Arena, lo suficiente como para emplear a una veintena de vagabundos e indeseables que de otra manera estarían causando problemas en la costa, pagándoles regularmente en cobre por transportar una de sus distintivas carretillas rojas por las calles, recogiendo basura y desechos. Punta Arena le paga generosamente por sus servicios, un trabajo que nadie más quiere, pero que todos quieren ver hecho. Últimamente, Gorvi se ha convertido en una amenaza mayor de lo normal: se pasa las noches en el paseo marítimo, acosando a las mujeres y causando molestias en el *Pez Bruja* (ver área 33). La alcaldesa Kendra ha tenido que pedirle varias veces que reduzca el consumo de alcohol y detenga el acoso, pero Gorvi está muy pagado de sí mismo, creyendo que no lo echarán de la población mientras siga asegurándose de que las calles estén limpias.

Gorvi logró acumular un impresionante alijo de objetos de valor gracias a su recolección, y ha enterrado su alijo en un cofre detrás de su choza. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 detecta la tierra revuelta, bajo la cual se puede encontrar un cofre que contiene 1.340 pp, 120 po y 450 po en joyas y otros pequeños objetos de valor.

GORVI

Semiorco varón combatiente 3

CN humanoide Mediano (humano, orco)

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

DEFENSA

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

pg 22 (3d10+6)

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

Aptitudes defensivas ferocidad de orco

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo martillo de guerra de gran calidad +6 (1d8+2/x3)

A distancia martillo ligero +3 (1d4+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 10, **Con** 12, **Int** 11, **Sab** 9, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 15

Dotes Ataque poderoso, Poderío intimidante

Habilidades Intimidar +9, Percepción +2

Idiomas común, orco

CE sangre de orco

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*; **Equipo** antorcha siempre ardiente, camisote de mallas de gran calidad, martillo de guerra de gran calidad, martillos ligeros (3), 57 po

8. LA CASA DE QUINK

HISTORIADOR Y ERUDITO

Ubicación Calle de la Torre nº 130

PNJs destacables

Brodert Quink, experto thassiloniano (NB humano viejo experto 7)

Rumor "Brodert siempre tuvo ideas extrañas sobre el viejo faro en ruinas, pero ten cuidado, si le preguntas al respecto, ¡podría ser difícil que deje de hablar!". (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (12º) Brodert ha averiguado mucho sobre Thassilon en los últimos años, y ahora más que nunca sospecha que hay cámaras ocultas bajo la Vieja Luz (ver área 52). Si un grupo de PJs puede descubrir la verdad de estas cámaras, o incluso mejor, probar que la Vieja Luz fue alguna vez una especie de arma mágica, con mucho gusto les pagará con sus *ojos de águila* como agradecimiento.

Mercancías Asesoramiento de erudito e investigación.

El único ocupante de este antiguo edificio es un anciano llamado Brodert Quink, un erudito calvo de la historia y la ingeniería varisianas. Brodert afirma haber pasado dos décadas de su juventud estudiando con ingenieros enanos en

Janderhoff y tres décadas como catalogador en la Colección de los Fundadores en Magnimar, y está continuamente desconcertado y enfurecido de que su aprendizaje y obvia inteligencia no le hayan otorgado más prestigio. Brodert ha estado estudiando las antiguas ruinas thassilonianas durante los últimos años y recientemente se ha obsesionado con la Vieja Luz. Nadie cree en sus teorías de que la torre fuera antaño una máquina de guerra capaz de arrojar fuego a una distancia de más de una milla (1,6 km), pero ahora que la verdad sobre Thassilon y sus Señores de las Runas finalmente está saliendo a la luz, la gente ha comenzado a preguntarse si el viejo Quink no estaba en lo cierto todo este tiempo.

BRODERT QUINK

Humano viejo experto 7

NB humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 9, toque 9, desprevenido 9 (-1 Des)

pg 31 (7d8)

Fort +1, **Ref** +1, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +3 (1d3-2)

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 8, **Con** 9, **Int** 18, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +5; **BMC** +3; **DMC** 12

Dotes Dureza, Soltura con una habilidad (Saber [historia]), Soltura con una habilidad (Saber [ingeniería]), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Lingüística +14, Oficio (erudito) +10, Percepción +7, Saber (arcano, dungeons, geografía, local, Naturaleza y los Planos) +14, Saber (historia, ingeniería) +17, Tasación +11

Idiomas aklo, azlante, común, élfico, enano, gigante, gnomo, goblin, shoanti, silvano, thassiloniano, varisiano

Equipo *morral práctico, ojos de águila*, 150 po

9. CERRAJERO

TIENDA DE LLAVES Y CERRADURAS

Ubicación Calle de la Torre nº 90

PNJs destacables

Volioker Briskalberd, propietario (LB enano pícaro 2/experto 3)

Rumor "Volioker fue miembro de una pandilla en Magnimar durante algunos años antes de dejar esa vida atrás y se convirtió en uno de los primeros en mudarse a Punta Arena cuando se fundó, ¡pero te deseo buena suerte si quieres que hable contigo de eso!". (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (1º) Volioker simplemente quiere vivir su nueva vida en Punta Arena, y si llega a confiar en los PJs, podría pedirles que ayuden a sofocar los rumores de la población sobre su pasado. Para hacerlo, los PJs deberán difundir sus propios 'rumores contrarios' realizando pruebas de Engañar por toda la población durante varios días. Cada intento de difundir

dichos rumores contrarios requiere 4 horas de trabajo y una prueba con éxito de Engañar CD 20. Cada prueba de Engañar con éxito otorga a los PJs 1 punto, mientras que cada prueba de Engañar fallida y cada día en el que no se realiza un intento de propagar rumores contrarios, resta 1 punto. Una vez que los PJs alcanzan los 10 puntos, los lugareños de Punta Arena ya no creen en los rumores sobre el pasado de Volioker, y una semana después, una vez que Volioker no escuche más rumores, recompensa a los PJs con su amistad eterna y uno de los últimos remanentes de su vida anterior, su *atuendo de fuga*.

Mercancías Cerraduras y servicios de cerrajería.

Un enano extravagante llamado Volioker Briskalberd ha sido el dueño y dirigido el negocio de cerrajería de Punta Arena desde la fundación de la población. Si bien no es tan viejo para los estándares enanos, es el habitante más longevo de Punta Arena (sus otros habitantes longevos se mudaron a la población años o incluso décadas después de su fundación), pero Volioker no juega el papel de historiador de la población, ni se presenta como la voz del conocimiento institucional de la historia de Punta Arena. Prefiere dejar el pasado en el pasado, y los habitantes de Punta Arena han llegado a respetar sus deseos; ninguno de los habitantes de la población hoy en día acude a él en pos de historias de los 'viejos tiempos' y, si lo hacen, Volioker siempre considera apropiado comentar: "Siempre ha habido días buenos y días malos".

Volioker construyó la mayoría de las cerraduras de Punta Arena y, como resultado, ha sido durante mucho tiempo enemigo del Club del Bunyip (ver área 42), cuyos miembros han intentado tanto la diplomacia como la coacción en sus intentos de reclutarlo para su bando. La aversión de Volioker por el robo y los sinvergüenzas puede tener su origen en su infancia como huérfano en las calles de Magnimar, aunque normalmente es muy callado con respecto a su pasado. Es un gran fanático de las artes y nunca se pierde un nuevo espectáculo en el teatro.

VOLIOKER BRISKALBERD

Enano experto 3/pícaro 2

LB humanoide Mediano (enano)

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

Percepción +11

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevénido 13 (+3 armadura, +2 Des, +1 esquiva)
pg 25 (5d8)

Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +6; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortilegas

Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo, evasión

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo cachiporra de gran calidad +4 (1d6 no letal)

A distancia ballesta de mano de gran calidad +6 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, odio

Aptitudes sortilegas (NL 2º; concentración +4)
3/día—mano del mago

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 16 (20 contra embestida o derribo)

Dotes Disparo a bocajarro, Esquiva, Puntería mortal

Habilidades Artesanía (metalurgia) +10, Averiguar intenciones +11, Escapismo +8, Intimidar +5, Inutilizar mecanismo +15, Juego de manos +7, Lingüística +7, Percepción +11, Saber (local) +10, Sigilo +10, Tasación +10, Tregar +8

Idiomas común, enano, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (magia menor)

Equipo armadura de cuero tachonado de gran calidad, *atuendo de fuga*, ballesta de mano de gran calidad con 10 virotes, cachiporra de gran calidad, *gafas de visión minuciosa*, 74 po

10. GUARNICIÓN DE PUNTA ARENA

PUESTO DE GUARDIA Y CÁRCEL

Ubicación Calle Mayor nº 210

PNJs destacables

Belor Cicuta, alguacil de la población (CB humano guerrero 4)

Vachedi, carcelero (CB humano bárbaro 3)

Rumor "Cuando aquel socavón se abrió en la calle hace unos años, derrumbó parte del muro de la guarnición y algunas de las celdas subterráneas de la cárcel. Los héroes ayudaron a reparar el daño, pero no antes de que al menos un delincuente lograra escapar. Apuesto a que salieron muchos más. ¿Quién sabe dónde se han estado escondiendo?" (*Falso; este rumor nació de la paranoia y el miedo*).

Misión (4º) Ansiosa como está, la Guardia de Punta Arena no es el mejor recurso del arsenal de Belor a la hora de tratar con las perturbaciones de la ley más sutiles. Las actividades perturbadoras y las artimañas realizadas por Sudario (ver el Santuario de Sudario en la página 74) pueden aumentar en cualquier momento y, por mucho que Belor esté de acuerdo con el razonamiento que hay tras las acciones de Sudario, también sabe que las formas en que el justiciero actúa, sólo va a conducir a que los Scarnetti y otros de la población reaccionen exageradamente. Necesita un grupo de aventureros sensatos que no recurran de inmediato a la violencia como método principal, y le gustaría organizar una reunión con Sudario para hablar sobre cómo su propósito y sus métodos podrían ser utilizados para ayudar a la defensa de la población en lugar de apretarle las tuercas.

Esta fortaleza de piedra cumple una doble función como cuartel de la Guardia de Punta Arena, así como su cárcel. La cárcel está ubicada en un ala subterránea, mientras que la parte sobre el suelo alberga a la Guardia de la población. La plantilla consiste en una docena de guardias a tiempo completo (todos ellos son humanos combatientes 2); aproximadamente el doble de estos, muchos sirvientes y otros expertos (herreros, cocineros, contables, mensajeros y similares) también residen aquí. Los guardias patrullan la población solos: en general, no hay muchos problemas más allá de algún borracho con el que lidiar, por lo que generalmente sólo hay tres o cuatro de servicio al mismo tiempo. Existe también una milicia de sesenta y dos habitantes aptos

(humanos combatientes 1) que se espera que asistan a sesiones de entrenamiento y ejercicio aquí al menos una vez por semana. Esta milicia puede ser movilizada por completo en 1d3 horas. Las patrullas de la población las suelen realizar miembros de la Guardia, y cada miembro tiene su propia ruta favorita a través de la misma. Siempre hay al menos un turno de la guardia de patrulla en cualquier momento del día o de la noche.

La guarnición está actualmente bajo la atenta mirada del Sheriff Belor Cicuta, un shoanti que heredó el puesto cuando el Troceador asesinó al titular anterior, Casp Avertin. Belor veló por la población durante la última noche terrible y generalmente se considera que es quien acabó con los desmanes del Troceador. En las elecciones de emergencia que siguieron una semana más tarde, la gente de Punta Arena hizo oficial su papel, y Belor se convirtió en el primer alguacil shoanti de Punta Are-

na. Honrado y ansioso por estar a la altura del legado de Casp, Belor cambió su apellido de Viskalai a Cicuta, su significado en Shoanti, una elección que lo ha convertido en un habitante chelio de Punta Arena, pero que hace que no se lleve bien con su hermano Garridan (ver área 3). El romance (no tan secreto como a él le gustaría) con Kaye Tesarani (ver área 43) ha añadido presión a la relación con su familia.

La cárcel bajo la guarnición está generalmente vacía, salvo por unos cuantos borrachos o pequeños matones (a menudo miembros del Club del Bunyip; consulta el área 42) purgando algunos delitos menores. Los asesinos y otros criminales reincidentes generalmente se quedan unos días antes de que llegue una escolta de Magnimar para llevarlos a juicio en la población mayor. El carcelero es un bruto con muchas cicatrices llamado Vachedi, un shoanti que espera ganar algún día el dinero suficiente para recomprar a sus dos hijos a los esclavistas de Kaer Maga.

Poco después de que el Señor de las Runas Karzoug se revolviera en los últimos años, se abrió un sumidero en la parte norte de la población, derrumbando una parte del ala norte de la guarnición y una buena parte de la Calle de la Torre, justo al oeste del cruce de la Calle Mayor, hacia cámaras subterráneas que se encuentran debajo, cuando el *pozo rúnico menor* de la ira de la Señora de las Runas Alaznist desató una explosión de energía mágica destructiva en el lecho rocoso circundante. Los héroes que se habían opuesto al ascenso de Karzoug exploraron el recién abierto templo de Lamashtu y, una vez que terminaron, ayudaron a reparar el daño causado por el hundimiento, pero la parte subterránea del noreste de la guarnición sigue en ruinas. Por ahora, la capacidad de las celdas de la cárcel de Punta Arena se reduce a sólo dos celdas a lo largo del lado oeste del sótano de la guarnición, lo que no es un problema particularmente molesto en tiempos normales cuando no hay mucha necesidad de celdas de la cárcel, pero Belor se preocupa por lo que podría ocurrir y Punta Arena vive un pico de actividad delictiva.

BELOR CICUTA

Humano guerrero 4

CB humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+5 armadura, +3 Des, +1 escudo)

pg 38 (4d10+12)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +3; +1 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga de gran calidad +6 (1d8+1/19-20)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+3/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 13

Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 18

Dotes Alerta, Disparo a bocajarro, Especialización con un arma (arco largo compuesto), Puntería mortal, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +2, Intimidar +8, Percepción +6, Saber (local) +2, Supervivencia +5



Idiomas común, shoanti

CE entrenamiento en armadura 1

Consumibles de combate pociones de curar heridas leves (2);

Equipo arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, camisote de mallas +1, escudo de acero ligero de gran calidad, espada larga de gran calidad, 175 po

VACHEDI

Humano bárbaro 3

CB humanoide Mediano (humano)

Inic +1; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 14, toque 9, desprevenido 13 (+5 armadura, +1 Des, -2 furia)

pg 43 (3d12+18)

Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +6

Aptitudes defensivas esquivo asombroso, sentido de las trampas +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo rompesuelos +8 (2d6+7/×3)

A distancia arco largo compuesto +4 (1d8+3/×3)

Ataques especiales furia (10 asaltos/día), poderes de furia (sin huida posible)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 17

Dotes Correr, Dureza, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +6, Intimidar +6, Percepción +7, Supervivencia +7

Idiomas común, shoanti

CE movimiento rápido

Equipo arco largo compuesto con 20 flechas, camisote de mallas +1, rompesuelos^{UE}

11. AYUNTAMIENTO DE PUNTA ARENA

JUZGADO

Ubicación Calle Mayor nº 140

Rumor "Con la muerte de Ethram Valdemar, la vieja guardia del Consejo de la población se ha erosionado aún más, algo que pone nervioso a Titus Scarnetti. De hecho, está desesperado por obtener apoyos, ¿quién sabe qué tipo de truco podría intentar la próxima vez que los miembros del Consejo se presenten a las elecciones?" (Verdadero; ver área 48).

Misión (variable) Una vez que los PJs se han establecido como héroes locales, pueden ser convocados ocasionalmente al Ayuntamiento para reunirse con el Consejo en asuntos que requieren una acción heroica urgente. Puedes usar estas oportunidades para ayudar a centrar la atención de los PJs según tus necesidades, pero también puede usarlas como una repercusión para los grupos cuyas acciones podrían haber tenido un efecto negativo en la población. En este caso, el Consejo insta al grupo a replantearse sus estrategias, cuando sugieren una nueva misión para que emprendan los PJs.

La mayor parte de la planta baja de este edificio de planta y piso consiste en una sala de reuniones lo suficientemente grande

como para albergar a la mayoría de los adultos de Punta Arena, aunque las reuniones de la población rara vez han sido tan concurridas. El piso superior contiene oficinas y almacenes, mientras que una bóveda en el sótano de abajo ha funcionado como banco municipal durante décadas. Los planes para construir un banco en condiciones se han estancado por varias razones desde que se fundó la población. Mientras que Pennae Kesk en Anillos y cosas (ver área 5) se ocupa de los préstamos más pequeños de la población, el Ayuntamiento es donde uno va para préstamos más grandes, generalmente los que involucran compras importantes (como barcos, casas o negocios).

La bóveda del ayuntamiento se encuentra en el sótano, en una cámara de piedra reforzada con una cerradura doble: la alcaldesa de Punta Arena, Kendra Deverin, lleva encima una de las llaves en todo momento, mientras que otro miembro del Consejo lleva la segunda (el miembro del Consejo que lleva la llave cambia en secreto semanalmente. Forzar la puerta de la bóveda requiere tener éxito en dos pruebas de Inutilizar mecanismo CD 30 consecutivas. Antaño la bóveda también estuvo protegida por una trampa de granizada de flechas (Reglas básicas, pág. 421), y aunque Kendra tenía la trampa desarmada (ya que el concepto de dispositivo mortal la inquietaba), Titus Scarnetti ha reactivado la trampa sin su conocimiento. La cantidad exacta de efectivo almacenado en la bóveda en cualquier momento varía, pero generalmente es de alrededor de 7.500 po, aproximadamente la misma que el límite de compra de la población.

A la alcaldesa Deverin se la puede encontrar a menudo en este edificio, atendiendo las necesidades de la gente con la ayuda de un pequeño número de empleados y sirvientes. La mayoría de los otros miembros del Consejo vienen por aquí sólo cuando es necesario. Normalmente, el alcalde de la población y los representantes de las cuatro familias fundadoras ocupan cinco de los siete escaños del Consejo municipal. Los restantes están ocupados por representantes elegidos por la población; una vez elegido, un miembro del Consejo cumple un mandato de 4 años antes de ir a las elecciones el 7 de neth, el aniversario del día en que se fundó Punta Arena. En caso de baja anticipada de un miembro, se llevan a cabo elecciones de emergencia al cabo de un mes, durando el término del nuevo funcionario electo hasta el próximo día de elecciones, cuando es (o no) reelegido (y si se reincorpora, ocupa un cargo normal por un plazo de cuatro años).

Kendra Deverin representa tanto a la alcaldía como a una de las familias fundadoras, y la reciente muerte de Ethram Valdemar y la retirada efectiva de dicha familia de su presencia en la población, dos de los escaños tradicionalmente fijos están actualmente cubiertos por representantes electos. El Consejo de la población está formado por Abstalar Zantus (que puede optar a la reelección en 4720), Ameiko Kaijitsu (escaño de fundador); Ilsoari Gandethus (que puede optar a la reelección en 4718); Kaye Tesarani (que puede optar a la reelección en 4719); Kendra Deverin (escaño de fundador y alcalde); Titus Scarnetti (escaño de fundador); y la miembro más reciente del consejo, Hannah Velerin (que puede optar a la reelección en 4718), elegida en sesión de emergencia tras la muerte de Valdemar.

12. ARSENAL DE SAVAH

TIENDA DE ARMAS Y ARMADURAS

Ubicación Calle de la Torre nº 20

PNJs destacables

Savah Bevaniky, propietaria (NB humana guerrero 2/pícaro 1)

Rumor "Hace unos meses, Savah cerró su tienda durante unos días y se fue de la población. Justo antes de volver a abrir su negocio, alguien supuestamente la vio regresar muy tarde la noche anterior con algo grande y pesado bajo una lona, tirado por un equipo de seis caballos. Todo volvió a la normalidad al día siguiente, pero debió haber traído algo grande y costoso a su tienda, ¿no?" (*Cierto; alguien la vio transportando una araña sable de Magnimar*).

Misión (5º) A Savah le encantaría que le devolvieran una *daga de hierro frío retornante* +1 de tamaño Menudo que fue robada de su tienda. El arma fue la primera que los héroes de Punta Arena le vendieron poco después de que se enfrentaran a los goblins de Cima del Cardo, y por razones sentimentales le gustaría que le devolvieran el arma (que nunca habría querido vender). A pesar de que está perdiendo la esperanza de volver a verla, ante la remota posibilidad de que el raro recuerdo aún esté cerca, se la describe a cualquier aventurero de buena disposición que pasa por su negocio y le promete un crédito de 9.000 po (equivalente a un poco más del doble del valor de la daga) en su tienda si logran encontrarla y devolverla (el arma fue robada por un ladrón que terminó siendo víctima del Susurrador; consulta la floresta de Egan en la página 80).

Mercancías Armas y armaduras a precios normales (para disponibilidad, ver más abajo), más lo siguiente.

- *Daga* +2 con una cuchilla en forma de media luna y un mango tallado para parecerse a una lechuza que sujeta la guarda (8.302 po)
- *Armadura de cuero tachonada de resistencia a conjuros* +2 (13) de un material verde y negro con pequeños remaches de hierro en forma de calavera (16.175 po)

La esquina noreste de este edificio muestra algunas cicatrices del incendio de Punta Arena, pero afortunadamente para su propietaria, Savah Bevaniky, el edificio no sufrió daños importantes. La tienda de Savah vende todo tipo de armas y armaduras, incluidos varios artículos de gran cali-

dad y armas exóticas. Puedes suponer que la armería siempre tiene en stock todas las armas simples y marciales, con un 75% de probabilidad de un arma exótica, un 50% de probabilidad para un arma de gran calidad no exótica o cualquier armadura de gran calidad y un 25% de probabilidad de un arma de gran calidad exótica. Si a la armería le falta un objeto, Savah puede pedir cualquier cosa no mágica a Magnimar con un plazo de entrega de 2 a 3 días.

Hasta hace relativamente poco tiempo, los artículos mágicos de alto precio que aparecían a la venta en la tienda de Savah tendían a quedarse en sus estanterías y acumular polvo, pero con el creciente número de aventureros que pasa por Punta Arena en su camino hacia o desde la última ruina thassiloniana u otro lugar de aventura, los objetos mágicos vienen y van con mucha más frecuencia. Cada 1d4 meses, un artículo se vende y nuevas armas o armaduras mágicas salen a la venta. Cuando se vende un artículo mágico, asegúrate de que la tienda acabe recibiendo algunos artículos de reemplazo, ya los elijas a mano o los determines al azar.

Al igual que con algunos otros comerciantes de la población, Savah se ha puesto un poco nerviosa por el dramático aumento en los negocios. Después de que un ladrón robara una cimitarra mágica de su tienda, compró una araña sable en la golemistería de Magnimar para su tranquilidad, e hizo todo lo posible para transportar la estructura a su tienda en secreto y no revelar sus nuevas defensas. Mantiene a la araña sable escondida a simple vista en su forma colapsada, disfrazada de un muro de armas y armaduras extendidas en amplios estantes, pero a su orden la araña sable se anima y ataca donde ella la dirige. Hasta el momento, Savah no ha tenido que usar a su guardián, pero teme que sólo sea cuestión de tiempo antes de que tenga que defenderse de ladrones o algo peor.



SAVAH BEVANIKY

Humana guerrero 2/pícaro 1
NB humanoide Mediano (humano)

Inic +2; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenida 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 escudo)

pg 21 (3 HD; 2d10+1d8+2)

Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +2 (+1 contra miedo)

Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada corta de gran calidad +5 (1d6+1/19-20)

A distancia ballesta de mano de gran calidad +6 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 13, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 14

Ataque base +2; BMC +3; DMC 15

Dotes Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (ballesta de mano), Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +7, Averiguar intenciones +5, Diplomacia +8, Oficio (tendero) +6, Percepción +9, Saber (local) +5, Tasación +7

Idiomas común, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1

Equipo ballesta de mano de gran calidad con 6 virotes y 4 virotes tratados con veneno de hiñito azul, broquel de gran calidad, camisote de mallas de gran calidad, espada corta de gran calidad, 195 pp



RISA MAGRAVI

ARAÑA SABLE

VD 6

PX 2.400

pg 74 (*Bestiary 6*)

13. EL PALACIO DE RISA

TABERNA

Ubicación Vía Bajo el Barranco nº 100

PNJs destacables

Risa Magravi, propietaria y soñadora (NB humana vieja hechicero 4)

Besk Magravi, chef (NB humano plebeyo 2)

Lanalee Magravi, encargada de la taberna (NB humana plebeyo 2)

Vodger Magravi, camarero (NB humano plebeyo 2)

Rumor "Las historias que Risa cuenta sobre sus aventuras en su juventud son fascinantes, emocionantes y memorables, pero que me aspen si he oído hablar de alguno de los lugares que dice que ha visitado". (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (1º) Últimamente, Risa ha estado particularmente apática y cansada, y no ha entretenido al bar con un cuento en semanas. No ha podido soñar y, como resultado, se está muriendo lentamente; sólo sabe que algo está interfiriendo con sus sueños, ya que cuando duerme oye una voz suave y seductora que la atrae hacia las profundidades de la tierra. Cuando se despierta, no recuerda nada más, salvo una sola palabra: Ilvarandin. (Ver el área 47 para más detalles).

Mercancías comida y bebida estándar, con las siguientes especialidades.

Tartas de arándanos Pequeños pasteles de bayas espolvoreados con azúcar en polvo (1 pp cada una o una docena por 1 po)

Pimientos con cerdo Brochetas de jabalí y pimientos picantes (7 pp)

Las patatas especiadas de Risa Patatas con ajo, cebolla, mantequilla derretida y especias (2 pp)

Reserva Turandarok con hielo Sidra con especias enfriada mediante *rayo de escarcha* (2 pp por taza)

Risa Magravi dirigió esta taberna durante los primeros treinta años de la historia de Punta Arena, e incluso ahora que se ha quedado casi ciega en su vejez y ha dejado los asuntos cotidianos del trabajo a sus tres hijos, Besk, Lanalee, y Vodger, la misteriosa hechicera varisiana sigue siendo un elemento fijo de la taberna. Conocida como tal por los relatos de Risa sobre antiguas leyendas y mitos y por sus patatas y sidra especiadas, esta taberna es una de las favoritas de los lugareños, aunque sólo sea porque gracias a su remota ubicación, rara vez acuden los extraños.

Las historias de Risa sobre lugares extraños y enemigos aún más extraños parecen fantasiosas, porque realmente esas son sus aventuras cada noche mientras viaja, dormida, a las Tierras del Sueño, donde negocia con los gatos de Ulthar, baila con náyades^{B6} a lo largo del río Skai, y bebe vino y cena con sacerdotisas y princesas bajo las estrellas en las verandas iluminadas por las velas de Celephais. Cualquiera que escuche los cuentos de Risa y tenga éxito en una prueba de Saber (los Planos) reconoce los míticos nombres, para sorpresa de Risa.

RISA MAGRAVI

Humana vieja hechicera 4

NB humanoide Mediano (humano)

Inic +5; Sentidos Percepción +2

DEFENSA

CA 10, toque 10, desprevenida 10

pg 16 (4d6)

Fort +0, Ref +1, Vol +6; +1 contra encantamiento

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga -1 (1d4-3/19-20)

Aptitudes sortilegas de hechicero (NL 4º; concentración +8) 7/día—*nana*

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

2º (4/día)—*detectar pensamientos* (CD 16)

1º (7/día)—*armadura de mago*, *hechizar persona* (CD 15), *imagen silenciosa*, *sueño* (CD 15)

0 (A voluntad)—*cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *luces danzantes*, *rayo de escarcha*, *remendar*

Linaje tejeseños

ESTADÍSTICAS

Fue 5, Des 11, Con 9, Int 12, Sab 15, Car 18

Ataque base +2; BMC -1; DMC 9

Dotes Abstención de materiales, Iniciativa mejorada, Presagiado^{GM}, Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones)

Habilidades Averiguar intenciones +12, Conocimiento de conjuros +8, Oficio (encargado de taberna) +9, Saber (arcano) +6, Saber (local) +3

CE linaje arcano, precognición de combate +1

Consumibles de combate varita de proyectil mágico (NL 3º, 17 cargas), varita de sueño profundo (7 cargas); **Equipo**, baraja de presagio, daga

14. CURTIDURÍA ROVANKY

PELETERO

Ubicación Vía Bajo el Barranco nº 10

PNJs destacables

Larz Rovanky, peletero y curtidor (LB humano experto 3)

Rumor "Larz puede parecer un buen tipo, pero juro que vi un tatuaje en un trozo del cuero que estaba preparando un día. ¿Crees que podría ser uno de esos sectarios del desollador?" *(Falso; este rumor fue iniciado por un expleado amargado, al que Larz despidió por incompetencia, pero ha cobrado impulso debido a la audacia de la afirmación).*

Misión (12º) Larz siempre está buscando pieles y cueros exóticos, pero el único material que siempre ha deseado usar es la piel de dragón. Ha oído rumores de que una dragona llamada Cuernocortado una vez vivió en el Cuenco del Dragón (ver página 79). Podría pedirles a los PJs que hagan un viaje para ver si pueden encontrar escamas de dragón o trozos de piel para él. ¡Por supuesto, no sabe que Cuernocortado ha vuelto recientemente al Cuenco del Dragón, por lo que los PJs que atiendan esta solicitud podrían verse superados!

Mercancías Artículos de cuero a precios estándar.

Larz Rovanky dirige la curtiduría de Punta Arena, situada en las afueras de la población, con despiadada eficiencia. Espera la perfección de sus trabajadores y de sus productos y, como resultado, a menudo trabaja largas horas por su cuenta cuando despidе temporalmente toda la ayuda. Sin embargo, sus artículos de cuero y piel son de alta calidad, lo suficiente como para que a los lugareños en general no les importe la espera adicional en pedidos personalizados, mientras Larz se preocupa por asegurarse de que cada artículo está a la altura de sus perfeccionistas estándares.

15. HERRERÍA DEL PERRO ROJO

HERRERÍA

Ubicación Calle del Festival nº 190

PNJs destacables

Das Korvut, herrero (LN humano guerrero 1/experto 3)

Rumor "Das bien puede ser el hombre más iracundo de Punta Arena. A lo único que parece no odiar es a sus grandes perros rojos. Dos de ellos fueron abatidos recientemente por goblins y los enterró en el solar adyacente, y él no es el dueño esa parcela de tierra, ¡lo que podría ser un problema si alguien quisiera comprarla!" *(Verdadero; ver Misión).*

Misión (1º) En algún momento, alguien hace una oferta en la Liga Mercantil por el solar justo al noreste de la herrería (calle del Festival nº 210), lo que coloca al urbanista Jasper Korvaski en una posición difícil, considerando que Das ha convertido (ilegalmente) ese solar en un cementerio de

mascotas. Sabiendo que será muy improbable que Das pueda soportar que alguien construya sobre las tumbas de sus queridos perros, Jasper propone a los PJs una delicada misión: ¿pueden convencer a Das de que mueva las tumbas? La Diplomacia es una forma de lograr que Das esté de acuerdo, pero dicha solicitud impone un modificador +10 a la CD de la prueba. Los PJs harían bien en volver a Das amistoso o incluso solícito para que acepte mover las tumbas. Alternativamente, tanto superar la oferta actual por el solar vacío (esto requeriría una oferta mínima de 1.000 po) o convencer al posible nuevo propietario de buscar un solar diferente puede evitar el problema.

Mercancías Servicios de herrería (Das no vende su trabajo aquí; acepta comisiones, pero obtiene la mayoría de su capital de forjar herramientas y suministros de herrería que luego vende en el almacén general de Punta Arena (ver página 34)

Derivando su nombre del afecto de su dueño por sus grandes mastines rojos, a dos o tres de los cuales siempre se puede ver descansando cerca, la Herrería del Perro Rojo es propiedad de un hombre calvo y musculoso llamado Das Korvut. El temperamento de Das es, quizás, lo que le hace famoso: tiene poca paciencia con los clientes y aún menos con todos los demás. Punta Arena soporta su actitud malhumorada y sus frecuentes broncas de borracho a medianoche porque realmente conoce su trabajo; mientras está ocupado martilleando metal, permanece relativamente tranquilo y confinado en su herrería.

Mientras los clientes siguen siendo clientes y no se pasan de la raya, Das se mantiene friamente educado. En el instante en que siente que alguien se está metiendo en sus asuntos personales, entra en una cólera furiosa que no llega a provocar violencia física, y no disminuye hasta que los infractores abandonan su herrería. A Das siempre se le trata con una actitud inicial de malintencionado, y los intentos de calmarlo tienen un modificador +5 a la CD. Intimidar es inútil para volverlo amistoso, y sólo lo hace enfadar más.

En la actualidad, Das tiene cuatro mastines (todos los cuales se tratan como perros de monta); consulta la página 233 del *Bestiario*. Solía tener seis mastines, pero dos de ellos murieron durante el ataque de los goblins Golondrina a Punta Arena. Das enterró a los dos perros en el solar vacío, justo al noreste de su herrería, cercando la pequeña parcela y convirtiéndola en su propio cementerio privado de mascotas, a pesar de que técnicamente no es el dueño de la parcela de tierra, algo que pone al urbanista Jasper Korvaski en una posición difícil (ver Misión más arriba).

Los niños del lugar últimamente han estado haciendo circular la siguiente rima cruel sobre Das que les ha dado por cantar cuando juegan a saltar, una copla que seguramente aumentará su enfado cuando el herrero la oiga.

"Aquí viene el loco de Das Korvut,
Cabreado como una serpiente partida por una rueda.
¿Ves cómo sus manazas suben y bajan?
¿A quién ha trinchado hoy?
¡Uno! ¡Dos! ¡Tres! Cuatro ..."

DAS KORVUT

Humano experto 3/guerrero 1

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +0; Sentidos Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+3 armadura, +1 escudo)

PG 31 (4 HD; 1d10+3d8+8)

Fort +5, Ref +1, VOL +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo martillo de guerra +1 +8 (1d8+5/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 8

Ataque base +3; BMC +7; DMC 17

Dotes Ataque poderoso, Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Artesanía [arma]), Soltura con una habilidad (Artesanía [armadura])

Habilidades Artesanía (arma) +11, Artesanía (armadura) +11, Artesanía (herrería) +4, Averiguar intenciones +8, Intimidar +10, Oficio (mercader) +8, Saber (ingeniería) +5, Saber (local) +8, Supervivencia +8

Idiomas común, enano, varisiano

Equipo armadura de cuero tachonada, escudo ligero de acero, martillo de guerra +1, 54 po



(ver página 88) en busca de ayuda. En este caso, la próxima vez que los PJs se encuentren con Aliver, es probable que se haya convertido en un esbirro gul o ghash del alquimista más poderoso.

Mercancías Objetos alquímicos, venenos, pociones (actualmente ofrece una *poción de protección contra el caos* por 50 po y una *poción de levitar* por 300 po, pero prefiere elaborar pociones por encargo)

Acurrucado en la base de un acantilado y escondido entre varias viviendas antiguas, este edificio no parece ser más que otro hogar, salvo por un letrero pintado en el exterior que representa una cochinilla posada en un hongo. El propietario de este establecimiento es un hombre pequeño y rotundo llamado Aliver Podiker (a) 'Cochinilla', un herbolario, jardinero y envenenador secreto de mucho éxito. Aunque tiene sangre mestiza chelia y varisiana, el Club del Bunyip ha decidido tratarlo como un varisiano de pura cepa. Si bien su principal fuente de ingresos proviene de las

ventas legítimas de medicinas y pociones, también mantiene un negocio secundario próspero vendiendo veneno a los scarni locales. Sin embargo, antes incluso de admitir que comercia en venenos, un cliente potencial tiene que preguntarle primero: "¿Ha aparecido alguna cochinilla feliz últimamente?".

Recientemente, Aliver se ha juntado con un grupo mucho más peligroso que el Club del Bunyip: un sindicato con sede en Magnimar llamado el Amanecer de Medianoche. Sabe que Kaleb Valdemar está asociado con este grupo, pero no sabe toda la verdad en torno a su participación (ni que Kaleb es ahora un devorador del intelecto). El principal contacto de Aliver con el grupo es el alquimista ghash Kanker (ver El Foso en la página 88). Cuando Aliver quiere hablar con Kanker, se escabulle hasta El Foso y deja caer un frasco de fuego de alquimista especialmente tratado que arde con llamas rojas brillantes y emite un aroma a canela hacia las profundidades. Al cabo de 24 horas, Kanker o uno de sus asociados llega a través de los túneles de los contrabandistas para hablar con Aliver. Dado que estas reuniones siempre requieren un 'pago' en forma de un elfo muerto relativamente reciente (la comida favorita de Kanker, pero que tiene que 'encargar' para obtener), Aliver limita sus reuniones con el alquimista más poderoso. Por supuesto, cuando Kanker necesita algo de Aliver simplemente aparece en la tienda: los visitantes que se quejan del olor a podrido en el edificio han llegado sin saberlo cuando Kanker está en el sótano. Se puede encontrar una trampilla secreta detrás del mostrador mediante una prueba con éxito de Percepción CD 20. Debajo hay una corta escalera que baja a un sótano húmedo con paredes de ladrillo y un túnel que conecta con los túneles de los contrabandistas que hay bajo Punta Arena.

El trabajo de Aliver para el Club del Bunyip consiste principalmente en proporcionarles periódicamente venenos o

16. LA DESPENSA DE LA COCHINILLA

TIENDA DE ALQUIMIA

Ubicación Callejón de la Maraña n° 100

PNJs destacables

Aliver Podiker (a) 'Cochinilla', propietario (LM humano alquimista 5)

Rumor "Aliver tiene en venta más que simples hierbas y medicinas, pero he oído que necesitas un santo y seña especial para te venda lo que sea que tiene entre manos. ¡Y no, no sé cuál es ese santo y seña!". (Verdadero; ver a continuación).

Misión (4º) Aliver está tramando algo malo y, si se le ocurre la idea de que los PJs intentan desenterrarlo o exponerlo, solicitará algunos favores al Club del Bunyip para que un grupo de matones embosque a los PJs. Los matones dan una breve advertencia del tipo "¡Manteneos alejados de los asuntos de Cochinilla!", antes de atacar, con la esperanza de vencer a los PJs, pero no matarlos (ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68 para más detalles sobre los típicos matones que envía el Club del Bunyip en dichas misiones). Por supuesto, tal reacción probablemente sólo haga que intrigar aún más a los PJs. Cuanto más se enfrenten y confundan los PJs a Aliver, más probable es que finalmente fuercen una confrontación con él, en cuyo caso tratará de envenenarlos discretamente mientras duermen. Si la confrontación se vuelve física, Aliver usa sus bombas para intentar matar a los PJs, pero si su violencia se vuelve de dominio público, huye de Punta Arena por completo, en busca de su aliado Kanker en el Foso

LECHE DE MEDIANOCHÉ

La leche de medianoche que lleva Aliver es su último intento de elaborar una variante que puede mezclarse con agua sin perder potencia. Cualquier persona que bebe una dosis se ve afectada como se detalla a continuación. Las reglas para la leche de medianoche pura aparecen en *Lost Cities of Golarion*.

Leche de medianoche experimental: Veneno—ingerido; salvación Fort CD 14; frecuencia 1/minuto durante 2 minutos; efecto inicial fatigado durante 1 hora; efecto secundario inconsciencia durante 2d4 horas más pesadilla (mientras el personaje duerme, sueña con ser arrastrado a las Tierras Oscuras para ser esclavizado por señores sombríos. Para el PJ soñador, el efecto parece durar años y el personaje está exhausto al despertar; cura 1 salvación.



ALIVER PODIKER (A) COCHINILLA

aceites alquímicos utilizados para mantener frescos los productos perecederos en las operaciones de contrabando a largo plazo. Sin embargo, está frustrado de no poder confiar en ellos para ayudarlo a reunir elfos como pago a Kanker, ya que el Club no comete delitos violentos. En estos casos, Aliver viaja a Magnimar y trabaja con sus contactos allí para localizar a algunos Abandonados, dejarlos inconscientes con drogas y luego pasarlos como contrabando a su sótano para prepararlos para su entrega al voraz ghastr.

Dentro de un recoveco escondido en el sótano, Aliver guarda tontamente la prueba de sus horribles crímenes en forma de un libro de contabilidad encuadernado en piel de bunyip. Este libro de contabilidad es un testimonio a su rigurosa naturaleza: registra en sus páginas todas las transacciones en las que ha estado involucrado, tanto para hacer un seguimiento meticuloso de sus finanzas a lo largo de los años como para mantener notas sobre las diversas personas con las que está asociado. Ya ha amenazado a otros antes con la promesa de que, si aparece muerto, tiene un plan de contingencia para hacer públicos los contenidos de su libro mayor. De hecho, no existe tal contingencia, pero Aliver es bastante convincente, y hasta ahora ninguno de los amenazados ha sido lo suficientemente valiente como para querer ver su farol. El libro de contabilidad no prueba las actividades delictivas de nadie más que el propio Aliver, por supuesto. Leer el libro requiere la capacidad de leer tanto aklo como necril (Aliver alterna al azar entre los dos idiomas) y una prueba con éxito de Lingüística CD 20 para descifrar su código en clave. Una vez hecho esto, la prueba de la participación de Aliver con el Club del Bunyip queda al descubierto: su tráfico de venenos y drogas, la compra de un *caldero de hervir* y una dosis de veneno de bilis de dragón el mismo día (ambos están listados como 'entrega en mano a Biston'), y quizás la más condenatoria, las notas sobre no menos de catorce elfos sin techo secuestrados en Magnimar y 'preparados' para alguien llamado 'Kanker' en el transcurso de los últimos años evidencian la profundidad de su naturaleza asesina. Estas notas son todas para un elfo cada vez, excepto una que involucra la entrega de tres, además ésta también indica que 'K. Valdemar' estuvo involucrado en la transacción.

Si lo deseas, puedes hacer que los PJs descubran los planes de Aliver para usar Punta Arena como campo de pruebas para la leche de medianoche (ver barra lateral) justo cuando termine su fórmula, lo que lo convierte en una carrera a contrarreloj para que los PJs lo derroten y eviten la dosificación en el suministro de agua de *El Dragón Oxidado* (o donde sea que se encuentren los PJs o tengan vínculos emocionales) con una droga que permitirá que todos los que, sin saberlo, la tomen, sean reclamados por devoradores del intelecto la próxima vez que se vayan a dormir y sueñen sus últimos sueños.

ALIVER PODIKER (A) COCHINILLA

Humano alquimista 5

LM humanoide Mediano (humano)

Inic -1; Sentidos Percepción +9

DEFENSA

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 armadura, -1 Des)

pg 46 (5d8+20)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +2; +4 contra veneno

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga +4 (1d4+1/19-20)

A distancia *ballesta de mano* +1 +3 (1d4+1/19-20) o bomba +3 (3d6+4 fuego) o bomba congeladora +3 (3d6+4 frío)

Ataques especiales bomba 9/día (3d6+4 fuego, CD 16)

Extractos de alquimista preparados (NL 5º; concentración +9)

2º—*aliento de fuego*^{61A} (CD 16), *invisibilidad*, *piel robliza*

1º—*curar heridas leves*, *disfrazarse*, *escudo*, *soportar los elementos*, *suerte del artesano*^{61A} (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 8, **Con** 14, **Int** 18, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 13

Notes Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Dureza, Elaborar poción, Lanzar cualquier cosa, Soltura con una habilidad (Artesanía [alquimia]), Soltura con una habilidad (Engañar)

Habilidades Artesanía (alquimia) +15 (+20 al crear objetos alquímicos), Engañar +8, Inutilizar mecanismo +3, Percepción +9, Saber (arcano) +12, Saber (local) +9, Saber (Naturaleza) +12, Sanar +9, Supervivencia +9

Idiomas aklo, común, goblin, necril, infracomún, varisiano

CE alquimia (artesanía alquímica +5), alquimia rápida, descubrimientos (concentrar veneno, bomba congeladora), mutágeno (+4/-2, +2 armadura natural, 50 minutos), uso de venenos

Consumibles de combate ácido (3), fuego de alquimista rojo intenso con aroma a canela (4), hifito azul (3), leche de medianoche experimental (4), mutágeno, *poción de curar heridas leves* (3), veneno de víbora negra (3), ; **Equipo** *ballesta de mano* +1, *caldero de hervir*^{1E}, camisote de mallas, daga, *virote de ballesta* (10), 44 po

17. SOLUCIONES EMBOTELLADAS

TIENDA DE ALQUIMISTA

Ubicación Calle del Cuervo n° 60

PNJs destacables

Nisk Tander, propietario (NB semielfo alquimista 1/experto 2)

Rumor "Nisk no es tan bueno en la alquimia como en las ventas; ¡lo pensaría dos veces antes de usar cualquiera de las cosas que vende Soluciones Embotelladas!". (*Verdadero; ver a continuación*).

Misión (4º) Nisk les pide a los PJs que investiguen los rumores de que su principal competidor en la población, Aliver Podiker, ha estado robando sus recetas, y les promete un 25% de descuento si los PJs pueden proporcionar pruebas de sus sospechas (*Aliver no está robando las recetas de Nisk, pero tiene otros varios secretos siniestros que una investigación de La Despensa de la Cochinilla podría revelar*).

Mercancías Todo tipo de objetos alquímicos (el 5% son defectuosos; ver más abajo).

ALQUIMIA IMPREDECIBLE

d%	Resultado
01-30	El objeto no funciona en absoluto.
31-60	El objeto funciona con una potencia menor (el daño y la duración son un 25% de lo habitual y todas las CD asociadas con efectos se reducen en 4).
61-75	El objeto funciona con mayor potencia (el daño y la duración son un 150% de lo habitual y las CD asociadas a efectos aumentan en 4).
76-85	El objeto funciona como una sustancia alquímica diferente determinada al azar.
86-95	Si el objeto tiene un efecto de dispersión, el área de dispersión se duplica e inflige los efectos del objeto en toda el área, de lo contrario, el objeto no funciona en absoluto.
96-100	El objeto duplica los efectos de un conjuro aleatorio de 1º nivel (NL 1º) que ataca a la criatura objetivo del objeto (sin efecto de dispersión).

Esta abarrotada tienda está llena de estantes y más estantes de botellas, bolsas y otros recipientes alquímicos, algunos cubiertos de polvo y otros tan nuevos que el acre olor de su elaboración aún impregna el aire. Nisk Tander es un hombre esbelto y hablador, de mirada penetrante y que se cree un creador de pociones más dotado de lo que realmente es. Los artículos comprados en esta tienda tienen un 5% de probabilidad de no funcionar como es debido. Una prueba de éxito de Artesanía (alquimia) CD 25 determina si algo comprado en *Soluciones Embotelladas* funcionará o no, pero Nisk no trata bien a la gente que mira sus productos antes de comprarlos.

Cuando un elemento alquímico comprado en *Soluciones Embotelladas* funciona de manera inusual, tira en la tabla de Alquimia Impredecible para determinar los efectos reales del objeto.

NISK TANDER

Semielfo alquimista 1/experto 2

NB humanoide Mediano (elfo, humano)

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

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

pg 20 (3d8+3)

Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +4; +2 contra encantamiento

Inmune sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *maza ligera* +1 +1 (1d6)

A distancia bomba +4 (1d6+3 fuego)

Ataques especiales bomba 4/día (1d6+3 fuego, CD 13)

Extractos de alquimista preparados (NL 1º; concentración +4)

1º—*curar heridas leves*, *identificar*

ESTADÍSTICAS

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

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

Dotes Elaborar poción, Lanzar cualquier cosa, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Artesanía (alquimia) +9, Averiguar intenciones +5, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +7, Inutilizar mecanismo +8, Juego de manos +8, Percepción +10, Tasación +8, Usar objeto mágico +7

Idiomas común, élfico, goblin, silvano, varisiano

CE alquimia (material de alquimia +1, identificar pociones), mutágeno (+4/-2, +2 natural, 10 minutos), sangre élfica

Consumibles de combate ácido (6), bolsa de maraña (2), fuego de alquimista (6), pociones de curar heridas leves (4), pociones de identificar (2); **Equipo** armadura acolchada +1, maza ligera



18. TABERNA DE DIENTE ROTO

TABERNA

Ubicación calle del Cuervo nº 50

PNJs destacables

Jesk Berinni (a) Diente Roto, encargado de la taberna (NB humano experto 3)

Rumor "El costoso vino que vende Diente Roto tiene propiedades mágicas: si lo bebes antes de una actuación, te da confianza y aumenta significativamente tus habilidades de actuación". (*Falso; este rumor fue difundido por Diente Roto para fomentar las compras del vino Elección del Director*).

Misión (1º) Diente Roto ha escrito algunas obras y le encantaría verlas producidas, pero está nervioso de que Cyrdak, del Teatro de Punta Arena, las encuentre risibles. Si un PJ puede convencer a Cyrdak de comprar una de las obras de Diente Roto, éste divide los beneficios con el PJ y deja que dicho PJ coma en la casa gratis durante un mes.

Mercancías Comida y bebida estándar, con las siguientes especialidades:

Elección del Director Vino dulce de mora (10 po por botella)

Viveres de pescado borracho Tiras de pescado empapado en cerveza y patatas fritas en manteca de cerdo (3 pp)

Rompedientes Ron excepcionalmente potente que se dice que puede romper los dientes si se mantiene en la boca demasiado tiempo (1 po por trago)

Sustituto cerveza barata con un chorro de whisky muy barato (2 pc por taza)

La Taberna de Diente Roto es la favorita de los clientes del Teatro de Punta Arena, y está siempre a rebosar cada vez que se estrena un nuevo espectáculo en el Teatro de Punta Arena. Un

gran escenario en la sala común de la taberna da a los actores, cantantes, músicos, poetas y demás la oportunidad de mostrar su material. La mayoría de las noches, una multitud de aspirantes a artistas abarrota la sala con la esperanza de ser descubiertos, pero cada día de la luna y día del juramento, cuando el Teatro de Punta Arena está tradicionalmente cerrado, Diente Roto hospeda competiciones de interpretación basadas en 'actuaciones' determinadas al azar. Estas competiciones siempre comienzan al anochecer y duran de tres a cuatro horas, con la temática de la noche elegida a ciegas de entre docenas de fichas de madera en un barril sucio y vacío. Estas fichas están todas etiquetadas con una sola frase, como 'aristócratas', 'korvosanos', goblins' o 'aventureros', y dos fichas al azar con la etiqueta 'A elegir por Diente Roto'. Cuando se saca una ficha, todas las actuaciones improvisadas esa noche deben ser del tema elegido, y 'A elegir por Diente Roto' indica que el dueño de la taberna puede crear el tema para la noche (estos temas se enfocan invariablemente en acontecimientos actuales o locales que hayan llamado la atención del dueño (para bien o para mal). Al final de la noche, el propietario y el personal de la taberna determinan el ganador en función de la reacción de la audiencia y sus propias opiniones, y el ganador obtiene una línea de crédito de 20 po para usar durante la próxima semana en la taberna.

El propietario Jesk Berinni (a) Diente Roto puede parecer un gamberro con sus dientes desiguales y su cuello grueso, pero en realidad es bastante leído y tiene un ingenio mordaz: las noches en que sube al escenario para expresar sus observaciones sobre la situación política en Magnimar son bastante populares.

19. LA CASA DE LAS PIEDRAS AZULES

MONASTERIO Y BIBLIOTECA

Ubicación Calle del Vidrio nº 30

PNJs destacables

Jabyl Sorn, cuidadora (LN humana monje 4)

Rumor "El padre de Jabyl, Enderaki, huyó de Osirion con una especie de antigua reliquia maldita, y esa reliquia lleva escondida en el sótano de la Casa de las Piedras Azules hasta el día de hoy". (*Falso; Enderaki sí es de Osirion, pero no existe 'reliquia maldita' alguna en la Casa de las Piedras Azules*).

Misión (9º) Jabyl está ansiosa por averiguar más cosas sobre las ruinas thassilonianas escondidas por toda la región, pero su aversión por la violencia le impide abrazar el estilo de vida aventurero. Ha oído rumores de que unas ruinas oscuras podrían estar inundadas bajo el Pozo del Esperanzado (ver página 95), y si llegara un grupo de aventureros capaces, podría pedirles que exploraran estos rumores.

Este edificio de piedra es principalmente una sola cámara grande, con el suelo decorado con piedras azules pulidas y

colocadas en senderos sinuosos de esteras de caña. Una década tras la fundación de Punta Arena, un monje errante chelío llamado Enderaki Sorn, quien falleció hace siete años, construyó esta estructura. Hoy, la hija de Enderaki, Jabyl, atiende el monasterio. Adoradora de Irori, el dios de la autoperfección y el conocimiento, Jabyl mantiene una gran colección de libros antiguos y pergaminos en las cámaras del sótano. Tiene abiertos tanto el piso de meditación como la biblioteca a otros fieles, pero deben demostrar que también adoran a Irori o convencerla de sus buenas intenciones con una prueba con éxito de Diplomacia CD 25 antes de que los deje entrar. Usar la biblioteca de Jabyl otorga un bonificador +4 a las pruebas de Saber (historia) y Saber (los Planos).

Desde que el interés creciente en Thassilon llegó a Punta Arena, Jabyl se ha sentido particularmente intrigada por los secretos de ese antiguo imperio, y cualquier donación a su biblioteca centrada en la tradición thassiloniana es muy apreciada.

Si los PJs encuentran el ejemplar de *Canciones en Sol Menguante* que la menciona en la Mansión Valdemar (consulta el área 47), confirma que Kaleb Valdemar acudió a ella con preguntas sobre el autor del libro hace algunos años. Recuerda en particular que parecía estar 'puesto de drogas o algo así', y no ha hablado con él desde que se mudó a Magnimar algún tiempo después.

JABYL SORN

Humana monje 4

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenida 14 (+3 Des, +1 desvío, +1 esquiva, +1 monje, +2 Sab)

pg 33 (4d8+12)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +6; +2 contra encantamiento

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +6 (1d8+2) o ráfaga de golpes +5/+5 (1d8+2)

Ataques especiales puño aturdidor (4/día, CD 14), ráfaga de golpes

ESTADÍSTICAS

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

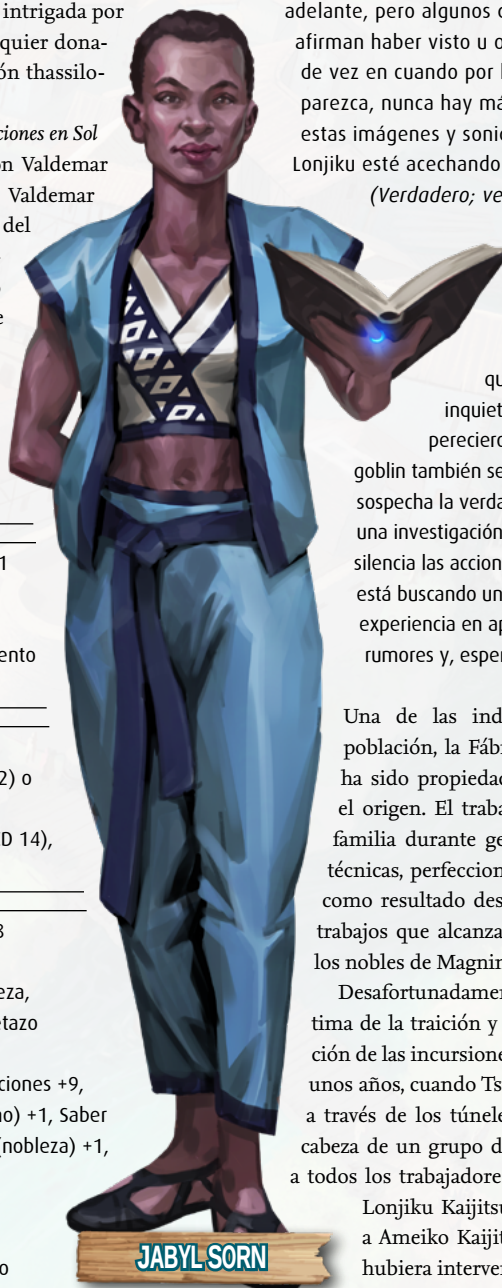
Ataque base +3; **BMC** +6; **DMC** 23

Dotes Ataque poderoso, Desviar flechas, Dureza, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, Sutiliza con las armas

Habilidades Acrobacias +10, Averiguar intenciones +9, Lingüística +2, Percepción +9, Saber (arcano) +1, Saber (geografía) +1, Saber (historia) +4, Saber (nobleza) +1, Saber (los Planos) +1, Saber (religión) +4

Idiomas común, osiriano

CE caída lentificada 20 pies (6 m), entrenamiento en maniobras, movimiento



rápido, reserva de *ki* (4 puntos magia)

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*, *poción de levitar*, *ácido* (5); **Equipo** anillo de protección +1, libros raros

20. FÁBRICA DE VIDRIO DE PUNTA ARENA

FUNDICIÓN DE VIDRIO ENCANTADA

Ubicación Calle del Vidrio nº 10

Rumor "Después de que el hermano de Ameiko, Tsuto, dejara que todos esos goblins entraran en la fábrica de vidrio hace unos años y los pequeños monstruos quemaran vivo a su padre Lonjiku en las fraguas, Ameiko cerró la fábrica. Dijo que era porque no tenía ánimos para seguir adelante, pero algunos de los que viven cerca afirman haber visto u oído los hornos encendidos de vez en cuando por la noche. Por extraño que parezca, nunca hay más que un sólo testigo de estas imágenes y sonidos. ¿Tal vez el fantasma de Lonjiku esté acechando el lugar después de todo?".

(Verdadero; ver Misión a continuación).

Misión (5º) Los rumores de

que la fundición está ahora encantada son

ciertos, pero es algo más que el espíritu de Lonjiku lo

que acecha dentro. Las almas

inquietas de varios trabajadores que

pericieron durante la misma incursión

goblin también se aparecen en el lugar. Ameiko

sospecha la verdad, pero cada vez que realiza

una investigación (con pocas ganas), su presencia

silencia las acciones de los espíritus por lo que

está buscando un grupo de aventureros con más

experiencia en apariciones para investigar los

rumores y, espera, dar paz a los muertos.

Una de las industrias más antiguas de la

población, la Fábrica de vidrio de Punta Arena

ha sido propiedad de la familia Kajitsu desde

el origen. El trabajo del vidrio ha estado en la

familia durante generaciones, y muchas de sus

técnicas, perfeccionadas en la lejana Minkai, dan

como resultado deslumbrantes e impresionantes

trabajos que alcanzan los precios más altos entre

los nobles de Magnimar, Korvosa y más allá.

Desafortunadamente, la fábrica de vidrio fue víctima de la traición y la de violencia en la culminación de las incursiones goblins en Punta Arena hace unos años, cuando Tsuto Kajitsu invadió el edificio a través de los túneles de los contrabandistas a la cabeza de un grupo de goblins. No sólo asesinaron a todos los trabajadores del edificio y al propietario,

Lonjiku Kajitsu, sino que también atrajeron a Ameiko Kajitsu y la habrían matado si no hubiera intervenido un grupo de héroes.

Desde aquel fatídico día, la fábrica de vidrio ha permanecido cerrada, con las ventanas tapiadas y las puertas cerradas. Incluso si Ameiko quisiera continuar con la industria familiar después de las traiciones y la violencia, la pérdida de todos los sopladores de vidrio expertos de Punta Arena aún le habría exigido básicamente comenzar desde cero. Ameiko prefiere centrarse en su robusto negocio en el *Dragón Oxidado*, y ha estado considerando convertir la fundición de vidrio en una galería de arte y museo, y sus forjas en hornos para cerámica.

Pero antes de que eso ocurra, hay que atender a la cuestión del violento legado del lugar, ya que el fantasma de Lonjiku y los espíritus de los sopladores de vidrio asesinados permanecen entre los muros del edificio. La presencia de Ameiko calma las apariciones (no se activan cuando ella está en el interior) y

avergüenza al fantasma de su padre (que permanece escondido cuando ella está presente), lo que ha frustrado a Ameiko en sus intentos de investigar los constantes rumores de ruidos extraños en el edificio.

El edificio es una estructura de piedra con las ventanas tapiadas. Todas las puertas de madera están cerradas (Inutilizar mecanismo CD 20 para abrir), pero si los PJs están investigando el lugar en nombre de Ameiko, ella les entrega las llaves del edificio. La mayoría de las habitaciones del interior están vacías, con sábanas colocadas sobre los muebles y todo cubierto con una capa de polvo debida al paso de los años. La exploración de las habitaciones debería ser espeluznante e inquietante, pero sólo hay peligro en la larga sala de trabajo del vidrio y sus hornos, las dependencias de los sirvientes y las áreas de almacenamiento subterráneas, ya que es en estos lugares donde están los muertos inquietos.

Aunque los restos de los trabajadores asesinados, junto con los del hermano y el padre de Ameiko, fueron retirados y enterrados en el Osario de Punta Arena (el cuerpo de Lonjiku fue mutilado y recubierto de vidrio derretido que tuvo que ser retirado antes del entierro), sus espíritus permanecieron allí. Además de las apariciones, una exploración de la fundición de vidrio debería incluir varias manifestaciones menores e inquietantes para los PJs, que deberían ser inofensivas pero desconcertantes. Haz que los PJs hagan pruebas de Percepción, y que sólo quien consiga la tirada más alta oiga un leve grito de dolor o un repentino olor a carne quemada. Pídeles a los PJs que realicen pruebas de Sigilo e informa al que sacó la puntuación más baja que se siente como si algo en las sombras a su espalda lo percibiera. Cuando un personaje entra por primera vez en una sala, pídele que intente una salvación de Voluntad pero, independientemente del resultado, dile que ha creído ver una cara quemada reflejada en el cristal de una ventana y que, por un breve momento, ha pensado que la cara quemada era la suya.

Un total de ocho sopladores de vidrio fueron asesinados mientras dormían en los cuartos de los sirvientes, y sus espíritus han imbuido esta cámara en la muerte. Todos los que entran en esta habitación también se sienten obligados a dormir, y los que sucumben al impulso y se meten en la cama se retuercen de dolor cuando sus cuerpos se llenan de profundas heridas rojas.

Bajo tierra, en las áreas de almacenamiento, es donde Tsuto Kaijitsu hizo su última defensa. Igual que con los trabajadores del vidrio de arriba, su espíritu infundió el área como una aparición y no como un monstruo muerto viviente en toda regla. Esta aparición llena a quien sucumbe a ella con una abrumadora mezcla de vergüenza que puede causar un estado duradero parecido a la maldición.

El corazón de las apariciones en la fundición de vidrio es la sala de trabajo del vidrio propiamente dicha a lo largo del lado oeste del edificio. No sólo los espíritus de los vidrieros asesinados frecuentan el horno central aquí, sino también el fantasma de Lonjiku Kaijitsu. Aunque nunca se manifiesta cuando su hija Ameiko está en el edificio, no es tan modesto cuando otros se entrometen en el lugar de su muerte. Su horrible fantasma



LONJIKU KAIJITSU

se alza de la pila de fragmentos de vidrio que antaño encerraron su cuerpo. El fantasma tiene un aspecto particularmente horripilante: un cuerpo carbonizado y humeante, con sólo fragmentos de ropa pegados al cuerpo. Aquí y allá, fragmentos de vidrio medio derretido cuelgan de su cuerpo como carámbanos brillantes, mientras que los huesos de sus dedos se han quemado hasta convertirse en muñones carbonizados y ardientes. Sale de uno de los hornos cuando ataca, chilla con ira sin palabras y concentra su furia en los semielfos si es posible. Lonjiku lucha hasta ser destruido y persigue a los enemigos en todo el piso principal de la fundición de vidrio, pero no en el sótano o fuera de sus muros.

Una vez que el fantasma de Lonjiku es destruido, su alma inquieta grita de rabia mientras se desvanece en los fragmentos de vidrio esparcidos por la sala de trabajo del vidrio. Si el fantasma es destruido en esta sala, todos los PJs presentes pueden intentar una prueba de Percepción CD 15 para observar cómo esos fragmentos tiemblan y vibran y cómo el sonido del angustiado lamento de Lonjiku parece desvanecerse en la dirección de los fragmentos. Durante 1 hora después de la destrucción, cualquiera que investigue los fragmentos y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 vislumbrará su rostro quemado dentro de las superficies del vidrio, y cualquiera que toque un fragmento oír automáticamente su chillido distante. Estos fragmentos son representaciones físicas de su desesperación, y si se rompen (o, alternativamente, son bendecidos por un lanzador de conjuros divinos de alineamiento bueno o son enterrados con su cuerpo), su fantasma quedará permanentemente en repose.

LAS CAMAS SANGRANTES

VD 5

PX 1.600

NM Aparición persistente (cuartos de servicio)

Nivel de Lanzador 5°

Percibir Percepción CD 15 (para notar que unas manchas de sangre comienzan a empapar las sábanas)

pg 22; Desencadenante proximidad; **Rearme** 1 día

Efecto La primera persona en entrar en esta sala es el blanco de la aparición, que se manifiesta como una sugestión mental para meterse en una de las camas y dormir. Una salvación de Voluntad CD 15 con éxito niega el efecto, pero la aparición vuelve a implantar la sugestión en su cuenta de iniciativa cada asalto sobre una persona al azar en la sala. Un personaje que se acuesta en la cama para dormir se retuerce repentinamente de dolor como si estuviera siendo apuñalado repetidas veces. La sugestión de permanecer en la cama se desvanece inmediatamente cuando se abren heridas en su cuerpo, como si cuchillas invisibles estuvieran cortando su carne. Esto ocasiona 1d6 puntos de daño cortante y requiere que el objetivo tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o queda aturdido durante 1 asalto por el dolor. Un personaje que comienza su turno en una de las camas mientras la aparición está activa sufre 1d6 puntos adicionales de daño cortante al comienzo de su turno y debe realizar otra salvación contra otro asalto de aturdimiento.

Destrucción Una prueba con éxito de Saber (religión) CD 20 sugiere que limpiar las camas con agua bendita y luego lanzar *benedicir* en la habitación destruirá la aparición. El simple hecho de destruir las camas no tiene ningún efecto; en este caso, la aparición obliga a los que sucumben a tumbarse en el suelo manchado de sangre. Conceder el descanso al fantasma de Lonjiku también destruye esta aparición.

LA VERGÜENZA DE TSUTO

VD 5

PX 1.600

NM aparición (el almacén que conecta con los túneles de los contrabandistas)

Nivel de Lanzador 5°

Percibir Averiguar intenciones CD 20 (para notar repentinamente una extraña sensación de vergüenza brotando en la mente sin ninguna razón aparente)

pg 10; Desencadenante proximidad; **Rearme** 1 hora

Efecto El personaje al que se dirige esta aparición siente la profunda y abrumadora vergüenza de Tsuto que brota en su interior a medida que trata de infectar y echar raíces. El objetivo de la aparición debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 16 para resistirse. El fracaso indica que el personaje queda maldito, sufriendo un penalizador -6 al Carisma mientras la vergüenza atrofia su capacidad de interactuar con los demás.

Destrucción Una vez que un personaje está maldito por la vergüenza de Tsuto, esta aparición es destruida; los efectos de la maldición son permanentes hasta que son eliminados. Una vez se elimina la maldición, el lugar en el que se produjo la eliminación queda encantado por la vergüenza de Tsuto, y después de una hora, la aparición puede infectar a alguien nuevo. Solo si la maldición es eliminada en un área donde la muerte en vida no puede existir (como en un área bajo los efectos de un conjuro *consagrar*), la vergüenza de Tsuto puede ser destruida para siempre. Alternativamente, si Ameiko Kaijitsu perdona a la persona que lleva la vergüenza de Tsuto, la maldición termina inmediatamente y la aparición es destruida y no vuelve a formarse.

EL HORNO ENCANTADO

VD 3

PX 800

NM aparición (horno central)

Nivel de Lanzador 3°

Percibir Percepción CD 20 (para notar que las cenizas del horno comienzan a arder y echar humo)

pg 6; Desencadenante proximidad; **Rearme** 1 minuto

Efecto Una explosión de fuego aparece como una masa retorcida de rostros aullantes, que salen a chorro del horno en un cono de 15 pies (4,5 m) de largo, causando 3d4 puntos de daño de fuego (Reflejos CD 12 mitad) a todos en el área.

Destrucción Una prueba con éxito de Saber (religión) sugiere que algunas de las cenizas que permanecen en los hornos contienen restos de cuerpos quemados allí por los goblins. Limpiar las cenizas y enterrarlas en el Osario de Punta Arena o esparcirlas en las aguas del mar destruye la aparición. Concederle el descanso al fantasma de Lonjiku también lo destruye.

LONGJIKU KAIJITSU

VD 5

PX 1.600

Humano de mediana edad fantasma aristócrata 3/experto 2

(*Bestiario*, págs. 146-147)

LN muerto viviente Mediano (humano, incorporeal)

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

Percepción +16

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 15 (+5 Des, +5 desvío)

pg 50 (5d8+28)

Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +8

Aptitudes defensivas incorporeal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **Inmune** fuego, rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (9 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo toque abrasador +3 toque (4d6 fuego [CD 17] más quemadura)

Ataques especiales quemadura (1d6, CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 12, **Con** —, **Int** 16, **Sab** 11, **Car** 20

Ataque base +3; **BMC** +4; **CMD** 19

Dotes Persuasivo, Soltura con una habilidad (Engañar), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (vidriería) +11, Diplomacia +11, Engañar +16, Interpretar (oratoria) +13, Intimidar +15, Percepción +16, Saber (historia) +8, Saber (ingeniería) +8, Saber (local) +8, Saber (Naturaleza) +8, Saber (nobleza) +11, Sigilo +9, Tasación +11, Volar +9

Idiomas común, minkaiano, tien, skald, varisiano

HABILIDADES ESPECIALES

Toque abrasador (Su) El contacto con Longjiku es una variante abrasadora de la habilidad toque corruptor de una aparición típica, que inflige 4d6 puntos de daño por fuego con un golpe (Fortaleza CD 17 mitad) y 1d6 puntos de daño adicionales por quemadura. En un golpe crítico, el ectoplasma de su ataque se manifiesta como un vidrio fundido que se enfría rápidamente alrededor del cuerpo del objetivo, reduciendo la Destreza del mismo en 2 puntos hasta que el vidrio se elimina. Hacerlo de manera segura requiere 1d6 asaltos de trabajo ininterrumpido, pero el vidrio se puede romper con un sólo ataque; este método inflige 1d6 puntos de daño cortante a la víctima. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

21. TENTEMPIÉS DE PUNTA ARENA

PANADERÍA

Ubicación Calle Mayor nº 90

PNJs destacables

Alma Avertin, propietaria (LB humana de mediana edad experta 7)

Arika y Aneka, hijas gemelas (LB humana experta 2)

Rumor "Hoy en día, las hijas de Alma son las que dirigen el negocio, pero Aneka parece estar distraída últimamente, muchas veces no está. Igual tiene un amante secreto. ¿O tal vez está fuera, de aventuras?". (*Falso; no es Aneka, sino más bien Arika la que se inquieta con una vida sedentaria y se ha estado marchando de vez en cuando.*)

Misión (1º) Como experta de 2º nivel, Arika no está preparada para el estilo de vida del aventurero, pero esto no significa que no lo intente. Podría unirse a los PJs desde el principio, afirmando ser una pícaro sin suerte, sólo para verse superada en la primera aventura. Lo más probable es que se una a algún otro grupo de bajo nivel que salga en busca de aventuras y muerda más de lo que puede tragar. En este caso, cuando Arika desaparezca, es posible que los PJs sigan las pistas (comenzando con su hermana, cargada de culpa) para rastrear dónde se metió en problemas el malhadado grupo de Arika.

Mercancías Deliciosos pasteles, galletas y productos horneados al 75% del precio normal

Todas las mañanas, excepto los domingos, los deliciosos olores que emanan de esta panadería luchan contra el fuerte olor salado del mar. La tienda ha sido propiedad de la familia Avertin durante las últimas dos décadas (y dirigida por ella). Alma Avertin aún no se ha recuperado del todo de la brutal muerte de su hijo Casp a manos del Troceador hace varios años, y sus hijas gemelas Aneka y Arika casi dirigen el negocio ahora. A Aneka no le importa, pero Arika está cada vez más inquieta con el trabajo. Si bien Alma puede distinguir a sus hijas gemelas, el resto de la población tiene dificultades, y Arika se ha aprovechado de esto y de la buena voluntad de su hermana.

A cambio de un recorte de la paga semanal de Arika por trabajar en la panadería, Aneka ha aceptado hacerse pasar por su hermana en la tienda para que los visitantes no se den cuenta de que Aneka está trabajando el 75% de los turnos detrás del mostrador en lugar de dividirlos entre las dos. En las pocas horas, cada dos días, más o menos, en que Arika se 'toma un descanso', la cada vez más aburrida mujer se ha estado escondiendo para pasar el rato en lugares como el *Dragón Oxidado*, el *Pez Bruja* e incluso el *Morral del Gordo* para escuchar historias de aventuras con la esperanza de encontrar un grupo de aventureros.

ALMA AVERTIN

Humana de mediana edad experto 7

LB humanoide Mediano (humano)

Inic +5; **Sentidos** Percepción +13

DEFENSA

CA 12, toque 12, desprevenida 11 (+1 Des, +5 desvío)

pg 38 (7d8+7)

Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga +4 (1d4-1/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 9, **Des** 12, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +5; **BMC** +4; **DMC** 16

Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones), Soltura con una habilidad (Oficio [panadero]), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +16, Diplomacia +10, Oficio

(panadero) +14, Percepción +13, Saber (local) +10, Saber (Naturaleza) +10, Saber (religión) +10, Sanar +11

Idiomas común, varisiano

Equipo anillo de protección +1, morral práctico, joyas por valor de 650 po en total

22. EL GOBLIN CURIOSO

LIBRERÍA Y BIBLIOTECA

Ubicación Calle Mayor nº 40

PNJs destacables

Chask Haladan, propietario (CB humano bardo 3/experto 3)

Rumor "¡Chask fue aventurero en su juventud, y guarda un montón de objetos mágicos en un cofre escondido en la parte de atrás de su tienda!". (Falso).

Misión (1º) Sin que Chask lo sepa, uno de sus libros tiene un mapa del tesoro escondido entre sus páginas. Por casualidad, este es el primer libro que abre un PJ. El libro es de los más caros de la tienda, vale 200 po, pero si el PJ señala el mapa, Chask le regala el libro si el grupo comparte cualquier tesoro que puedan encontrar (espera la mitad del total, pero puede ser rebajado a un cuarto). El mapa del tesoro conduce a una ubicación en la floresta Garrapata (consulta la página 93).

Mercancías Libros (centrados en ficción e historia local, los precios van desde 5 po hasta 200 po); *pergamino de imagen múltiple* (150 po); servicios de lanzamiento de conjuros

El letrero frente a esta tienda muestra a un goblin con los ojos muy abiertos leyendo un libro al revés casi tan alto como él. En el interior, esta librería es un testimonio de la obsesión de un hombre con la letra impresa. Chask Haladan ha mantenido su aventura amorosa con los libros durante casi 70 años y no muestra signos de dejarla en el futuro. Su tienda está sorprendentemente bien surtida y, si bien casi todas sus mercancías son demasiado caras como para que cualquiera de los lugareños compre aquí con cierta frecuencia, los ahorros reunidos durante su juventud aventurera combinados con un estilo de vida frugal hacen que el éxito de su negocio sea secundario a su propia satisfacción. Aquí se puede encontrar a varios lugareños, incluido Brodert Quink (área 8), Jabyl Sorn (área 19) e Il-soari Gandethus (área 27), ya sea charlando con Chask o sentados en una de las grandes sillas, con la nariz metida en un libro.

Chask recientemente ha llegado a creer que tiene ratas (grandes) que infestan el semisótano bajo su tienda, pero nunca ha visto una, sólo las oye de vez en cuando. No se da cuenta de que lo que está oyendo son los goblins haciendo demasiado ruido en los túneles bajo su tienda (ver los Túneles de los Contrabandistas en la página 68 para obtener más detalles).

CHASK HALADAN

Humano venerable bardo 3/experto 3

CB humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 11, toque 9, desprevenido 11 (+2 armadura, -1 Des)

pg 27 (6 HD; 3d8+3d8-3)

Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +7; +4 contra interpretación de bardo, dependiente del idioma y sónico

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo clava +1 (1d6-3)

Ataques especiales interpretación de bardo 18 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 15], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1)

Conjuros de bardo conocidos (NL 3º; concentración +7)

1º (4/día)—*comprensión idiomática*, *curar heridas leves*, *identificar*, *sirviente invisible*

0 (A voluntad)—*detectar magia*, *leer magia*, *luz*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *remendar*

ESTADÍSTICAS

Fue 4, **Des** 9, **Con** 6, **Int** 18, **Sab** 11, **Car** 18

Ataque base +4; **BMC** +1; **DMC** 10

Dotes Dureza, Golpe arcano, Interpretación adicional, Soltura con una habilidad (Interpretar [oratoria])

Habilidades Artesanía (encuadernación) +13, Averiguar +16, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +16, Engañar +13, Interpretar (oratoria) +13, Interpretar (oratoria) +16, Percepción +9, Saber (arcano, historia, local, nobleza y los Planos) +14

Idiomas común, enano, élfico, shoanti, varisiano

CE conocimiento de bardo +1, interpretación versátil (oratoria)

Consumibles de combate varita de curar heridas graves (4 cargas), varita de restablecimiento menor (15 cargas);

Equipo *armadura acolchada* +1, *capa de resistencia* +1, clava, 245 po

23. TEATRO DE PUNTA ARENA

TEATRO

Ubicación Calle del Festival nº 90

PNJs destacables

Cyrdak Drokus, director (CN humano bardo 6)

Rumor "El teatro solía ser el corazón de la antigua trama de contrabando, y bajo el edificio hay al menos tres entradas a los antiguos túneles". (Falso).

Misión (1º) Cyrdak siempre está buscando a la próxima gran estrella local, y cuando los PJs se vuelven activos, se aferra a uno de ellos, seleccionando a quien tiene la puntuación más alta en Carisma o el bonificador más alto en las pruebas de Interpretar (actuación), lo que sea más alto. Se acerca a ese PJ con una oferta para desempeñar un papel clave en su próxima obra, pero sólo si ese personaje se mejora su condición física para desempeñar con éxito el papel de uno de los héroes que lucharon contra los goblins en la reciente incursión en una futura obra original, titulada Mariposa. Faltan seis meses para el estreno, pero si ese PJ no ha aumentado su puntuación de Constitución (o no logra engañar a Cyrdak a través de múltiples pruebas de Disfraz o algún esfuerzo similar para parecer más sano) en ese momento, cancela dramáticamente la actuación prometida y despide al PJ. Si éste logra conservar el papel,

Cyrdak le paga alegremente 100 po por sus servicios. Si el PJ tiene éxito en una prueba de Interpretar (actuación) CD 25, Cyrdak está tan impresionado que lo elogia y le pide que vuelva a interpretar el papel cada 3 meses (a otras 100 po por interpretación) y los PJs obtienen PX por completar esta misión como si hubieran superado un encuentro con un VD igual al nivel medio del grupo.

Mercancías Hay tres niveles de entrada para actuaciones.

El foso de los indigentes Esta área inferior justo frente al escenario no permite una vista completa hasta el fondo; sin sillas (1 pc)

Asientos generales Vista útil del escenario; sillas de madera (1 pp)

Asientos en el palco Vista perfecta del escenario; sillas de cuero con relleno, servicio de refrigerios en el asiento desde la *Taberna de Diente Roto* (1 po)

Las catedrales completamente nuevas y las ruinas antiguas no son las únicas incongruencias de Punta Arena. Este enorme teatro, financiado en su totalidad por su exuberante dueño, Cyrdak Drokkus, es uno de los más impresionantes de este lado de Varisia. Ciertamente compite con los teatros de Magnimar, un hecho del que Cyrdak se enorgullece, ya que se vio obligado a huir de dicha población en el 4700 RA por misteriosas razones que se muestra ansioso por insinuar, pero reticente a exponer (una producción escandalosamente arriesgada y sólo por invitación de *El Banquete del Mago Hinchado* que tenía demasiados paralelismos con el Lord-Alcalde recientemente nombrado, Haldmeer Grobaras). El hecho de que encontrara el amor en un lugar poco probable, y nada menos que con un paladín, sólo hace pensar a Cyrdak que estaba destinado a ser el animador de Punta Arena desde el principio.

Normalmente cerrado en día de la luna y día del juramento, el Teatro de Punta Arena a menudo muestra talentos del lugar, pero es el tercer fin de semana lo que los lugareños suelen esperar. Cyrdak usa en gran medida sus contactos en Magnimar, asegurándose de que las nuevas producciones más emocionantes de la gran ciudad también estén disponibles aquí. Aunque a Cyrdak le encanta coquetear con todos los hombres y mujeres jóvenes de Punta Arena, su reciente matrimonio con Jasper (ver el área 40) ha restringido un poco (pero no del todo) tan ociosas travesuras.

Cyrdak prefiere producir creaciones propias, pero su lento ritmo de escritura hace que le sea esencial aumentar las producciones del teatro con obras escritas por otros. Intenta minimizar las producciones de obras ya interpretadas en otros lugares, lo que significa que está constantemente buscando nuevos guiones. Si los PJs quieren intentar venderle un guion (suyo, o tal vez de alguien más), deberán convencer a Cyrdak del valor de la obra. Compra automáticamente cualquier guion creado con una prueba con éxito de Artesanía DC 20 (escritura o habilidad similar), pero otros guiones (como el que Diente Roto espera vender, ver área 18) requieren un éxito en una prueba de Diplomacia CD 20 para convencer a Cyrdak de que se arriesgue con la obra. En caso de fallo, se puede hacer un nuevo intento de venderle la obra después de una semana, siempre que se hayan realizado las revisiones que sugirió Cyrdak, pero si este segundo intento falla, Cyrdak ya no estará interesado en ese guion en particular. Por una obra que está convencido de comprar como resultado de una prueba con éxito de Diplomacia, Cyrdak paga 10 po. Por cada una que compra debido a una prueba de Artesanía (escritura) con éxito, paga una cantidad de po igual al resultado de la prueba de artesanía $\times 10$. La cantidad de guiones que Cyrdak puede comprar depende de sus fondos, por supuesto.

Si bien hay rumores de que hay entradas a los túneles de los contrabandistas por debajo del teatro, en realidad no existe dicho acceso. Sin embargo, el sótano tiene una habitación secreta donde Cyrdak guarda las ganancias del teatro. Solo su esposo



Jasper sabe de la habitación, y el hecho de que Cyrdak no confíe en el Ayuntamiento de Punta Arena ni en el banco de Abadar en Magnimar como lugares seguros para guardar su dinero es el único punto de discordia en su relación. Una prueba de Percepción CD 25 con éxito revela la puerta secreta de esta sala. En el interior, las paredes están adornadas con casi una docena de pósteres y carteles autografiados y enmarcados de varias obras de Shensen de Kintargo, el artista favorito de Cyrdak. Cada uno de estos vale 50 po. Un cofre cerrado (Inutilizar mecanismo CD 30) contiene 95 ppt; 450 po; media docena de guiones de primera edición de autores famosos que valen 100 po cada uno; una primera edición hecha jirones de *La Excepción Concepción* en cuero que Cyrdak recibió como regalo de bodas de Jasper, por un valor de 800 po; y un pergamino de *caminar por la sombra* que Cyrdak tiene a mano en caso de que alguna vez tenga que huir rápidamente.

CYRDAK DROKKUS

Humano bardo 6

CN humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 11, toque 9, desprevenido 11 (+2 armadura, -1 Des)

pg 42 (6d8+12)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +8; +4 contra interpretación de bardo, dependiente del idioma y sónico

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *espada corta* +1 +5 (1d6+1/19-20)

Ataques especiales interpretación de bardo 17 asaltos/día (contraoído, distracción, fascinar [CD 16], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +2, sugestión [CD 16])

Conjuros de bardo conocidos (NL 6°; concentración +9)

2° (4/día)—*cautivar* (CD 15), *curar heridas moderadas*, *esplendor de águila*, *sugestión* (CD 15)

1° (5/día)—*animar una cuerda*, *curar heridas leves*, *disfrazarse*, *imagen silenciosa* (CD 14)

0 (A voluntad)—*llamarada* (CD 13), *luces danzantes*, *luz*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *sonido fantasma* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

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

Ataque base +4; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Conjurar en combate, Pericia en combate, Soltura con una habilidad (Interpretar [actuar]), Voluntad de hierro

Habilidades Diplomacia +12, Interpretar (actuación) +15, Interpretar (comedia) +12, Juego de manos +8, Lingüística +11, Oficio (director) +10, Percepción +10, Saber (arcano) +10, Saber (historia) +10, Saber (ingeniería) +10, Saber (local) +14, Saber (nobleza) +10, Saber (los Planos) +10, Saber (religión) +10

Idiomas celestial, común, dracónico, enano, élfico, gigante, infernal, shoanti, varisiano

CE conocimiento de bardo +3, interpretación versátil (actuación comedia), maestro del saber 1/día

Consumibles de combate *pergamino de elocuencia*, *pergamino de modificar recuerdo*; **Equipo** *armadura acolchada* +1, *espada corta* +1, 110 po

24. GREMIO DE CARPINTEROS

UNIÓN DE CARPINTEROS Y EBANISTAS

Ubicación Calle del Festival nº 60

PNJs destacables

Aesrick Battlehorn, maestro del gremio (LB enano experto 5)

Rumor "El Maestro del gremio del Gremio de Carpinteros abandonó Janderhoff no porque prefiera trabajar con madera, sino porque fue exiliado por un crimen horrible". (*Falso; este rumor fue difundido por los Scarnetti después de que Aesrick se negara a hacerle a Titus Scarnetti un gran descuento en los costes de construcción.*)

Misión (6°) Aesrick se siente culpable por no darse cuenta de que Jervis Stoot llevaba una doble vida como el prolífico asesino denominado el Troceador. Durante mucho tiempo sospechó que Jervis estaba bajo la influencia de una presencia maligna, y está buscando aventureros capaces de buscar pistas en las ruinas de la isla del Troceador (ver área 51).

Mercancías Servicios de carpintería.

La gran mayoría de los edificios en Punta Arena fueron erigidos por miembros del Gran Gremio de Carpinteros, eternamente ocupado. Actualmente supervisado por el Maestro del gremio Aesrick Cuerno de Batalla, un enano calvo pero muy barbudo que abandonó su tierra natal debido a una afición casi herética por trabajar con madera en lugar de piedra, el Gremio de Carpinteros de Punta Arena recientemente ha estado aceptando más proyectos en las tierras de labranza periféricas, así como trabajos en la población. El gremio ha mantenido una disputa menor con el Astillero de Punta Arena (área 46) durante años, pero con el reciente cambio de liderazgo del astillero, la disputa parece que finalmente podría estar sanando.

AESRICK CUERNO DE BATALLA

Enano experto 5

LB humanoide Mediano (enano)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +10

DEFENSA

CA 12, toque 9, desprevenido 12 (+3 armadura, -1 Des)

pg 37 (5d8+15)

Fort +5, **Ref** +0, **Vol** +6; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortílegas

Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo *hacha de batalla* +1 +6 (1d8+3/×3)

Ataques especiales odio

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 14, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 14 (18 contra embestida o derribo)

Dotes Competencia con arma marcial (hacha de batalla), Dureza, Gran fortaleza

Habilidades Artesanía (ebanistería) +11, Averiguar intenciones +10, Diplomacia +7, Oficio (carpintero) +10, Percepción +10 (+12 notar cantería inusual), Saber (ingeniería y Naturaleza) +11, Supervivencia +10, Tasación +11 (+13 para evaluar metales no mágicos o piedras preciosas.), Tregar +9

Idiomas común, enano, gigante, shoanti, varisiano

Equipo armadura de cuero tachonada, *hacha de batalla* +1, 65 po

25. SERRERÍA DE PUNTA ARENA

ASERRADERO

Ubicación Calle del Río nº 120

PNJs destacables

Ibor Espino, operador de molino (NB humano experto 2)

Rumor "Ibor Espino desarmó la sierra de troncos lo más pronto posible, pero de vez en cuando dice que aún puede oír la cortando en noches particularmente oscuras". (*Cierto, aunque todos los sonidos están en la mente de Ibor, la sierra de troncos no está encantada*).

Misión (2ª) Las pesadillas que han estado acosando a Ibor últimamente han empeorado, y se ha convencido de que su sierra de troncos está encantada. Es posible que le pida a los PJs que investiguen la maquinaria (no encontrarán nada fuera de lo común, no importa lo mucho que busquen) y luego les pide que pasen la noche en el molino para ver si ven y oyen algo extraño. Si los PJs acuerdan hacerlo, esa misma noche, Ibor Espino, completamente perturbado, se tambalea por el aserradero armado con un hacha de mano. En las profundidades de un terror nocturno, oye la sierra de troncos encendida y cree que los PJs han sido poseídos por fantasmas. Si los PJs pueden desarmar al desafortunado y evitar hacerle un daño permanente, Kendra Deverin se lo agradece personalmente y se ocupa de internar a Ibor en el Sanatorio de Habe, donde, con el tiempo, tiene la oportunidad de recuperarse por completo. Ibor sufre esquizofrenia y puede curarse de inmediato con *restablecimiento mayor*, *sanar* o un efecto más poderoso. *Restablecimiento* reduce la magnitud de su aflicción lo suficiente como para que pueda funcionar sin ningún efecto durante al menos unos pocos años, aunque las pesadillas finalmente regresarán.

Este largo edificio fue uno de los primeros en construirse cuando se fundó Punta Arena. Propiedad de la familia Scarnetti, la fábrica y sus operaciones diarias fueron confiadas durante muchos años a un tacaño empresario llamado Banny Harker y su compañero Ibor Espino. La instalación de una sierra de troncos mecanizada conectada a una rueda hidráulica aseguró que el aserradero pudiera procesar los troncos de manera rápida y eficiente, pero el ruido de la maquinaria obligó a Harker y Espino a operar el equipo sólo unas pocas horas cada día, un inconveniente que frustraba a Harker y puso las cosas aún más difíciles para recuperar de manera oportuna el caro coste del artilugio.

Lamentablemente, Harker ya no tiene que preocuparse por tales asuntos, ya que fue una de las primeras víctimas

del Desollador durante la ola de violencia de dicho asesino. Él y Katrine Vinder perecieron esa noche, dejando a Ibor Espino destrozado tras el descubrimiento de los cuerpos horriblemente mutilados.

Esto fue hace muchos años, y aunque Ibor Espino se ha recuperado de la dura experiencia, todavía se despierta por la noche entre sudor de pesadillas en que oye cómo la sierra de troncos se tambalea y cobra vida. La sierra de troncos ha sido desmantelada, en parte para frustración del propietario de la serrería Titus Scarnetti pero, por temor a las represalias emocionales de una población traumatizada, éste no opuso mucha resistencia ante la decisión de Ibor. Por ahora, el trabajo del aserradero se realiza de nuevo a mano, con una afluencia regular de trabajadores que garantiza que la madera se pueda seguir tratando, aunque con un margen mucho menor que cuando la maquinaria hacía el trabajo de varios leñadores en una fracción del tiempo.

26. ALMACÉN GENERAL

TIENDA DE COMESTIBLES Y FERRETERÍA

Ubicación Calle Mayor nº 30

PNJs destacables

Ven Vinder, propietario (LN humano de mediana edad plebeyo 7)

Solsta Vinder, esposa de Ven (LB humana de mediana edad plebeyo 4)

Shayliss Vinder, hija de Ven (CN humana justiciero 6)

Rumor "Si quieres comprar un poco de alcohol, pídele a Ven echarle un ojo a la 'bodega'. Aunque he oído que últimamente ha estado usando él mismo sus existencias con más frecuencia, después de perder a su hija Katrine a manos del Desollador". (*Cierto*).

Misión (4ª) La esposa de Ven está preocupada. Su esposo ha estado bebiendo cada vez más, y su hija superviviente pasa cada vez menos tiempo en casa. Solsta se ha prometido a sí misma pedirle ayuda al próximo grupo de aventureros que visite su tienda para averiguar qué está tramando su hija (consulta los Túneles de los Contrabandistas en la página 68 para más información).

Mercancías Todos los productos generales y comestibles; alcohol importado (el precio varía de 5 po a 50 po por botella)

Propiedad de Ven Vinder y su familia y dirigida por ellos, la tienda más antigua y mejor surtida de Punta Arena tiene un poco de todo: herramientas agrícolas, armas, aparejos, herramientas, muebles, comida e incluso tartas caseras hechas por Solsta, la esposa de Ven. La tienda está construida sobre una alta base de piedra y su puerta principal está ubicada en lo que es esencialmente un primer piso, accesible a través de un tramo de escalones de madera. La razón de estos cimientos tan altos es el simple hecho de que, en años particularmente tormentosos, las aguas del puerto de Punta Arena canalizan la calle del Agua para acumularse en la plaza justo frente a la tienda. Cada

año, cuando se acerca el invierno, Ven invierte algunos días en volver a proteger la base con alquitrán y tela contra el oleaje, y hasta ahora ha logrado mantener su sótano seguro y seco, incluso durante las tormentas más fuertes. Ven tiene un suministro sorprendentemente grande de alcohol en este sótano, aunque un cliente tiene que pedir ver la 'bodega' antes de que Ven le enseñe su stock especial. Ven tiene una particular predilección por el grog amargo y los destilados importados desde lugares tan lejanos como la población orca de Urglin.

Hasta hace poco, sin embargo, su verdadero orgullo eran sus hijas. Ven las adoraba a ambas, pero cuando su hija mayor Katrine fue asesinada por el Desollador en el aserradero y su hija menor, Shayliss, se vio envuelta en un escándalo que involucraba a los héroes que trabajaban para resolver tan notorios asesinatos, cayó en una oscura depresión. Ha estado pasando cada vez más tiempo en un estudio que construyó en su bodega, bebiendo y obsesionándose con sus recuerdos, para gran preocupación de su esposa.

El hecho de que Shayliss haya pasado menos tiempo en casa también afecta a Solsta Vinder, sobre todo porque Ven no parece darse cuenta o no le importa. Preocupada por estar a punto de perder a otra hija, Solsta se está desesperando por pedir ayuda, pero en realidad Shayliss está más segura de lo que ha estado en mucho tiempo, ya que se ha topado con un santuario escondido de Calistria bajo Punta Arena. Consulta los Túneles de los Contrabandistas en la página 68 para más detalles.

VEN VINDER

Humano de mediana edad plebeyo 7

LN humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 9, toque 9, desprevenido 9 (-1 Des)

pg 31 (7d6+7)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +4 (1d3+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 10, **Int** 11, **Sab** 9, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 14

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Impacto sin arma mejorado,

Soltura con una habilidad (Intimidar), Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +12, Oficio (mercader) +9, Percepción +9,

Tasación +7

Idiomas común

27. ACADEMIA TURANDAROK

ESCUELA Y ORFANATO

Ubicación Calle Mayor nº 10

PNJs destacables

Ilsoari Gandethus, director (LN humano viejo mago 4 / pícaro 2)

Rumor "El Diablo de Punta Arena lleva muerto décadas. Lo sé, porque lo he visto en la Academia Turandarok. Ilsoari lo tenía disecado y montado, pero lo guarda en su colección privada en el sótano". (Falso).

Misión (1º-13º) Aunque Ilsoari sabe y acepta que sus primeros días de aventuras quedaron atrás, todavía lamenta el 'dungeon que se escapó'. Su grupo y él nunca tuvieron la oportunidad de explorar las cuevas que bordean las paredes internas del Foso (ver página 88), y siempre ha sospechado que en algún profundo rincón de tan notorio lugar aún hay ruinas de tiempos antiguos. Ahora que la historia de Thassilon ha resurgido, cree que las historias de las antiguas cámaras enanas en el Foso en realidad se referían a secretos thassilonianos. Nunca ha estado dentro del Foso pero, si cree que los PJs pueden encargarse, sugiere que revisen el notorio lugar y para ayudarlos le da a los PJs uno de los objetos más inusuales que ha coleccionado: una llave de platino grabada con la runa Siédrica, que siempre ha sospechado que abre una puerta o un cofre en algún lugar profundo del Foso. Todo lo que pide a cambio es que los PJs vuelvan y le informen de dónde encontraron el lugar para usar la llave y qué abría.

Cuando las familias llegaron a Punta Arena, los fundadores de la población rápidamente se dieron cuenta de que necesitaban un lugar donde educar a los niños pequeños, albergar a los huérfanos desafortunados y ocupar a los niños mayores y evitar que se convirtieran en delincuentes. Su respuesta fue la Academia Turandarok. Parte escuela, parte orfanato, la academia está dirigida por el aventurero retirado Ilsoari Gandethus. Se ofreció como voluntario para ser el director de la academia si podía quedarse el sótano del edificio de dos pisos para él sólo. La población estuvo de acuerdo y, hoy en día, las salas bajo la Academia son una especie de museo de cosas extrañas y trofeos que Ilsoari ha coleccionado a lo largo de los años. Mantiene cerradas estas cámaras, pero los niños que asisten a clases en la planta baja y los huérfanos que viven en el piso superior tienen innumerables historias sobre lo que hay allí, desde una granja de goblins hasta un nido de arañas fantasma y el propio Diablo de Punta Arena. Aunque el contenido es mucho menos siniestro (Ilsoari es feliz de mostrar su colección de armas exóticas, mapas extraños y trofeos de monstruos a cualquiera que se lo pide amablemente), el viejo mago no hace nada por desmentir los cuentos de los niños.

Si bien la colección del sótano de Ilsoari es inusual y extraña, la mayor parte tiene relativamente poco valor: hace tiempo que vendió los objetos mágicos sin usar y la mayoría de los objetos de valor para aumentar su costoso vicio por los vinos caros. Lo que queda son curiosidades, en su mayor parte, excepto por una llave inusual (consulta Misión más arriba).

ILSOARI GANDETHUS

Humano anciano pícaro 2/mago 4

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +4; **Sentidos** Percepción +4

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevenido 11 (+1 Des)

pg 20 (6 DG; 2d8+4d6-6)

Fort +0, **Ref** +4, **Vol** +6

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +2 (1d4-2/19-20)

A distancia ballesta de mano de gran calidad +4 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, mano del aprendiz (6/día)

Conjuros de mago preparados (NL 4º; concentración +7)

2º—*detectar pensamientos* (CD 15), *gracia felina*, *levitar*

1º—*armadura del mago*, *identificar*, *rociada de color* (CD 14), *sirviente invisible*

0 (A voluntad)—*atontar* (CD 13), *detectar magia*, *luz*, *prestidigitación*

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 11, **Con** 9, **Int** 17, **Sab** 14, **Car** 15

Ataque base +3; **BMC** +1; **DMC** 12

Dotes Alerta, Conjurar en combate, Finta mejorada, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Pericia en combate

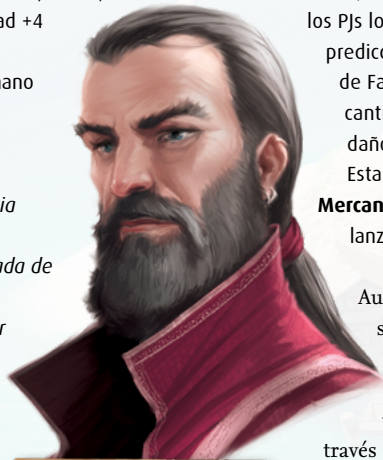
Habilidades Artesanía (taxidermia) +12, Averiguar intenciones +11, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +11, Intimidar +11, Inutilizar mecanismo +9, Percepción +4, Saber (arcano, Supervivencia +8, naturaleza) +12

Idiomas aklo, común, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (truco de combate), vínculo arcano (familiar u objeto)

Consumibles de combate varita de invisibilidad (20 cargas);

Equipo anillo de protección +1, ballesta de mano de gran calidad con 20 virotes, daga de gran calidad, 148 po



ILSOARI GANDETHUS

sabe dónde están todos, pero menciona la fábrica de vidrio (área 20), la isla del Troceador (área 51) y el estanque de Biston (página 77) como tres lugares supuestamente embrujados. Si los PJs pueden dar descanso a estos fantasmas, explica, obtendrán la bendición de Farasma. Si los PJs logran dar descanso a los tres fantasmas, esta predicción se cumple, y cada PJ obtiene la bendición de Farasma: la próxima vez que un efecto o cantidad de daño acaba con el PJ, ese efecto o daño se niega en un repentino giro del destino. Esta ventaja puede salvar a cada PJ una sola vez.

Mercancías Lectura de presagio (2 pp), servicios de lanzamiento de conjuros

Aunque desde fuera parece ser una antigua casa señorial decrepita con varias habitaciones, sólo una persona vive en este viejo edificio: la antigua y misteriosa Niska Mvashti, una mujer que ha venerado a Farasma (y a través de ella, el ciclo de la vida y la muerte) como su patrona. Anciana incluso cuando Punta Arena fue fundada hace décadas, la Señora Mvashti (como prefiere que la llamen) es una historiadora y vidente varisiana. Realiza la mayoría de sus lecturas con cartas de presagio o huesos tallados, pero parece que rara vez disfruta de emitir sus predicciones.

La Señora Mvashti se había quejado durante mucho tiempo de que los viajes anuales de su extensa familia lastimaban sus huesos, y cuando se fundó Punta Arena, como parte del acuerdo con la Liga Mercantil de Punta Arena, los varisianos del lugar exigieron que se construyera una gran casa señorial para su respetada anciana. Se supone que la casa debe volver a la propiedad de la población una vez que muera la Señora Mvashti, pero ha demostrado ser excepcionalmente tenaz y longeva. Sobrevive principalmente gracias al apoyo y la asistencia voluntaria de los varisianos locales, así como de su única hija, **Koya Mvashti** (CB humana vieja clériga de Desna 4) cuando se detiene en la población durante sus viajes a lo largo de la Costa Perdida, aunque la Señora Mvashti escupe y maldice a cualquier persona que sepa que es miembro del Club del Bunyip.

28. CASA DE LA SEÑORA MVASHTI

PITONISA

Ubicación Calle del Festival nº 50

PNJs destacables

Niska Mvashti, presagiadora (N humana venerable druida 3/hechicera 4/teúrga mística 1)

Rumor "La Señora Mvashti ha estado diciendo a la gente que está lista para conocer a Farasma y parece convencida de que no llegará a fin de año, pero lo que parece preocuparle no es su muerte inminente sino el 'enfado' de los fantasmas que según ella tenemos en la población o allá afuera en las tierras circundantes". (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (6º) El primer PJ que visita esta casa es recibido por una Señora Mvashti de ojos desorbitados, que parece convencida de que el PJ y sus aliados son los que 'traerán descanso a los que nunca pueden'. Ofrece una lectura gratuita a dicho PJ, pero a pesar de las cartas, sólo ve pruebas de sus creencias. Niska explica que hay muchos fantasmas en Punta Arena y sus tierras circundantes; no

NISKA MVASHTI

Humana venerable druida 3/hechicera 4/teúrga mística 1

N humanoide Mediano (humano)

Inic -3; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSE

CA 8, **toque** 7, **desprevenida** 8 (-3 Des, +1 natural)

pg 32 (8 DG; 3d8+5d6)

Fort +3, **Ref** -1, **Vol** +12

Aptitudes defensivas destinado** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo hoz +1 (1d6-3)

Ataques especiales explosión tormentosa (1d6+1 daño no letal, 7/día)

Aptitudes sortilegas de hechicero (NL 5°; concentración +9)
7/día—toque del destino (+2)

Conjuros de druida preparados (NL 4°; concentración +8)
2°—*animal mensajero, lentificar veneno, nube brumosa*^o,
resistencia de oso
1°—*curar heridas leves, hablar con los animales, niebla de*
oscurecimiento^o, *piedra mágica, soportar los elementos*
0 (a voluntad)—*crear agua, luz, purificar comida y bebida,*
remendar

Conjuros de hechicero conocidos (NL 5°; concentración +9)
2° (5/día)—*ceguera/sordera* (CD 16), *contorno borroso, localizar*
objeto
1° (7/día)—*alarma, causar miedo* (CD 15), *comprensión*
idiomática, identificar, rociada de color (CD 15)
0 (a voluntad)—*abrir/cerrar, cuchichear mensaje, leer magia,*
leer magia, mano del mago, prestidigitación (CD 14)

Linaje Destino

ESTADÍSTICAS

Fue 4, Des 4, Con 8, Int 15, Sab 18, Car 18

Ataque base +4; BMC +1; DMC 8

Dotes Abstención de materiales, Aptitudes mágicas, Conjurar en combate, Dureza, Pitonisa^{GMI}, Presagiado^{GMI}

Habilidades Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +12, Engañar +11, Interpretar (oratoria) +9, Juego de manos +2, Oficio (pitonisa) +11, Percepción +11, Saber (arcano) +9, Saber (Naturaleza) +11, Saber (religión) +9, Supervivencia +6, Usar objeto mágico +12

Idiomas aklo, común, druidico, silvano, varisiano

CE conjuros combinados (1°), empatía salvaje +7, linaje arcano, pisada sin rastro, sentido de la naturaleza, vínculo natural (dominio Clima), zancada forestal

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves, pergamino de curar heridas moderadas, pergaminos de presagiar*^{GMI} (2), *varita de convocar aliado natural III* (9 cargas), *varita de detectar pensamientos* (17 cargas), *varita de restablecimiento menor* (14 cargas); **Equipo** *amuleto de armadura natural +1*, baraja de presagio, 35 po

29. SALÓN DE LOS VERDULEROS

COMESTIBLES Y SUMINISTROS

Ubicación Calle del Festival n° 20

PNJs destacables

Olmur Danvakus, tendero (LB mediano experto 4)

Rumor "Olmur heredó algo más que el puesto en el Gremio de Verduleros cuando el Troceador acabó con la vieja Bess; también heredó el alijo de oro que la avara había ido acaparando a lo largo de los años. Lo último que supe fue que escondió el oro en un hueco detrás de su chimenea". (Es cierto, aunque Olmur ha estado haciendo todo lo posible por silenciar o negar este rumor; sigue moviendo el escondite del oro, pero el rumor sigue adaptándose para coincidir con sus nuevas ubicaciones).

Misión (1°) Olmur tiene que hacer viajes a Magnimar una vez al mes para reponer sus provisiones de dulces, pero la última vez que hizo el viaje estuvo a punto de ser emboscado por bandidos.

Se escondió en un tocón hueco, pero la escapatoria por los pelos lo puso nervioso. Si se hace amigo de los PJs, los contrata como guardias en su próximo viaje a la población, pagando 50 po por viaje para su tranquilidad.

Mercancías Comida y bebida normal, suministros agrícolas normales.

La fachada de este edificio está abierta, y tiene vistas al mercado. Durante el día, los recipientes, las bandejas y las mesas se amontonan aquí con productos traídos esa mañana desde las granjas periféricas. Cerca de la parte posterior de la tienda hay herramientas, semillas, piensos, arreos y otros suministros útiles para la agricultura. La otra mitad de este edificio está llena de alojamientos, salas de reuniones, archivos y almacenes.

Olmur Danvakus asumió el cargo de Maestre del gremio después de que el Troceador asesinara a la anterior Maestre del gremio (una miserable mujer llamada Bess). Olmur es un hombre jovial, que sonríe constantemente y que siempre tiene preparado un cumplido o una palabra amable. Cada día del fuego, para coincidir con el día del mercado tradicional, Olmur lleva una bolsa llena de dulces para los niños de Punta Arena. La selección se compone de caramelos de menta, chicles de arce y caramelos de agua salada con sabor a bayas, junto con una sola pieza de chocolate, cada uno envuelto individualmente en trozos idénticos de pergamino encerado. El niño que saca el chocolate gana el premio del día, generalmente un juguete, una pasta de gran tamaño o una moneda de plata, dependiendo del capricho de Olmur. Esta recogida de golosinas semanal, como se la conoce, ha hecho de Olmur uno de los habitantes más queridos de Punta Arena, pero para Olmur es simplemente una forma agradable de gastar lentamente la nada despreciable cantidad de oro que encontró escondido en el colchón de Bess unas semanas después de heredar el control del Salón de los Verduleros, 1.300 po de la cual actualmente permanecen escondidas bajo las tablas del suelo de su despensa.

OLMUR DANAVAKUS

Mediano experto 4

LB Humanoide Pequeño (mediano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +13

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevénido 11 (+1 tamaño)

pg 18 (4d8)

Fort +2, **Ref** +2, **Vol** +9; +2 contra miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo hoz de gran calidad +4 (1d4-1)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, Des 11, Con 11, Int 12, Sab 14, Car 10

Ataque base +3; **BMC** +1; **DMC** 11

Dotes Alerta, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +2, Averiguar intenciones +11, Diplomacia +7, Oficio (verdulero) +9, Percepción +13, Saber (local) +8, Saber (Naturaleza) +8, Tasación +8, Trato con

animales +7, Trepar +1

Idiomas común, mediano, varisiano

Equipo hoz de gran calidad, varias bolsas de dulces, 44 po

30. PRENDAS DE VERNAH

TIENDA DE ROPA

Ubicación Camino del Lumpeno n° 70

PNJs destacables

Rynshinn Povalli, propietaria (NB semielfa experto 5)

Rumor "Rynshinn es demasiado hermosa para estar soltera. No puedo imaginar que no tenga algún tipo de amante secreto, o amantes, ¿tal vez en Magnimar cuando hace su viaje mensual a por suministros?". (*Falso*).

Misión (3º) Si Rynshinn llega a confiar en los PJs, puede pedirles que le ayuden con un proyecto. Se acerca su cumpleaños y su nueva amistad con los PJs le brinda un recurso que no tuvo el año pasado. Espera reclutarlos para que la ayuden a vigilar su hogar y ver si hay pistas sobre quién le está dejando regalos, y con suerte descubrir de una vez por todas si se trata de su padre Iremiel, de su fantasma o algo completamente distinto. La verdad es algo mucho más extraña de lo que Rynshinn podría esperar, ya que su padre, un clérigo de Calistria y bardo, fue asesinado por unos contrabandistas vengativos (ver los Túneles de los Contrabandistas en la página 68). Sin embargo, gracias a un giro del destino y los caprichos incognoscibles de Farasma, su padre volvió a la vida, reencarnado como un rapidazo neutral caótico de aspecto horrible, con todos los recuerdos de su vida pasada, pero ninguna de sus habilidades como clérigo de Calistria. Iremiel ha vivido todos estos años en el ático de la casa de su hija, convencido de que Calistria, siempre embaucadora, lo devolvió a este mundo para protegerla, pero teme que, si lo ve en su nueva forma, reaccionará con horror y lo rechazará. Como rapidazo, su velocidad y su conocimiento del comportamiento y la personalidad de su hija le permiten permanecer sin ser detectado pero, si los PJs ayudan, es posible que puedan resolver el misterio. Si logran organizar un final feliz para los dos, se ganan 300 PX y la gratitud eterna de Iremiel. A partir de este momento, es posible que esté al acecho cuando los PJs están en peligro y, a tu discreción, puede manifestarse en un momento crítico para salvarlos de una muerte segura.

Mercancías Prendas de vestir (incluyendo armadura ligera no metálica) a precios normales

Rynshinn Povalli ha sido la propietaria y ha dirigido esta tienda de ropa durante los últimos años. Rynshinn es la única hija de una amable mujer llamada Vernah y nunca conoció a su padre, Iremiel, quien fue asesinado por goblins menos de una semana después de que ella naciera. En aquel momento, el tempestuoso romance de Vernah con el misterioso bardo elfo era la comidilla de la población, pero nadie excepto Vernah sabía la verdad: que Iremiel era también el sumo sacerdote del templo de Calistria en Magnimar, y que los dos se habían enamorado después de un encuentro casual en las calles de esa población.

Desde la muerte de Iremiel, todos los años en el cumpleaños de Rynshinn, un pequeño paquete de monedas élficas, medicinas y juguetes aparece misteriosamente en algún lugar de los pisos superiores de este edificio. Vernah siempre afirmó que los regalos eran dejados por el fantasma de Iremiel, pero los lugareños generalmente creen que los regalos proceden de uno de sus parientes vivos. Rynshinn, por su parte, se resiste a la esperanza de que su padre haya sobrevivido y que sea él, no su fantasma, quien deje tan misteriosos regalos de cumpleaños.

Desde la muerte de su madre hace varios años durante la ola de asesinatos del Troceador, Rynshinn ha utilizado gran parte del dinero de los regalos para expandir el negocio de sastrería de su madre, e incluso fundó un gremio que reúne a decenas de bordadores, artesanos, costureros y sastres para que puedan vender sus productos aquí. También está buscando abrir una tienda en Magnimar, pero aún no ha encontrado un socio en quien confiar. Algunos de los hombres y mujeres jóvenes de Punta Arena, ociosamente, cortejan a Rynshinn, a quien muchos consideran la ciudadana más hermosa de la población, pero hasta la fecha, ha evitado educadamente a todos los posibles pretendientes por razones que no ha compartido; no le interesan en absoluto el romance ni las relaciones. Esto no quiere decir que Rynshinn no busque constantemente nuevos amigos, sólo que es más fácil para ella mantener los detalles de su asexualidad para sí misma que tratar de explicárselo a los demás.

RYNSHINN POVALLI

Semielfa experta 5

NB humanoide Mediano (elfo, humano)

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevénida 10 (+1 Des)

pg 22 (5d8)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +7; +2 contra encantamiento

Inmune sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *daga* +1 +4 (1d4+1/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 8, **Int** 14, **Sab** 12, **Car** 18

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

Dotes Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (ropa) +12, Averiguar intenciones +9, Diplomacia +12, Oficio (sastre) +9, Percepción +14, Saber (local) +10, Sigilo +9, Tasación +10

Idiomas común, élfico, silvano, varisiano

CE sangre élfica

Equipo *daga* +1, herramientas de sastre de gran calidad, 98 po

IREMIEL

VD 4

PX 1.200

CN rapidazo varón avanzado (*Bestiario* 2, págs. 244, 292)

pg 26

31. LOS CARROS DE WHEEN

CARRETERO

Ubicación Calle del Río nº 30

PNJs destacables

Bilivar Wheen, carretero (N humano experto 3)

Vorah Wheen, esposa de Bilivar (LN humana plebeyo 1)

Simpus y Zeek, sus hijos (N humano experto 3)

Rumor "Los padres de Bilivar eran gnomos. Por eso tiene nombre de gnomo. Y sí, ya sé que es adoptado. ¿O tal vez sólo es alto para su edad?". *(Falso; los padres de Bilivar eran amigos de Billiver Billivin de Magnimar antes de mudarse a Punta Arena y nombrar a su hijo en honor al excéntrico gnomo ... pero escribieron mal el nombre, y Billiver Billivin nunca ha estado con su homónimo para expresar su disconformidad ante el error de ortografía).*

Misión (1º) Los problemas de los pobres Wheen están a punto de empeorar. Cuando empiezas tu campaña en Punta Arena, su hijo más pequeño, Zeek podría desaparecer tras infiltrarse en la Mansión Valdemar (ver área 47).

Mercancías Reparaciones de vagones y ruedas a precios normales.

Un hombre flaco llamado Bilivar Wheen es el dueño de este taller. Bilivar es un carretero venido a menos, que últimamente ha pasado menos tiempo trabajando y más tiempo en distintas tabernas, especialmente en el *Pez Bruja*. Desde que su hija Tanethia se ahogara en el Estanque del Molino el año pasado, su esposa Vorah se ha vuelto cada vez más chillona y paranoica sobre que los días de sus otros dos hijos también están contados. Se ha oído a Bilivar murmurar a algunos de sus amigos borrachos en el *Pez Bruja* acerca de hacer las maletas y marcharse, pero nadie cree que realmente siga este plan. El hecho de que esos colegas borrachos nunca le permitan olvidar que tiene 'nombre de gnomo' no ayuda a la depresión de Bilivar.

32. EL MOLINO SCARNETTI

MOLINO DE GRANO

Ubicación Calle del Río nº 40

PNJs destacables

Courrin Whesterwill, molinero (NB humano experto 2)

Rumor "Courrin Whesterwill le debe mucho dinero a los Scarnetti. Apenas ha pagado por dirigir su molino, y vive una

vida pobre en un desván en el edificio". *(Parcialmente cierto; Courrin no debe dinero, sino que se preocupa por el bienestar de sus padres como sirvientes en la Mansión Scarnetti).*

Misión (1º) Courrin ha estado intentando ahorrar para pagar para que él mismo y sus padres puedan escapar de Punta Arena y reconstruir sus vidas lejos de los Scarnetti. Si los PJs se enteran de su situación y acuerdan darle los 250 po que necesita para escapar con sus padres (o, alternatively, se encargan de la deshonra pública de los Scarnetti), les cuenta su mayor secreto: que vio a Adimar Scarnetti arrastrándose por el Arroyo Cenagoso el mes pasado durante la luna llena, y que cuando Adimar se convirtió en una rata gigante, ¡Courrin huyó!

Al igual que la Serrería de Punta Arena, este edificio es propiedad de los Scarnetti. Toda la harina y el grano producidos aquí son suministrados por los agricultores locales. Hace varios años, unos misteriosos incendios se cobraron el molino de río Empapado, el molino del estanque de Biston y el molino del arroyo del Puma, dejando el Molino Scarnetti como el único molino de grano funcional de la región. Las acusaciones de incendio provocado por los Scarnetti llegaron lejos, y después de que los gigantes atacaran la Mansión Scarnetti, surgieron pruebas condenatorias pero circunstanciales que parecían probar las acusaciones, pero algunas lagunas legales y una buena elocuencia por parte de los Scarnetti, junto con una promesa de mantener los precios bajos en el molino durante los próximos años, lograron evitar un escándalo mayor.

El gerente de este molino, el siempre preocupado y que estornuda constantemente Courrin Whesterwill, vive casi como un vagabundo. Se las arregló para esconder un alijo de 50 po en un cofre enterrado en la esquina del molino, y espera poder algún día poder llevarse a sus padres lejos de aquí para comenzar una nueva vida.

33. EL PEZ BRUJA

TABERNA

Ubicación Calle del Agua nº 70

PNJs destacables

Jargie Quinn, encargado de la taberna (CB humano pícaro 2/experto 2)

Rumor "Norah es mucho más que un pez bruja: ¡es una princesa élfica maldita que está esperando el beso de un héroe para poder volver a su verdadera forma!". *(Falso, pero Jargie disfruta al difundir este rumor).*

Misión (6º) Cualquier persona que pueda buscar y matar al Viejo Fauces Asesinas (ver la Bahía de Sog en la página 91) se gana para siempre



el respeto de Jargie y, con él, comida y bebida gratis de por vida, aparte de la Reserva de Jargie, en el *Pez Bruja*.

Mercancías Comida y bebida normal, con las siguientes especialidades:

Sopa de Cangrejo y Almeja Copiosa sopa de pescado con patatas y cebollas (2 pp)

La Reserva de Jargie Un trago de la reserva especial de Jargie de ron de los Grilletes (2 po por trago)

Empanada de abadejo Pastel de patata y pescado (6 pp)

El Reto de la bruja Cerveza negra el Viejo Fauces Asesinas con un pequeño toque de cieno de Norah (3 pp por taza)



JARGIE QUINN

Una de las tabernas más populares de Punta Arena, especialmente entre pescadores y jugadores, el *Pez Bruja* también es la mejor opción para un buen plato de marisco a la antigua usanza. Propiedad de un hombre gregario con una sola pierna llamado Jargie Quinn, el *Pez Bruja* recibe su nombre del gran acuario de cristal que se encuentra detrás de la barra, hogar de un repugnante pez bruja varisiano al que Jargie llama cariñosamente Norah a pesar del hecho de que 'Norah' ha sido reemplazada docenas de veces (el pez bruja varisiano no vive mucho en el acuario de Quinn). Colgando de un clavo al lado del tanque de Norah hay una bolsa de cuero repleta de monedas: el premio para cualquiera que pueda beberse una jarra de 'agua' extraída del tanque de Norah. Cuesta una sola moneda de plata, pero el truco es que, dado que es un pez bruja, el agua del tanque de Norah es desagradablemente espesa, horriblemente fangosa y terriblemente asquerosa. Pocos pueden soportarlo, pero quienes lo soportan se quedan con las monedas acumuladas en la bolsa, y luego graban sus nombres en la viga del techo sobre la barra. Hasta la fecha, sólo hay veintiocho nombres grabados, y el *Pez Bruja* lleva abierto casi diez años. La primera vez que los PJs visitan el *Pez Bruja*, el premio de la bolsa es de 230 pp; para ganar, un personaje debe tragarse una jarra llena y ser capaz de no vomitar su fétido contenido: esto requiere seis salvaciones consecutivas de Fortaleza CD 15 con éxito en el transcurso de 6 asaltos (esto es un efecto de veneno). En caso de fallo, el personaje vomita el cieno y queda indisponible durante 1 hora. Por supuesto, se pueden hacer nuevos intentos, pero varios intentos en un sólo día imponen un penalizador -2 acumulativo a cada salvación de Fortaleza. Una vez que alguien gana, ese personaje ya no puede competir por futuros premios en el desafío.

Pero hay más en esta taberna que Norah. Las mesas de juego de Jargie siempre están bien atendidas, con juegos que van desde cartas hasta damas, dados y dardos. Los relatos fantásticos son el pasatiempo favorito del lugar, con un juego popular llamado 'hilar', que consiste en ver cuánto tiempo puede un local entretener con una fábula improvisada sin

contradecirse. El tema más popular de estos cuentos es tradicionalmente el Viejo Fauces Asesinas, un legendario pargo rojo gigante que podría (o no) habitar en las profundidades del golfo Varisiano. Jargie es un hilador de bastante éxito, siendo la siempre cambiante historia sobre cómo perdió su pierna el punto de partida favorito para sus cuentos. Para impresionar a la clientela del *Pez Bruja* hilando, un PJ debe tener éxito en seis pruebas consecutivas de Interpretar (actuación, comedia u oratoria) en el transcurso de una hora. Si las seis pruebas tienen éxito, el PJ elige su mayor éxito de entre las seis para determinar cuánto oro gana de la multitud con su interpretación, pero gana el doble de lo que ganaría de otra manera. Al igual que con el desafío del *Pez Bruja*, un personaje puede ganar este concurso sólo una vez, aunque la multitud ciertamente aprecia las repeticiones (que se resuelven con una sola tirada normal de Interpretar).

JARGIE QUINN

Humano experto 2/pícaro 2

CB humanoide Mediano (humano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

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

pg 35 (4d8+14)

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

Defensive Abilities evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +4 (1d3+2)

A distancia arco corto de gran calidad +3 (1d6/x3)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 8, **Car** 16

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 14

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Impacto sin arma mejorado

Habilidades Acrobacias +7, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +10, Engañar +10, Intimidar +10, Oficio (encargado de la taberna) +6, Percepción +6, Saber (local) +8, Saber (Naturaleza) +8

Idiomas común, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (ataque por sorpresa)

Consumibles de combate pociones de curar heridas leves (2), poción de furia; **Equipo** arco corto de gran calidad, armadura de cuero tachonada +1, 45 po

NORAH

VO 1

PX 400

Pez bruja varisiano (*Calaveras y Grilletes* 2 de 6)

N animal Menudo (acuático)

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 17 (2d8+8)

Fort +7, **Ref** +7, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +4 (1d3+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +1; **BMC** +1 (+5 presa); **DMC** 12

Dotes Reflejos rápidos

Habilidades Escapismo +11, Nadar +14

CE nube de cieno

HABILIDADES ESPECIALES

Nube de cieno (Ex) Mientras está bajo el agua, como acción libre, un pez bruja varisiano puede secretar un moco que transforma un cubo de agua de 5 pies (1,5 m) de lado en una nube transparente de cieno viscoso. Este limo es el equivalente acuático de un terreno accidentado, y las criaturas que nadan a través de él gastan 2 casillas de movimiento. La nube de limo permanece durante 10 asaltos antes de disiparse. El pez bruja no se ve afectado por estas nubes de limo, que también le otorga un bonificador +4 a las pruebas de apresar.

34. PESCADERÍA VALDEMAR

PESCADERO

Ubicación Calle del Agua n° 10

PNJs destacables

Turch Sterglus, pescadero (LB humano pícaro 1/experto 5)

Challup, Clumm, Halburt, Skulben y Turch Junior Sterglus, los hijos de Turch (LB humano plebeyo 1)

Rumor "La esposa de Turch murió hace décadas. Nunca habla de ella; parece que tiene malos recuerdos. ¿Quieres oír cinco minutos de las blasfemias más creativas que hayas escuchado? ¡Solo pregúntale dónde está ella y prepárate!". (Cierto).

Misión (6°) Los recuerdos de Turch sobre su esposa no son malos, pero la echa de menos todos los días y guarda un retrato suyo en un relicario de plata en un medallón. Su tristeza se debe al hecho de que cuando murió al dar a luz a su hijo menor, se le negó un entierro en el nuevo cementerio, el Osario de Punta Arena, por el entonces sumo sacerdote de la población, un celoso adorador de Abadar llamado Klarn Kleiden. Esta negación se basaba simplemente en el hecho de que ella era adoradora de Calistria, una diosa que no estaba representada en Punta Arena y cuyas creencias escandalizaron al viejo clérigo. La esposa de Turch fue una de las últimas en ser enterradas en las Tumbas de los Indigentes, y durante los años posteriores, Turch se despertó con pesadillas en las que ella se había convertido en un horror muerto viviente porque no la habían dejado descansar en un cementerio activamente consagrado y sin una ceremonia adecuada. Finalmente, las pesadillas de Turch terminaron, pero después de su último viaje a las Tumbas de los Indigentes en el aniversario de la muerte de su esposa, vio algo perturbador: evidencias de vandalismo en forma de muchas tumbas que parecían extrañamente hundidas. Todavía receloso de confiar

en la Iglesia tras todos estos años, acude a los PJs en busca de ayuda una vez que comienzan a establecerse, pidiéndoles que investiguen las Tumbas de los Indigentes (ver página 87) para confirmar o negar que algo siniestro está sucediendo allí. Si los PJs eliminan la amenaza de los guls en las Tumbas de los Indigentes, Turch con mucho gusto les otorga su *cinturón de fuerza de gigante* +2 en agradecimiento, a pesar de que saber que los restos de su esposa probablemente fueran devorados lo carcomerá durante los años que le queden.

Mercancías Pescado y marisco a precios estándar.

Al igual que el Gremio de Tenderos al otro lado del mercado, la fachada de este largo edificio está abierta. Aquí, los lugareños pueden comprar la captura del día, seleccionando entre bacalao, salmón, atún, marisco e incluso pulpo o abalón para la cena. Turch Sterglus, un pescador retirado con un ojo vago y una salvaje barba blanca, administra el mercado de pescado de forma encantadora y malhumorada, quejándose constantemente del clima, de las capturas del día o de las travesuras de los jóvenes lugareños, pero siempre empaquetando las compras de sus clientes con una sonrisa y un guiño. El mercado de pescado es propiedad de la familia Valdemar, pero la mayoría de los lugareños actúa como si el edificio y los negocios fueran de Turch, a menudo dando como propina al adorable anciano unas cuantas monedas de más. Los cinco hijos de Turch, cada uno de ellos más inteligente que el anterior, han hecho carrera trabajando para su padre como limpiadores, transportistas e incluso cocineros.

Con la atención de los Valdemar centrada en otros lugares, Turch se ha quedado en una situación algo complicada. No es dueño del edificio ni del negocio, pero siempre ha dirigido el mercado de pescado de manera responsable, como si fuera su propio establecimiento. Recientemente comenzó el proceso de presentar una oferta por el mercado de pescado, pero no ha recibido una respuesta de los Valdemar en Magnimar. Más irritable que nunca como resultado, se ha dado cuenta de que tendrá que ir en persona a Magnimar, un proceso que involucrará las leyes de allí, y no le apetece nada el papeleo.

TURCH STERGLUS

Humano anciano experto 5/pícaro 1

LB humanoide Mediano (humano)

Inic +4; Sentidos **Percepción** +9

DEFENSA

CA 10, toque 10, desprevenido 10

pg 53 (6 DG; 1d8+5d8+23)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo clava +5 (1d6+2)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 15

Dotes Atlético, Dureza, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada
Habilidades Acrobacias +9, Engañar +11, Intimidar +7, Nadar +13, Oficio (marinero) +9, Percepción +9, Saber (Naturaleza) +10, Supervivencia +6, Tregar +13
Idiomas común, varisiano
CE encontrar trampas +1
Equipo cinturón de fuerza de gigante +2, clava, relicario de plata por valor de 600 po, 50 po

35. MERCADO DE PUNTA ARENA

MERCADO DE LA CIUDAD

Ubicación Sin dirección; situado en el cruce entre las calles del Festival, del Mercado y del Agua.

Rumor "De vez en cuando puedes encontrar algo realmente inesperado en el mercado de la población los días del fuego. Un amigo mío vio una vez...". (*Cierto; cada vez que se oye este rumor, ve a la tabla Descubrimientos en el Mercado de la población en la página 43 para ver qué tipo de ganga vio a la venta el amigo del cotilla.*)

Misión (variable) Algunos artículos comprados en el mercado municipal vienen con historias y misiones propias; consulta la tabla Descubrimientos en el Mercado de la población en la página 43.

Mercancías Productos agrícolas (día de la luna), todo tipo de mercancías y servicios de lanzamiento de conjuros (día del fuego)

La mayoría de los días, el Mercado de Punta Arena está vacío, excepto por algún que otro grupo de niños que disfrutan usando el área abierta para jugar a pelota silbante, rayuela u otros. Dos veces por semana, el mercado se llena de vendedores. Al comienzo de cada semana en el día de la luna, un mercado agrícola aumenta radicalmente la selección diaria de productos disponibles en el Salón de los Verduleros, mientras que todos los días del fuego al final de la semana acoge a los comerciantes de Magnimar, Galduria, Nybor, Wartle y más allá como parte del mercado semanal de la población. Si bien es muy raro ver un artículo con un valor base superior a 500 po a la venta en este mercado, los precios de todas las demás compras están generalmente al 75% de su precio de venta normal. Armas, juguetes, ropa, joyas, sustancias alquímicas, pociones y, de vez en cuando, extraños objetos mágicos se ponen a la venta en el mercado de la población.

Quizás lo más interesante para los aventureros, sin embargo, son las llamadas 'casetas de lanzador' que abren todos los días del fuego. Estos puestos están atendidos por un grupo de lanzadores de conjuros (en su mayoría clérigos de Abadar, hechiceros varisianos, bardos errantes y, rara vez, un ciframago de Puerto Enigma) que ponen su magia a la venta. Los trucos se realizan de forma gratuita (a discreción del lanzador), una oferta que a menudo deleita a los niños, especialmente cuando un lanzador de conjuros usa la prestidigitación para cambiar temporalmente el color del cabello de una persona o para crear una emoción

nante exhibición de magia reluciente con aspecto de fuegos artificiales. A menudo se pueden encontrar conjuros de hasta 4º nivel a la venta a precios regulares en las casetas de lanzador.

Una forma de generar anticipación para el mercado semanal de la población es dejar que tus jugadores sepan que podrían encontrar gangas y rarezas exóticas a la venta. Si un PJ dedica 1d4 horas a examinar los puestos y conversar con los comerciantes, hay un 10% de probabilidad de que surja algo importante. Si es así, ve a la tabla de la página 43 para determinar qué tipo de sorpresa inesperada se puede encontrar. Un objeto seguido de un asterisco se puede comprar sólo una vez; si un resultado se convierte en un elemento de este tipo, salta hasta el primer elemento no vendido por encima de él para determinar el resultado real (como alternativa, a medida que se venden los elementos marcados con un asterisco, reemplázalos por elementos inusuales de tu propio diseño). Si se descubre un objeto mágico, tira en la tabla correspondiente en el apéndice de *Ultimate Equipment* para determinar exactamente qué hay a la venta.

36. MERCADO DE CARNE DE PUNTA ARENA

CARNICERO

Ubicación Calle del Mercado nº 120

PNJs destacables

Chod Bevuk, carnicero (NB humano experto 3)

Rumor "Chod dice que el Troceador le atacó durante los disgustos recientes, y le cortó el dedo, pero creo que lo perdió de un mal corte con una de sus propias cuchillas. Después de todo, no puedes creer ni una palabra de lo que ese tipo diga, a menos que se trate de carne". (*De hecho, este es el único rumor de Chod que es cierto: perdió el dedo ante el Troceador y nadie le cree, cosa que le frustra y le divierte a la vez.*)

Misión (6º) Como prueba de su historia, Chod afirma que cuando el Troceador le cortó el dedo, se lo llevó como trofeo. Chod no añora su dedo tanto como su anillo de bodas de plata, lo único que le quedaba como recuerdo de su esposa tras su muerte hace veinte años. Si los PJs encuentran el anillo de Chod en el complejo oculto bajo la isla del Troceador (ver el área 51), se queda pasmado, agradecido y asombrado. A cambio de su anillo le da a los PJs carne gratis de por vida.

Mercancías Carne a precios normales.

El carnicero local Chod Bevuk dirige el Mercado de Carne Punta Arena. La mitad de este edificio hace las veces de matadero, con la carne expuesta en la mitad delantera del mercado. La mayor parte de la carne procesada aquí proviene de ganado o animales capturados por cazadores. Chod afirma que se encontró con el Troceador varios días antes de que el asesino fuera capturado y se peleó con él, dejando a Chod con un dedo menos, pero la mayoría cree que la herida fue autoinfligida en un intento de llamar la atención. La inclinación de Chod a las mentiras y la exageración en todos los asuntos que no son de su negocio no

DESCUBRIMIENTOS EN EL MERCADO DE LA CIUDAD

d20	Resultado
1	Un arma de gran calidad en venta con un 20% de descuento sobre su precio normal.
2-4	Una poción intermedia o mayor con un 25% de descuento sobre su precio normal.
5-7	Un pergamino menor o mayor con un 25% de descuento sobre su precio normal
8-9	Un pergamino intermedia o mayor con un 10% de descuento sobre su precio normal
10-11	Una varita menor o mayor usada (2d10 cargas restantes) con un 10% de descuento sobre su precio normal
12-13	Un arma menor mayor con un 10% de descuento sobre su precio normal
14-15	Un artículo maravilloso menor con un 10% de descuento sobre su precio normal
16	* Un componente del pájaro cantor de relojería (150 po; consulta el área 44 para obtener más información)
17	* Una llave de hierro oxidado, cuya cabeza es como un linnorm enrollado con una pequeña amatista púrpura apretada en sus mandíbulas (250 po; abre el cofre del tesoro que se encuentra al final del mapa del tesoro vendido en Vía al Norte; ver área 4)
18	* Un anillo de evasión enmascarado por un aura mágica permanente (NL 15°) para parecer no mágico; el anillo está hecho de plata, lleva grabada la runa thassiloniana de la codicia y una vez fue propiedad del Señor de las Runas Aethusa, el sexto Señor de las Runas de la codicia (500 po)
19	* Una 'bolsa de buena salud' que el vendedor advierte al comprador de que nunca abra o la buena salud se revertirá en el comprador: la pequeña bolsa de cuero está bien atada, pero se pueden notar varios objetos pequeños en su interior. La bolsa tiene un peso despreciable e irradia nigromancia leve. Mientras se lleva, el propietario gana un bonificador +1 por suerte a las tiradas de salvación de Fortaleza. Si se abre la bolsa, su magia se desvanece y maldice a quien la abre; dentro hay una docena de dientes humanos. Un personaje que abre la bolsa debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 16 o quedar maldito de forma que le duelen los dientes cada vez que come, bebe o habla. Desde este punto en adelante, si la persona maldita come, bebe o habla, queda indispuesta por el dolor durante la hora siguiente. Si los PJs pueden o no rastrear al vendedor original de la bolsa una vez que se sabe la verdad, depende del DJ; en cualquier caso, el vendedor no soltará la bolsa por menos de 800 po.
20	* Un vial de cenizas. El vendedor, un calvo de voz suave que viste una túnica con capucha gris pálido, se acerca a un PJ que puede lanzar conjuros, susurrando el nombre del personaje. El hombre afirma que estas cenizas se recogieron del dobladillo de la capa de un ser misterioso conocido como el Hombre Ceniciento y que, si las cenizas se frotan sobre los ojos cerrados, concederán 'visiones de la Eternidad'. Pone el frasco en la palma del PJ, asiente con la cabeza y luego se aleja entre la multitud. Si los PJs preguntan, nadie más ha visto al extraño hombre de capa gris, y no queda señal alguna de él, salvo el frasco de cenizas. Si las cenizas se frotan contra los párpados de un personaje, ese personaje debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedar inconsciente durante 1d6 asaltos; cuando el personaje despierta, recuerda vagamente soñar con una vida sobrenaturalmente larga que terminó incontables años en el futuro, cuando el mundo se redujo a cenizas. El personaje obtiene un bonificador +2 a elegir entre Inteligencia, Sabiduría o Carisma, pero también se le impone un penalizador -2 a elegir entre Inteligencia, Sabiduría o Carisma, tanto si ha resistido la inconsciencia como si no. A menos que elija aplicar tanto el bonificador como el penalizador a la misma puntuación de característica (cancelando así los efectos), periódicamente, durante el resto de su vida, se sentirá como si le estuvieran observando cuando está cerca de las cenizas de un fuego. Quién era ese extraño vendedor de cenizas, y quién podría ser el Hombre Ceniciento, no está claro... por ahora.

ayuda a dar crédito a su versión de cómo perdió el dedo meñique de la mano izquierda.

Como era de esperar, Chod constantemente presenta variaciones en los rumores y difunde todo tipo de historias salvajes y otros cotilleos. Cuando se le pregunta por noticias, determina un rumor aleatorio tirando en la tabla de la página 7, pero luego haz que Chod lo embellezca

de alguna manera extravagante. Si los PJs se han hecho un nombre en la región, entonces tómate la libertad de incluir exageraciones extremas (o incluso mentiras) sobre sus logros en algunos de los rumores de Chod. Si un PJ discute a Chod sus mentiras, el carnicero simplemente se encoge de hombros y dice: "Lo siento, amigo ... ¡Eso es lo que he oído!".



PISO SUPERIOR



SÓTANO



37. EL DRAGÓN OXIDADO

TABERNA Y POSADA

Ubicación Calle del Mercado nº 80

Habitantes

Ameiko Kaijitsu, propietaria (CB humana aristócrata 1/
bardo 3/pícaro 1)

Bethana Corwin, mayordoma (NB mediana plebeyo 1)

Rumor "Ameiko es una de las personas más amigables de la población, pero no se lleva bien con Cyrdak Drokus. Todo el mundo parece tener diferentes teorías en cuanto al motivo de su enemistad, pero creo que es bastante obvio que...". (De hecho, este rumor debería terminar con una teoría diferente cada vez que los PJs lo escuchen. Uno podría creer que Cyrdak y Ameiko son ex amantes resentidos. Otro podría decir que uno de los dos bardos plagió o insultó las obras y creaciones del otro. Siéntete libre de presentar variaciones adicionales de tu propio diseño, pero nadie en la población sospecha la verdad, que se detalla a continuación).

Misión Ver ganchos de aventuras de *El Dragón Oxidado* a continuación.

Mercancías Comida y bebida normales, con las siguientes especialidades:

Banquete Ofrendas experimentales durante festivales y grandes eventos (3 pp).

Flores de queso Corazones de alcachofa rellenos de queso y cuajada picante (1 pp)

Salmón al curry Salmón picante servido sobre espárragos (8 pp)

Hidromiel de frambuesa Dulce y picante (5 pp por vaso)

Cervezas de temporada Varían: de la Cervecería de los Dos Caballeros (6 pc por taza)

Salas Una invitación abierta particularmente inusual en la taberna es que los aventureros suban al escenario y cuenten historias de sus atrevidas hazañas. Ameiko disfruta escuchando estas historias, y mientras sean cuentos reales (las historias falsas deben ser respaldadas por una prueba con éxito de Engañar o Interpretar [actuar]) CD 20, Ameiko concede descuentos a los aventureros en las habitaciones que alquila. Las tarifas actuales para el alojamiento en el *Dragón Oxidado* son las siguientes:

Habitación de bronce gratis, pero sólo a discreción de Ameiko.

4 habitaciones de lujo de 2 po por noche (1 pp por noche a un narrador)

7 habitaciones individuales 5 pp por noche (3 pp por noche para un narrador)

Sala común 5 pc por noche (2 pc por noche a un narrador)

Esta gran estructura es la posada más antigua de Punta Arena, y destaca por la impresionante (y bastante oxidada) estatua de hierro de un dragón de bronce que se cierne sobre el

techo del edificio, haciendo las veces de pararrayos e icónica decoración. El *Dragón Oxidado* cuenta con una taberna de servicio completo, donde las bebidas como el aguamiel de frambuesa y cerveza, y las especialidades como el salmón al curry y los corazones de alcachofa rellenos de queso son bastante populares. La taberna es un lugar excelente para reunirse con visitantes de fuera de la población, ya que su proximidad al puente sur lo convierte en una primera parada de bienvenida.

Personalidades notables

El *Dragón Oxidado* es propiedad de Ameiko Kaijitsu y está dirigido por ella, una mujer de talento y muy agradable que aumentó su propia fortuna familiar a una edad temprana mediante un breve período de aventuras de mucho éxito. Si bien su carrera como aventurera fue interrumpida por una tragedia de la que rara vez habla, Ameiko aprecia particularmente a los aventureros, y su taberna los acoge con los brazos abiertos. Ocasionalmente emplea lugareños para que sirvan como ayuda adicional o como guardias durante la temporada alta, pero en su mayor parte, la taberna y la posada la administran ella misma y una de sus amigas más cercanas, la mediana Bethana Corwin, a quien Ameiko le ha prometido el *Dragón*, si decide volver a la vida aventurera. Bethana es tan introvertida y tranquila como Ameiko es extrovertida y conversadora, y mientras Ameiko concentra su trabajo en el lado de la taberna, Bethana se encarga de los servicios de limpieza y el alquiler de habitaciones.

Los talentos de Ameiko se extienden a la música, especialmente a las canciones y los instrumentos de cuerda. Su instrumento favorito es un *samisen* exótico de su tierra ancestral, la lejana Minkai, un lugar en el que nunca ha estado, pero que algún día le encantaría visitar. Sin embargo, en el *Dragón Oxidado*, la música y la canción no son proporcionadas sólo por la propietaria; el escenario de la taberna siempre está abierto para cualquiera que quiera probar suerte con la interpretación, sin importar la forma. Ameiko permite a quienes interpretan aquí quedarse sus ganancias, y algunos susurran que esta política podría tener algo que ver con su larga disputa con el director y actor local Cyrdak Drokus, pero la enemistad entre los dos parece mucho más significativa lo que esto podría explicar.

De hecho, la enemistad de Ameiko con Cyrdak parece haber existido casi desde el momento en que fue propietaria del *Dragón Oxidado*, y aunque los dos no han ocultado su disgusto mutuo, la verdad del asunto es que los dos son amigos íntimos; la fuente de la 'disputa' surgió de una noche de gritos de borrachos con respecto a cuál de los dos es mejor actor. Ameiko y Cyrdak acordaron enfrentarse como resultado de los alardes, con la intención de presentar un espectáculo de larga duración para toda Punta Arena y probar sus respectivas capacidades para representar la fantasía y como una forma de jugar con los lugareños y



sus rumores. Solo Bethana y Jasper saben la verdad acerca de esta 'disputa', y actúan como árbitros silenciosos sobre si Ameiko o Cyrdak están haciendo el mejor trabajo, manteniendo un seguimiento durante los años de quién 'gana' mientras los dos bardos continúan con su improvisación. Los últimos años han sido duros para Ameiko, con la muerte de su padre y su hermanastro durante los violentos ataques de los goblins a Punta Arena. Como quiera que su casa señorial en la Carretera del Barranco Goleta está llena de demasiados recuerdos amargos, casi la ha abandonado a su jardinera y senescal, y ha cerrado la fábrica de vidrio por completo (aún no está segura de si creer los rumores de que el fantasma de su padre se aparece en el lugar, pero sabe que pronto tendrá que investigar más a fondo), así que por ahora el *Dragón Oxidado* es su negocio y su hogar.

Aunque Ameiko se está aburriendo cada vez más de Punta Arena y espera abandonar algún día la población y sus amargos recuerdos en pos de una nueva y grandiosa aventura, ha hecho un trabajo increíble ocultando su hastío a sus amigos y clientes mientras continúa trabajando en el *Dragón Oxidado* con tanto estilo y salero como siempre. Disfruta particularmente de la compañía de otros aventureros y se deleita con los relatos de sus gestas, y como resultado, el *Dragón Oxidado* es probablemente el establecimiento de la población más acogedor. Aunque es obvio para cualquiera que la conozca que sería una aventurera más que capaz, se vuelve evasiva cuando alguien le pregunta por qué renunció a la vida de la aventura. Algunos creen que tiene un amante secreto en la población que le impide irse, mientras que otros teorizan que algo sucedió en su última aventura que le quitó la valentía, y aún más murmuran que la reciente pérdida de su padre y su hermanastro podría haber roto su espíritu para siempre.

AMEIKO KAIJITSU

Humana aristócrata 1/bardo 3/pícaro (vividor^{9A}) 1
CB humanoide Mediano (humano)

Inic +2; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevénida 14 (+3 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 esquivar)

pg 26 (5d8+5)

Fort +2, **Ref** +7, **Vol** +6; +4 contra interpretación de bardo, dependiente del idioma y sónico

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *espada rapera de mithril* +1 +5 (1d6+2/18-20)

A distancia daga +4 (1d4+1/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, hoja del bravucón, interpretación de bardo 12 asaltos/día (contraoada, distracción, fascinar, inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1)

Conjuros de bardo conocidos (NL 3º; concentración +7)

1º (4/día)—*curar heridas leves, hechizar persona* (CD 15), *paso de pluma*^{GA}, *sirviente invisible*
 0 (a voluntad)—*aliado involuntario*^{GA} (CD 14), *convocar instrumento, detectar magia, luz, mano del mago, prestidigitación*

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 12, **Sab** 8, **Car** 18

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

Dotes Esquiva, Golpe arcano, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +10, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +12, Engañar +12, Interpretar (canto) +12, Interpretar (cuerda) +12 (+14 con samisen de gran calidad), Intimidar +12, Oficio (encargado de la taberna) +4, Percepción +7, Saber (arcano) +6, Saber (local) +8, Saber (nobleza) +6, Saber (religión) +6, Sigilo +10

Idiomas común, minkaiano, varisiano

CE conocimiento de bardo +1, equipo de PJ, interpretación versátil (cuerda)

Consumibles de combate *poción de quitar enfermedad, varita de curar heridas moderadas* (25 cargas), *varita de identificar* (40 cargas); **Equipo** *anillo de protección* +1, *anillo de sello de oro* valorado en 100 po, *armadura de cuero* +1, *bolsa de cinto*, *bolsa para componentes de conjuros, espada ropera de mithril* +1, *dagas* (3), *samisen de gran calidad*, *símbolo sagrado de plata* de Shelyn, 18 pp, 3 po

BETHANA CORWIN

Mediana vieja plebeya 1
 NB Humanoide Pequeño (mediano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +8

DEFENSA

CA 11, **toque** 11, **desprevenida** 11 (+1 tamaño)

pg 1 (1d6-2)

Fort -1, **Ref** +1, **Vol** +1; +2 contra miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo daga -1 (1d3-2/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 11, **Con** 7, **Int** 15, **Sab** 10, **Car** 13

Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 7

Dotes Alerta

Habilidades Acrobacias +2, Averiguar intenciones +3, Diplomacia +2, Lingüística +3, Oficio (posadero) +4, Percepción +8, Tregar +0

Idiomas común, mediano, minkaiano, shoanti, varisiano

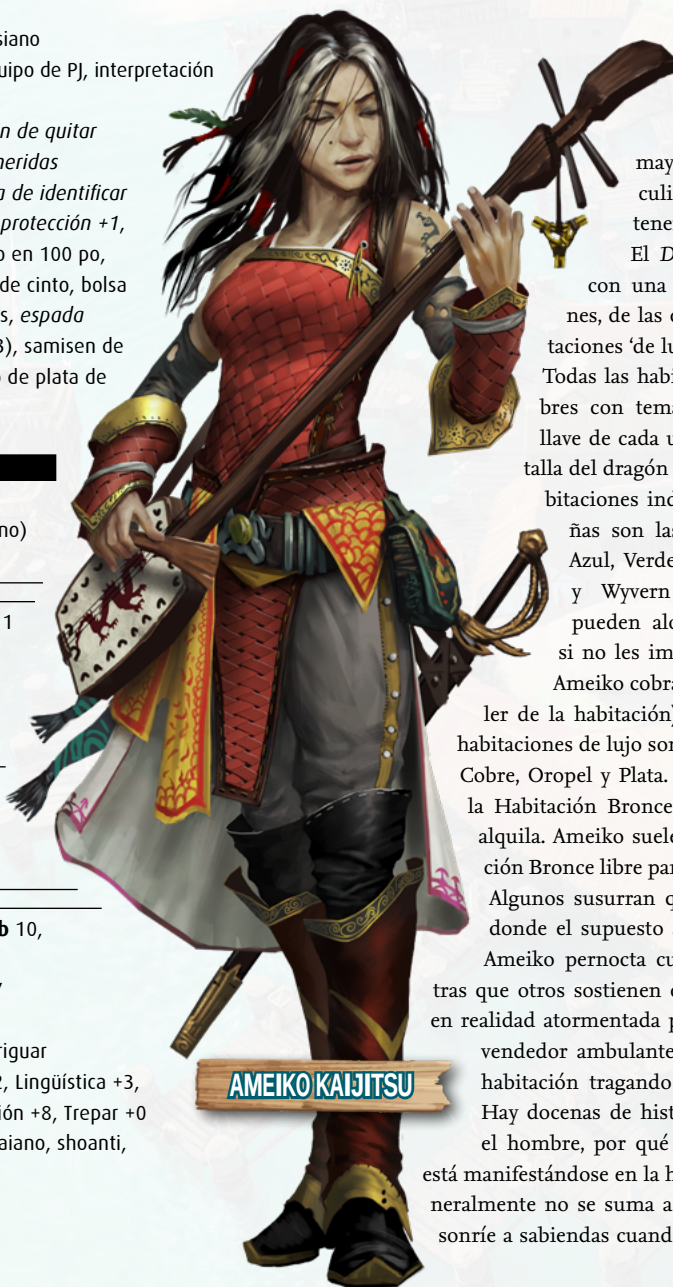
Equipo daga

Alojamiento y comida

La comida y la bebida en el *Dragón Oxidado* son asequibles; Ameiko cobra precios normales por las comidas, excepto durante festivales y otros grandes eventos, donde en cambio cobra un cargo por 'banquete' relativamente modesto de 3 pp y permite a los visitantes comer todo lo que quieran durante su estancia. Estos banquetes invariablemente involucran un nuevo plato hecho por ella para la ocasión, y aunque algunos de ellos se convierten en fracasos notorios (la gente todavía habla de las deliciosas pero desafortunadamente llamadas 'galletas de cerebro de goblin' que terminaron ocasionando a quienes las comieron orina verde durante una semana y al menos un local tiene cicatrices por hartarse del poco aconsejable experimento del 'pincho de puercoespín', pero en su

mayor parte, la creatividad culinaria de Ameiko suele tener un gran éxito.

El *Dragón Oxidado* cuenta con una docena de habitaciones, de las cuales cinco son habitaciones 'de lujo' con letrina propia. Todas las habitaciones tienen nombres con temática de dragón, y la llave de cada una lleva una pequeña talla del dragón asociado. Las siete habitaciones individuales más pequeñas son las habitaciones Negro, Azul, Verde, Rojo, Blanco, Draco y Wyvern (estas habitaciones pueden alojar a dos huéspedes si no les importa el espacio, pero Ameiko cobra el doble por el alquiler de la habitación). Cuatro de las cinco habitaciones de lujo son las habitaciones Oro, Cobre, Oropel y Plata. La última habitación, la Habitación Bronce, generalmente no se alquila. Ameiko suele mantener la Habitación Bronce libre para invitados especiales. Algunos susurran que esta habitación es donde el supuesto amante misterioso de Ameiko pernocta cuando se citan, mientras que otros sostienen que la habitación está en realidad atormentada por el fantasma de un vendedor ambulante que se suicidó en la habitación tragando una *cuenta de fuerza*. Hay docenas de historias sobre quién era el hombre, por qué se suicidó y por qué está manifestándose en la habitación. Ameiko generalmente no se suma a estas historias y sólo sonríe a sabiendas cuando la gente cree que ha



AMEIKO KAIJITSU

descubierto el secreto. La Habitación de Bronce, cuando está disponible a discreción de Ameiko, siempre es gratuita.

Ganchos de Aventuras de El Dragón Oxidado

El *Dragón Oxidado* es posiblemente el mejor lugar para reunir noticias sobre oportunidades de aventuras, trabajos y tareas extrañas. En el tablón de anuncios de la taberna a menudo se publican solicitudes de los lugareños; puedes hacer que cualquiera de las misiones basadas en una ubicación atraiga la atención del grupo a lo publicado allí. Además, se pueden obtener las siguientes oportunidades de aventura únicas al pasar un tiempo en el *Dragón Oxidado*: estas misiones generalmente son las que Ameiko comparte con los aventureros que le parecen capaces.

El erudito desaparecido (6°): hace varios meses, un erudito extraño y callado de Korvosa llegó a la población. Su nombre era Rifza Dilatru, y aunque algo le olía mal a Ameiko, no parecía particularmente peligroso o incompetente. Hizo todo tipo de preguntas sobre la leyenda del Troceador, y Ameiko supo a cambio que Rifza era un estudiante de historia y filosofía que había desarrollado algunas teorías inusuales sobre asesinos compulsivos a los que se refería como 'asesinos en serie'. Creía que Jervis Stoot encajaba en esta categoría. Rifza desapareció sin dejar rastro no mucho después de que Ameiko le advirtiera que tuviera cuidado si planeaba seguir adelante con su plan para explorar la isla del Troceador; la escalada por la roca es bastante traicionera. El erudito desaparecido dejó atrás varios libros que Ameiko devolvió a su *alma mater* en Korvosa, pero no antes de hacer una copia de sus notas. Sospecha que tuvo un destino funesto en la isla del Troceador, pero no está muy interesada en explorar el lugar y advierte a los PJs de ello a menos que piense que son capaces de encargarse solos. Ver el área 51 para más información.

La Fábrica de vidrio encantada (5°): Ameiko se siente frustrada por los rumores de que la Fábrica de vidrio está encantada. Hasta que no esté segura de que el edificio es seguro, no podrá convertirlo en un museo y estudio de arte. Cada vez que pasa por el lugar, le da escalofríos, pero nunca ha visto un fantasma. Le pide a los PJs que pasen la noche allí para ver si, tal vez, es su presencia la que silencia el lugar, y si de verdad el lugar está encantado, para ver qué se puede hacer para limpiarlo. Ver el área 20 para más detalles.

38. ESTABLOS DEL GOBLIN APLASTADO

ESTABLO

Ubicación Calle del Mercado nº 60

Habitantes

Daviren Hosk, propietario (N humano explorador 4)

Rumor "Daviren perdió el ojo durante la gran incursión goblin hace un tiempo; ahora está más obsesionado que nunca con los goblins, ¡e incluso dice que los goblins de la Cima del Cardo están volviendo!". (*Verdadero; ver Misión a continuación*).

Misión (5°) Daviren está buscando confirmación a los rumores de que un goblin ha adoptado el nombre del fallecido jefe

de la Cima del Cardo, Arrancapepitas, y establecido un nuevo grupo en algún lugar del bosque al este (ver Cima del Cardo en la página 86).

Mercancías Cuadras (5 pp por día, o 5 pp por semana si se entregan un par de orejas de goblin como pago parcial)

El letrado de esta puerta perpetúa uno de los mayores temores de los goblins: ser pisoteados por un caballo. Los establos son atendidos por un cazador retirado llamado Daviren Hosk, cuyo odio hacia los goblins es casi legendario en Punta Arena. En una exhibición un tanto espeluznante, sobre la entrada del establo cubierto se encuentra su colección de orejas de goblin: conservadas y clavadas en tres vigas diferentes, cada una con el nombre del goblin grabado en la coriácea piel, principalmente porque Daviren sabe que escribir el nombre de un goblin es una de las peores cosas que puedes hacer para profanar su memoria. El orgullo y la alegría del resentido explorador es una gran botella de vidrio llena de salmuera en la que conserva el cuerpo del Jefe Whartus de la tribu Muelehuesos, ahora extinta (debido en gran parte a Daviren).

La actitud de Daviren hacia sus odiados enemigos, y no hace falta decir que su apariencia, no ha mejorado desde la reciente incursión en Punta Arena por parte de los goblins de la Cima del Cardo, durante la cual perdió el ojo ante el sajacaballos de un goblin. Aun así, Daviren ganó más de lo que perdió ese infame día, agregando no menos de ocho orejas nuevas a su colección. La obsesión de Daviren por los goblins también ha aumentado, y aunque los héroes destruyeron la tribu de la Cima del Cardo poco después de la incursión, Daviren cree los rumores de que un goblin ha adoptado el nombre de Arrancapepitas después de que el anterior jefe muriera en la Cima del Cardo, y que este nuevo Arrancapepitas ha estado constituyendo una nueva tribu en algún lugar de los bosques al este.

Los Establos del Goblin Aplastado están asociados con el *Dragón Oxidado*, la taberna y posada con la que el establo comparte una pared (área 37). Los visitantes que estabulan un caballo en el Goblin Aplastado obtienen su primer trago gratis ese día en el *Dragón Oxidado* y, a cambio, Daviren ayuda con la seguridad o las labores según sea necesario en el *Dragón Oxidado*.

DAVIREN HOSK

Humano de mediana edad explorador 4

N humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +2

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 14 (+4 armadura, +3 Des)

pg 38 (4d10+12)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga de gran calidad +6 (1d8+1/19-20)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +8 (1d8+1/×3)

Ataques especiales enemigo predilecto (goblins +2), estilo de combate (tiro con arco)

Conjuros de explorador preparados (NL 1º; concentración +3)
1º—*enmarañar* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 11, **Sab** 14, **Car** 9

Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 18

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Dureza, Puntería mortal, Resistencia

Habilidades Tregar +6, Trato con animales +6, Intimidar +6, Saber (local) +2, Saber (Naturaleza) +5, Lingüística +1, Oficio (establero) +8, Sigilo +8, Supervivencia +9

Idiomas común, goblin

CE empatía salvaje +3, rastrear +2, terreno predilecto (bosque +2), vínculo del cazador (compañeros)

Consumibles de combate fuego de alquimista (4), *pociones de curar heridas leves* (3); **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad con 12 flechas y 8 flechas +1 de perdición de goblins, camisote de mallas, espada larga de gran calidad, 26 po

39. CERVECERÍA DE LOS DOS CABALLEROS

CERVECERÍA

Ubicación Calle del Mercado nº 20

Habitantes

Gaven Deverin, cervecero (LB humano paladín 2/experto 3)

Rumor “La cerveza de primavera, el Beso de la Dríada, se inspiró en el beso real de una dríada, algo que Gaven niega... pero la forma en que se sonroja cuando le preguntas cuenta otra historia”. (*Cierto*).

Misión (7º) Gaven siempre está en busca de ingredientes exóticos, pero uno que lo elude particularmente es la savia de flor de cripta. Sabe que los especímenes de esta gran planta carnívora crecen relativamente cerca en el Bastión Hambriento de la floresta Musgosa (ver página 84), pero carece de la habilidad para cosechar la savia por sí mismo. Pagará un precio superior por la savia, pero no les pedirá a los aventureros que intenten cosecharla para él a menos que crea que son capaces. La recolección de savia de una flor de cripta requiere una prueba con éxito de Supervivencia CD 22. Gaven no necesita mucha savia para infundir ‘sidra críptica’ para toda una temporada, y además no puede permitirse comprar demasiada, pero pagará 100 po por la savia de una flor de cripta hasta tres veces al año, y también promete un suministro de 20 botellas de sidra críptica por cada entrega de savia.

Mercancías Cervezas de fermentación alta y baja a precios normales, con las siguientes especialidades:

El Viejo Fauces Asesinas Cerveza negra amarga, disponible todo el año (5 pc por botella)

Aguamiel de frambuesa Vino dulce meloso, disponible todo el año (10 po por botella)

Rompedientes Ron muy potente, elaborado originalmente en un desafío de Jesk ‘Rompedientes’ Berinni, disponible todo el año (12 po por botella)

Reserva Turandarok Sidra de manzana picante, disponible todo el año (8 pc por botella)

Susurro de canela Sidra de la temporada de invierno (1 pp por botella)

Beso de la dríada cerveza lambic de la temporada de primavera (1 pp por botella)

Buzzbarker Cerveza de trigo de la temporada de verano (1 pp por botella)

Dragón agotado Cerveza normal de la temporada de otoño (1 pp por botella)

Sidra críptica Muy rara sidra de la temporada de otoño, muy ácida; los suministros dependen de la disponibilidad de la savia de la flor de cripta (50 po por botella)

Aunque las tabernas de Punta Arena ofrecen una gran variedad de licores, la mayoría están orgullosos de servir aguamiel, cerveza, sidra y ron que se elaboran aquí en la *Cervecería de los Dos Caballeros*, junto con las inusuales bebidas de temporada de la cervecería, que añaden un toque de variedad. Los *Dos Caballeros* fue fundado por dos hermanos (ambos primos del alcalde Deverin y adoradores de Abadar), cuya experiencia en la elaboración de cerveza sólo ha aumentado con el paso de los años. Trágicamente, Wade Deverin fue una de las primeras víctimas del Troceador, y su asesinato sacudió la fe de su hermano, Gaven Deverin. Los lugareños susurran que, desde la muerte de Wade, la cerveza simplemente no ha sabido tan bien, pero nunca dirían esto a la cara de Gaven.

GAVEN DEVERIN

Humano experto 3/paladín de Abadar 2

LB humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 armadura, -1 Des)

pg 3 (5 DG; 2d10+3d8+15)

Fort +10, **Ref** +3, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga de gran calidad +6 (1d8+1/19-20)

A distancia ballesta ligera +1 +4 (1d8+1/19-20)

Ataques especiales castigar al mal 1/día (+3 al ataque y a la CA, +2 al daño)

Aptitudes sortilegas de paladín (NL 2º; concentración +5)

A voluntad—*detectar el mal*

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 8, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 16

Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 14

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada, Puntería mortal

Habilidades Diplomacia +11, Saber (Naturaleza) +8, Saber (religión) +4, Lingüística +6, Percepción +9, Oficio (cervecero) +9, Averiguar intenciones +9

Idiomas común, enano, shoanti, varisiano

CE imposición de manos 4/día (1d6)

Consumibles de combate *poción de restablecimiento menor*, *pociones de curar heridas leves* (3); **Equipo** ballesta ligera +1 con 20 virotes, símbolo sagrado de Abadar, camisote de mallas, espada larga de gran calidad, 250 po

40. LIGA MERCANTIL

CENTRO DE LA CIUDAD

Ubicación Calle del Mercado n° 110

Habitantes

Jasper Korvaski, urbanista (LB humano paladín 3/experto 1)

Rumor "Jasper es un gran tipo y todo eso, pero ese negocio de hace unos meses, en que uno de los guardias de caravanas que contrató resultó estar conchabado con bandidos de carretera, te hace preguntarte si Jasper es realmente la persona adecuada para ser el responsable de la seguridad en la Carretera de la Costa Perdida. Quiero decir, ¿y si también él está trabajando con esos bandidos? ¿Cómo lo sabríamos?". *(Falso; esto es una calumnia difundida por los Scarnetti, que son las únicas personas en Punta Arena [y, de hecho, entre los fieles de Abadar] que tienen un problema con la idea de que los abadarianos tengan relaciones del mismo sexo, y nada les gustaría más, que ver a Jasper desacreditado y expulsado de la población.)*

Misión (3°) La Carretera de la Costa Perdida puede ser una ruta peligrosa por la que viajar, y la Liga Mercantil siempre está buscando nuevos guardias para acompañar a las caravanas al norte o al sur. Sin embargo, recientemente, Jasper descubrió que una de las personas que contrató como guardias era en realidad un bandido: una mujer llamada Melgur Skrunter, quien ayudó a organizar los robos de carretera de varios comerciantes antes de ser expuesta. El rumor sostiene que Melgur huyó a la floresta Susurrante y ha establecido su propia banda. Jasper se siente culpable por no haber descubierto el lado oscuro de Melgur antes de que hiciera tanto daño y quiere que los PJs la capturen y la traigan de vuelta a Punta Arena con vida, para hacer justicia. Consulta la floresta Susurrante en la página 94 para obtener más detalles sobre Melgur y su pandilla de bandidos.

Mercancías Pasaje de caravanas, servicios de mensajería, venta de propiedades, servicios de envío.

Servicios de caravanas la tarifa varía

Viaje en diligencia 3 pc por milla (1,6 km), más los peajes

Viaje en barco 1 pp por milla (1,6 km) (el pasaje a Puerto Enigma es de 50 po debido al peligro)

Entrega de mensajes 1 pc en la población; de lo contrario 2 pc por milla (1,6 km)

Este gran edificio sirve a muchos propósitos. Se pueden organizar envíos a bordo de embarcaciones con destino a otros puertos, organizar caravanas o diligencias para viajes por tierra, o enviar mensajes a la gente de la población o lugares tan lejanos como Korvosa o incluso Puerto Enigma. Las consultas sobre la propiedad de la tierra, la construcción de edificios y el establecimiento de nuevos negocios, tanto en Punta Arena como en el interior de los alrededores, deben comenzar sus procesos de fundación oficial aquí. Aunque la propiedad de la Liga sigue dividida de manera equitativa entre las cuatro familias nobles de Punta Arena, pocas de ellas participan en los asuntos cotidianos, las dejan en manos de Don Jasper Korvaski. En su juventud, Jasper era un aventurero paladín de Abadar, y aunque hace mucho que abandonó

el peligroso estilo de vida de un cruzado, sigue siendo leal y devoto. Durante un tiempo, tras adoptar la posición de urbanista, su romance con Cyrdak Drokus (área 23) fue uno de los secretos peor guardados de Punta Arena, pero durante la última década los dos se han mostrado abiertos acerca de su relación, y finalmente se casaron en el Festival de las mariposas del año pasado. Los Scarnetti, fácilmente la familia más conservadora y de mentalidad menos abierta de Punta Arena, consideran escandalosa y ofensiva esta relación, pero no está claro si están más ofendidos por la relación en sí o por el hecho de que el resto de la población de Punta Arena la acepte abiertamente. En cualquier caso, los Scarnetti han estado haciendo todo lo posible por dificultarle las cosas a Jasper en un intento no muy sutil de convencerlo de que se vuelva a Magnimar.

JASPER KORVASKI

Humano de mediana edad experto 1/paladín de Abadar 3

LB humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos Percepción** +10

Aura valor (10 pies [3 m])

DEFENSA

CA 17, **toque** 9, **desprevenido** 17 (+8 armadura, -1 Des)

pg 33 (4 DG; 3d10+1d8+8)

Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +8

Inmune enfermedad, miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo mangual de gran calidad +6 (1d8+2)

A distancia ballesta ligera de gran calidad +4 (1d8/19-20)

Ataques especiales castigar al mal 1/día (+2 al ataque y a la CA, +3 al daño)

Aptitudes sortilegas de paladín (NL 3°; concentración +5)

A voluntad—*detectar el mal*

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 14

Dotes Alerta, Puntería mortal, Soltura con un arma (ballesta ligera)

Habilidades Averiguar intenciones +10, Oficio (mercader) +8, Percepción +10, Saber (local) +5, Saber (religión) +4, Tasación +7

Idiomas común, varisiano

CE imposición de manos 3/día (1d6), merced (fatigado)

Consumibles de combate pociones de curar heridas

moderadas (3); **Equipo** ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes de gran calidad, *cota de bandas* +1, mangual de gran calidad, símbolo sagrado, 85 po

41. BOUTIQUE DE PUNTA ARENA

TIENDA DE SEGUNDA MANO

Ubicación Calle del Mercado n° 90

Habitantes

Hayliss Korvaski, propietaria (LN humana clériga 2/experta 2)

Rumor "El desagrado de Hayliss por los Scarnetti es bastante

obvio, pero eso se debe a que Titus rechazó sus insinuaciones hace años y nunca le perdonó por no haberle dado una buena vida". (Falso; de hecho, ocurrió lo contrario. Sin embargo, a Hayliss no le interesa meterse en el juego de 'él dijo/ella dijo', y prefiere pasar su tiempo con amigos, trabajando y de vez en cuando, maldiciendo a los Scarnetti; no deja que estos rumores la molesten).

Misión (4º) Recientemente, Hayliss fue testigo de algo impactante mientras daba uno de sus paseos matutinos, nada menos que Shayliss Vinder que se escabullía por una puerta secreta en la orilla del Turandarok una mañana temprano. Hayliss nunca tuvo muy buena opinión de la joven, y ahora sospecha que está involucrada en una red de contrabando. Le preocupa que, si se difunde, la noticia acabará con Ven Vinder para siempre, por lo que espera encontrar un grupo de investigadores que estudien la situación sutilmente (ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68).

Mercancías Equipo, ropa, armas, herramientas y objetos de arte (todos a precios normal); servicios de lanzamiento de conjuros

Este gran almacén y tienda de moda vende todo tipo de obras de arte, libros, ropa, herramientas, juguetes y armas importadas de todo el mundo, aunque la mayoría de los productos son de naturaleza varisiana. El lugar es propiedad de Hayliss Korvaski quien, como su hermano Jasper, es una devota adoradora de Abadar. Sin embargo, a diferencia de su hermano, su temperamento no se equilibra con el deseo de mantener a todos felices. Hayliss no tiene miedo de hacer enemigos y muestra abiertamente su desdén por los Scarnetti. Incluso ha llegado a subir el precio de sus productos para los miembros de la familia Scarnetti, a pesar de las repetidas peticiones del alcalde Deverin por mantener la paz.

HAYLISS KORVASKI

Humana clériga de Abadar 2/experta 2

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +1; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevénida 13 (+3 armadura, +1 Des)

pg 29 (4d8+8)

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

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo maza pesada de gran calidad +5 (1d8+2)

A distancia ballesta ligera +3 (1d8/19-20)

Ataques especiales canalizar energía negativa 2/día (CD 10, 1d6)

Aptitudes sortilegas de clérigo (NL 2º; concentración +5)

6/día—**toque resistente** +1

Conjuros de clérigo preparados (NL 2º; concentración +5)

1º—**detectar el caos, orden imperiosa** (CD 14), **protección contra el caos, santuario**^D (CD 14)

0 (A voluntad)—**crear agua, detectar magia, luz, remendar**

D conjuro de dominio; **Dominios** Protección, Viaje

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Intimidar), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +10, Conocimiento de conjuros +7, Intimidar +8, Oficio (mercader) +10, Saber (religión) +7, Tasación +5

Idiomas común, varisiano

CE pies ágiles (6/día)

Consumibles de combate varita de curar enfermedad (6 cargas), varita de curar heridas leves (42 cargas); **Equipo** armadura de cuero tachonado, ballesta ligera con 10 virotes, maza pesada de

gran calidad, 48 po

42. EL MORRAL DEL GORDO

TABERNA

Ubicación Calle del Salmón nº 10

Habitantes

Gressel Tenniwar, encargado de la taberna (CN humano pícaro 2/experto 1)

Jubrayl Vhiski, dueño de la taberna y líder del Club del Bunyip (NM humano pícaro 7)

Rumor "Gressel Tenniwar es definitivamente el gordo del Morral, pero no es el verdadero dueño, sólo es una fachada". (Cierto).

Misión (4º) La banda conocida como el Club del Bunyip ha sido durante mucho tiempo problemática en la población, pero ahora que se les ha unido Marley Jekkers, una contrabandista impredeciblemente violenta que parece tan ansiosa por sacar de contrabando raras reliquias thassilonianas como por ganar dinero, Jubrayl ha decidido que es hora de salirse del comercio thassiloniano. Si siente que alguien se está acercando a su banda, finge ser inocente y presenta a Marley como la verdadera culpable y dice que, si es eliminada, los contrabandistas violentos que operan en la región tendrán cuidado (ver el Salto de la Saga en la página 93).

Mercancías Comida y bebida normal, con las siguientes especialidades:

Sopa de cuajada de queso Queso derretido, especias y trozos de carne espolvoreados con cuajada (6 pc)

Trago de espuma Cerveza espumosa servida en una taza de gran tamaño (2 pc por taza)

Patatas engrasadas Crujientes tiras de carne de cerdo fritas en manteca de cerdo sazonada (2 pc)

El Viejo Fauces Asesinas Cerveza negra amarga (4 pc por taza)

Si el *Pez Bruja* es la taberna más popular de Punta Arena, el *Morral del Gordo* es la más famosa. La mayoría de la clientela aquí son los canallas varisianos o marineros de poca reputación. Las peleas de bar son comunes, y el alguacil Cicuta normalmente tiene que venir aquí dos o tres veces a la semana para resolverlas cuando se vuelven particularmente violentas o ruidosas.

La mayoría cree que el *Morral del Gordo* es propiedad y está dirigido por un hombre rechoncho llamado Gressel Tenniwar, pero en realidad el propietario es un matón flaco llamado Jubrayl Vhiski, uno de los clientes habituales del *Morral*. Jubrayl también es el líder de la pandilla local de sczarni, un grupo de ladrones, malhechores, estafadores, profanadores de tumbas y contrabandistas organizados libremente, conocidos colectivamente como el Club del Bunyip. El núcleo del Club del Bunyip se compone de casi dos docenas de personas, todos hombres y mujeres crueles y egoístas que se ocupan de mantener trabajos respetables como trabajadores, pescadores y cazadores, pero que obtienen sus verdaderos ingresos de participar en varias estafas y tretas. Muchos otros contrabandistas y delincuentes sirven al Club del Bunyip como mercenarios o matones cuando es necesario, lo que dificulta que los no miembros sepan quién es oficialmente miembro de la banda y quién no. El alguacil Cicuta sospecha que Jubrayl es el líder local y nada le gustaría más que detenerlo, pero el Club del Bunyip es experto en caminar al filo de la legalidad y asumir la culpa de sus superiores directos o derivar en su prescindible y desesperada asistencia contratada. Así que, aunque el alguacil Cicuta ha enviado a muchos sczarni de Jubrayl a la cárcel en los últimos años, nunca se ha acercado al líder del grupo, para diversión continua de Jubrayl.

Dicho esto, a Jubrayl le preocupa que su última aventura, entrar en el negocio de contrabando thassiloniano, sea más de lo que esperaba y su asociada Marley Jekkers que opera desde el Salto de la Saga demuestra dar más problemas de lo que vale. Está listo para traicionarla si no hay otra opción.

Una de las razones principales por las que el Club del Bunyip eligió el *Morral del Gordo* como lugar de reunión en la superficie es la conexión de la taberna con los túneles de los contrabandistas de Punta Arena. La entrada a los túneles está en el lado del terraplén de 10 pies (3 m) de altura bajo el paseo marítimo que se extiende a lo largo del lado sudoeste de la taberna, y está bien oculta por una puerta secreta. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 25 detecta esta entrada, aunque con marea alta, la puerta está parcialmente oculta y al PJ se le impone un penalizador -4 a la prueba (ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68).

GRESSEL TENNIWAR

Humano de mediana edad experto 1/pícaro 2

CN humanoide Mediano (humano)

Inic +1; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 14 (+3 armadura, +1 Des, +1 escudo)

pg 24 (3 DG; 2d8+1d8+8)

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

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo maza pesada de gran calidad +5 (1d8+3)

A distancia ballesta de mano de gran calidad +3 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 12, **Con** 13, **Int** 13, **Sab** 9, **Car** 11

Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Intimidar)

Habilidades Averiguar intenciones +5, Engañar +6, Intimidar +12, Juego de manos +5, Nadar +7, Oficio (encargado de la taberna) +5, Percepción +5, Saber (local) +7, Saber (nobleza) +6, Tasación +6

Idiomas común, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (truco de combate)

Consumibles de combate pociones de curar heridas moderadas (3), poción de invisibilidad, poción de restablecimiento menor; **Equipo** armadura de cuero tachonado, ballesta de mano de gran calidad con 10 virotes, broquel, maza pesada de gran calidad, 148 po

JUBRAYL VHISKI

Humano pícaro 7

NM humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 armadura, +3 Des, +1 escudo, +2 esquivas)

pg 63 (7d8+28)

Fort +4, **Ref** +8, **Vol** +3

Aptitudes defensivas esquivas asombrosas, evasión, sentido de las trampas +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada ropera +1 +9 (1d6+2/18-20)

A distancia ballesta de mano de gran calidad +9 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +4d6

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 8, **Car** 14

Ataque base +5; **BMC** +6; **DMC** 20

Dotes Ataque elástico, Dureza, Esquivas, Movilidad, Soltura con el escudo, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +12, Averiguar intenciones +9, Engañar +12, Intimidar +12, Juego de manos +12, Lingüística +10, Percepción +9, Saber (local) +10, Sigilo +12

Idiomas común, varisiano

CE encontrar trampas +3, talentos de pícaro (ataque por sorpresa, pícaro sutil, truco de combate)

Consumibles de combate poción de curar heridas leves, poción de curar heridas moderadas (2), poción de invisibilidad (2); **Equipo** armadura de cuero tachonado +1, broquel, espada ropera +1, sombrero de disfraz, 40 po

43. LA GATITA FEÉRICA

BURDEL

Ubicación Calle del Salmón nº 60

Habitantes

Kaye Tesarani, propietaria (CB humana de mediana edad, pícara 3/hechicera 1)

Rumor “El establecimiento de Kaye no es lo que yo llamaría una posada, pero aparentemente a veces alquila habitaciones a personas que cree que podrían necesitar un lugar donde esconderse”. (Cierto).

Misión (4º) Kaye tuvo que despedir a sus anteriores ‘gorilas’, pero recientemente se ha enterado de que le guardan rencor y parece como si estuvieran planeando algún tipo de venganza contra la Gatita Feérica. No está muy preocupada por ello, ya que puede manejarlos incluso sin la ayuda del alguacil, pero preferiría que el problema simplemente desapareciera diplomáticamente. Si cree que los PJs son sensatos y tienen labia, los contrata para localizar al líder de los tres bárbaros, Ludrik. Lo último que supo fue que el trío se alojaba en una granja abandonada en algún lugar al sureste (ver las Tierras de labranza en la página 81). Si los PJs pueden convencer a Ludrik de que abandone su rencor sin recurrir a la violencia, Kaye los recompensa con su *varita de armadura de mago*.

Mercancías Compañía (1 po a 50 po); alquileres privados (2 po/día o 10 po/semana)

La propietaria Kaye Tesarani dirige el burdel de la población con clase y distinguida gracia. Paga bastante bien a los hombres y mujeres que emplea, y los tres imperiturbables porteros shoanti (CB humano combatiente 3) son más que suficientes para encargarse de los alborotadores (Kaye despidió recientemente al último grupo de bárbaros que había contratado como guardias, cuando aquellos matones se volvieron problemáticos).

Aunque el trabajo sexual es legal en Punta Arena, los Scarnetti han presionado durante mucho tiempo para que sea prohibido, condenando públicamente a la Gatita como un lugar donde el vicio y la actividad delictiva pueden echar raíces. Sin embargo, a puerta cerrada, Jubrayl ha intentado durante varios años involucrarse en el negocio de los burdeles, pero la no tan secreta amistad de Kaye (y su romance) con el

alguacil de la población hacen de este un objetivo delicado a largo plazo para los szarni.

La Gatita Feérica ofrece otro servicio más allá de la compañía: para quienes necesitan un lugar de discreto donde hospedarse, alquila una de las tres habitaciones del sótano que hay bajo el establecimiento. Estas cámaras son húmedas y con corrientes de aire, pero cada una cuenta con una puerta secreta hacia la calle de la Navaja o la calle del Garfio para permitirles a los inquilinos el lujo de ir y venir sin ser vistos.

KAYE TESARANI

Humana de mediana edad pícara 3/hechicera 1

CB humanoide Mediano (humano)

Inic +5; **Sentidos** Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevénida 13 (+3 armadura, +1 Des)

pg 19 (4 DG; 3d8+1d6-1)

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

Aptitudes defensivas evasión, sentido de las trampas +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +2 (1d4-1/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +2d6

Aptitudes sortilegas de

hechicero (NL 1º;

concentración +5)

7/día—*hacha de fuego*

celestial (1d4+1 energía

divina)

Conjuros de hechicero conocidos (NL

1º; concentración +5)

1º (4/día)—*disfrazarse, hechizar persona* (CD 15)

0 (A voluntad)—*cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, toque de fatiga* (CD 14)

Linaje celestial

ESTADÍSTICAS

Fue 9, **Des** 13, **Con** 8, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 18

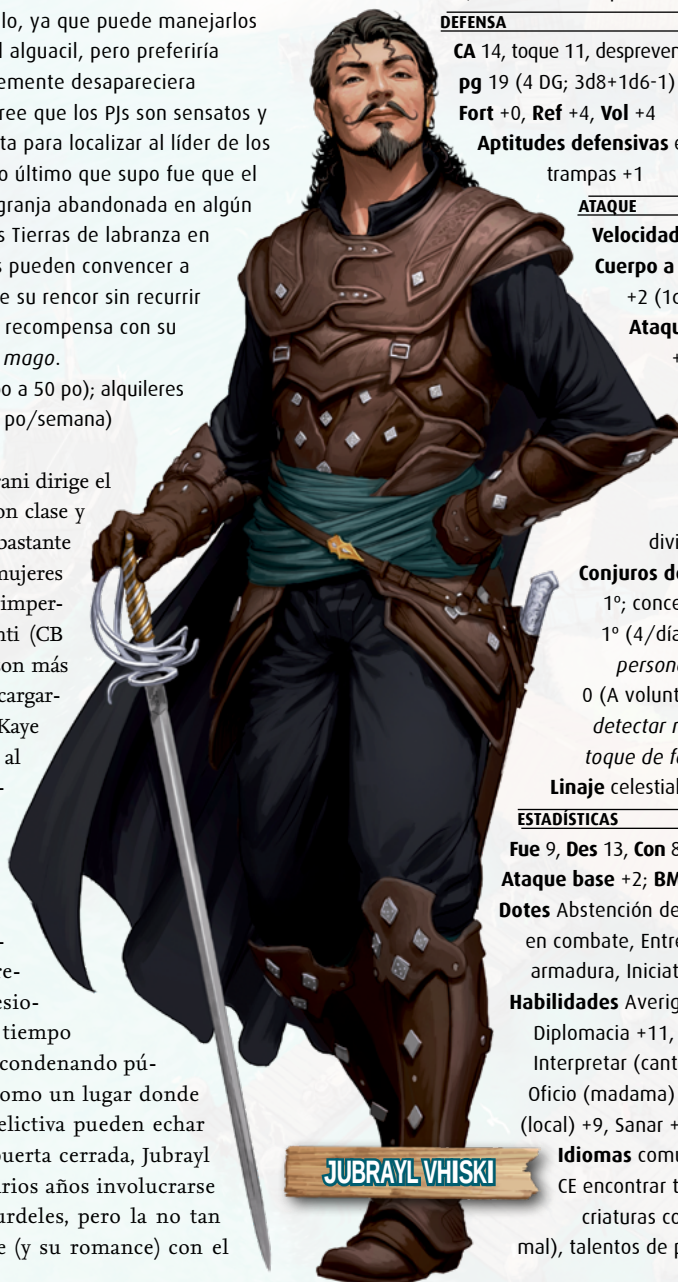
Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 12

Dotes Abstención de materiales, Conjurar en combate, Entrenamiento arcano con armadura, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +8, Diplomacia +11, Disfraz +9, Engañar +11, Interpretar (canto) +11, Juego de manos +8, Oficio (madama) +8, Percepción +8, Saber (local) +9, Sanar +8

Idiomas común, elfo, shoanti, varisiano

CE encontrar trampas +1, linaje arcano (las criaturas convocadas obtienen RD 1/mal), talentos de pícaro (resiliencia)



Consumibles de combate *varita de armadura de mago* (10 cargas), *varita de espantar* (4 cargas), *varita de rociada de color* (32 cargas); **Equipo** *armadura de cuero +1*, daga de gran calidad, 298 po

44. LA SERPIENTE EMPLUMADA

TIENDA DE CURIOSIDADES

Ubicación Calle del Ron nº 10

Habitantes

Vorvashali Voon, propietario (LN humano mago 2/pícaro 2/experto 2)

Rumor “Algunos de los contactos que Vorvashali mantiene no son estrictamente legales, especialmente algunos de Puerto Enigma. Un día de estos va a terminar vendiendo algo robado que alguien peligroso va a querer recuperar”. (*Falso, pero ver Mercancías a continuación*).

Misión (1º-6º) Vorvashali recientemente se ha visto en posesión de un componente de un pájaro cantor de relojería, el pecho del pájaro, que le vendió un aventurero que afirmaba haberlo encontrado en una guarida de goblins. Se ha obsesionado con descubrir cómo podría sonar el pájaro cantor una vez que esté reparado, y sospecha que aún podrían encontrarse allí más fragmentos del mismo. Vorvashali pagará 500 po por cada parte del mismo que los PJs encuentren y le traigan. Si los PJs comienzan a perseguirlas, hay cinco más que se pueden encontrar en la región: un ala en las mazmorras de la Guardia del Cuervo en Percha de Cuervo (ver página 91), otra en la Mansión Valdemar (ver área 47), la cola y las patas en la posesión de Chertus Jheed en los Túneles de los contrabandistas (ver página 68), la cabeza en el templo oculto de Pazuzu en la isla del Troceador (ver área 51) y el mecanismo de cuerda en el Sanatorio de Habe (ver página 83). Además, existe la posibilidad de que una parte aparezca a la venta en el mercado municipal. Si lo hace, esta parte reemplaza una de las que los PJs aún no han descubierto. Una vez que las partes del pájaro cantor se juntan y se le da cuerda, la canción que entona es particularmente encantadora y pegadiza, y se puede usar para abrir una bóveda thassiloniana escondida en el Foso (consulta la página 88).

Mercancías equipo de aventuras, curiosidades y objetos de arte (el precio varía de 10 po a 100 po), servicios de lanzamiento de conjuros, juguetes de cuerda (que incluyen la especialidad de Voon: cajas de música de bolsillo por 10 po cada una) y objetos mágicos (el stock varía; ver más abajo):

- *Anillo de caída de pluma* hecho de jade y tallado en un círculo de plumas (2.200 po)
- *Cuerpo de pájaro cantor* de relojería (no a la venta)
- *Presea de salud* hecha de ámbar con una extraña mantis carmesí de diez patas atrapada dentro (4.500 po)
- *Varita de vestidura mágica* con 27 cargas, hecha de hierro y grabada con una breve oración a Gorum: “Los cobardes huyen, los combatientes se retiran” (6.075 po)

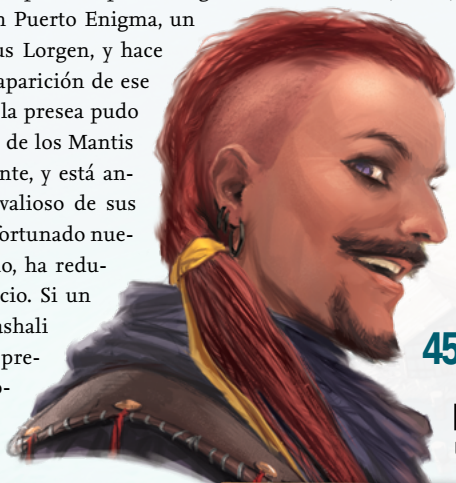
Esta tienda estrecha y abarrotada huele a una extraña mezcla de incienso, especias y polvo. Su único propietario, Vorvashali Voon, un hombre de aspecto exótico con ojos azules brillantes, cabello largo y rojo y una piel casi de color bronce, se muestra sociable y emocionado con cada cliente. No todo lo que hay en su tienda está a la venta, lo que hace que la ecléctica colección de extrañas reliquias, estatuas y fragmentos de monumentos de la tienda sea parte del museo, además de ser el mejor lugar de Punta Arena para encontrar un extraño objeto mágico en venta. Las existencias de Vorvashali cambian constantemente, ya que sus docenas de contactos de Magnimar, Puerto Enigma y más allá vienen semanalmente a comprar o intercambiar cosas. Los aventureros que buscan



KAYE TESARANI

objetos mágicos y otras herramientas del oficio pueden encontrar lo que están buscando aquí bastante a menudo.

De especial interés es la *presea de salud* que ha adquirido recientemente. Vorvashali la compró a un precio de ganga de uno de sus contactos en Puerto Enigma, un contrabandista llamado Darsus Lorgen, y hace poco se ha enterado de la desaparición de ese contacto. Los rumores de que la presea pudo haber sido robada a un agente de los Mantis rojas han llegado al comerciante, y está ansioso por sacar este artículo valioso de sus existencias y pasarlo a algún afortunado nuevo propietario; como resultado, ha reducido significativamente el precio. Si un personaje le pregunta a Vorvashali por qué ofrece la presea a un precio tan bajo, contará una historia acerca de que es un regalo de un aventurero agradecido y sólo quiere que 'el ahorro repercute' en el próximo cliente. Le contará sus verdaderos temores a cualquier PJ en quien confíe realmente, que le haya traído fragmentos de pájaros cantores o que haya descubierto el cuerpo de su contacto de Puerto Enigma perdido en los Tres Cormoranes (consulta la página 92). De hecho, la presea no tiene conexión con los asesinos Mantis rojas.



VORVASHALI VOON

VORVASHALI VOON

Humano experto 2/pícaro 2/advino 2

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +2; **Sentidos** Percepción +12

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 13 (+3 armadura, +1 Des)

pg 24 (6 DG; 4d8+2d6-4)

Fort -1, **Ref** +4, **Vol** +9

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +4 (1d4/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6

Aptitudes sortilégas de advino (NL 2º; concentración +6)

7/día—*fortuna del adivinador* (+1)

Aptitudes sortilégas de pícaro (NL 2º; concentración +6)

3/día—*leer magia*

Conjuros de adivinador preparados (NL 2º; concentración +6)

1º—*armadura de mago, comprensión idiomática, identificar, sirviente invisible*

0 (a voluntad)—*detectar magia, luz, mano del mago, prestidigitación* (CD 14)

Escuelas opuestas encantamiento, nigromancia

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 8, **Int** 18, **Sab** 12, **Car** 14

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

Dotes Alerta, Entrenamiento arcano con armadura, Inscribir rollo de pergamino, Pericia en combate, Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (juguetes de cuerda) +13, Averiguar intenciones +12, Conocimiento de conjuros +13, Diplomacia +11, Engañar +11, Lingüística +9, Percepción +12, Saber (arcano) +13, Saber (historia) +13, Saber (ingeniería) +9, Saber (local) +9, Saber (nobleza) +9, Tasación +13

Idiomas común, dracónico, élfico, infernal, keleshita, necril, shoanti, varisiano

CE alertado, encontrar trampas +1, talentos de pícaro (magia menor), vínculo arcano (daga)

Consumibles de combate *pergamino de conocimiento de leyendas, varita de detectar pensamientos* (14 cargas);

Equipo *armadura de cuero* +1, 130 po

45. TIENDA DE HANNAH

HERBORISTERIA Y COMADRONA

Ubicación Calle del Garfio n° 30

Habitantes

Hannah Velerin, propietaria (NB elfa clériga de Gozreh 3/experta 1)

Rumor "Alguien ha estado acosando a Hannah últimamente, arrojando cosas muertas a su casa en plena noche. Alguien debería ayudarla a averiguar quién está causando problemas". (Cierto).

Misión (3º) Hannah ha estado recibiendo amenazas anónimas últimamente en forma de pájaros muertos o conejos arrojados contra su puerta en plena noche. Sospecha de los Scarnetti y de sus puntos de vista notoriamente conservadores, pero no tiene pruebas concretas y no quiere ir al alguacil sólo con rumores. De hecho, el acoso proviene de un vil cretino llamado Chertus Jheed, un sczarni del Club del Bunyip cuya novia, Gilseah, lo dejó un mes después de que Hannah la ayudara a escapar de la relación. Gilseah vive ahora en Magnimar, y con Hannah como único vínculo con ella, Chertus espera asustar a la herbolaria lo suficiente como para que cuando se arme de valor para enfrentarse a ella, le diga dónde huyó Gilseah (consulta los Túneles de los contrabandistas en la página 68 para obtener más información sobre cómo los PJs pueden encargarse de Chertus).

Mercancías Suministros alquímicos curativos y medicinales; servicios de lanzamiento de conjuros

Aunque el padre Abstalar Zantus hace todo lo posible por cuidar a los enfermos y necesitados de Punta Arena, no puede ayudar a todos. Para dolores y enfermedades menores, la mayoría de los habitantes de Punta Arena dependen de Hannah Velerin. Hannah pasa la mayor parte de sus mañanas en los bosques cercanos, recolectando hierbas o simplemente disfrutando de la generosidad de Gozreh. Por las tardes, vuelve a su tienda y hogar para preparar medicamentos y recibir pacientes. Hannah es a quien se debe ir si se quiere interrumpir un embarazo o si se requiere una comadrona para ayudar en un parto. Aunque Hannah alienta y aconseja el uso de extracto de baya aguja en muje-

res jóvenes como forma de evitar embarazos no deseados, en los casos en que no hay alternativa, sus demás servicios son discretos y confidenciales.

HANNAH Velerin

Elfa clériga de Gozreh 3/experto 1

NB humanoide Mediano (elfo)

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +5

DEFENSA

CA 13, toque 10, desprevenida 13 (+3 armadura)

pg 25 (4d8+4)

Fort +4, **Ref** +1, **Vol** +8; +2 vs. encantamientos

Inmune sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo hoz +2 (1d6)

A distancia arco largo de gran calidad +3 (1d8/x3)

Ataques especiales canalizar energía positiva

4/día (CD 12, 2d6), Puño de madera (+1, 6 asaltos/día)

Aptitudes sortilegas de clérigo (NL 3°;

concentración +6)

6/día—**explosión tormentosa** (1d6+1 daño no letal)

Conjuros de clérigo preparados (NL 3°;

concentración +6)

2°—**calmar emociones** (CD 15), **piel robliza**°, **restablecimiento menor**

1°—**niebla de obscurecimiento**°, **quitar miedo, santuario** (CD 14), **soportar los elementos**

0 (A voluntad)—**crear agua**, **detectar veneno, estabilizar, luz**

D conjuro de dominio; **Dominio** Plantas, Clima

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 10, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 13

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 12

Dotes Elaborar poción, Soltura con una habilidad (Engañar)

Habilidades Artesanía (alquimia) +8, Engañar +11, Lingüística +7, Oficio (herbolario) +10, Percepción +5, Saber (Naturaleza) +9, Saber (religión) +7, Sanar +10

Idiomas común, elfo

CE magia élfica

Consumibles de combate agua bendita (3), *poción de quitar ceguera/sordera*, *pociones de curar heridas leves* (3), *pociones de curar heridas moderadas* (3), *poción de quitar enfermedad*, *pociones de restablecimiento menor* (3); **Equipo** arco largo de gran calidad con 20 flechas, armadura de cuero tachonado, hoz, 44 po



HANNAH Velerin

46. ASTILLERO DE PUNTA ARENA

PUERTO

Ubicación Calle del Garfio nº 10

Habitantes

Jhalevia Stensin, capitana de puerto (NB humana experta 3)

Rumor "Jhalevia es de Thuvia. Ya sabes. Ese lugar donde venden el elixir de la eterna juventud. He oído que sacó de contrabando algunas dosis y las tienes escondida, esperando la oportunidad de venderlas a alguien". (*Falso; si bien Jhalevia es de Thuvia, no tiene ninguna dosis de elixir de orquídea solar*).

Misión (3°) Jhalevia ha notado un aumento en el contrabando y sospecha que el Club del Bunyip está involucrado, pero aún no tiene pruebas que pueda aportar a Kendra y al Sheriff Cicuta. Sospecha que están usando los viejos túneles de contrabando que se encuentran bajo la población, pero todavía no ha detectado ningún cargamento ilícito; le gustaría que algunos aventureros bajen a los túneles, discretamente, y exploren el asunto (ver los Túneles de los contrabandistas en la página 68).

Mercancías Naves y servicios de construcción naval a precios regulares; El pasaje en barco a otros puertos se resume a continuación (los costes son de un sentido, tarifas por pasajero):

Magnimar 3 po

Cala de Roderic 15 po

Puerto Enigma 50 po

Korvosa, Cala de Palin o Veldraine 40 po

Puertos más allá de Varisia 1 pp por milla (1,6 km)

La fachada sur de este largo edificio está abierta al puerto de Punta Arena, lo que permite a su pequeño ejército de constructores de barcos, fabricantes de cuerdas y veleros trabajar en uno de los cuatro diques secos en la costa. El astillero es propiedad de los Valdemar, pero el hijo mayor del viejo Ethram, Belven, murió recientemente por complicaciones derivadas de una herida que sufrió durante la incursión del gigante de piedra en Punta Arena. Con la presencia de los Valdemar en la población casi desaparecida y la atención de la familia centrada en sus propiedades en Magnimar, la administración diaria del astillero ha recaído en Jhalevia Stensin, una mujer malhablada pero justa que acaba de llegar de Merab, en Thuvia. Jhalevia disfruta de su tiempo libre jugando a cartas en el *Pez Bruja*, pero pasa los días atendiendo las necesidades del astillero con gran dedicación. Recibió este trabajo de Kendra Deverin poco después de llegar a la población. La alcaldesa se dio cuenta de que los Valdemar de Magnimar no parecían interesados en contratar un sustituto para Belven, por lo que

obtuvo su permiso para contratar a un capitán de puerto de su elección. Jhalevia impresionó a Kendra con sus conocimientos de la construcción naval y espera seguir impresionando a la alcaldesa, con quien se ha encariñado.

47. LA MANSIÓN VALDEMAR

MANSIÓN ABANDONADA

Ubicación Carretera del Barranco Goleta nº 30

Rumor “La Mansión Valdemar, ahora tapiada, lleva así desde la muerte del viejo Ethram hace años, pero de vez en cuando la gente dice que ve luces brillando entre las tablas de las ventanas. Tal vez ... ¿tal vez los Valdemar no se fueron? ¿O el fantasma de Ethram está acechando el lugar? Los Valdemar de Magnimar ciertamente no parecen preocuparse por la casa, ¡eso es seguro!”. (*Falso, ¡pero de hecho hay algo en la mansión!*)

Misión (1º) La Mansión Valdemar ha estado cerrada durante muchos meses, pero los rumores de que está encantada ganan terreno entre los jóvenes de Punta Arena. Un nuevo grupo de PJs aventureros podría oír estos rumores y emprender la exploración de la casa supuestamente embrujada, sólo para descubrir la verdad que se esconde en su interior. Alternativamente, los PJs pueden ir a investigar la Mansión tras enterarse de que el joven local desaparecido Zeek Wheen (ver el área 31) fue oído por sus compañeros de juego presumiendo de su plan de pasar la noche sólo en la Mansión Valdemar. O tal vez los PJs tienen una mentalidad más delictiva, y están intrigados por los rumores de que la fortuna Valdemar permanece oculta en algún lugar de la mansión, lo que los lleva a colarse en la vieja casa para buscar un dinero fácil. Finalmente, los PJs pueden incluso ser contratados para investigar por nada menos que Jubrayl del Club del Bunyip (ver área 42) después de que dos de sus hombres desaparecieran en una excursión a la mansión (“Aunque les dije que no lo hicieran”, añade). A Jubrayl le preocupa que hayan sufrido daños en algún lugar dentro de la casa encantada.

Esta casa señorial ofrece una vista impresionante de la población de Punta Arena y el puerto que se encuentra debajo, como corresponde a la casa de la familia que antaño estuvo más conectada a las industrias de construcción naval y pesquera de la población. Hoy, sin embargo, la mansión está vacía (o eso se cree) tras la muerte de Ethram Valdemar y el renfoque de la familia en sus propiedades en Magnimar, pero en realidad, todavía hay muchas cosas en la antigua mansión.

La familia Valdemar habían sido durante mucho tiempo los favoritos locales, pero los tiempos recientes han sido difíciles. El hijo mayor de la familia, Belven, pereció durante la incursión del gigante de piedra hace poco, y más recientemente el propio Ethram Valdemar sucumbió finalmente a la enfermedad crónica que le había estado afectando durante mucho tiempo. El hijo sobreviviente, Kaleb Valdemar (con sus intereses apuntando a las propiedades más lucrativas de

la familia en Magnimar) eligió transferir a los sirvientes de la mansión de Punta Arena a Magnimar y tapiar el lugar.

Durante los últimos meses, los intereses de los Valdemar en Punta Arena han estado disminuyendo, y los Scarnetti se están pasando cada vez más al negocio de la construcción naval, mientras que la Mansión Valdemar adquiere la reputación de estar maldita, encantada o ambas. Kaleb ha sido singularmente esquivo con las preguntas de la alcaldesa Deverin sobre sus planes para la mansión, y por ahora el edificio simplemente se cierne sobre la población, un recordatorio de un pasado más brillante y un objetivo constante para los cotilleos y los jóvenes atrevidos.

¡Sin embargo, la Mansión Valdemar, y la familia que una vez albergó, guarda más secretos de lo que nadie en la población comprende!

La Maldición de los Valdemar

Hace varios años, Ethram Valdemar se encontró con un libro de poesía llamado *Canciones en Sol Menguante*, escrito por un alquimista excéntrico llamado Vumeshki que desapareció misteriosamente de su hogar en Magnimar muchos años antes. Dentro del libro estaba el poema ‘Ilvarandin’, que describía un paraíso escondido cuyos habitantes permanecían siempre jóvenes. Ansioso por vencer su propia e inminente muerte, Ethram se obsesionó con el trabajo de Vumeshki y se convenció de que su desaparición no era más que un encubrimiento, y que Vumeshki había encontrado un camino hasta Ilvarandin. Además, Ethram descubrió que, en sus últimos días, Vumeshki realizó un ritual oculto para crear una droga llamada ‘leche de medianoche’ que, según creía Ethram, sirvió como puerta de entrada para ayudar a Vumeshki a encontrar Ilvarandin.

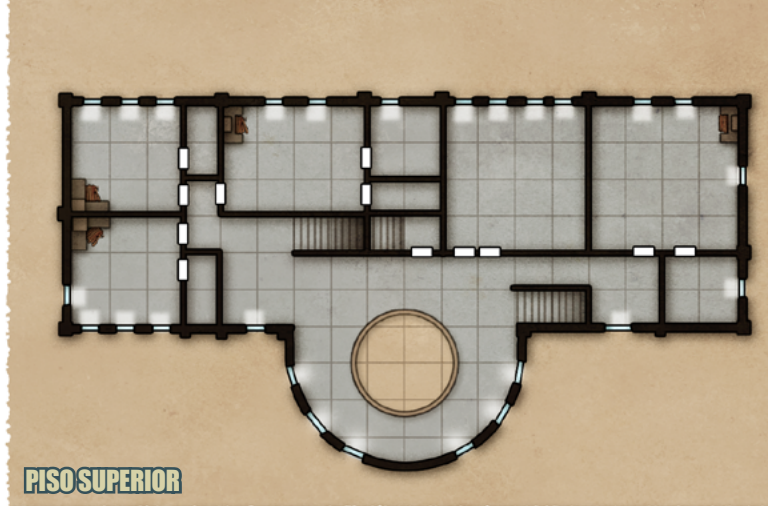
Al darse cuenta de que el reino de la alquimia y los rituales ocultos estaba fuera de su alcance, Ethram reclutó en secreto la ayuda de su hijo Kaleb, un hechicero consumado, para ayudarlo en su investigación. Pronto, Kaleb hizo un gran avance: las primeras 16 líneas de ‘Ilvarandin’ formaban parte de un conjuro hablado, un componente clave del ritual para generar leche de medianoche. Las últimas cuatro líneas no lo eran: Vumeshki las incluyó para obstaculizar los intentos de otros por duplicar su ritual, pero los Valdemar notaron fallos en la métrica del poema que les permitieron deducir correctamente su verdadera naturaleza.

Deseosos de vencer a la muerte, Ethram y Kaleb realizaron el ritual para crear dos dosis de leche de medianoche. Preocupado porque demasiada droga afectara su sistema y lo matara antes de que se manifestaran los efectos, Ethram diluyó su dosis y la tomó en pequeñas porciones durante varios meses (lo que provocó que la droga no funcionara de manera que, irónicamente, aceleró su muerte debido a los efectos secundarios causados por la versión diluida de la misma). Kaleb, sin embargo, obvió toda precaución y se tragó toda su dosis después de retirarse a su laboratorio secreto en el sótano.

Fue entonces cuando Kaleb descubrió la terrible verdad: la leche de medianoche abrió el camino a Ilvarandin, pero no para Kaleb. En lugar de eso, la droga le permitió a un



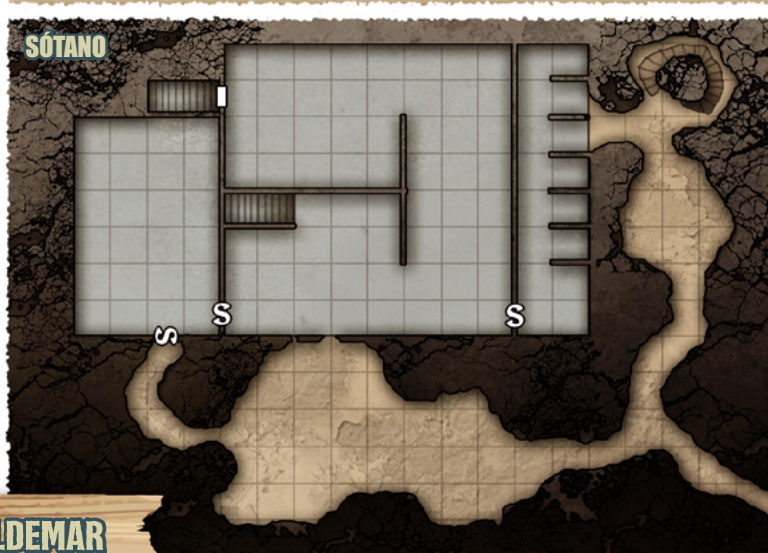
PLANTA BAJA



PISO SUPERIOR



ÁTICO



SÓTANO

MANSIÓN VALDEMAR

devorador del intelecto llamado Tiluatchek usar su habilidad de robo de cuerpo a una gran distancia, tomando el control del cuerpo de Kaleb, matándolo y reemplazándolo, tal como lo había hecho años atrás con Vumeshki. La leche de medianoche sí ofrecía la inmortalidad; sólo que esta inmortalidad se aplicaba sólo al cuerpo, no a la mente y al alma, y sólo mientras los propios devoradores del intelecto consideran oportuno mantener a dichos cuerpos a su alrededor.

Durante los últimos años, Tiluatchek, haciéndose pasar por Kaleb Valdemar, ha pasado el tiempo en la finca Valdemar en Magnimar, construyendo una sociedad secreta llamada el Amanecer de Medianoche (la información adicional sobre esta peligrosa organización aparece en *Magnimar, la Ciudad de los Monumentos*). Tiluatchek, como Kaleb, también tiene algunos planes para Punta Arena: Tiluatchek espera elaborar una variante de la leche de medianoche para contaminar el suministro de agua de Magnimar y así proporcionar a los devoradores del intelecto de Ilvarandin los cuerpos de toda una población para usar en su guerra contra los neotélidos de Denebrum. Para ayudarlo en este esfuerzo, reclutó la ayuda de un alquimista de mucho más talento: un ghaist llamado Kanker, que está más cerca que nunca de perfeccionar una versión de la leche de medianoche que pueda mezclarse bien con el agua. Kanker, a su vez, consiguió la ayuda del boticario y envenenador local Aliver Podiker como preparativo para utilizar Punta Arena como

campo de pruebas para el agente diluido (consulta el área 16 para obtener más información).

Dentro de la mansión

La Mansión Valdemar ha estado cerrada durante poco más de un año, tiempo suficiente para que una tribu de canijos dirigida por una hechicera jinkin llamada Murzle se mude con su tambaleante establo de esbirros venenosos. Expulsada de una tribu gremlin que habita en el Foso (ver página 88), Murzle llegó a la Mansión Valdemar a través de un largo túnel subterráneo creado hace años por el devorador del intelecto Tiluatchek para transportar en secreto materiales entre el Foso y la mansión. Bajo el mandato de Murzle, los canijos han trabajado para asegurar su privacidad en la casa haciendo que el lugar parezca encantado, pero un esfuerzo decidido por explorar la mansión obligará rápidamente a los canijos y sus esbirros a atacar.

El interior de la mansión está polvoriento y húmedo después de tantos meses de relativo desuso. Se pueden encontrar señales de la actividad de los canijos aquí y allá en el polvo si los PJs son observadores. Las puertas interiores pueden cerrarse con llave, pero a menos que se indique lo contrario, están desbloqueadas. Todas las ventanas se han tapado desde el exterior: para retirar las tablas en un sólo asalto se requiere una prueba de Fuerza CD 18 con éxito; de lo contrario, 1d4+2 asaltos de trabajo pueden abrir una ventana para entrar. Con

las ventanas tapiadas, el interior de la mansión permanece, en el mejor de los casos, tenuemente iluminado.

Un rápido reconocimiento de la mansión es suficiente para observar tres entradas en la planta baja de la casa: una puerta principal doble y dos entradas de servicio más pequeñas al comedor y al área de los alojamientos del servicio. Las puertas delanteras y la puerta de servicio están bien cerradas (Inutilizar mecanismo CD 30), pero la puerta a los alojamientos del servicio está dañada. Una prueba de Percepción CD 20 realizada al examinarlo revela evidencias de que alguien forzó la apertura de la puerta hace unas semanas y dañó la cerradura en el proceso. Se requiere una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo CD 20 para retirar la cerradura de esta puerta; esta fue la ruta que utilizaron los ladrones de Jubrayl del Club del Bunyip cuando entraron en la mansión.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 mientras busca en el lado norte de la mansión

se dará cuenta de que dos de las tablas que otrora bloqueaban una ventana del piso superior están caídas en la maleza, y que el vidrio de la ventana está roto. Una rama del árbol cercano se extiende cerca de la ventana rota. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Tregar CD 10 puede trepar al árbol, y se requiere una prueba de Acrobacias CD 12 con éxito para salir trepando de la rama y alcanzar la ventana abierta (una criatura Pequeña o menor obtiene una bonificador +5 a esta prueba ya que la rama es menos propensa a doblarse bajo un peso más ligero). Esta es la ruta que el joven Zeek Wheen (ver área 31) tomó para entrar en la mansión.

Cualquier intento particularmente ruidoso de entrar en la casa (incluido hacer palanca en las tablas de las ventanas o derribar puertas) alerta automáticamente a los canijos que acechan en el interior de la casa, que preparan sus trucos para tratar de ahuyentar a los intrusos. Si los PJs logran entrar en la mansión sin hacer demasiado ruido, los canijos pueden ser pillados con la guardia baja.

En total, hay doce canijos dispersos por toda la casa. Con ellos han traído varios extraños aliados, que los canijos normalmente dejan rondar solos por el ático y en el sótano, incluido un pescador de cueva especialmente malhumorado que se esconde en el sótano entre tarros de espárragos en escabeche y botellas de buen (e ilegalmente importado) vino chelio. Aficionados al uso de la prestidigitación para aumentar sus falsas apariciones mecánicas y manipuladas a mano para ahuyentar a los intrusos, el mayor logro de los canijos en 'defensa del hogar' es una trampa

que tendieron en el vestíbulo de la mansión. Aquí se cierra una forma abultada cubierta con una sábana. Es un oso lechuza de taxidermia, un trofeo que Ethram Valdemar cobró hace décadas. Murzle ha montado el pesado trofeo como una trampa. Si se empuja el oso lechuza, incluyendo si se retira la sábana que lo cubre, se derrumba entero hacia adelante y se estrella, posiblemente aplastando a alguien cercano. Cuando el oso lechuza cae hacia adelante, un ominoso gemido llena la habitación. Este sonido es creado por la trampa (una vejiga llena de aire que se comprime a través de un pequeño cuerno oculto dentro del trofeo mientras cae), pero a menos que la fuente se localice con una prueba de Percepción CD 15 mientras se busca el trofeo, ciertamente suena como la voz incorporada de un fantasma invisible.

Murzle se esconde en las profundidades de la casa, dentro de una cueva justo tras las paredes del sótano. Aquí, siempre la acompañan un par de canijos montados en arañas gigantes. Si es atacada, Murzle pelea hasta que sufre daño, momento en el que intenta huir de vuelta al Foso si es posible. Si escapa, puede convertirse en una frustración recurrente que acosa a los PJs.

Si los PJs están buscando a Zeek Wheen, deberán dirigirse al ático. Allí, descubrirán entre los numerosos muebles almacenados, ropa y otras herramientas y suministros mundanos, varias exhibiciones de taxidermia inquietantes que parecen bebés humanos deformes hechos de cuero y rellenos de paja. Algunos de ellos tienen pequeñas alas o



**DIABLO DE PUNTA
ARENA DISECADO**

pezuñas por pies o cuernos y todos son inquietantes. Estas fueron una de las creaciones más secretas de Kaleb Valdemar: rarezas de taxidermia que él construyó para su propia diversión distorsionada. Después de una búsqueda en el ático, los PJs pueden encontrar a Zeek, desnutrido y asustado, pero vivo, escondido detrás de una pila de cajas. El niño ahora sabe que el lugar no está encantado, pero los “bichos gigantes y pequeños monstruos azules son tan aterradores como los fantasmas”. Una vez que los PJs lo encuentran, les advierte con lágrimas sobre los ‘bebés de cuero’ que se esconden en el ático y de los que se ha estado escondiendo durante días. En este punto, uno de los bebés de taxidermia cobra vida: un pequeño y grosero homúnculo creado y dejado atrás por Kaleb Valdemar poco antes de que sucumbiera a la leche de medianoche y fuera capturado por el devorador del intelecto Tiluatchek. (Afortunadamente para los PJs de nivel inferior, este homúnculo es sólo un prototipo de los más peligrosos cuya creación Kaleb perfeccionó en Magnimar).

Los matones desaparecidos del Bunyip Club también se pueden encontrar en la mansión, aunque no les fue tan bien como a Zeek. Se enfrentaron a los canijos con suficiente antelación y lograron matar a unos pocos, lo que provocó que el resto se dispersara de miedo y dejara gran parte de la mansión libre para su exploración. Los dos ladrones se dirigieron al sótano desde la cocina, evitando al pescador de cueva que se escondía en el ala norte del sótano y, en cambio, dirigieron su atención al muro occidental, donde su investigación había indicado que había una sala oculta. Encontraron la puerta secreta hacia el taller oculto de Valdemar, un lugar donde los canijos sabían que no debían jugar. Fue en este laboratorio secreto donde Kaleb Valdemar utilizó la leche de medianoche y fue víctima de Tiluatchek. Lo que quedaba en la habitación para los ladrones no era tanto un tesoro escondido (aunque varias pociones y algunos otros objetos mágicos menores permanecen dentro, incluyendo un ala del pájaro cantor que Vorvashali Voon está buscando [ver área 44]), como un peligroso resto dejado por Kaleb: una criatura de taxidermia animada. Construida principalmente con el cuerpo de un caballo, pero incorporando las mandíbulas de un lobo y las alas de un murciélago gigante, los dos ladrones murieron completamente convencidos de que el Diablo de Punta Arena los estaba atacando. El Diablo de Punta Arena diseado permanece aquí, algo dañado por su lucha contra los ladrones, pero listo para atacar a los PJs cuando entren al laboratorio secreto de alquimia.

Una investigación del laboratorio podría revelar algo más que las pociones y otras baratijas mágicas dejadas atrás: los PJs también podrían descubrir pistas adicionales que te parezcan adecuadas para conducirles hacia otras misiones u oportunidades de aventura relacionadas con el Amanecer de Medianoche.

TRAMPA DE OSO LECHUZA QUE CAE **VD 1**
PX 400
Tipo mecánico; **Percepción** CD 15; **Inutilizar mecanismo** CD 22

EFFECTOS

Disparador toque; **Rearme** manual

Efecto Ataque +10 cuerpo a cuerpo (1d6+3)

MURZLE **VD 2**

PX 600

Jinkin hembra hechicera 1 (*Bestiario* 2, pág. 150)

CE hada Menuda

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (36 m), visión en la penumbra; **Percepción** +6

DEFENSA

CA 18, toque 17, desprevenida 13 (+5 Des, +1 natural, +2 tamaño)

pg 14 (2d6+8)

Fort +2, **Ref** +7, **Vol** +5

RD 5/hierro frío; **RC** 12

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo espada corta +7 (1d3-4/19-20), garra +2 (1d2-4)

Espacio 2,5 pies (75 cm); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales ataque furtivo + 1d6, trastear

Aptitudes sortilegas de jinkin (NL 1º; concentración +5)

1/hora—*puerta dimensional* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg])

Aptitudes sortilegas de hechicero (NL 1º; concentración +5)

7/día—*rayo ácido* (1d6+1 ácido)

Conjuros de hechicero conocidos (NL 1º; concentración +5)

1º (4/día)—*imagen silenciosa* (CD 15), *proyector mágico*

0 (A voluntad)—*abrir/cerrar, atontar* (CD 14), *luzes*

danzantes, sonido fantasma (CD 14)

Linaje aberrante

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 21, **Con** 15, **Int** 16, **Sab** 12, **Car** 19

Ataque base +0; **BMC** +3; **DMC** 9

Dotes Abstención de materiales, Dureza, Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +10 (+14 al saltar), Artesanía (trampas) +12, Conocimiento de conjuros +8, Inutilizar mecanismo +11, Percepción +6, Saber (arcano) +8, Sigilo +21

Idiomas común, infracomún

CE linaje arcano (+50% de duración en polimorfos)

Consumibles de combate *varita de invisibilidad* (8 cargas);

Equipo espada corta, ojo de tigre pulido por valor de 50 po

DIABLO DE PUNTA ARENA DISECADO **VD 2**

PX 600

Caballo diseado mejorado (*Bestiario*, pág. 45, *Bestiary* 5)

N constructo Grande.

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +0

DEFENSA

CA 13, toque 10, desprevenido 12 (+1 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 46 (actualmente 20) (3d10+31)

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

Inmune rasgos de constructo

Debilidades defecto (puntadas sin pulir), vulnerabilidad al daño cortante

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +3 (1d6+2), 2 pezuñas -2 (1d4+1)

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

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 12, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 3

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 16 (20 contra derribo)

48. MANSIÓN SCARNETTI

MANSIÓN

Ubicación Carretera del Barranco Goleta nº 25

Habitantes

Titus Scarnetti, patriarca (LM humano de mediana edad aristócrata 6)

Delarah Scarnetti, matriarca (LN humana de mediana edad aristócrata 3)

Enid Scarnetti, la anciana tía de Titus (LM humana aristócrata 2)

Elisse, Charn y Lianel Scarnetti, los hijos de Titus y Delarah (LN humano y humana aristócrata 1)

Adimar Scarnetti, el hijo de Enid Scarnetti (LM humano hombre-rata infectado pícaro 2)

Barisk y Vialota Whesterwill, sirvientes (LN humano y humana plebeyo 2)

Rumor “Hay algo raro en ese Adimar Scarnetti. Lo he visto merodeando por la noche una o dos veces al mes como si no tramara nada bueno” (*Cierto*).

Misión (1º) A medida que los PJs ganan fama en la población, Titus Scarnetti hace balance de sus acciones y personalidades. Si siente que los PJ podrían alinearse con sus intereses, puede acercarse a ellos con ofertas de apoyo. A cambio de que desempeñen roles de liderazgo en la población y apoyen a la familia Scarnetti a medida que crece su influencia, promete continuar financiando en secreto a un PJ elegido con pagos de 100 po al mes.

Los Scarnetti son la familia noble más notoria de Punta Arena, ya que muchos de los ancianos varisianos de Punta Arena todavía no han olvidado ni perdonado el asalto de Alamon Scarnetti a su gente hace más de cuarenta años, incluso cuando Alamon lleva veinte años en el Osario de Punta Arena. La familia Scarnetti, ahora dirigida por el único hijo sobreviviente de Alamon, Titus, controla los molinos de Punta Arena y la industria maderera. Su control sobre la madera que los Valdemar necesitan para sus empresas no pasa desapercibido para los Scarnetti, y utilizan este hecho con la mayor frecuencia posible para aprovechar el apoyo de los Valdemar. Los Scarnetti son fácilmente la familia más tradicional y conservadora de Punta Arena, y se aferran a los antiguos valores chelios que, en muchos casos, están obsoletos hoy en día.

Cuando la Mansión Scarnetti sufrió daños durante la reciente incursión del gigante en Punta Arena, la familia pasó varios años humillantes reconstruyendo su reputación después de que aparecieran pruebas de conjura entre los Scar-

netti y el Club del Bunyip. Solo algún pensamiento rápido de Titus evitó que las pruebas condenatorias cayeran en manos equivocadas en el último momento, pero lograron filtrarse suficientes pruebas para que Jubrayl Vhiski cortara sus lazos con la familia y tirara de sus propios hilos para asegurar que los Scarnetti fueran humillados.

Como parte de su plan de reconstrucción, Titus ha negociado en secreto un acuerdo con agentes de la lejana Korvosa que tienen intereses en Magnimar, y ha estado enviando informes cada estación sobre las actividades allí y en la Costa Perdida. Los pagos de su misterioso benefactor korvosano han ayudado mucho a Titus a reparar su mansión y reconstruir su fortuna, y la riqueza de la familia una vez más se aproxima a casi 7.000 po en varias cajas fuertes dispersas por toda la mansión.

Korvosa no es la única población con la que los Scarnetti tienen lazos ocultos. Hace unos meses, la anciana tía y el sobrino de Titus se vieron obligados a huir de Puerto Enigma para evadir las represalias de un ‘negocio’ que se había echado a perder con las Forjas de Gas. Afortunadamente para la anciana Enid Scarnetti y su hijo Adimar, los enanos de las forjas no los han perseguido, pero Adimar trajo consigo su propio secreto desconocido para todos: recientemente había sido incluido en una banda de hombres-rata, pero no se había sometido a su primer cambio hasta que se vio obligado a mudarse a Punta Arena. Desde entonces, Adimar ha mantenido su secreto a salvo de todos (o eso cree), pero sabe que sólo es cuestión de tiempo que la verdad salga a la luz. Ha vuelto a hacer sus propios contactos con el Club del Bunyip, reforjando lazos con los sczarni, sin el conocimiento de su tío. A cambio de mantener a los sczarni al día de las tramas de los Scarnetti, le prometieron a Adimar un lugar seguro donde esconderse si alguna vez surgía la necesidad.

Como siempre, los Scarnetti tienen en marcha varias tramas y planes sombríos. Si bien han rechazado cualquier acusación de incendio provocado contra los molinos locales, siguen teniendo el control sobre la industria. El pobre Courrin Whesterwill todavía padece casi un salario de esclavo para mantener el Molino Scarnetti en funcionamiento, sabiendo que mientras obedezca las reglas, los Scarnetti no echarán a sus padres en la calle. Sus padres se mantienen leales sólo por la implicación de que, si alguna vez buscan trabajo en otro lugar, Titus no podrá garantizar la continua seguridad de su hijo. Y ahora que su control sobre el Consejo de la población ha disminuido aún más con la pérdida de sus aliados acosados entre los Valdemar, Titus planea entrometerse en la próxima elección mediante la contratación de varios falsificadores de entre los ladrones llamados las Escamas Nocturnas de Magnimar. Todo esto ha pasado factura a Titus, cuyo alineamiento ha pasado a maligno, aunque hasta el momento ha logrado enmascarar su creciente amargura y crueldad a la población en general.

TITUS SCARNETTI

Humano de mediana edad aristócrata 6
LM humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción -1

DEFENSA

CA 16, toque 9, desprevénido 16 (+6 armadura, -1 Des, +1 escudo)
pg 39 (6d8+12)

Fort +3, **Ref** +1, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga +1 +7 (1d8+3/19-20)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +4 (1d8+2/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 12, **Int** 11, **Sab** 9, **Car** 12

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 15

Dotes Ataque poderoso, Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Intimidar), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +8, Engañar +10, Intimidar +15, Lingüística +5, Saber (local) +6, Saber (nobleza) +6, Tasación +7

Idiomas común, shoanti, varisiano

Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas*, *pociones de curar heridas leves* (2);

Equipo arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, coraza, escudo ligero de acero, *espada larga* +1, 126 po

49. MANSIÓN KAIJITSU

MANSIÓN

Ubicación Carretera del Barranco Goleta nº 35

Habitantes

Velarie Naserin, mayordoma (NB humana experta 3)

Anyai Naserin, jardinera (LB humana experta 2)

Rumor "En realidad nadie está viviendo en la Mansión Kaijitsu. Ameiko es la única que queda después de los trágicos sucesos durante la Incursión Mariposa. ¡He oído que está pensando incluso en vender la casa!". (Cierto).

Misión (1º) Ahora que es la última Kaijitsu en Punta Arena, Ameiko encuentra que la mansión es demasiado grande y está llena de recuerdos tristes. Está esperando que un nuevo grupo de héroes se convierta en prominente en la región para legarles su mansión, con la esperanza de pasar la antorcha de la aristocracia de Punta Arena a aventureros de ideas afines. Sin embargo, antes de convencerla de que uno de los PJs es la persona adecuada para el trabajo, deberá demostrar que es tanto un aventurero capaz como

LOS SECRETOS DE LOS SCARNETTI

Si en tu partida, los sucesos de *El Auge de los Señores de las Runas* se llevaron a cabo de manera diferente para los Scarnetti y fueron humillados y deshonrados públicamente, considera que Titus fue el responsable de todos los crímenes recientes. Actualmente se encuentra en la cárcel de Magnimar, y la administración de los negocios de la familia ha cambiado a su igualmente astuta esposa, Delarah. Ahora, está trazando planes para sacarlo de la cárcel, traerlo de vuelta y que viva escondido aquí en Punta Arena.

En algún momento, ya sea a tu discreción o cuando el evento se desencadena como resultado de un rumor, Sudario expone uno de los secretos de Titus. El símbolo de Sudario, una "Y" dentro de un círculo pintado en amarillo, aparece en la puerta principal de la Mansión Scarnetti, a la vez que un minucioso cartel en el mercado de la población detalla el largo amorío de Titus con no menos de cinco comerciantes y aristócratas magnimaranas diferentes. El escándalo sacude a los Scarnetti, y pone a Titus a la defensiva en su nuevo objetivo por descubrir quién es Sudario y librarse del justiciero (consulta el Santuario de Sudario en la página 74 para obtener más información sobre Sudario).

una persona servicial, algo que al menos una docena de misiones diferentes para los lugareños debería demostrar.

Esta mansión es la más pequeña de las cuatro casas nobles que dominan Punta Arena, aunque los Kaijitsu son quizás la familia más rica de la población.

Lo que esta mansión carece de estatura y tamaño lo compensa con creces con su exótico e impresionante mobiliario interior.

El fallecido Lonjiku Kaijitsu continuó el orgulloso trabajo de su padre como vidriero después de que su familia viajara a través de la Corona del Mundo desde Minkai. Los Kaijitsu se establecieron inicialmente en Magnimar antes de convertirse en una de las familias fundadoras de Punta Arena. Sin embargo, a pesar de todo su éxito en los negocios, Lonjiku encontró que el papel de padre era uno para el que estaba particularmente mal preparado. Su hijo mayor, Tsuto (a quien ya odiaba como prueba del romance



TITUS SCARNETTI

de su esposa con un aventurero elfo llamado Arinellus), finalmente lo traicionó. Su hija mayor, Ameiko, lo avergonzó no sólo convirtiéndose en aventurera, sino también abriendo y administrando una taberna y casa de huéspedes: 'difícilmente un trabajo para mujeres', le gustaba decirle a quien lo escuchara. Por supuesto, quienes conocían a Lonjiku sabían que su mal genio era su verdadero problema. Lonjiku tuvo finalmente un final espeluznante en su propia fábrica de vidrio poco después de la incursión de los goblins Mariposa (ver área 20).

Hoy, la única Kaijitsu con vida es Ameiko, que vive en su acogedor cuarto del *Dragón Oxidado*. Ha tenido que despedir a la mayoría de los sirvientes. Un matrimonio, Velarie y Anyaia Naserin, permanecen en el lugar, contratados para ventilar semanalmente las habitaciones prácticamente abandonadas de la mansión y atender los terrenos, pero en general, la Mansión Kaijitsu está ahora vacía.

50. MANSIÓN DEVERIN

MANSIÓN

Ubicación Carretera del Barranco Goleta nº 40

Habitantes

Kendra Deverin, alcaldesa de Punta Arena (NB humana aristócrata 4/experto 3)

Aiver Deverin, el hermano de Kendra (LN humano aristócrata 2)

Vana Deverin, la cuñada de Kendra (CB humana aristócrata 2)

Amos Junior, Barthus, Elmur, Merrun y Vadd Deverin, sobrinos de Kendra (N humano aristócrata 1)

Rumor "La alcaldesa iba a casarse con Casp Avertin, pero cuando el Troceador lo mató, perdió la fe en el romance". (*Cierto*).

Misión (1º) La alcaldesa Deverin está preocupada de que Kaleb Valdemar esté encubriendo algo en su mansión, pero no tiene nada más que una corazonada para continuar. Ahora que Kaleb ha fallecido y su mansión ha sido cerrada, Kendra está buscando discretamente a un grupo de aventureros que investiguen la mansión por ella. Les hace ver la naturaleza sensible de la solicitud semi ilegal que les hace, con la esperanza de que puedan calmar sus preocupaciones o descubrir lo que Kaleb estaba haciendo y pillarlo antes de que se convierta en un problema para Punta Arena. (ver área 47).

Al vivir en la mansión más grande de la Carretera del Barranco Goleta, los Deverin tradicionalmente han desempeñado roles de liderazgo en Punta Arena. El viejo Amos Deverin fue el primer alcalde de la población durante 23 años, y su hijo Fenchus fue el segundo. Ambos Deverin murieron en desafortunados accidentes (Amos fue pisoteado por un caballo desbocado en la calle del Festival y Fenchus murió por una mordedura de serpiente en una cacería de jabalíes), dejando a la hija de Amos como heredera de la fortuna familiar y probable candidata a la alcaldía. Kendra Deverin inicialmente no quería el trabajo, pero después de que su

amigo cercano Casp Avertin la nominara para el puesto, ganó la elección por mayoría absoluta, algo que su principal oponente en la elección, Titus Scarnetti, nunca ha sabido aceptar. Durante un tiempo se habló de que ella y Casp se convertirían en marido y mujer, pero la muerte de Casp a manos del Troceador lo impidió. Kendra se ha recuperado de la conmoción, pero dejó de lado todo interés romántico y, en su lugar, se volcó en la política. Comparte esta mansión con la bastante numerosa familia de su hermano, y aunque su cuñada Vana se queja constantemente de que necesita más espacio y lujos, Kendra ha hecho un buen trabajo hasta el momento por mantener su temperamento bajo control.

KENDRA DEVERIN

Humana de mediana edad aristócrata 4/experta 3

NB humanoide Mediano (humano)

Inic -1; **Sentidos** Percepción +13

DEFENSA

CA 12, toque 9, desprevénida 12 (+3 armadura, -1 Des)

pg 38 (7 DG; 4d8+3d8+7)

Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *espada ropera* +1 +5 (1d6/18-20)

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

ESTADÍSTICAS

Fue 9, **Des** 8, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 14

Ataque base +5; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Alerta, Dureza, Persuasivo, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +13, Diplomacia +17, Engañar +12, Intimidar +8, Lingüística +6, Oficio (cervecero) +11, Percepción +13, Saber (local) +11, Saber (nobleza) +11

Idiomas común, infernal, shoanti, varisiano

Consumibles de combate *pociones de curar heridas leves*

(2), *pociones de curar heridas moderadas* (2); **Equipo** arco largo de gran calidad con 20 flechas, *armadura de cuero* +1, *espada ropera* +1, 44 po

51. ISLA DEL TROCEADOR

UBICACIÓN INFAME

Ubicación Sin dirección; ubicado al norte de la Vieja Luz

Rumor "Un extraño visitante de Korvosa hizo varias visitas a la isla del Troceador hace unos meses. Sí ... el mismo visitante que terminó desapareciendo del *Dragón Oxidado* y dejó una colección de libros sobre asesinos reincidentes. ¿Quién sabe lo que estaba haciendo en esa roca?". (*Es cierto, el visitante extraño fue Rifza Dilatru. Ver Misión a continuación*).

Misión (6º) Como es de esperar, los rumores de demonios, fantasmas, monstruos y similares han envuelto la isla del Troceador desde que su famoso habitante fue revelado. El misterioso visitante de Korvosa era un erudito llamado Rifza Dilatru que había venido a Punta Arena en busca de una teoría sobre la naturaleza de los asesinos reincidentes, o como él los llamaba, 'asesinos en serie'. Los PJs pueden

aprender sobre Rifza oyendo el rumor anterior, o después de preguntar en el *Dragón Oxidado* (área 37) donde se había alojado durante su visita, o podrían simplemente tomar la decisión de explorar la isla del Troceador por su cuenta. En cualquier caso, un peligroso misterio y una amenaza se esconden en ella.

Jervis Stoot se ganó una reputación de excéntrico cuando comenzó su cruzada de un sólo hombre para tallar representaciones de aves en cada edificio de la población. Stoot nunca comenzó a trabajar sin permiso, pero su increíble habilidad en el tallado en madera hizo que fuera un hecho que, si Stoot elegía tu edificio como lugar para su último proyecto, aprovechabas la oportunidad. 'Tener un Stoot' pronto se convirtió en algo de lo que presumir, y Jervis finalmente extendió su don para incluir barcos y carruajes. Aquellos que quisieron hacerle un encargo o trataron de pagarle por su habilidad fueron rechazados. Stoot les dijo: "No hay pájaros en esa madera que yo pueda liberar", y siguió su camino, a menudo vagando por las calles durante días antes de notar un pájaro escondido en el poste de una cerca, un dintel, el campanario o un marco de puerta, que luego pedía permiso para 'liberar' con sus hachas de confianza y cuchillos para tallar.

Cuando Stoot dejó en claro sus intenciones de construir una casa en la isla al norte de la Vieja Luz, muchos temieron que se rompiera el cuello subiéndolo y bajándolo por el escarpado acantilado de la isla. Su excusa para el traslado parecía bastante inocente. El lugar era un refugio para las aves locales, y el reclamo de Stoot de 'querer estar con los pájaros' parecía tener sentido, tanto que, de hecho, el gremio de carpinteros se ofreció a construir una escalera para Stoot a lo largo de la cara sur del acantilado, gratis, para que el tallador pudiera entrar y salir de su nuevo hogar sin jugarse la vida ni las extremidades.

Punta Arena no era ajena al crimen, ni siquiera al asesinato. Una o dos veces al año, las pasiones estallaban, los robos salían mal, los celos iban demasiado lejos como para aguantarse, o se bebía demasiado y alguien terminaba muerto. Pero cuando los cuerpos comenzaron a amontonarse a finales del 4702 RA, la población no tenía idea de cómo reaccionar. El alguacil de Punta Arena en ese momento era un hombre sensato llamado Casp Avertin, un oficial retirado de la guardia de Magnimar. Sin embargo, incluso él estaba mal preparado para el asesi-

no en serie que llegó a ser conocido como el Troceador. En el transcurso de un largo mes, parecía que cada día salía a la luz una nueva víctima. Todas se encontraron en el mismo estado terrible: el cuerpo con profundos cortes en el cuello y el torso, las manos y los pies cortados y apilados cerca, y los ojos y la lengua desaparecidos por completo, después de haber sido burdamente arrancados de cada cabeza.

En el transcurso de ese mes, el Troceador se cobró veinticinco víctimas. Su extraña destreza para eludir las trampas y la persecución hizo mella rápidamente en la guardia de la población, especialmente en el alguacil Avertin, que cada vez tomaba más alcohol. El alguacil Avertin fue la última víctima del Troceador, asesinado al pillar al asesino en una calle estrecha, conocida ahora como el Callejón del Troceador, mientras estaba mutilando un cuerpo. En la batalla que siguió, Avertin propinó un golpe contundente al asesino.

Cuando un guardia de la población llamado Belor Cicuta encontró ambos cuerpos (Avertin y la penúltima víctima) varios minutos después, reunió a los guardias y pudieron seguir el sangriento rastro del asesino.

El sendero conducía directamente a las escaleras de la casa de Stoot.

Al principio, la guardia de la población se negó a creer las implicaciones y temió que el Troceador hubiera ido a reclamar al pobre Jervis Stoot como su vigesimosexta víctima. Sin embargo, lo que los guardias encontraron en la modesta casa sobre la isla y en el complejo más grande de habitaciones que habían sido talladas en la roca de abajo no dejaba lugar a dudas. Jervis Stoot y el Troceador eran la misma persona, a juzgar por los ojos y las lenguas de las veinticinco víctimas en un horrible altar a un señor demoníaco maligno cuyo nombre nadie se atrevió a pronunciar en voz alta. Stoot fue encontrado muerto en la base del altar, tras arrancarse sus propios ojos y lengua en una ofrenda final. Los guardias bloquearon la entrada a las cámaras inferiores, quemaron la casa de Stoot, derribaron las escaleras e hicieron todo lo posible por olvidar. El criminal fue quemado en la playa en una pira bajo la Vieja Luz, sus cenizas fueron bendecidas y luego dispersadas en un intento de evitar un impío regreso de su espíritu maligno.

Pero la verdad de lo que está pasando hoy en el diente de roca que ahora se conoce como la isla del Troceador es algo más que un fantasma.



KENDRA DEVERIN

PATRONES DE SANGRE

Rifza Dilatru estudiaba historia y filosofía en la Universidad de Korvosa cuando se convenció de que existía un vínculo sobrenatural entre todos los asesinos en masa. Un optimista que creía en la bondad inherente de la civilización, teorizó que la necesidad de asesinar a otra persona no podía ser una cualidad intrínseca de la humanidad. No le preocupaban los delitos pasionales, los asesinatos por venganza o los asesinatos cometidos durante otros delitos, como los robos ya que, en la mayoría de estos casos, Rifza descubrió que el asesino finalmente demostró vergüenza o arrepentimiento por el acto de violencia. Fueron los actos de aquellos asesinos que mataron por pura necesidad y no mostraron ningún remordimiento lo que le preocupaba, y dieron origen a su creencia de que existía una fuerza externa a todo intelecto o fe conocida llamada 'el patrón' y obligaba a algunos hombres (por alguna razón, casi siempre parecen ser hombres) a matar.

La investigación de Rifza finalmente atrajo su atención no sólo sobre los recientes asesinatos del Desollador en Punta Arena, sino también sobre la ola de asesinatos del Troceador. Con Jervis Stoot, Rifza se convenció cada vez más de que había encontrado un ejemplo clásico de asesino en serie, pero conociendo la reticencia de las pequeñas poblaciones a hablar de atrocidades, mantuvo en secreto su verdadero propósito en la población. No fue hasta que Rifza desapareció una noche, dejando sólo una colección de notas y libros en su habitación en el *Dragón Oxidado*, que la gente de Punta Arena se dio cuenta de por qué estaba realmente allí. Hoy en día, la opinión general es que el fantasma de Stoot mató a Rifza y su cuerpo se perdió en el mar después de caer de la isla del Troceador.

Si los PJs hablan con Ameiko Kaijitsu sobre este asunto les revela que, aunque los libros y las notas de Rifza han sido devueltos a la Universidad de Korvosa, hizo una copia de varios documentos antes de mandarlos, sospechando que serían de utilidad con el tiempo. Muchas de estas notas se refieren a sus estudios sobre otros asesinos en serie, pero varios diagramas y descripciones clasifican cómo funcionaba su equipo especializado: las herramientas que usaba para medir las impresiones psíquicas y la presencia del mal. Ameiko entrega estas notas a los PJs si muestran interés en investigar la isla del Troceador o en el seguimiento de la investigación de Rifza, pero les advierte que vayan con cuidado (una explicación más completa de estas notas se presenta en *Realms of Horror*, pero las notas aún pueden otorgar a quienes dedican 8 horas en estudiarlas un bonificador +2 a todas las pruebas realizadas para detectar fantasmas en el santuario de Pazuzu, bajo la isla del Troceador.

La influencia de Pazuzu

El deseo de Jervis Stoot de construir una casa en lo que finalmente se conocería como la isla del Troceador no fue una decisión ociosa, sino el resultado de un hallazgo singular en la Playa de los Trastos. Un día, mientras buscaba un buen trozo de madera que tallar después de una violenta tormenta de

invierno, Stoot encontró una extraña estatuilla de un hombre alado con cara de pájaro. Era, sin saberlo Stoot, una estatuilla del Señor demoníaco Pazuzu. La estatuilla había sido enterrada en lo alto de la isla cercana y había caído a las aguas para terminar en la playa después de que una parte del suelo del acantilado se erosionara.

Fascinado por la estatuilla, Stoot la llevaba siempre encima y se deleitaba en cómo parecía mejorar su capacidad para ver pájaros atrapados en la madera. Fue esta influencia del más allá lo que obligó a Stoot a construir su hogar en la cima de la isla, donde hace miles de años, un culto de adoradores de Pazuzu vigilaba la Costa Perdida, esperando el día en que su señor regresara a la región. El culto desapareció, dejando atrás su pequeño complejo, olvidado dentro de la sólida base de la isla.

Stoot se enteró de la existencia del complejo bajo su nueva casa en un sueño, y confirmó el sueño cuando se despertó una mañana cubierto de tierra, después de haber cavado un agujero en el suelo para revelar un tramo de escaleras que bajaban hacia la roca. Investigando, Stoot encontró un santuario a Pazuzu en la primera cámara. Susurró el nombre de su nuevo padre tres veces con asombro. Pazuzu estaba contento, y cuando Stoot salió de esa cámara una hora después, se había convertido en el Troceador.

El santuario enterrado

Aunque la gente de Punta Arena hizo lo posible quemando el cuerpo de Stoot, bendiciendo sus cenizas y luego esparciéndolas en el mar, su espíritu ya había salido de su cuerpo cuando se suicidó sobre el altar a Pazuzu debajo de su casa. Su fantasma permanece todavía en el santuario enterrado, pasando la mayor parte de sus horas allí, pero en ciertas noches, sale a la superficie cubierta de maleza de la isla para contemplar con odio Punta Arena a través de las olas. El fantasma del Troceador está ahora atrapado en el santuario, pero en su transición de la vida a la muerte en vida, es más consciente de los agentes de Pazuzu que trabajan en la región. Sabe que el Obispo Rojo necesitará su ayuda cuando llegue el momento del ajuste de cuentas de Punta Arena, y está contento, por ahora, de esperar la llamada del Obispo (consulta la Ermita de Grubber en la página 81 para obtener más información sobre el Obispo Rojo).

Antes de que los PJ puedan explorar el santuario enterrado de Pazuzu, bajo la isla del Troceador, deberán excavar su entrada. La superficie de la isla está completamente cubierta de arbustos y unos pocos pinos, por lo que lleva una hora de trabajo y una prueba con éxito de Supervivencia CD 15 para ubicar la casa del Troceador (cada intento adicional cuesta una hora más y reduce la CD en 2). Una vez que se localice el lugar, lleva un día adicional de trabajo eliminar la maleza y excavar la entrada al santuario (el uso de la magia puede acelerar esto como mejor te parezca).

En la página 67 se presenta un mapa de las cámaras bajo la casa de Stoot. El fantasma del Troceador es la amenaza más peligrosa en el dungeon y, como tal, debes tratar de llenar las demás áreas con desafíos apropiados para un grupo de 6º

nivel. Las estadísticas del Troceador se presentan al final de esta sección, pero a continuación se incluyen algunos temas de encuentro sugeridos para rellenar el resto del dungeon y para estimular la creatividad o para apoyar otros enlaces a misiones en otros lugares de Punta Arena. Ten en cuenta que un eje central conecta los dos niveles. Este hoyo desciende más de 150 pies (45 m), de modo que el nivel inferior está muy por debajo del agua que rodea la isla. Los antiguos sectarios utilizaban el vuelo o la levitación para navegar por el pozo; es difícil escalarlo y requiere una prueba con éxito de Tregar CD 20.

Trampas antiguas: los creadores originales del santuario dejaron atrás defensas mágicas, como los *glifos de protección* que no activan los enemigos caóticos malignos.

Apariciones con temas de aves: debería haber al menos unas cuantas apariciones en el santuario, manifestaciones de aquellos cuyos ojos y lenguas fueron sacrificados a Pazuzu, tal vez, o tal vez ecos de la propia furia de Stoot. Estas apariciones deben manifestarse con temas de aves, y deben hacer cosas como crear ceguera, robar el habla y causar daño físico en forma de garras y picos espectrales.

Demonios: los PJs deben enfrentarse a unos pocos demonios en la mazmorra. Los PJs pueden encontrar algunos quásits en el nivel superior, mientras que el nivel inferior puede contener un par de abrikandilus^{B5}. El demonio más poderoso es un invidiak, un demonio de la sombra que antaño fue asesor del culto y que ahora se deleita con el tormento de Stoot. El demonio de la sombra es el segundo enemigo más poderoso que los PJs se encuentran: prefiere intentar poseer a un PJ y pasar desapercibido para poder causar estragos en el futuro, ya que no puede abandonar la mazmorra salvo en el cuerpo de otro.

Los restos de Rifza: los PJs deberían encontrar los restos de Rifza en el área superior, con el cuerpo mutilado por el fantasma de Stoot. El ataque lo dejó herido de muerte, pero vivió lo suficiente como para escribir una advertencia en la pared con su propia sangre: "Existe, e influye incluso en quienes se llaman a sí mismos dioses, ¡quien obligó a Stoot a matar era sólo un peón del Patrón!". Rifza era un investigador de 5º nivel, y su equipo debería permanecer como botín para que los PJs lo recojan.

Constructos siniestros: los guardianes esculpidos^{B3} dedicados a Pazuzu son criaturas excelentes para encuentros en esta pequeño y largo dungeon.

Tesoro del templo: una de las salas del nivel inferior contiene gran cantidad de tesoros; esta sala debería ser de donde provenga la mayor parte del tesoro que obtengan los PJs, para compensar el hecho de que la mayoría de los enemigos aquí son trampas y criaturas que no necesitan equipo. Entre el tesoro que se encuentra aquí está la cabeza de un pájaro cantor de relojería (una de las piezas que busca Vorvashali Voon en la Serpiente Emplumada; vea el área 44) y el anillo de boda de Chod Bevuk, aún adornando su dedo cortado, ahora esquelético (ver el área 36).

Sacerdotes muertos vivientes: algunos de los adoradores originales de Pazuzu existen todavía como wights ciegos sin ojos ni lengua.

MAPAS DE DUNGEONS

En este libro se han incluido mapas de complejos subterráneos para ilustrar varios de los lugares de aventuras más complejos dispersos por toda la región, pero estos dungeons no están completamente desarrollados. En el texto se describen ubicaciones como los Túneles de los contrabandistas, el Canal subterráneo de la Vieja Luz, el santuario de Pazuzu bajo la isla del Troceador y los alrededores inundados del Pozo del Esperanzado, junto con sugerencias de monstruos, peligros y tesoros que se encuentran allí, pero los detalles exactos de cómo se deben poblar estos dungeons para la aventura son para que tú los disfrutes. ¡Usa los mapas como inspiración para construir tus propias aventuras en Punta Arena!

Santuario interior: el fantasma de Stoot debería hostigar a los PJs todo el tiempo, aprovechando su carácter incorporeal para atravesar las paredes y hacer ataques individuales antes de retirarse de nuevo. El último encuentro con el fantasma debe tener lugar en el gran santuario interior en el nivel inferior. Aquí, los PJs encuentran la estatuilla original de Pazuzu que Stoot encontró, exhibida ominosamente. Aunque el vínculo con Pazuzu se agotó al corromper a Stoot, la estatuilla sigue maldita. Otorga un bonificador +4 profano al Carisma a quien la lleva, pero también funciona como una *pedra pesada*. La estatuilla debe ser destruida para que el fantasma de Stoot descanse permanentemente.

JERVIS STOOT

VD 8

PX 4.800

Humano fantasma pícaro 7 (Bestiario, pág. 146-147)

CM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado, humano, incorporeal)

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

Percepción +19

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevénido 14 (+3 Des, +4 desvío, +1 esquiva) **pg** 77 (7d8+42)

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +3

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, incorporeal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4, sentido de las trampas +2; Inmune rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (9 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo toque corruptor +8 (8d6)

Ataques especiales ataque furtivo +4d6

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 16, **Con** —, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 19

Ataque base +5; **BMC** +8; **DMC** 23

Dotes Competencia con arma marcial (hacha de mano), Dureza, Esquiva, Reflejos de combate, Soltura con un arma (hacha de mano), Sutileza con las armas

Habilidades Artesanía (talla de madera) +9, Averiguar

intenciones +11, Engañar +14, Escapismo +13, Percepción +19, Saber (local) +11, Saber (Naturaleza) +8, Saber (religión) +11, Sigilo +21, Tregar +13, Volar +11; Modificadores raciales Percepción, +8 Sigilo +8

Idiomas abisal, común

CE encontrar trampas +3, talentos de pícaro (ataques por sorpresa, entrenamiento en armas, sigilo rápido)

HABILIDADES ESPECIALES

Maestría aviar (Su) Stoot puede comandar e influir a voluntad en todas las aves normales como mediante *dominar animal*. De esta manera puede controlar cualquier número de aves dentro de un radio de 60 pies (18 m). Una vez al día, puede lanzar *convocar plaga* como una aptitud sortillega para convocar una bandada de cuervos (tratar como una plaga de cuervos, ver *Bestiary 6*).

Debilidad a lo aviar (Ex) El daño infligido a Stoot por los ataques naturales de cualquier criatura aviar no tiene una posibilidad de fallo ni se reduce el daño a la mitad por su naturaleza incorporal.

52. LA VIEJA LUZ

MISTERIOSA TORRE EN RUINAS

Ubicación Sin dirección; Ubicado en el extremo occidental de la Calle de la Torre

Rumor "Broderit Quink siempre afirmó que la Vieja Luz no era originalmente un faro sino una especie de arma mágica antigua. Con todas estas cosas de Thassilon que los aventureros están desenterrando, me hace pensar que Quink podría haber estado más en lo cierto de lo que todos pensamos. ¡Si tiene razón, espero que la Vieja Luz no sea lo suficientemente funcional como para que se pueda despertar algún día!". (*Cierto*).

Misión (12º) Broderit Quink (ver área 8) teoriza que puede haber cámaras thassilonianas inexploradas bajo la Vieja Luz, pero nunca ha podido encontrar un método de entrada, ni siquiera una prueba de que tales cámaras existan. Puede que pida a los PJs que vean qué pueden hacer por encontrar estas teóricas salas cuando sean un poco más poderosos. Alternativamente, una vez que los PJs estén en el nivel 12º, Broderit podría descubrir la entrada enterrada al nivel superior del Canal subterráneo en las ruinas de la Vieja Luz y pedir a los PJs que investigaran más a partir de ese punto.

La Vieja Luz es el punto de referencia más significativo de Punta Arena y también la estructura más antigua de la población, ya que originalmente fue uno de los Canales de Tormenta Infernal de la Señora de las Runas Alaznist durante los siglos finales de Thassilon, hace varios miles de años. Aunque la parte a ras de suelo se ha derrumbado (bo-



JERVIS STOOT

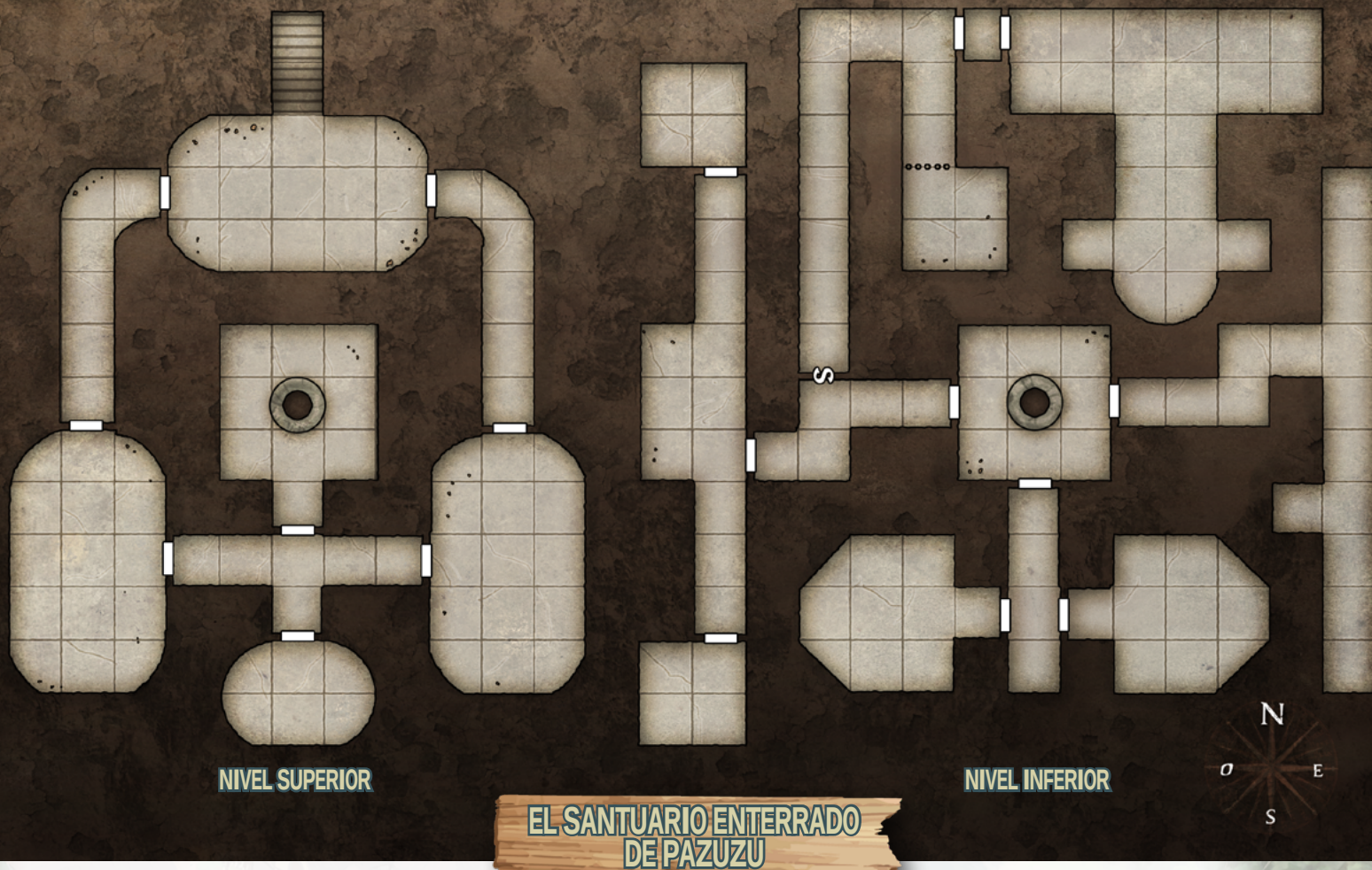
rrando la parte visible que antaño hizo más evidente su naturaleza de arma), las ruinas de piedra que sobreviven hoy en día todavía se extienden hasta 50 pies de altura (15 m). Encaramada sobre un acantilado de 120 pies (36 m) de altura, la vista desde el mar de la torre en ruinas es realmente impresionante.

Si bien la parte visible de las ruinas no tiene otro propósito que servir de punto de referencia, un lugar para tentar a los niños ansiosos por poner a prueba sus habilidades de escalada, y un sitio para que los jóvenes amantes se encuentren al abrigo de la noche, algunos en la población (especialmente Broderit Quink) teorizan que deben existir cámaras adicionales en algún lugar bajo la Vieja Luz. Ciertamente, cuando Punta Arena fue atacada hace algunos años por unos gigantes de piedra enviados por agentes del Señor de las Runas Karzoug, parecían particularmente interesados en cosechar piedras de los cimientos de la Vieja Luz, con la esperanza de usar la magia para determinar la ubicación de las cámaras subterráneas de la región, a pesar de que las cámaras que buscaban los secuaces de Karzoug no estaban directamente vinculadas a la Vieja Luz, sino que eran el antiguo santuario de Lamashtu ubicado bajo la población.

De hecho, todos los Canales de Tormenta Infernal de Alaznist se asentaron sobre complejos de diferentes tamaños y alcances conocidos como 'canales subterráneos', y las ruinas de Punta Arena no son una excepción. Antaño, una red de portales conectó todos los Canales de Tormenta Infernal entre sí y con la Montaña Hueca, pero esta red se derrumbó principalmente como resultado del daño provocado por la Gran Caída. Esos portales a las cámaras bajo la Vieja Luz llevan desactivados mucho tiempo, pero recientemente uno de los antagonistas más peligrosos y misteriosos de Punta Arena, el hombre polilla clérigo de Pazuzu, conocido como el Obispo Rojo, ha creado un vínculo entre estas cámaras y su guarida en la Ermita de Grubber (ver página 81).

El Canal subterráneo de Punta Arena

Las cámaras ocultas bajo la Vieja Luz representan el dungeon más peligroso bajo la población (ya que la única competencia para ese título, el santuario de Lamashtu bajo las Catacumbas de la Ira, fue eliminada por los héroes durante *El Auge de los Señores de las Runas*), y como tal no debe tentar a los PJs para que lo exploren hasta más adelante en la campaña cuando estén al menos en el nivel 12º. Tanto si entran al Canal subterráneo a través de



puerta dimensional mágica, como desde el portal enlazado entre el Canal subterráneo y la Ermita de Grubber, o simplemente a través de la trampilla enterrada, los peligros a los que se enfrenten en el interior deberían ponerlos a prueba de manera significativa.

Nivel superior del Canal subterráneo

El acceso al nivel superior del Canal subterráneo es mediante la magia o la trampilla oculta que conduce a las ruinas sobre el suelo. Cuando se abre, la trampilla revela un hueco de 5 pies (1,5 m) de diámetro que se abre a la oscuridad; un efecto de *levitar* permanente permitía antaño el transporte, pero este efecto se desvaneció hace mucho tiempo. Hay una caída de 100 pies (30 m) hasta la cámara central del nivel superior del Canal subterráneo, ubicado no muy por encima del nivel del mar. El sonido amortiguado de las fuertes olas es audible a lo largo de este nivel, particularmente en la mitad occidental del complejo. El hueco continúa descendiendo hasta el nivel inferior del Canal subterráneo, pero está bloqueado por un *muro de fuerza* permanente. Este muro (así como la mayoría de los otros efectos mágicos existentes en el Canal subterráneo excepto las trampas, que varían en el nivel) funciona a nivel de lanzador 20°.

El nivel superior del Canal subterráneo se divide en cuatro alas separadas.

Ala Noroeste: esta ala del Canal subterráneo albergó un pequeño santuario a Yamasoth, el señor de los qlipth con quien Alaznist negoció y mantuvo varias alianzas. Varios de los habitantes del Canal subterráneo adoraban al señor de los qlipth, y entre las cámaras hay un pequeño santuario dedicado a este semidiós. Unos qlipth gongorinan^{B6}, vinculados al área mediante magia, aún protegen esta ala, y Verzazmian el antiguo sacerdote del santuario (CM varón humano gusano que camina^{B2} clérigo de Yamasoth 12) pervive, contento de adorar a Yamasoth en privado durante otros varios miles de años, a menos que sea interrumpido por unos aventureros.

Ala Noreste: el ala más compleja arquitectónicamente de este piso contenía laboratorios donde los lanzadores de conjuros podían realizar experimentos de moldeado de carne en soldados capturados de Shalast. Muchas de las habitaciones de aquí brindan un constante sustento mágico, por lo que los reclusos pueden vivir durante períodos prolongados sin obligar a sus cuidadores a dedicar su valioso tiempo a alimentarlos y darles agua. Los resultados retorcidos y deformes de estos experimentos viven aquí, una combinación de engendro pecaminoso^{B2} con niveles de clase y otros monstruos deformes. Antaño un túnel condujo al este para conectarse a las cámaras de concentración del Canal de Tormenta Infernal, bajo lo que ahora es la Catedral de Punta Arena, pero este túnel se derrumbó hace miles de años.

Ala suroeste: la encantada ala suroeste servía como dependencias para los magos del Canal subterráneo. Las propias dependencias estaban conectadas a través de un túnel secreto que permitía al comandante del Canal subterráneo espiar periódicamente a estos guardias. Otras salas incluyen algunas armerías y una sala de estar compartida, que tiene una puerta secreta en la pared este que se abre a un pozo que baja otros 100 pies (30 m) hasta el nivel inferior. El ala está infestada de apariciones y los propios magos muertos vivientes, dos de los cuales se han convertido en geists^{B4}, y los otros cuatro se han convertido en espectros.

Ala sureste: la entrada al ala sureste del Canal subterráneo está bloqueada por una puerta de doble hoja hecha de hierro mágicamente reforzado, y aún dispone de una poderosa trampa que ataca con explosiones elementales a quienes intentan atravesarla. La única sala que hay más allá se usó una vez como sala de conferencias, un lugar donde Alaznist o sus subordinados hablaban con los guardianes del Canal de Tormenta Infernal. Un gran escenario da a la sala, que está abarrotada de bancos parcialmente conservados, mientras que un tramo de escaleras conduce al otro lado del escenario hasta el nivel inferior del Canal subterráneo. Un sólo guardián espera aquí: la semiliche^{B3} Anizorah, otrora una maga que fue comandante de este canal (ver el Nivel inferior a continuación para más detalles sobre su historia). Anizorah pasó muchos miles de años después de la Gran Caída en el Canal subterráneo, estudiando y preparándose para el regreso de Alaznist, pero cayó en un letargo aquí mientras daba clases a una multitud de estudiantes imaginarios. El Obispo Rojo eligió dejar a la semiliche en su lugar, entendiendo que la poderosa muerta viviente sirve mejor como guardián que cualquier cosa a instalar en el área.

Nivel inferior del Canal subterráneo

El nivel inferior del Canal subterráneo está bajo el control total del Obispo Rojo (ver la Ermita de Grubber en la página 81); los personajes de los jugadores deben ser, al menos, de nivel 13º antes de intentar explorar esta ubicación. Este nivel fue antes el dominio personal de Anizorah, una conjuradora que desertó de Haruka para ofrecer sus servicios a Alaznist a cambio de acceder a los aliados qliploth de la Señora de las Runas. En sus últimos años, también fue la comandante del Canal de Tormenta Infernal. Anizorah, junto con varios otros desertores similares del reino de la pereza, sirvieron bien a Alaznist para ayudarla en sus esfuerzos por conjurar demonios, qliploth y otros infernales para que la sirvieran, ya que la propia Señora de las Runas no podía ejercer la magia de conjuración. Hoy, Anizorah es una semiliche que ocupa en la sala de conferencias superior, y este nivel, que otrora fue su único dominio, ha sido reclamado por el Obispo Rojo.

Originalmente, el nivel servía a Anizorah como dependencias personales e instalaciones de investigación, pero también como mantenimiento y energía para el Canal de Tormenta Infernal. El núcleo de poder para el Canal estaba dentro de la cámara pentagonal de la zona occidental del

nivel, pero el Obispo Rojo ha logrado reorganizar las energías mágicas latentes aquí en un portal hacia la Ermita de Grubber, ahora que el motor mágico ya no tiene un Canal de Tormenta Infernal arriba para alimentarlo. Cualquiera que entra en esta cámara pentagonal es transportado de inmediato a la Ermita de Grubber.

El Obispo Rojo ha procurado la instalación de varios demonios y sectarios de Pazuzu en esta área y los tiene a mano para usarlos contra el culto de Lamashtu o contra algún grupo de aventureros, según sea necesario. Sin embargo, algunas de las habitaciones permanecen selladas incluso para el Obispo Rojo, incluidas varias en la parte centro-sur que otrora fueran las dependencias personales de Anizorah. Con las paredes protegidas por *muros de fuerza* y otra magia, los tesoros y guardianes que la maga dejó aquí sólo pueden adivinarse.

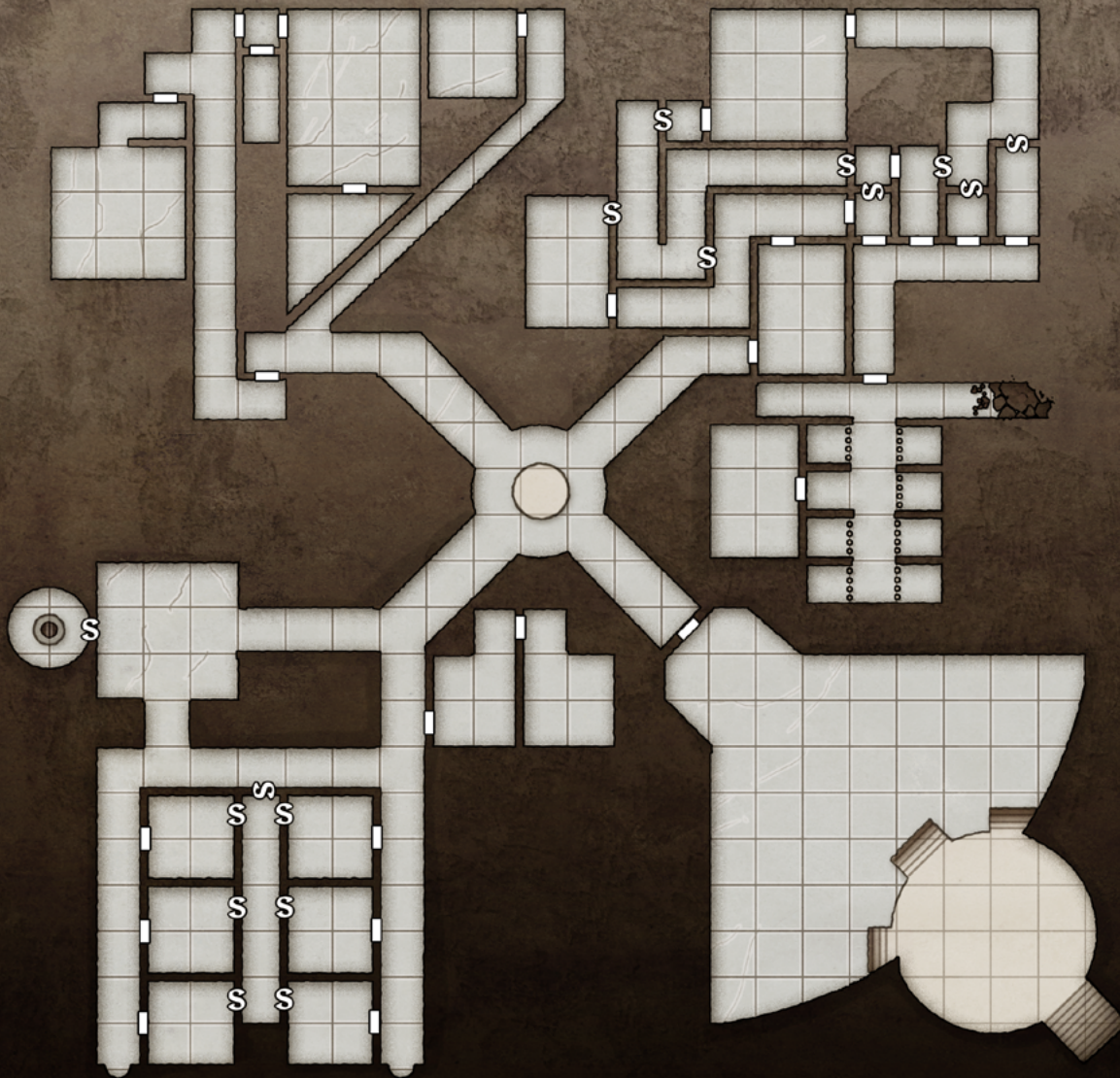
LOS TÚNELES DE LOS CONTRABANDISTAS

Aunque muchos de los complejos bajo Punta Arena (el Canal subterráneo bajo la Vieja Luz, las Catacumbas de la ira y su templo de Lamashtu en el área occidental de la Parte alta, el Santuario de Pazuzu bajo la isla del Troceador y las antiguas catacumbas bajo la Catedral) existieron mucho antes de que la población fuera fundada, otras áreas bajo Punta Arena son de construcción mucho más reciente. Estas áreas fueron originalmente construidas en la primera década de la población por un productivo grupo de contrabandistas con buenos contactos llamado el Velo Kaspakar (o simplemente el 'Velo'). Usando sus habilidades en ingeniería y apoyados por unos pocos magos elementalistas de tierra, el Velo logró excavar una buena cantidad de túneles bajo Punta Arena. Tenían alianzas secretas con los Kaijitsu, los Scarnetti y los Valdemar, cada uno de los cuales pensaba que era la única familia en la población que tenía una asociación oculta con el Velo. En un momento dado, irrumpieron accidentalmente en las Catacumbas de la Ira, pero después de un aterrador encuentro con el quásit que gobernaba ese dungeon, los contrabandistas tapiaron el túnel y dejaron las catacumbas en paz.

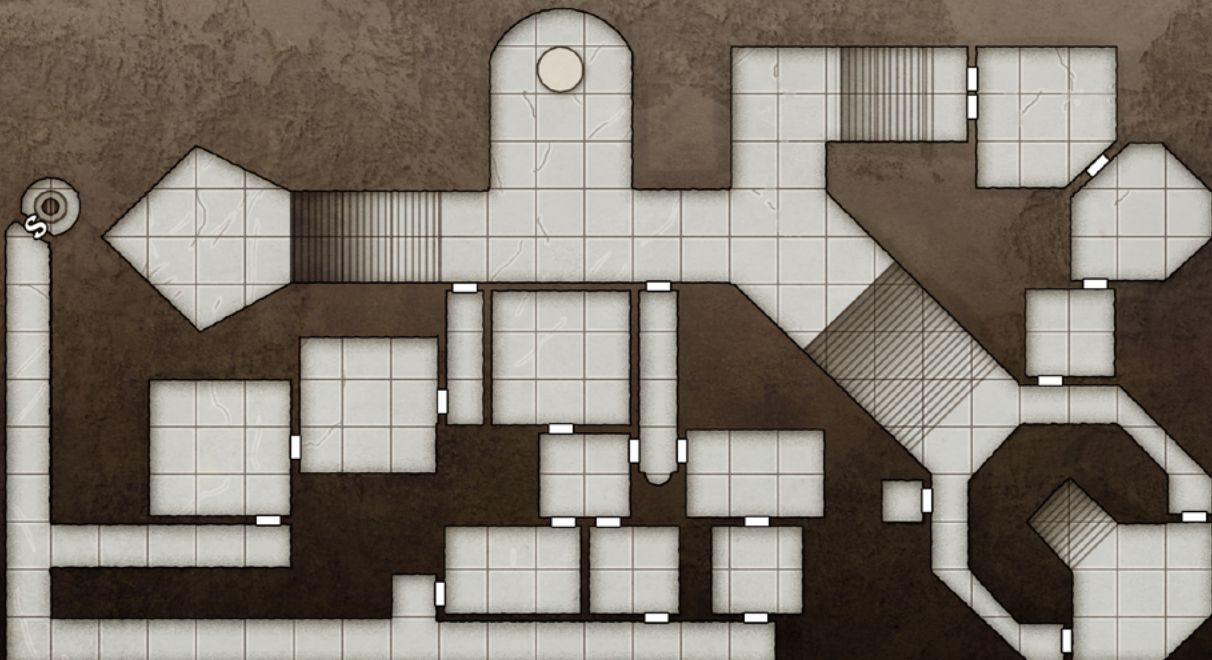
El Velo también tenía agentes en Puerto Enigma y Magnimar, y planeaba apoderarse de Punta Arena desde dentro y usar la población como su propia base secreta de operaciones; es posible que hubieran tenido éxito en su sombrío plan, si su líder no se hubiera cruzado con un hombre llamado Iremiel, el entonces sumo sacerdote del templo de Calistria en Magnimar.

Iremiel descubrió la presencia del Velo en Punta Arena accidentalmente, durante una visita a su amante secreta, Vernah. Ésta se quejó a Iremiel de los constantes e inoportunos intentos de un hombre odioso para enamorarla primero y, después de que ella lo rechazara, de comprarle su tienda. Cuando Iremiel investigó, supo que el hombre era un agente del Velo y que la base de operaciones de los contrabandistas estaba ubicada directamente bajo la tienda de Vernah. Peor aún, descubrió que el Velo no se detendría ante nada para obtener el control de la tienda, ya que

NIVEL SUPERIOR DEL CANAL SUBTERRANEO



LA VIEJA LUZ



NIVEL INFERIOR DEL CANAL SUBTERRANEO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

quería hacerse cargo de la propiedad de todos los edificios sobre su base de operaciones para tener múltiples entradas y salidas ocultas de su escondite. Como Vernah había obstaculizado sus intentos de seducción y tentación monetaria, el Velo planeaba que Vernah sufriera un desafortunado accidente muy pronto.

Iremiel comenzó una campaña de un sólo hombre contra el Velo. Inicialmente, su enfoque era hacer que el coste de hacer negocios en la población fuera demasiado alto para que el Velo se quedara, pero subestimó su tenacidad y obstinación. Cuando las cosas se intensificaron, Iremiel se vio obligado a matar a los agentes del Velo en Punta Arena, haciéndolo a cubierto en la oscuridad durante una noche particularmente tormentosa. Esta espantosa prueba culminó en un santuario oculto de Norgorber que el Velo había construido bajo el centro de Punta Arena, y casi le costó la vida a Iremiel.

Vernah no preguntó como había sufrido las heridas Iremiel cuando el elfo apareció en su puerta, casi muerto y exhausto. Ella lo acogió y evitó que sucumbiera a sus heridas en las últimas horas antes del amanecer, cuando Iremiel recuperó su capacidad de sanación y pudo curarse a sí mismo. Su hija fue concebida poco después, y cuando se hizo evidente que Vernah estaba embarazada, Iremiel finalmente le contó toda la verdad. Ella le pidió que se retirara y formaran una familia, y él estuvo de acuerdo. Iremiel pasó los siguientes nueve meses preparando un sustituto para el templo en Magnimar mientras reconvertía en secreto el antiguo santuario a Norgorber, antes usado por el Velo, en un santuario de Calistria.

Su hija, Rynshinn, nació unos días antes de que se hiciera oficial su 'retiro' público de la iglesia. Dejó la iglesia de Magnimar en las capaces manos de otro elfo, una mujer llamada Ayamyra y se mudó con Vernah unos días después de que naciera su hija.

Desafortunadamente para Iremiel, su retiro oficial de la iglesia fue su sentencia de muerte, ya que el siniestro patrocinador del Velo Kaspakar había estado observando y esperando. Se trataba de el Hombre Eterno, maestre de la cofradía de ladrones de Magnimar y un hombre muy vengativo. Al esperar que la asociación de Iremiel con la iglesia terminara públicamente antes de hacer su movimiento, el Hombre Eterno evitó astutamente escalada de venganza. Asesinó a Iremiel una semana después de mudarse a Punta Arena, matándolo en su propio santuario a Calistria y dejando el cuerpo allí, escondido tras puertas secretas durante los años venideros. Vernah nunca supo lo que le pasó a Iremiel, pero nunca perdió la esperanza de que aún viviera (ver las Prendas de Vernah en la página 38 para obtener detalles sobre Vernah, y el Santuario de Sudario en la página 74 para obtener más información sobre el legado de Iremiel).

Durante varios años, los túneles de los contrabandistas permanecieron tranquilos y olvidados, pero cuando Jubrayl Whiski reunió a un grupo de matones szarni de ideas afines y fundaron el Club del Bunyip, los túneles comen-

zaron a funcionar de nuevo. En el extremo opuesto de la población desde donde el Club del Bunyip estaba ocupado recuperando los túneles, una banda de guls se internó en los mismos después de expandir su laberinto debajo del Osario de Punta Arena, conectando inadvertidamente los túneles de los contrabandistas con las catacumbas de Tormenta Infernal debajo de la iglesia. Los túneles también sirvieron a los goblins de la Cima del Cardo como camino oculto hacia la población durante los eventos que siguieron a la Incursión Mariposa.

Hoy en día, los túneles de los contrabandistas cuentan con una serie de lugares diversos y peligrosos para que los aventureros exploren. Recientemente, un grupo de goblins que buscaba un lugar seguro donde vivir se trasladó a una pequeña guarida olvidada en los túneles, y el santuario de Calistria (así como el cuerpo de Iremiel) fue descubierto por una mujer que necesitaba un nuevo enfoque en la vida. Las Catacumbas de la Ira permanecen casi vacías después de que los héroes las despejaron (y el templo de Lamashtu por debajo, ver *El Auge de los Señores de las Runas* para obtener mapas de estas áreas) hace algunos años, pero otras cinco áreas importantes se detallan a continuación.

Existen varias puertas secretas en los túneles; todas requieren una prueba de Percepción CD 20 con éxito para descubrirlas.

Catacumbas de Tormenta Infernal

Mientras que las cámaras debajo de la Vieja Luz estuvieron conectadas antiguamente directamente al Canal de Tormenta Infernal, otro complejo más pequeño se conectaba a través de un pasaje subterráneo a los megalitos que una vez sirvieron como foco externo para el canal. Esas piedras han sido veneradas involuntariamente por los varisianos desde hace siglos, y ahora están integradas en el patio central de la Catedral de Punta Arena. Las cámaras ocultas bajo la catedral han sido descubiertas por guls locales, pero hasta ahora los sacerdotes y acólitos de la catedral no sospechan la presencia de estas salas debajo.

Las Catacumbas de Tormenta Infernal se encuentran a 30 pies (9 m) bajo tierra. Si los cimientos del sótano de la catedral de arriba se hubieran excavado a unos pocos metros más de profundidad, se habrían descubierto estas cámaras ocultas. La tierra directamente debajo del patio central nunca ha sido perturbada, por lo que el pozo oculto bajo la piedra central todavía existe, sin que lo sepan los actuales ocupantes de la catedral.

Las catacumbas en sí sirvieron como alojamientos para soldados y magos empleados de la Señora de las Runas Alaznist, y el complejo incluía una pequeña armería y un santuario no confesional para los señores demoníacos y los qliploth. Hoy en día, las catacumbas son un lugar peligroso, lleno de trampas que funcionan mal pero aún son potentes (con un promedio de VD 5), varios incendiados^{B6} (restos muertos vivos de soldados que ardieron hasta la muerte cuando el Canal de Tormenta Infernal contraatacó durante la Gran Caída), algunos constructos guardianes

ESCONDITE DEL CLUB BUNYIP

TÚNELES DE LOS
CONTRABANDISTAS

CATACUMBAS
DE LA IRA

CATACUMBAS DE
TORMENTA INFERNAL

MADRIGUERA DE GULS

SANTUARIO
DE SUDARIO

SANTUARIO
GOBLIN

SANTUARIO GOBLIN

ESCONDITE
DEL CLUB DEL BUNYIP

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

SANTUARIO DE SUDARIO

CATACUMBAS DE TORMENTA
INFERNAL



(incluyendo las columnas caríatides^{B3} talladas a semejanza de Alaznist y guardianes esculpidos^{B3} de Abraxas, Haagenti o Yamasoth), y una demonesa brimorak avanzada agorafóbica llamada Azereza que cree que puede reactivar el canal si reza lo suficiente (desafortunadamente, no puede).

Un túnel que conduce al oeste desde las catacumbas llega a un callejón sin salida al poco tiempo; esta ruta una vez conectó con el Canal subterráneo. Su trayectoria y dirección en pendiente descendente podrían sugerir una conexión más profunda con la Vieja Luz si los PJs lo piensan. En una habitación secreta en la parte sur del complejo, algunos exploradores pueden descubrir un tesoro menor que contiene (entre otros objetos de valor) un antiguo pergamino thassiloniano que contiene instrucciones para levantar y bajar la piedra central del complejo de arriba, brindando a los PJs fácil acceso al complejo desde la cámara central. Cinco torres de piedra roja en esa cámara albergan una magia persistente que ya no funciona, pero si un PJ estudia el área con *detectar magia* y tiene éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros CD 25, confirma que esta cámara podría ser utilizada para concentrar un poderoso efecto mágico originado de una fuente indeterminada, de hecho, nada menos que el haz de fuego del Canal de Tormenta Infernal.

El escondite del Club del Bunyip

El Club del Bunyip no tiene un vínculo directo con el Velo, pero ha heredado el cargo de la anterior organización como contrabandistas de Punta Arena. Compuesto en su totalidad por hombres y mujeres sczarni, los miembros del Club del Bunyip no limitan sus desmanes al contrabando: carterismo, falsificaciones, falsificación de moneda, hurtos y otras actividades similares les son habituales, pero bajo las estrictas órdenes de su líder Jubrayl Vhiski el atraco, el asesinato y otros delitos violentos están prohibidos en Punta Arena o sus alrededores. Esta regla ha ayudado a evitar que el Club del Bunyip sea percibido como una amenaza significativa, lo que les permite continuar operando en las sombras de la población sin una oposición significativa de sus habitantes. Todo de acuerdo con los planes de Jubrayl, aunque últimamente, dos de sus 'aliados', una asociada llamada Marley Jekkers (ver el Salto de la Saga en la página 83) y uno de los suyos, un bruto inestable llamado Chertus Jheed (ver página 72), amenazan cada vez más con comprometer la integridad del Club. Jubrayl sabe que pronto tendrá que tomar una decisión sobre qué hacer con estos dos, antes de que sus acciones atraigan la atención de la ley o, peor aún, de un grupo de aventureros. Si los PJs ganan suficiente reputación, Jubrayl incluso podría decidir afrontar el problema y contratar a los PJs para enfrentarse a los dos alborotadores antes de que arruinen aquello por lo que tan duro ha trabajado para construir en Punta Arena.

Los miembros individuales del Club del Bunyip tienen sus propios hogares a lo largo de Punta Arena, pero también mantienen un pequeño complejo debajo del Centro que antaño fue utilizado por el Velo como un área de pre-

paración para sus operaciones. Este escondite incluye una pequeña armería, un tesoro defendido por trampas no letales, una sala de reuniones en forma de cruz (que dobla como cubil de juego privado), y un conjunto de salas reservadas para Jubrayl como retiro. El escondite también sirve a los miembros individuales del club como un lugar para esconderse tras un delito, cuando es necesario. Si necesitas estadísticas para los típicos miembros del Club del Bunyip, usa cortabolsas (*Pathfinder Codex*) para la tropa y charlatanes (*Pathfinder Codex*) para los miembros de mayor rango. Sin embargo, un miembro del club merece una mención especial: Chertus Jheed.

Chertus Jheed se elevó rápidamente entre sus hermanos y hermanas del Club del Bunyip, sólo para alcanzar un techo inesperado cuando se dio cuenta de que Jubrayl no estaba interesado en convertirlo en el segundo al mando. Cuando Chertus habló con Jubrayl para obtener el título, el líder del club se echó a reír y dijo: "¡No necesito la ayuda de nadie para mandar, y menos de un pez bruja como tú, Jheed!". A Chertus le dolió la reprimenda, pero se tragó el orgullo e interiorizó su vergüenza. Ahora ha estado intentando construir lentamente su propio círculo interno de partidarios dentro del Club del Bunyip para intentar arrebatarle el control a Jubrayl, pero aún no ha reunido el coraje para hacer su jugada. Sin embargo, que su novia Gilseah se fuera de la población supuso una complicación inesperada para sus planes, y se ha distraído y obsesionado cada vez más con la mujer que ayudó a Gilseah a escapar del control de Chertus: Hannah Velerin. Sus intentos de intimidar a Hannah para que revele dónde escapó Gilseah han tenido tanto éxito como sus intentos por ganarse la aprobación de Jubrayl, convirtiendo al matón de mente estrecha en un hombre cada vez más frustrado y probablemente dispuesto a hacer un movimiento imprudente a corto plazo.

CHERTUS JHEED

Humano pendenciero 4 (*Advanced Class Guide*)

CM humanoide Mediano (humano)

Inic +1; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 14 (+4 armadura, +1 Des, +2 esquivo)

pg 46 (4d10+20)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +8 (1d8+3) o impacto sin arma ráfaga de golpes +6/+6 (1d8+3)

Ataques especiales entrenamiento en maniobras (apresar +1), flexibilidad marcial 5/día, fuera de combate 1/día (CD 15), ráfaga del pendenciero

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 8, **Car** 12

Ataque base +4; **BMC** +7 (+8 presa); **DMC** 20 (21 contra presa)

Dotes Dureza, Esquivo, Impacto sin arma mejorado, Soltura con un arma (impacto sin arma), Soltura con una habilidad (Inutilizar mecanismo)

Habilidades Intimidar +8, Inutilizar mecanismo +10, Juego de manos +5, Nadar +10, Percepción +6

Idiomas común, varisiano

CE astucia del pendenciero, entrenamiento marcial

Equipo *armadura de cuero tachonado +1, brazales del allanador^{UE}*, joyas robadas por valor de 150 po en total, pies de pájaro afortunado (de hecho, los pies y la cola del pájaro cantor de relojería que busca Vorvashali Voon; ver área 44), 25 po

La Madriguera de los guls

Los guls son un problema creciente en los alrededores de Punta Arena, particularmente en las Tumbas de los Indigentes (ver página 87), pero una pequeña banda de muertos vivientes, en el transcurso de los últimos años, ha infestado el suelo bajo el Osario de Punta Arena. Los guls son astutos excavadores y, si bien sus túneles se entrecruzan de un lado a otro, procuran evitar el hundimiento y apuntalar los túneles con vigas y madera extraída de ataúdes y otros lugares. En total, una docena de guls habitan estas madrigueras, liderados por un ghaist llamado Wolgur Wrabs, que tiene planes para reunir algún día un ejército de los suyos en un intento por arrebatar el control de las Tumbas de los Indigentes a quien le creó: Jeddiah Kheln.

Los guls se internaron en las catacumbas bajo la iglesia en un momento dado, pero ahora evitan el área, ya que los peligros en el interior y la falta de comida son, juntos, más que suficientes para frenar su curiosidad. Sin embargo, esta entrada es la que más probablemente descubrirán los PJs en las catacumbas, ya que lo que una vez fue la entrada principal no se ha utilizado en miles de años.

El Santuario goblin

Punta Arena siempre ha tenido problemas con los goblins, pero después de la gran incursión en la población hace unos años (conocida hoy como la Incursión Mariposa), los goblins han mantenido un perfil bajo. La respuesta de los aventureros a las tribus locales, particularmente a los goblins de Cima del Cardo, ha acobardado a las criaturas de las inmediaciones, y aunque pueden atacar a algún que otro viajero a lo largo de la Carretera de la Costa Perdida, los goblins no se acercan a menos de 500 pies (150 m) de Punta Arena últimamente, con la excepción de un grupo pequeño y secreto que ha encontrado un santuario en los túneles de los contrabandistas en el centro de la población.

Antaño un conjunto de salas de almacenamiento utilizadas por los contrabandistas, estas cámaras ocultas son ahora el dominio de un pequeño grupo de media docena de goblins liderados por una goblin inusualmente carismática y progresista llamada Smink. Después de ver el resultado de una incursión goblin intensiva, Smink se ha dado cuenta de que los goblins deben adaptarse y cambiar si van a vivir cerca de la humanidad. Ella y sus seguidores se mudaron a este complejo poco después de la Incursión Mariposa, y se han escabullido por la noche, acechando en callejones y tejados para observar a los humanos discretamente, con la esperanza de aprender de su sociedad y sus acciones de manera que algún día, con suerte, puedan entablar amistad con ellos. Smink sabe que el día no es hoy y que los recuerdos de la Incursión Mariposa todavía están demasiado frescos en la mente de muchos lugareños, pero si oye hablar de los PJs, podría acercarse a ellos en algún momento para pedirles que la ayuden a ella y sus cinco amigos a encontrar el verdadero santuario dentro de Punta Arena.

SMINK

Goblin mujer bardo 3 (Bestiario, pág. 166)

CB humanoide Pequeño (goblin)

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

Percepción +8

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenida 14 (+3 armadura, +3 Des, +1 tamaño) **pg** 17 (3d8)

Fort +0, **Ref** +6, **Vol** +7; +4 contra interpretación de bardo, dependiente del idioma y sónico

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *rajaperros* de gran calidad +3 (1d4-1/19-20)

A distancia arco corto +6 (1d4-1/×3)

Ataques especiales

interpretación de bardo 9 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 12], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1)

Conjuros de bardo conocidos (NL 3º; concentración +4)

1º (4/día)—*curar heridas leves*, *desvanecer^{GIA}*, *grasa* (CD 12), *terribles carcajadas* (CD 12)
0 (A voluntad)—*abrir/cerrar*, *atontar* (CD 11), *llamarada* (CD 11), *luces danzantes*, *mano del mago*, *sonido fantasma* (CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 16, **Con** 8, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 13



SMINK

Ataque base +2; **BMC** +0; **DMC** 13

Dotes Sigiloso, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +9, Diplomacia +7, Escapismo +11, Interpretar (canto) +7, Montar +7, Percepción +8, Sigilo +19, Tregar +5

Idiomas común, goblin

CE conocimiento de bardo +1, interpretación versátil (canto)

Consumibles de combate bolsa de maraña (2); **Equipo** arco corto, *armadura de cuero* +1, rajaperros de gran calidad, rocas brillantes de la suerte (en realidad cristales de cuarzo) por valor de 50 po en total

El santuario de Sudario

Shayliss Vinder siempre había sospechado que su madre y su padre se avergonzaban de ella y preferían a su hermana mayor, Katrine, en todos los asuntos familiares. Cada vez se esforzaba más por buscar su aprobación y atención, y cuando ser servicial y amable no funcionó, recurrió a tácticas más escandalosas y destructivas. Pero no fue hasta que Katrine fue asesinada y su padre cayó en un ciego ataque de depresión que Shayliss sintió que sabía la verdad: con Katrine muerta, sus padres ahora se consideraban prácticamente sin hijos.

Deprimida, frustrada y de luto, Shayliss estaba pensando en suicidarse en las orillas del río Turandarok una noche, cuando vio algo extraño: un hombrecillo torpe y deforme de pie sobre una roca cercana, saludándola. Sorprendida, dio un paso hacia él y éste desapareció, sólo para reaparecer a unas cuantas rocas de distancia. De esta manera, el extraño hombrecillo llevó a Shayliss a una puerta oculta en las orillas del río que se abría a los túneles de los contrabandistas. El 'hombrecillo' no era otro que el reencarnado Iremiel en su cuerpo de reemplazo, y condujo a Shayliss, a quien había identificado como alguien que podía continuar el legado de Calistria, a la entrada secreta de su templo olvidado de Calistria debajo de la población.

Shayliss se sorprendió por el descubrimiento y exploró varias de las salas dentro del santuario. Cuando encontró el esqueleto de Iremiel, todavía vestido con su armadura mágica y su capa, y todavía aferrando su látigo, se dio cuenta de que este era el foco que había estado esperando. Shayliss reclamó el equipo del elfo muerto y comenzó a pasar la mayor parte de su tiempo en las cámaras del santuario, estudiando su tradición y cada vez más y más inspirada por las enseñanzas de Calistria (particularmente las de venganza), Shayliss encontró la inspiración que necesitaba para encontrar una manera no tan solo de vengar la muerte de su hermana, sino de asegurarse de que ninguno de los hombres de Punta Arena ignorara a sus esposas o hijas nunca más.

Shayliss lleva ahora una doble vida. Para la gente de Punta Arena, sigue siendo la hija de Ven y Solsta, una niña tranquila cuyas anteriores formas salvajes han sido silenciadas, según cree la gente, por el impacto de la violenta muerte de su hermana. Shayliss ha aprovechado la pérdida de interés de la población (y la de sus padres) en ella para

seguir una carrera de aventura y exploración, centrándose principalmente en exploraciones del sur de la floresta Susurrante en lugar de lugares cercanos donde podría ser reconocida. En esta vida, se hace llamar Sudario y desempeña el papel de un vengador de Calistria.

Recientemente, Sudario ha comenzado finalmente su trabajo en Punta Arena, merodeando por la población al anochecer, escuchando tras las ventanas, observando y vigilando. Como Sudario, su mayor atención se centra en los hombres que no respetan a sus familias, y cuando descubre la prueba de que un hombre ha estado ocultando secretos a su esposa o hijos (ya sea por un amorío, un alijo de dinero escondido o cualquier otra causa), Sudario elabora una lista de las indiscreciones del hombre, coloca el pergamino en un lugar público (generalmente en una de las plazas de la población), y luego pinta su marca en la puerta principal de la casa donde vive el hombre, en forma de una 'Y' amarilla inscrita dentro de un círculo. Un PJ que examine esta marca y tenga éxito en una prueba de Saber (religión) CD 20 verá inmediatamente similitudes en la forma con el símbolo sagrado de Calistria.

Si los PJs se involucran en rastrear a Sudario, cómo reacciona a ellos depende en gran medida de tus intenciones. Sudario tiene debilidad por los aventureros, especialmente las mujeres, y reconoce que los PJs pueden ser una excelente herramienta para ayudarlo a reformar Punta Arena. Que los PJs estén de acuerdo en que Punta Arena necesita una reforma tanto como lo cree Sudario está por ver. Alternativamente, si se interponen en su camino, pronto se dan cuenta de que Sudario puede ser un enemigo peligroso y molesto, uno que prefiere trabajar desde las sombras y socavar las reputaciones y alianzas en lugar de enfrentarse a un enemigo de frente en combate.

Como mínimo, si los PJs se alían con Sudario, podría pedirles ayuda (si cree que son lo suficientemente poderosos) para investigar la parte occidental del santuario. No ha logrado acceder a estas cámaras, ya que las defensas y cerraduras que Iremiel dejó allí son demasiado ingeniosas para que Sudario las sortee. Dentro de estas cámaras se encuentran algunas trampas (VD 7 promedio), pero el peligro principal es un espacio interior largo y estrecho, que antaño fue un santuario a Norgorber pero que Iremiel convirtió parcialmente a la fe de Calistria. Con el tiempo, un peligroso agente del dios de los ladrones ha estado trabajando lentamente deshaciendo el trabajo de Iremiel, y la estatua de Calistria que éste construyó se ha transformado a medias en una representación de Norgorber. Este ser extraño es un *egregore*^{B5} neutral maligno que se hace llamar Alma Vacía. Normalmente creado por la interacción de muchas mentes psíquicas, Alma Vacía fue creado por la frustración desviada del Hombre Eterno por la pérdida de presencia en Punta Arena. Aparece como una capa envuelta alrededor de una forma humana invisible, Alma Vacía es un agente de combustión lenta del Segador de Reputación que, a pesar de su ritmo moderado pero deliberado para corromper el santuario de Calistria, reacciona de forma

rápida y violenta ante cualquier intrusión en el área por parte de infieles. Dejado a sus propios recursos durante demasiado tiempo, Alma Vacía puede comenzar su propia secta dedicada a Norgorber, y apunta al Club del Bunyip como sus primeros miembros.

SHAYLISS VINDER, TAMBIÉN CONOCIDA COMO SUDARIO

Humana justiciera (fanática) 6 (*Pathfinder RPG Ultimate Intrigue*)
CN/CB humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenida 18 (+7 armadura, +3 Des, +1 escudo)

pg 42 (6d8+12)

Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +7

Aptitudes defensivas firme (+6)

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo látigo de Iremiel +9 (1d3+4 no letal)

Espacio 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con el látigo de llamada)

Ataques especiales apariencia sobrecogedora

Conjuros de justiciero (fanático) conocidos (NL 6º; concentración +7)

2º (3/día)—*arma espiritual*, *inmovilizar persona* (CD 13), *invisibilidad*, *silencio* (CD 13)

1º (5/día)—*curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *identificar*, *orden imperiosa* (CD 12), *santuario*

0 (a voluntad)—*detectar magia*, *detectar veneno*, *estabilizar*, *luz*, *marcar*^{GJA} (CD 11), *perturbar muertos vivos*

Dominio inquisición de la venganza

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 16

Ataque base +4; **BMC** +4 (+6 truco sucio); **DMC** 17 (19 contra truco sucio)

Dotes Gracia cortante^{ACG}, Maestría con el látigo (Combate definitivo pág. 109), Soltura con un arma (látigo), Sutileza con las armas, Truco sucio mejorado^{GJA}

Habilidades Acrobacias +9, Averiguar intenciones +7 (+11 cuando usa su identidad social), Diplomacia +9, Disfraz +3 (+23 a parecer parte de la sociedad educada cuando usa su identidad social), Engañar +10 (+14 cuando usa su identidad social), Oficio (mercader) +5, Percepción +6, Saber (local) +3, Saber (religión) +3, Sigilo +8

Idiomas común

CE castigo divino, doble identidad, inquisición (inquisición de la venganza^{UM}), gracia social, talentos sociales (casa franca^U, gracia social^U, muchos aspectos^U), talentos de vigilante (castigo de fanático 2/día [+0 ataque y CA, +6 daño]^U, maniobra predilecta^U.)

Consumibles de combate *elixir de esconderse*, *poción de curar heridas moderadas*, *poción de visión en la oscuridad*, *pociones de pasar sin dejar rastro* (5), *pociones de santuario* (3); **Equipo** *armadura de Iremiel*, broquel de gran calidad, látigo de Iremiel, capa de resistencia +1, fular de seda amarilla por valor de 50 po, símbolo sagrado de plata de Calistria, 68 po

EL LEGADO DE IREMIEL

Cuando Shayliss descubrió el cuerpo de Iremiel, recuperó su capa, su látigo y su armadura. La capa es una típica *capa de protección* +1, pero los otros elementos son únicos. La armadura de Iremiel es una *armadura del fuego inextinguible* (ver *Gods of the Inner Sea*) hecha de *mithril* que es *desafiante*^{UE} contra los humanos, mientras que su látigo es un *látigo de llamada* +1^{UE} que se convierte en un *látigo de llamada* +3 cuando se empuña contra alguien cuyo dueño sospecha que lo ha traicionado. Estos tres artículos, junto con su fular de seda amarilla (que lleva en la parte inferior de la cara) son lo que usa cuando adopta su papel como Sudario.



SUDARIO



LOS ALREDEDORES DE PUNTA ARENA

Este capítulo presenta información sobre numerosos lugares diseminados por los alrededores de Punta Arena (ver la portada interior para un mapa de los alrededores). Si bien algunas de las siguientes ubicaciones detallan peligros, amenazas, maravillas y conocimientos por descubrir en su interior, la mayoría son relativamente cortas en extensión, a menudo con bloques de estadísticas para PNJ o monstruos importantes. En la mayoría de los casos, los detalles exactos del diseño, las salas y las recompensas de una ubicación sólo se resumen. ¡Esto te permitirá ajustar y expandir los alrededores como mejor te parezca para que tu campaña de Punta Arena sea tuya!

ENCUENTROS ALEATORIOS

A medida que los PJs exploran, existe la posibilidad de que se tropiecen con algo peligroso. Comprueba si hay encuentros una vez al día, con una probabilidad del 10%. Si ocurre un encuentro, las posibilidades de que tenga lugar por la mañana, tarde, noche o madrugada son iguales.

Bandidos: este grupo de bandidos podría simplemente estar cobrando un pequeño 'impuesto de circulación' (en cuyo caso, probablemente sean miembros del Club del Bunyip) o podrían ser delincuentes más violentos.

Patrulla: éste es un encuentro con 1d4+1 soldados montados a caballo. Por lo general, son miembros de la Guardia de Punta Arena, pero podría ser una patrulla de soldados de Magnimar, una banda de mercenarios en camino de ida o de vuelta a Punta Arena, etcétera. Las patrullas no abordarán a los PJs a menos que obviamente estén involucrados en actividades sospechosas.

Animales salvajes: éste es un encuentro con uno o más animales salvajes, como coyotes, osos, jabalíes, perros salvajes, pumas de pelaje ígneo (usa las estadísticas de un leopardo), glotones o lobos, o incluso con criaturas inofensivas como ciervos, caballos salvajes o aves. Los animales salvajes normalmente evitan a los grupos: si atacan, debería haber una razón (el animal está enfermo, quizás, o tal vez herido, o incluso ha sido entrenado para la violencia por un maestro brutal).

Especial: un encuentro especial es precisamente eso, algo inusual o único. Esto podría ser un encuentro casual con un PNJ de Punta Arena que está haciendo un recado, un encuentro con algo extraño (el rugido de un dragón lejano, o un siniestro pájaro rojo que levanta el vuelo cuando es visto, o unas huellas de pezuñas chamuscadas en una roca, por ejemplo), o un encuentro con una criatura peligrosa asociada con

la región en la que tiene lugar el encuentro. Por ejemplo, un encuentro especial en la floresta de Egan podría ser con una araña gigante, un ettercap, o incluso el mismo Susurrador.

LA BAHÍA DE SOG

Esta bahía poco profunda tiene una notoria reputación de provocar naufragios. Docenas de bancos de arena y peligros ocultos infestan el área, y los mástiles de barcos desafortunados sobresalen de las aguas poco profundas en múltiples lugares. Los barcos se esfuerzan por no acercarse demasiado a la costa, por lo que el cambio de mar a pantano es gradual. Las aguas de la bahía están llenas de garracifas, cangrejos gigantes, erizos gigantes y otros depredadores y carroñeros de las mareas. El más infame de estos depredadores es un enorme pez a quien los lugareños han llamado durante mucho tiempo 'el Viejo Fauces Asesinas'. Muchos afirman haber visto a este pez monstruo marino, pero hasta la fecha nadie ha sobrevivido a un encuentro cara a cara.

EL VIEJO FAUCES ASEINAS

VD 7

PX 3.200

Pargo rojo gigante único

N animal Enorme (acuático)

Inic +6; **Sentidos** sentido ciego 30 pies (9 m), visión en la penumbra; **Percepción** +12

DEFENSA

CA 20, **toque** 10, **desprevenido** 18 (+2 Des, +10 natural, -2 tamaño) **pg** 82 (11d8+33)

Fort +10, **Ref** +11, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +15 (2d8+13 más agarrón)

Espacio 15 pies (4,5 m); **Alcance** 15 pies (4,5 m)

Ataques especiales tragar entero (2d6+12 daño contundente, CA 15, 8 pg), tragar rápido

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 3

Ataque base +8; **BMC** +19; **DMC** 31

Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Reflejos rápidos mejorados, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +26, Percepción +12

LA BANDEJA DEL DIABLO

Los bordes occidentales de la Bandeja del Diablo son lugares conocidos por los Mascapájaros, una pequeña tribu de goblins relativamente no agresivos que habitan en numerosas cavernas a lo largo del borde occidental de la Bandeja. En lo más profundo, se rumorea que el lugar está controlado por bugbears adoradores del diablo que evitan la luz del día, pero salen de las cuevas de noche para encender sus fuegos. Los bugbears tienen poco interés en cooperar entre sí y, en cualquier caso, su presencia se ve ensombrecida por uno de los lugares más notorios del interior de los alrededores: el Foso (consulta la página 88).

LOS COLLADOS

Situados al este de la Bandeja del Diablo, estos tres grupos de colinas pedregosas se conocen colectivamente como los Collados. Nombrados por tres aventureros que exploraron muchos de los rincones, cavernas y antiguas tumbas varisianas aquí antes de que se fundara Punta Arena, los Collados esconden muchos secretos y pequeños complejos ocultos que esperan ser descubiertos.

Hay muchas otras antiguas tumbas varisianas dispersas a través de los Collados que todavía pueden contener sus propios peligros y tesoros, pero un tesoro importante que los PJs pueden rastrear no se encuentra en ninguna mazmorra. Si los personajes logran descifrar el mapa del tesoro propiedad de Veznutt Parooh (ver la Vía al Norte en la página 13), un día de exploración y una prueba con éxito de Supervivencia CD 20 deberían ser suficientes para descubrir cuál de los túmulos varisianos es el 'Gran Oso'. Los PJs deberían encontrar un wyvern o draco u otra criatura peligrosa cuando se aproximaran al lugar, pero una vez que se haya resuelto esa amenaza, sólo tardarán media hora de excavación en desenterrar un gran cofre marino que no estaría fuera de lugar en un barcoluengo ulfen.

El cofre está astutamente cerrado con un cierre en forma de linnorm enrollado, y mientras que los compradores afortunados pueden comprar la llave en el mercado de la población de Punta Arena (consulta la página 42), la cerradura se puede forzar con una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo CD 35. Dentro hay un tesoro escondido por un asaltante ulfen que murió hace muchas décadas, antes de que pudiera regresar para reclamar su alijo oculto: 110 pp, 260 po, un juego de cubiertos de plata deslustrados por valor de 140 po, seis alianzas de boda de oro con un valor de 100 po cada una, y tres artículos robados a compañeros asaltantes asesinados: un *escudo de embestida de acero ligero* +1 con la imagen de un linnorm desenfrenado, un *hacha de batalla* +1 *azote de troles* con un mango envuelto en piel de mamut y llamada 'Destripatroles' en hálido (la cualidad de azote de esta hacha funciona sólo contra los troles, y el daño causado por la misma suprime la regeneración de estos, ya que el daño causado es por fuego) y un *cinturón de constitución poderosa* +2 decorado con patrones enroscados de linnorms luchando.

EL CUENCO DEL DRAGÓN

Esta isla en forma de cuenco es poco más que una serie de crestas pedregosas que rodean un pequeño lago. Los wyverns anidan en cuevas aquí, y los rumores sostienen que un dragón visita el lugar una o dos veces al año por razones desconocidas. De hecho, hasta hace poco, dos dragones negros vivían en las cavernas parcialmente inundadas, accesibles desde el lago de Cuenco del Dragón. El mayor de ellos es la dragona negra Cuernocortado, una criatura brutal con un cuerno menos, que recientemente expulsó a su hermano menor Colmillo Negro de su guarida después de una violenta discusión sobre el reparto del tesoro. Colmillo Negro se instaló en una nueva guarida en los Collados sólo para ser abatido por unos aventureros, para gran diversión de Cuernocortado.

ENCUENTROS EN LOS ALREDEDORES

Carretera/Tierras de labranza	Bosque	Pantano	Colinas/ Escarpadura	Resultado	VD medio	Origen
01-10	01-15	—	01-10	Bandidos	Variable	Variable
11-75	16-25	—	—	Patrulla	Variable	Variable
76-90	26-50	01-20	11-40	Animales salvajes	Variable	Variable
91-92	51-65	21-40	41-55	1d6 goblins	1	Bestiario pág. 166
—	—	41-45	56-60	1 Geco gigante	1	Bestiary 3
—	—	46-55	61-65	1 Serpiente goblin	1	Bestiary 3
—	66-68	56-65	—	1d4 guls	3	Bestiario pág. 177
—	69-70	—	66-75	1 ogro	3	Bestiario pág. 226
—	71-76	66-75	—	1d4 perros goblin	3	Bestiario pág. 234
—	77-80	—	76-80	1 arpía	4	Bestiario pág. 27
—	81	76-80	81	1 fuego fatuo	6	Bestiario pág. 151
93-100	82-100	81-100	82-100	Especial	Variable	Variable

En la actualidad, Cuernocortado pasa gran parte de su tiempo buscando tesoros en las islas más lejanas del golfo Varisiano, especialmente en las ruinas de Xin-Bakrakhan en las laderas más bajas de la isla Rastrillo Hendido, o (gracias a su capacidad para respirar bajo el agua) en las profundidades del golfo Varisiano. Cuernocortado, por supuesto, no nació con ese nombre; su nombre verdadero es Auhlzodrue, pero los demás la conocen desde hace tiempo por el cuerno que le falta, una antigua herida que sufrió en una pelea contra un grupo de matadragones que no tuvieron tanto éxito como los que mataron a Colmillo Negro.

El tesoro del dragón se encuentra en la más profunda de estas cavernas sumergidas, una cámara que también hace las veces de guarida. Los héroes que logren desafiar las defensas de su guarida y derrotar al dragón serán bien recompensados, ya que su tesoro consiste en 60.000 pc, 11.000 pp, 1.300 po, 500 ppt, 10.000 po en variedad de objetos de arte y gemas, una *armadura completa fortificante leve* +1 con el símbolo de la ira thasiloniano, una *espada bastarda* +2 con una empuñadura tallada para parecer dos serpientes enroscadas, una *rompedora* que brilla con luz roja y luce el nombre 'Glotona de sangre' en varisiano, un *bastón de cambio de tamaño* con 7 cargas, un par de *guantes de nadar* y *trepar* hechos de cuero de kraken (cuando están bajo el agua otorgan un bonificador +2 a las pruebas de apresar del portador para mantener una presa), y un sólo rubí del tamaño de un ojo humano con un valor de 12.000 po dentro de una petaca de plata (que vale 50 po) grabada con imágenes de pixis bailando con setas.

CUERNOCORTADO (AUHLZODRUE) VD 14

PX 38.400

Dragona negra vieja (Bestiario, págs. 100-101)

CM dragón Enorme (agua)

Inic +4; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (18 m), visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +25

Aura presencia aterradora (240 pies [73 m], CD 25)

DEFENSA

CA 32, toque 8, desprevenida 32 (+24 natural, -2 tamaño)

pg 225 (18d12+108)

Fort +17, **Ref** +11, **Vol** +15

RD 10/mágica; **Inmune** ácido, parálisis, sueño; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 60 pies (18 m), volar 200 pies (60 m) (mala), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +25 (2d8+13/19-20 más 2d6 ácido), 2 garras +25 (2d6+9), 2 alas +20 (1d8+4), coletazo +20 (2d6+13)

Espacio 15 pies (4,5 m); **Alcance** 15 pies (4,5 m)

Ataques especiales aplastar (2d8+13, CD 25), arma de aliento (línea de 100 pies [18 m], 16d6 ácido, Reflejos CD 25 mitad, utilizable cada 1d4 asaltos), mordisco ácido

Aptitudes sortilegas (NL 18°; concentración +21)

Constante—*hablar con los reptiles*

A voluntad—*crecimiento vegetal, oscuridad*

1/día—*corromper agua*

Conjuros de hechicero conocidos (NL 7°; concentración +10)

3° (5)—*disipar magia, forma bestial I*

2° (7)—*alterar el propio aspecto, comandar muertos vivientes* (CD 15), *localizar objeto*

1° (7)—*alarma, comprensión idiomática, escudo, hechizar persona* (CD 14), *impacto verdadero*

0 (A voluntad)—*detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 10, **Con** 23, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 16

Ataque base +18; **BMC** +29; **DMC** 39 (43 contra derribo)

Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Crítico nauseabundo, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con los críticos

Habilidades Conocimiento de conjuros +24, Intimidar +24, Lingüística +9, Nadar +38, Percepción +25, Saber (arcano) +24, Saber (geografía) +21, Sigilo +13, Tasación +24, Volar +13

Idiomas aklo, acuano, común, dracónico, gigante, thasiloniano, varisiano.

CE respiración acuática, zancada pantanosa

LA CUESTA DE CENIZA

La menor de las dos escarpas de piedra caliza en el área es la Cuesta de Ceniza. A diferencia de la Bandeja del Diablo, la Cuesta de Ceniza es relativamente segura. Los únicos peligros que los exploradores pueden afrontar aquí son bandadas de estirges, o grajos y cuervos extraordinariamente agresivos.

Una razón importante para la seguridad de Cuesta de Ceniza es que con relativa frecuencia es patrullada por una elfa que se considera a sí misma como la guardiana no oficial de Punta Arena. Shalelu Andosana detesta especialmente a los goblins, y cuando no se está relajando en la población o en su cómoda (pero bien escondida) cabaña cerca del centro de la Cuesta de Ceniza, está patrullando otras partes de los alrededores, vigilando las tribus goblins y sus actividades.

Si los PJs se labran una reputación, Shalelu los busca, con la esperanza de averiguar sus objetivos. Prefiere viajar sola, y aunque podría estar de acuerdo en trabajar con los PJs de vez en cuando, un mejor uso para ella es tenerla 'a mano' en caso de que los PJs se vean superados alguna vez. En este caso, puedes hacer que Shalelu aparezca para ayudar o rescatar al grupo cuando las cosas vayan mal dadas.

SHALELU ANDOSANA

Elfa guerrera 2/exploradora 4

CB humanoide Mediano (elfo)

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenida 15 (+4 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +1 natural)

pg 53 (6d10+16)

Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +3; +2 contra encantamientos, +1 contra miedo

Aptitudes defensivas valentía +1

DEFENSA

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada corta de gran calidad +8/+3 (1d6+1/19-20)

A distancia arco largo compuesto +1 +11/+6 (1d8+1/x3)

Ataques especiales enemigo predilecto (goblins +2)

Conjuros de explorador preparados (NL 1º; concentración +2)
1º—resistir la energía

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +6; **BMC** +7; **DMC** 21

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Resistencia, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con una habilidad (Acrobacias)



Habilidades Acrobacias +15, Nadar +10, Percepción +12, Saber (Naturaleza) +8, Sigilo +15, Supervivencia +10
Idiomas común, élfico, goblin

CE empatía salvaje +3, familiaridad con armas, magia élfica, rastrear +2, terreno predilecto (bosque +2), vínculo del cazador (compañeros)

Consumibles de combate contraveneno (2), flechas adormecedoras (10), poción de lentificar veneno, pociones de restablecimiento menor (2), varita de curar heridas leves (25 cargas);

Equipo amuleto de armadura natural +1, arco largo compuesto +1 con 20 flechas, armadura de cuero tachonado +1, capa de resistencia +1, cetros solares (3), cuenta de fogata^{GLA}, cuerda de seda (50 pies [15 m]), espada corta de gran calidad, grilletas, manta de invierno, material de escalada, mochila, odre, pedernal y acero, petate, raciones (4 días), símbolo sagrado de madera de Desna, 8 pp, 2 po

ERMITA DE GRUBBER

Los habitantes de Punta Arena teorizan que leprosos, fantasmas o cosas peores, infestan la isla pero, de hecho, la gente de Ermita de Grubber ha sido esclavizada por un ser sobrenatural y letal conocido como el Obispo Rojo, un hombre polilla clérigo de Pazuzu. El Obispo Rojo desempeñó un papel clave en la corrupción que convirtió a Jervis Stoot en un asesino en serie maniaco, pero esta fue sólo la primera de varias manipulaciones de eventos en la región en pos de un final devastador: una pérdida masiva de vidas que el Obispo Rojo espera que sea suficiente para atraer las atenciones del demonio Uvaglor y transformar las profundidades del Foso, donde Uvaglor fue concebido hace eones, en una brecha entre este mundo y el reino de dicho demonio en el Abismo. La matanza y el sometimiento de Ermita de Grubber no es más que su última atrocidad.

Los aventureros desempeñan un papel específico y especial en el plan del Obispo Rojo, ya que los años de dolor y sufrimiento que ha ingeniado en la región son sólo una parte de lo que necesita para abrir las profundidades del Foso al reino de Uvaglor. Antes de que el Pozo se convierta en el portal que el Obispo Rojo espera ver abierto, una poderosa custodia dejada en las profundidades por Sazzleru, una antigua sacerdotisa del Señor Empíreo Ashava, debe ser destruida. Para gran frustración del Obispo Rojo, las custodias le impiden a él u otras fuerzas del mal hacerlo, y sólo los actos de un grupo de mortales no malignos y poderosos pueden deshacer el antiguo trabajo de Sazzleru.

Y así, el Obispo Rojo espera cultivar un grupo de 'héroes' en la región alentando y fomentando el caos. Una vez que el Obispo Rojo nota que los PJs son lo suficientemente poderosos, aparece ante el grupo y les informa que son sus 'hijos'. Después de todo, fue debido a los terrores que

él fomentó que los PJs ganaron experiencia y se hicieron poderosos. Se compara a la musa del grupo, a su padre e incluso a su dios, y les informa que ahora se han vuelto lo suficientemente poderosos como para resistir los terrores que se encuentran en las profundidades del Foso. Allí encontrarán una poderosa custodia dejada por una sacerdotisa fallecida hace largo tiempo. Si los PJs pueden destruirla, el Obispo Rojo promete que él y todos los que lo sirven abandonarán Punta Arena para siempre. Si los PJs se niegan, les informa que arrasará la población hasta el lecho rocoso, y se asegurará de que todos los que perecen en esta devastación sepan que fue la negativa de los héroes lo que trajo esta condena.

Por supuesto, si los PJs hacen lo que desea el Obispo Rojo, ayudarán al demonio Uvaglor transformando el pozo en un portal a su reino. Fiel a su palabra, el Obispo Rojo y sus seguidores

dejarán en paz Punta Arena, pero quienes sirven a Uvaglor traerán más devastación a la Costa Perdida que la que un simple sacerdote de Pazuzu jamás podría causar.

EL OBISPO ROJO

VD 15

PX 51.200

Hombre polilla varón clérigo de Pazuzu 11 (*Bestiario* 2 pág. 170)
CN humanoide monstruoso Mediano

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +28

DEFENSA

CA 30, toque 18, desprevenido 22 (+6 armadura, +7 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 229 (20 DG; 11d8+9d10+131)

Fort +16, **Ref** +16, **Vol** +23

Resiste electricidad 10; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m) (buena)

Cuerpo a cuerpo *espada larga sacrilega* +3 +21/+16/+11/+6
(1d8+3/19-20 más 2d6 contra el bien) o 2 garras
+19 (1d6)

Ataques especiales canalizar energía negativa 9/
día (CD 21, 6d6), mirada distorsionadora de la mente

Aptitudes sortilegas de hombre polilla (NL 12°;
concentración +18)

Constante—*contorno borroso*

A voluntad—*desorientar*, *detectar pensamientos* (CD 18),
sonido fantasma (CD 16)

3/día—*asesino fantasmal* (CD 20), *caminar por la
sombra* (CD 21), *imagen mayor* (CD 19), *invisibilidad
mayor*, *modificar recuerdo* (CD 20), *pesadilla* (CD 21),
sugestión (CD 19)

1/día—*agente del destino*, *bruma mental* (CD 21), *doble
engañoso*, *ofuscar videncia*, *proyectar imagen* (CD 22)

Aptitudes sortilegas de clérigo (NL 11°; concentración +21)

A voluntad—*ilusión del maestro* (11 asaltos/día)

13/día—*arco relampagueante* (1d6+5 electricidad),
imitador (11 asaltos)

Conjuros de clérigo preparados (NL 11°; concentración +21)

6°—*geas/empeño*, *relámpago zigzagante*^o (CD 26),
sanar, *tormenta pestilente*^{um} (CD 26)

5°—*aliento de vida* (CD 25), *casa sepulcra*^{ha} (CD 25),
cambio de Plano (CD 25), *marca de la justicia*, *ofuscar
videncia*^o

4°—*confusión*^o (CD 24), *curar heridas críticas* (2), *maldecir
terreno*^{ha}, *martillo del caos* (CD 24), *recado*

3°—*círculo mágico contra el bien*, *curar heridas graves*
(2), *disipar magia* (2), *forma gaseosa*^o, *hablar con los
muertos* (CD 23)

2°—*campanas fúnebres* (CD 22), *curar heridas moderadas*
(3), *inmovilizar persona* (CD 22), *invisibilidad*^o,
oscuridad, *silencio* (CD 22)

1°—*curar heridas leves* (4), *fatalidad* (CD 21), *niebla de
obscurecimiento*^o, *reloj de la muerte*, *santuario* (CD 21)

0 (A voluntad)—*detectar magia*, *luz*, *remendar*, *sangrar* (CD 20)

D conjuro de dominio; **Dominios** Aire, Superchería

EL OBISPO ROJO

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 24, Con 22, Int 17, Sab 30, Car 22

Ataque base +17; BMC +24; DMC 35

Dotes Ataque en vuelo, Canalización selectiva, Demoníaco Obediencia, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Maniobras ágiles, Pericia en combate, Soltura con las armas (espada larga), Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +23, Conocimiento de conjuros +26, Intimidar +19, Percepción +28, Saber (ingeniería) +13, Saber (local) +13, Saber (los Planos) +16, Saber (religión) +16, Sigilo +19, Volar +28

Idiomas común, infracomún (no puede hablar), silvano; telepatía 100 pies (30 m)

CE cambiar forma (gaviota roja o halcón, forma bestial II), elegido de Pazuzu, posesión, tentación verdadera

Consumibles de combate anillo de fatalidad aplazada^{GJA};

Equipo brazaletes de armadura +6, cinturón de poder físico +2 (Des, Con), diadema de sabiduría inspirada +6, espada larga sacrílega +3

HABILIDADES ESPECIALES

Elegido de Pazuzu (Ex) Como uno de los sacerdotes elegidos de Pazuzu, el Obispo Rojo lleva encima una gran cantidad de equipo poderoso: su VD se ha incrementado en 1 como resultado. También puede cambiar de forma a voluntad para adoptar la forma de una gaviota roja o un halcón.

EL ESTANQUE DE BISTON

Llamado así por un excéntrico druida varisiano que vivió aquí toda su vida, este estanque recoge la convergencia del arroyo de la Comadreja y el río Turandarok (que es más grande). Los goblins a menudo pescan a lo largo de la costa oriental, y la choza en ruinas que una vez sirvió como hogar de Biston todavía se encuentra en la costa occidental, supuestamente encantada por el espíritu del viejo druida. Estas historias pierden credibilidad frente a la actitud inusualmente hostil de los coyotes, lobos, jabalíes y otros animales salvajes que habitan en el área. El estanque en sí es relativamente poco profundo y está bien surtido con truchas y lenguados de agua dulce.

Las historias de que la casa de Biston está encantada son totalmente ciertas. El fantasma de Biston persiste en el área, y aunque es poco probable que se manifieste inmediatamente cuando se acerca un grupo, su presencia se puede notar en la forma en que la vida silvestre local parece particularmente hostil. Cualquier animal salvaje que se encuentre en esta área será mucho más propenso a atacar que a huir, pero generalmente comenzará un encuentro simplemente gruñendo o amenazando a los intrusos. El propio Biston era muy querido por la vida silvestre de la región, y son su angustia y su desesperación lo que está agitando a los animales. Si el fantasma de Biston consigue el descanso, la vida silvestre en la región volverá a su comportamiento normal en un día.

En vida, Biston era una especie de misántropo, y su actitud hosca ayudó a asegurar que los lugareños rara vez lo visitaran. Si los PJs preguntan en la población o si intentan recordar lo que pueden haber oído ellos mismos, una prueba con éxito

de Diplomacia o de Saber (local) CD 20 revela que Biston no tenía amigos en la población, y que la última vez que alguien recuerda haberlo visto con vida en una de sus raras visitas a Punta Arena para comprar suministros fue hace 15 años. Si el resultado de la prueba supera la CD objetivo en 10, el PJ oye o recuerda en particular que Biston estaba ansioso por rastrear un elemento mágico llamado *caldero de hervir*^{UE}.

Biston fue asesinado por uno de los comerciantes más indignos de Punta Arena: Aliver Podiker. Cuando Biston visitó la tienda de Aliver y le pidió un *caldero de hervir*, Aliver le dijo que no tenía ninguno en ese momento, pero que podía pedir uno a Magnimar y que se lo entregaran al final de la semana. Biston le pagó a Aliver en monedas de platino en el momento, y al hacerlo selló su destino.

Aliver pensó que un hombre que pagaba en platino podría tener más riqueza escondida en su remota choza. Cuando llegó el caldero, Aliver lo cubrió con veneno de bilis de dragón, y cuando lo entregó poco después, Biston quedó rápidamente incapacitado por el veneno. Aliver acabó con el indefenso druida con su propia daga y le robó. Como no quería levantar sospechas al tratar de vender la muy reconocible armadura de Biston, cargó el cadáver con piedras y hundió el cuerpo y la armadura en el estanque cercano antes de regresar a casa. Se guardó para sí mismo el *caldero de hervir*.

El crimen de Aliver fue casi perfecto, y nadie sospecha de él en la muerte de Biston. Pero el propio Biston recuerda, y si los PJs investigan la región, no debería pasar mucho tiempo antes de que se manifieste ante ellos. Cuando lo hace, aúlla de rabia, su garganta se abre con un ectoplasma rojo manando de la herida. No ataca a primera vista, sino que grita: “¡Mi caldero! ¡Se llevó mi caldero! ¡El gordo alquimista se llevó mi caldero y mi vida!”. La muerte de Biston ha dejado a su fantasma traumatizado y confundido, y si los PJs no le prometen en 5 asaltos o menos ayudarlo a buscar su caldero, se impacienta y ataca. Dependiendo de cómo interactúen los PJs con él, puede dar pistas adicionales. Si alguien le habla en druídico al fantasma, repentinamente se calma durante algunos asaltos. Sus ojos se llenan de tristeza, mira a la persona que le habló en druídico y dice: “Fue Podiker quien me mató, y es Podiker quien debe pagar”, y luego se desvanece; el fantasma no volverá a manifestarse durante 24 horas, y durante ese tiempo la vida silvestre local se mantendrá en calma.

Para que Biston descanse, los PJs deben llevar a Podiker ante la justicia por el asesinato o devolver el *caldero de hervir* prometido al cuerpo de Biston, que ahora se encuentra en el centro del estanque. Encontrar el esqueleto en el lodazal requiere una prueba con éxito de Percepción CD 25 mientras se está cerca del centro del estanque, donde el agua está en su punto más profundo (apenas 15 pies [4,5 m] de profundidad). *Detectar magia* puede ayudar en esta búsqueda, ya que el cuerpo todavía viste la muy reconocible *armadura de cuero* +1 de Biston, con la parte delantera adornada con el símbolo de la Fe Verde.

BISTON

VD 7

PX 3.200

Humano viejo fantasma antiguo druida de la Fe Verde 7
CN muerto viviente Mediano (humano, incorporeal)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +12

DEFENSA

CA 13, toque 10, desprevenido 13 (+3 armadura, +2 Des, -2 desvío)
pg 63 (7d8+28)

Fort +7, **Ref** +0, **Vol** +9

Aptitudes defensivas incorporal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (9 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo toque corruptor +5 (7d6 Fort CD 15 mitad)

Ataques especiales telecinesis (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 7, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 18, **Car** 14

Ataque base +5; **BMC** +3; **DMC** 15

Dotes Conjuración en combate, Dureza, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar varita, Iniciativa mejorada

Habilidades Artesanía (alquimia) +12, Disfraz +9, Engañar +9, Percepción +12, Saber (Naturaleza) +14, Sigilo +8, Supervivencia +16, Trato con animales +12, Volar +6

Idiomas común, druídico, élfico, goblin, varisiano

LA FLORESTA DE EGAN

Este bosquecillo crece a lo largo del abrigo de Cuesta de Ceniza, una gruesa maraña de pinos que otrora fue propiedad de un excéntrico local llamado Egan, que prohibió cualquier limpieza de tierra para la agricultura. Aunque Egan murió hace mucho tiempo, las arañas gigantes que infestan su floresta permanecen muy vivas.

Hoy la floresta tiene la reputación de ser el lugar predilecto de un misterioso monstruo que muchos de los padres de Punta Arena usan para mantener a sus hijos a raya. Conocida como el Susurrador, esta criatura ha ganado fama en los últimos cinco años, después de que un grupo de aventureros intentaran buscar el tesoro enterrado (e inexistente) de Egan. Solo un aventurero sobrevivió, y sus relatos, proferidos con los ojos desorbitados, sobre haberse perdido en el bosque arraigaron en el corazón de Punta Arena. Mientras perseguía al grupo, algo murmuraba a medias frases de hambre a medida que atrapaba a los miembros de su grupo en el dosel superior mediante lazos y trampas colocados con astucia.

El aventurero hace mucho que se recuperó de la dura experiencia y abandonó Varisia por completo, aunque el Susurrador aún habita en la floresta. La criatura es un ettercap particularmente vocal cuyos talentos para acechar presas y colocar trampas le han ganado su reputación. Los personajes que buscan en el bosque pueden incluso encontrar la guarida del Susurrador, un lugar horrible donde todos los que ha capturado han sido colgados como marionetas de cuerdas de seda de araña. Muchos de estos cuerpos aún se aferran a piezas de equipo y tesoros por lo que, si los PJs logran sobrevivir a las atenciones del Susurrador y de las arañas que comanda, podría valerles la pena correr el riesgo. Entre estos tesoros se encuentra una *daga +2 retornante Menuda de hierro frío*, sostenida por las manos muertas de

un desafortunado ladrón: esta daga fue robada del Arsenal de Savah (ver página 20), y ésta recompensará bien su devolución.

Hoy en día, algunos padres han comenzado a disciplinar a los niños desobedientes con rimas espeluznantes acerca del Susurrador a la hora de acostarse. La siguiente rima morbosa es uno de los versos más repetidos sobre este 'coco' local.

El Susurrador está en el techo, ¿oyes sus gruñidos?

El Susurrador está en las paredes, ¡quiere comerte los huesos!

El Susurrador está en tu habitación, y pasará allí la noche, está bajo tu cama, ¡y pronto notarás su mordisco!

Así que haz caso a papá y mamá, jovencito: y no rechistes, ¡O abrirán la puerta de par en par y lo dejarán entrar!

EL SUSURRADOR

VD 5

PX 1.600

Ettercap macho pícaro 2 (*Bestiario*, pág. 141)

NM aberración Mediana

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 17, toque 15, desprevenido 12 (+4 Des, +1 esquiva, +2 natural)
pg 53 (6 DG; 4d8+2d8+26)

Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +5

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +8 (1d6+4 más veneno), 2 garras +8 (1d4+4)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, telaraña (+8 a distancia, CD 16, 4 pg), trampas, veneno (CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 19, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +4; **BMC** +8; **DMC** 23

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Acrobacias +13, Artesanía (trampas) +15, Percepción +10, Sigilo +16, Tasación +7, Trepar +21

Idiomas común

CE encontrar trampas +1, talentos de pícaro (sigilo rápido)

LA FLORESTA GARRAPATA

Aunque este bosque es conocido por sus garrapatas gigantes, los habitantes principales de este largo y estrecho bosque de pinos, abetos y secoyas son los jabalíes. Como resultado, la floresta es un coto de caza popular entre los habitantes más ricos de Punta Arena.

Igual que en los Collados, un tesoro enterrado aguarda su descubrimiento en la floresta Garrapata, pero el mapa de este tesoro está oculto más inteligentemente que el otro, y se esconde dentro de un libro a la venta en el Goblin Curioso (ver página 31). Seguir este mapa del tesoro hasta su destino requiere 2d4 horas de exasperante navegación de puntos de referencia difíciles, lo que requiere una prueba con éxito de Supervivencia CD 15.

El tesoro en sí fue escondido aquí por uno de los antepasados de Titus Scarnetti, una mujer llamada Ezanna que se sintió culpable por la traición que su tío Alamon cometió contra los varisianos locales. Dentro del cofre enterrado se encuentra una breve nota en que la autora se disculpa ante el lector por las atrocidades cometidas por su tío, así como unas escrituras: estas escrituras sirven como documento de propiedad legal de uno de los primeros edificios construidos en Punta Arena: el molino Scarnetti (ver página 39). Si bien Titus seguramente se burlará y se enfadará ante estas escrituras, sólo se tardará una semana en que los jueces de Magnimar verifiquen la escritura y que se cumpla el último deseo de su moribunda propietaria de que la propiedad pase al varisiano que encuentre el tesoro.

Además de la nota y la escritura, Ezanna escondió 450 po, un broche de plata y perlas que contenía la foto de su esposo (que era uno de los Scarnetti que murieron durante la traición de Alamon), y un *anillo de protección* +2 con la inscripción “Ezanna— Mi amor”.

LA FLORESTA MUSGOSA

Los árboles de la floresta Musgosa tienden a ser secoyas y pinos, lo que resulta en un suelo del bosque mucho más abierto que en la floresta Ortiga, que está mucho menos poblada, al norte. Los principales habitantes de la floresta Musgosa son goblins. Estos goblins no son una sola tribu, sino una colección de familias extensas goblins que conforman el mayor grupo de goblins de los alrededores de Punta Arena. Actualmente, los goblins de la floresta Musgosa consisten en treinta y cuatro familias diferentes de diversos tamaños. Desde las más pequeñas formadas por sólo unos pocos goblins (con los Lenguas de babosa como los más pequeños de entre los pequeños) hasta la tribu más grande: los infames Gugmuts. Dirigido por el mismísimo Gran Gugmut, un goblin inusualmente alto y musculoso que dice haber tenido una goblin por madre y un jabalí por padre, la familia Gugmut suma casi tres docenas de individuos. Por supuesto, sólo una cuarta parte de los Gugmuts están realmente relacionados con el Gran Gugmut, y los otros son goblins ‘adoptados’ por la tribu tras una ceremonia de adoctrinamiento bastante agotadora que involucra animales con los ojos vendados, bolsas de abejas, ropa hecha de vides espinosas y hongos especiales cocidos en un rancio estofado.

Entre los Lenguas de babosa y los Gugmuts, las otras tribus de la floresta Musgosa pelean y compiten entre sí por el poder y el territorio. Las nuevas familias se alzan y las viejas caen con cierta regularidad, pero entre la floresta Musgosa hay algunos clanes incondicionales que han perdurado durante años. Los Gugmuts son los más prominentes, pero también existen otros, como los infames Colmillos sangrientos.

Hay una región de la floresta Musgosa conocida como el Bastión Hambriento. Las plantas carnívoras que crecen en este largo y húmedo tramo del noreste de la floresta Musgosa son

notorias entre los goblins, ya que es un lugar que, a pesar de su buen juicio, tienen dificultades para ignorar. Todo tipo de plantas carnívoras viven en esta suerte de pantano, incluidos voraces mohos mucilaginosos^{B2}, brozas movezizas, droseras gigantes^{B6} que desprenden olor a pescado podrido y pepinillos (un aroma que la mayoría de los goblins no pueden resistir) e inmensas flores de cripta^{B6}.

A más profundidad en la floresta se encuentran los Collados Perdidos, colinas densamente boscosas que los goblins de la floresta Musgosa prefieren evitar. En ciertas noches, cuando no hay niebla y la luna es nueva, se pueden avistar fogatas en los más bajos de dichos collados, y las figuras que saltan y bailan en ellos dan credibilidad a los cuentos goblins de que hay hombres lobo viviendo en la región. La verdadera fuente de peligro en los Collados Perdidos proviene de Issandra, la sacerdotisa bruja elfa. Cuida un pequeño santuario dedicado a la adoración de

Lamashtu bajo uno de los más altos de los collados. La sacerdotisa bruja prefiere ir y venir a través de un portal que une su santuario interior a un santuario distante en Katapesh, donde Issandra es casi adorada por una tribu de gnolls esclavistas. Periódicamente, trae grupos de gnolls a la región para ayudarla en los rituales (y son estas criaturas, no los hombres lobo, cuyas fogatas en la cima han preocupado a los goblins), pero por ahora sólo está vigilando la región. Sabe que el Obispo Rojo quiere abrir un portal en el Foso hasta el reino de Uvaglor (ver la Ermita de Grubber en la página 81), y si determina que el hombre polilla se está acercando a su objetivo, podría ponerse en contacto con los PJs, explicando que, en tal caso, el enemigo de tu enemigo puede ser tu aliado. No tiene ningún deseo de ver pruebas de la antigua alianza de su diosa con una criatura vulgar como Pazuzu una vez más en este mundo, y aunque es una sádica maligna, su ayuda podría ser lo que un grupo desesperado necesita para oponerse a las maquinaciones del Obispo Rojo.

ISSANDRA	VD 14
PX 38.400	
Elfa explorador 5/bruja 10 (<i>Guía del jugador avanzada</i> , pág. 38)	
CM humanoide Mediano (elfo)	
Inic +5; Sentidos visión en la penumbra; Percepción +22	
DEFENSA	
CA 27, toque 17, desprevenida 21 (+7 armadura, +1 Des, +5 desvío, +1 esquivia, +3 natural)	
pg 177 (15 DG; 5d10+10d6+110)	
Fort +12, Ref +12, Vol +10; +2 contra encantamientos	
Aptitudes defensivas libertad de movimiento; Inmune sueño	
ATAQUE	
Velocidad 30 pies (9 m)	
Cuerpo a cuerpo <i>khopesh de perdición de humanos</i> +2	
16/+16/+11 (1d8+11/18-20), maza ligera de perdición humana +1 +15 (1d6+8)	



ISSANDRA

Ataques especiales enemigo predilecto (elfos +2, humanos +4), maleficios (agonía [10 asaltos], asolar [100 pies 30 m], hechizar [2 pasos, 3 asaltos], disfraz [10 horas], vuelo [caída de pluma a voluntad, levitar 1/día, volar 10 minutos/día], curación [curar heridas moderadas])

Conjuros de explorador preparados (NL 2º; concentración +4)
1º—*alarma, resistir energía*

Conjuros de bruja preparados (NL 10º; concentración +13)
5º—*debilidad mental* (CD 18), *polimorfarse funesto* (CD 18),
4º—*poder divino, puerta dimensional, tentáculos negros*
3º—*disipar magia, arma mágica mayor, rayo relampagueante* (CD 16), *aguas de Lamashtu* (*Book of the Damned*)

2º—*campanas fúnebres* (CD 15), *curar heridas moderadas, fuerza de toro, inmovilizar persona* (CD 15), *telaraña* (CD 15)

1º—*curar heridas leves* (CD 14), *orden imperiosa* (CD 14), *rayo de debilitamiento* (CD 14), *sirviente invisible*
0 (A voluntad)—*cuchichear mensaje, detectar magia, sangrado* (CD 13), *toque de fatiga* (CD 13)

Patrón fuerza

ESTADÍSTICAS

Fue 16, Des 20, Con 20, Int 17, Sab 14, Car 8

Ataque base +10; BMC +13; DMC 30

Dotes Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (khopesh), Dureza, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Familiar mejorado, Golpe arcano, Pericia en combate, Resistencia

Habilidades Conocimiento de conjuros +21, Disfraz +14, Nadar +7, Percepción +22, Saber (arcano) +16, Saber (local) +13, Saber (religión) +18, Volar +23

Idiomas abisal, común, élfico, goblin, varisiano

CE bendecido por Lamashtu, empatía salvaje +4, familiar de bruja (quásit llamado Yrogmak), familiaridad con armas, magia élfica, rastrear +2, terreno predilecto (subterráneo +2), vínculo del cazador (compañeros)

Equipo amuleto de armadura natural +3, anillo de protección +1, camisote de mallas de mithril +3 ilusorio, cinturón de poder físico +4 (Des, Con), *khopesh de azote de humanos* +2, *maza ligera* +1 de azote de humanos, símbolo sagrado de hueso de Lamashtu

HABILIDADES ESPECIALES

Bendecida por Lamashtu (Ex) Issandra ha recibido un bonificador permanente +2 a su Fuerza, Destreza y Constitución como resultado de su abuso de las aguas de Lamashtu.

LA FLORESTA ORTIGA

Al norte de la floresta Musgosa se encuentra la floresta Ortiga, un bosque frustrantemente enmarañado cuya densa maleza a menudo alberga densos parches de ortigas. Mientras que los árboles de la floresta Musgosa crecen altos y majestuosos, los que se encuentran al norte de carretera de la Costa Perdida en la floresta Ortiga son más bajos y comparten gran parte de su espacio de crecimiento con marañas de ortigas y yerbajos espinosos. La densa maleza de la floresta Ortiga la convierte

en una de las regiones menos exploradas de los alrededores de Punta Arena.

Dos lugares destacables en la floresta Ortiga son en realidad lugares ubicados a lo largo de los acantilados densamente boscosos que dominan el golfo Varisiano: la Cima del Cardo y la Guarida de Tiruvinn.

La Cima del Cardo

Antaño, durante el apogeo de Thassilon, varias inmensas estatuas del Señor de las Runas Karzoug se alzaban a lo largo de la frontera de su nación. Hoy, estas estatuas se han derrumbado. Una de las inmensas cabezas de estatua caídas se posó aquí en el borde de la floresta Ortiga. Visible desde el mar, pero de difícil acceso debido a las traicioneras rocas y arrecifes que se extienden a lo largo de la Costa Perdida muchos kilómetros al norte de Punta Arena, el extraño hito conocido como la Cima del Cardo ha sido durante mucho tiempo el dominio de una tribu de goblins particularmente violenta, la misma tribu responsable (con la ayuda de una despreciable exiliada llamada Nualia) de la devastadora Incursión Mariposa.

Los goblins de Cima del Cardo fueron eliminados por los héroes en respuesta a esa incursión, dejando el lugar abandonado. Muchas otras tribus goblins intentaron establecerse con entusiasmo en el lugar, ya que la mazmorra y la empalizada de su corona son considerados lugares de primera clase para los suyos, pero una y otra vez, extraños sucesos y espeluznantes fantasmas expulsaron a los goblins.

La fuente de estas apariciones no es otra que el inquietante espíritu del jefe Arrancaepitas. Anterior líder de los goblins de la Cima del Cardo, Arrancaepitas fue abatido por unos aventureros, pero sin embargo no descansa en paz. Con el tiempo, el goblin se alzó de entre los muertos como un caballero sepulcral, alimentado por energías abisales latentes dejadas por las potentes ofrendas calcinadas y siniestros rituales que su antigua aliada Nualia realizó en el santuario subterráneo de la Cima del Cardo. Como un caballero sepulcral, Arrancaepitas pasó varios años desahogando su ira en esos dungeons, saliendo de las profundidades tan solo para hacer alguna que otra carnicería o al menos para asustar a los goblins que se atrevían a instalarse arriba. Pero ahora la ira de Arrancaepitas se ha enfriado lo suficiente como para que finalmente pueda volver a centrar su atención de nuevo en el exterior. Después de un viaje a las Tumbas de los Indigentes, donde tomó el control de algunos guls, Arrancaepitas comenzó a construir su tribu de nuevo, utilizando a los guls para infectar a los goblins capturados. Cuando estos esbirros esclavistas sucumben a la fiebre del gul, se alzan aún más voraces de lo que eran en vida. Arrancaepitas se acerca al momento en que su tribu de guls goblins sea lo suficientemente poderosa como para sentirse seguro de marchar sobre Punta Arena una vez más, y esta vez no se quedará en casa, ¡sino que liderará la carga!

ARRANCAEPITAS

VD 6

PX 2.400

Goblin varón caballero sepulcral guerrero 5 (*Bestiario*, pág. 166, *Bestiary* 3)

NM muerto viviente Pequeño

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +9

Aura aura sacrílega (30 pies [9 m], CD 15)

DEFENSA

CA 24, toque 13, desprevenido 22 (+7 armadura, +2 Des, +4 natural, +1 tamaño)

pg 67 (5d10+35)

Fort +9, **Ref** +5, **Vol** +6 (+1 contra miedo)

Aptitudes defensivas rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **RD** 10/mágica; **Inmune** electricidad, frío, fuego, rasgos de muerto viviente; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *rajaperros* +1 +15 (1d4+10/19-20 más 1d6 fuego) o golpetazo +7 (1d3+4)

Ataques especiales canalizar destrucción (1d6 fuego), dominio de los muertos vivientes (25 DG, CD 15), entrenamiento en un arma (hojas ligeras +1), estallido devastador (2d6 fuego, CD 15, 3/día)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 14, **Con** —, **Int** 14, **Sab** 12, **Car** 17

Ataque base +5; **BMC** +8; **DMC** 20

Dotes Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Dureza, Especialización con un arma (*rajaperros*), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (*rajaperros*), Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +11, Montar +20, Percepción +9, Sanar +6, Sigilo +16, Trato con animales +11; Modificadores raciales +4 a Montar, +4 a Sigilo

Idiomas abisal, común, goblin

CE armadura de caballero sepulcral, entrenamiento en armadura 1, montura fantasmal, revivificación ruinosa (fuego)

Equipo *coraza* +1, *rajaperros* +1 (*Advanced Race Guide*)

La Guarida de Tiruvinn

La dragona negra Cuernocortado no es el único dragón notable que habita en los alrededores de Punta Arena pero, en todo caso, el dragón de bronce Tiruvinn es aún más solitario y reservado. Habita en una cueva marina sin entradas sobre la superficie, cuya boca submarina se encuentra bajo los acantilados en el extremo norte de la floresta Ortiga, y antaño Tiruvinn se relacionaba con los viajeros de Varisia con más frecuencia que en la actualidad. Con la invasión de la civilización, en particular como la representa Punta Arena, Tiruvinn se ha esforzado por mantenerse en las sombras. Sabe de la existencia de Cuernocortado y sospecha que, con el tiempo, la dragona negra no podrá resistirse a atacar Punta Arena, y es frente a tal evento que Tiruvinn espera revelarse. Mientras tanto, de vez en cuando se pone en contacto con aventureros u otros lugareños extraños que llaman o atraen su atención. Solo uno de los habitantes de Punta Arena sabe la verdad sobre el dragón: Ameiko Kaijitsu, quien se encontró con el dragón en forma humana al principio de su carrera de aventuras y lo impresionó al ver a través de su disfraz. Los dos se hicieron amigos, y aunque no pasan tiempo juntos a menudo,

a Tiruvinn le parece secretamente divertido y orgulloso que su amiga nombrara su taberna en su honor, en cierto modo.

TIRUVINN

VD 13

PX 25.600

Dragón de bronce macho adulto (*Bestiario*, pág. 106-107)
pg 184

LA FLORESTA SUSURRANTE

Sólo el extremo norte de este gran bosque se entromete en el interior de Punta Arena. La floresta Susurrante se extiende a lo largo de gran parte de la Costa Perdida, y sus imponentes secoyas son un humilde testimonio de la gracia de la Naturaleza. Las historias sobre ruinas thassilonianas ocultas, tanto de Shalast como de Bakrakhan, a menudo atraen a los aventureros a estos bosques, pero la mayoría son víctimas de los lobos, buggbears y matones que acechan a los intrusos.

Cuanto más se acerca uno a Magnimar, más cae el dominio de estos bandidos en la mucho más organizada Sociedad Vela de Junco, una especie de gremio de salteadores de caminos que es el cerebro de muchos de los robos y actividades delictivas a lo largo de la carretera de la Costa Perdida. La Sociedad Vela de Junco está dirigida por una mujer encantadora y falsa llamada Miiior Duvanti, que opera desde una sede oculta cerca de la población de Magnimar. Los simpatizantes korvosanos ansiosos por apoyar e incluso aumentar los peligros del robo en Varisia occidental fundaron originalmente la sociedad (uno de los muchos intentos de Korvosa por socavar la estabilidad de su principal rival regional), e incluso los grupos de bandidos locales más pequeños no entienden completamente sus metas. Últimamente, lo mismo se puede decir de sus partidarios korvosanos, ya que la Sociedad Vela de Junco busca cada vez más el anonimato y la independencia para perseguir sus propios objetivos sin ser manipulada o dirigida por los intereses de la distante población.

Sin embargo, aquí, en el interior de Punta Arena, el más activo de los grupos de bandidos actuales está compuesto universalmente de unos insatisfechos y desaliñados conocidos como los Chicos de Skrunter. Dirigidos por su epónima Melgur Skrunter, una mujer que pasó algún tiempo trabajando para Jasper Korvaski en la Liga Mercantil de Punta Arena, estos bandidos se especializan en tácticas de emboscada, entrando como una tromba para sobresaltar y asustar a los comerciantes antes de que puedan reunir la valentía de contraatacar. Los Chicos de Skrunter, como la propia Melgur, ladran más que muerden y, si se enfrentan a una oposición incluso semicompetente, se dispersarán, sólo para curar su ego herido, volver a reunirse y planificar su próximo atraco o robo.

MELGUR SKRUNTER

VD 3

PX 800

Humana exploradora 2/pícaro 2
CN humanoide Mediano (humano)

Inic +4; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenida 14 (+4 armadura, +4 Des)
pg 34 (4 DG; 2d8+2d10+10)

Fort +5, Ref +10, Vol +0

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga +4 (1d8+1/19-20)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+1/x3)

Ataques especiales ataque furtivo +1d6, enemigo predilecto (humanos +2), estilo de combate (tiro con arco)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 10, **Car** 13

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 18

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Engañoso, Soltura con un arma (arco largo)

Habilidades Acrobacias +9, Diplomacia +6, Disfraz +8, Engañar +8, Intimidar +6, Juego de manos +9, Nadar +6, Percepción +5, Saber (local) +4, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +9, Supervivencia +5, Trato con animales +6, Tregar +6

Idiomas común

CE empatía salvaje +3, encontrar trampas +1, rastrear +1, talentos de pícaro (entrenamiento en armas)

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*, *poción de pasar sin dejar rastro* (2); **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad (+1 Fue) con 4 flechas *adormecedoras* y 20 flechas, *armadura de cuero tachonado* +1, espada larga, 32 po

LA FLORESTA DE ZANCA

Extendiéndose algo más de una milla a lo largo de la Costa Perdida a menos de una hora de caminata al este de la población de Punta Arena, la floresta de Zanca es bien conocida como el dominio de los goblins Siete Dientes. Pero estos bosques son más que los terrenos pisoteados de una laboriosa tribu de goblins: animales salvajes, perros goblins y más de unos pocos bugbears asesinos habitan dentro de los límites de este bosque.

Compuesta principalmente de pinos y árboles de eucalipto, en la floresta de Zanca se entrecruzan docenas de sendas de caza, o como muchos lugareños las conocen, 'rutas de goblins', a menudo utilizadas por los goblins Siete Dientes. La propia floresta no tenía nombre hasta hace apenas una década, cuando un matón szarni algo notorio llamado Vyron Jethezme (a) 'Zanca' huyó de Punta Arena hacia el bosque después de apuñalar al amante de su hermana en una pelea callejera. Zanca vivió en el bosque durante varios años, convirtiéndose en una especie de leyenda local entre quienes viajaban por el norte de la carretera de la Costa Perdida y entre los goblins Siete Dientes, ya que era lo bastante hábil como para emboscar a viajeros y goblins por igual, ya fuera por suministros o simplemente por diversión. Sin embargo, después de tres años, las emboscadas de Zanca se acabaron, lo que llevó a muchos a sospechar que finalmente había emboscado algo más capaz de contraatacar. Sin embargo, el nombre caló, y hasta el día de hoy, supuestos 'avistamientos de Zanca' afloran periódicamente entre los cazadores y tramperos locales.

EL FOSO

En la antigüedad, mucho antes del surgimiento de Azlant, durante la era casi mítica conocida por los eruditos como la Era de la Creación, Lamashtu y Pazuzu se reunieron por primera vez y descendieron a un mundo en el Plano Material para disfrutar de una vida breve pero violenta de apasionados devaneos en el reino mortal. El resultado de esta unión blasfema permaneció inactivo en el mundo hasta que finalmente emergió durante la Era de la Angustia para conquistar a los varisianos cuando aún empezaban a recuperarse de su esclavitud bajo el gobierno de Thassilon y la devastación de la Gran Caída. Este infernal era Uvaglor, un vrock que tenía un tercer ojo único en la frente que le permitía entrever destellos del futuro, y el enorme desgarró que dejó en el paisaje se conocería como el Foso.

Uvaglor finalmente fue derrotado por una sacerdotisa de Ashava llamada Sazzleru y desterrado a una prisión en el Maelstrom, pero el Foso siguió siendo una maldición. Sabiendo que dejar el Foso sin custodia podría resultar en una herida devastadora entre los mundos, Sazzleru realizó magia mayor para tejer una custodia en los tramos más profundos del Foso que contuviera la infección abisal dejada tanto tiempo atrás, asegurándose de que nadie que sirviera a dicho reino pudiera deshacer su trabajo. Sin embargo, pese a esta custodia, las energías malignas en el Foso seguían influyendo en las cosas, atrayendo a sectarios y monstruos de todo tipo a sus profundidades, el más notorio de los cuales (aunque en absoluto el más poderoso) ganaría mala fama como el Diablo de Punta Arena.

Las cuevas, complejos y cámaras construidos en los muros del Foso a lo largo de los siglos constituyen el dungeon más complicado y extenso de los alrededores de Punta Arena. Este dungeon no está diseñado para ser explorado de una sola vez, sino que es un lugar donde los aventureros vuelven una y otra vez a medida que ganan poder. Cerca del borde del Foso, los desafíos son apropiados para los grupos de los niveles más bajos, pero a medida que uno se adentra en las profundidades, los peligros aumentan significativamente.

El Foso en sí tiene una forma aproximadamente circular, y mide 50 pies (15 m) de diámetro. Sus bordes son lisos y marcados, y han resistido siglos de erosión. Incluso un examen superficial sugiere que el Foso no es una fisura natural. Una capa permanente de niebla se extiende 50 pies (15 m) hacia abajo, bloqueando constantemente la vista de sus profundidades. Los sondeos han revelado que tiene 150 pies (45 m) de profundidad, una medida precisa, aunque a menudo, si uno deja caer una cuerda de dicha longitud en el Foso, algo invisible la agarra y tira de ella.

Un explorador valiente ciertamente podría levitar o volar por las paredes del Foso, pero los aventureros más sabios aprovechan los entrecruzados salientes, escaleras y asideros tallados que sirven como escaleras que descienden serpenteando a lo largo de sus paredes internas. Aquí y allá, entradas a las cuevas brindan acceso a complejos de dungeons que se extienden desde el Foso; hay 11 entradas

en total; sólo las cuatro primeras están ubicadas por encima de la línea de niebla. Los dungeons a los que conducen estas cuevas se describen brevemente a continuación.

Las cuatro cavernas superiores han sido reclamadas por una tribu de goblins, dos grupos enfrentadas de pueblos oscuros y un laberinto de canijos y gremlins. Por debajo de la línea de niebla, los habitantes se vuelven más peligrosos e incluyen un hechicero draña exiliado llamado Ziondriel, un reino de hongos gobernado por Yizularun, la reina de los hongos^{B6}, una cábala de derros que han descubierto un antiguo laboratorio de clonación thassiloniano, y una maraña de monstruos parecidos a gusanos al servicio de los neotélidos de Denebrum. El dominio de Yizularun es de particular importancia, ya que en lo más profundo de este dungeon se encuentra una puerta mágicamente cerrada que ella nunca ha podido abrir, una puerta tallada con la runa Siédrica. Ésta es la puerta que la misteriosa llave de Ilsoari puede abrir (consulta la Academia Turandarok en la página 35), pero los fabulosos misterios thassilonianos que yacen más allá son realmente desconocidos.

La novena entrada a la cueva está ubicada a sólo 30 pies (9 m) del suelo del Foso, un extenso complejo antaño usado por los creadores de constructos thassilonianos, ahora reclamado por una tribu de trogloditas liderada por un hombre serpiente clérigo de Ydersius llamado Vizmivool. En lo más profundo de estas cuevas hay áreas que ni siquiera Vizmivool ha podido explorar, ya que aquí todavía funcionan los constructos de relojería. Una cámara profunda tiene una compleja puerta cerrada mediante una cerradura mágica que puede ser abierta por la canción que canta el pájaro cantor de relojería que Vorvashali Voon espera reconstruir (ver La serpiente Emplumada en la página 53). Las dos últimas entradas de cueva están en el suelo del Foso. La primera de estas da a una caverna húmeda, llena de moho, que es nada menos que la guarida del Diablo de Punta Arena (*Guía del mundo del mar Interior*, pág. 312), mientras que la otra se abre a un antiguo templo dedicado al Señor demoníaco Kabriri. Esta mazmorra es ahora el dominio del ghastr alquimista Kanker. Este complejo de templos es el mayor de los dungeons del Foso y, sin embargo, sigue sin ser el peligro más profundo.

El suelo del Foso tiene una talla antigua, inmensa y compleja colocada allí por la sacerdotisa Sazzleru para evitar que la ubicación genere un portal al Abismo similar a los que crearon la Herida del Mundo. Esta custodia sólo puede ser eliminada por poderosos mortales que no sean de por sí agentes voluntarios del Abismo, pero el método exacto por el cual se podría llevar a cabo semejante tarea lo dejamos a tu elección. Ciertamente, dicha gesta debería evitarse, a no ser que los PJs crean que no tienen otra opción tras oír los crueles ultimátums del Obispo Rojo (ver la Ermita de Grubber en la página 81). Si se retira la custodia, el Foso en sí se vinculará con el reino abisal del Descabellado Príncipe Uvaglor, un vrock único y poderoso cuyas atenciones traerán gran congoja a la tierra. Ver *Revised demons* para más detalles sobre Uvaglor.

KANKER

VD 12

PX 19.200

Ghastr varón alquimista 10 (*Bestiario*, pág. 177, *Guía del jugador avanzada*, pág. 32)

CM muerto viviente Mediano

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

Aura hedor (10 pies [3 m], CD 18, 1d6+4 minutos)

DEFENSA

CA 29, toque 18, desprevenido 24 (+5 armadura, +3 desvío, +5 Des, +6 natural)

pg 175 (12d8+121)

Fort +18, **Ref** +18, **Vol** +13

Aptitudes defensivas evasión, resistencia a la canalización +2;

Inmune rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo *mangual ligero*



KANKER

conductivo +2 +14/+9 (1d8+6), mordisco +10 (1d6+2 más parálisis y enfermedad), garra +10 (1d6+2 más parálisis) o mordisco +15 (1d6+2 más parálisis y enfermedad), 2 garras +15 (1d6+2 más parálisis)

A distancia bomba +16/+11 (5d6+5 fuego)

Ataques especiales bomba 15/día (5d6+5 fuego, CD 20), parálisis (1d4+1 asaltos, CD 18)

Extractos de alquimista preparados (NL 10º; concentración +15)

4º—*niebla vitriólica*^{UM}, *toque de limo*^{UM} (CD 19)

3º—*acelerar*, *desplazamiento*, *forma bestial I*, *volar*

2º—*detectar pensamientos* (CD 17), *falsa vida*, *invisibilidad*, *resistir energía*, *ver lo invisible*

1º—*anticipar el peligro*^{UM} (CD 16), *disfrazarse*, *escudo*, *identificar*, *negar aroma*^{GA} (CD 16), *ojo de bombardero*^{GA}, *retirada expeditiva*

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 25, **Con** —, **Int** 21, **Sab** 16, **Car** 24

Ataque base +8; **BMC** +12 (+14 a derribo); **DMC** 32 (34 contra derribo)

Dotes Competencia con arma marcial (mangual ligero), Derribo mejorado, Dureza, Elaborar poción, Golpe vital, Lanzar cualquier cosa, Pericia en combate, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +19, Artesanía (alquimia) +20, Conocimiento de conjuros +20, Disfraz +22, Intimidar +22, Nadar +6, Percepción +18, Saber (arcano y religión) +20, Saber (dungeons) +11, Sigilo +12, Tregar +9

Idiomas abisal, aklo, común, infracomún, necril, varisiano

CE alquimia (artesanía alquímica +10), alquimia rápida, descubrimientos (bomba explosiva, bombas rápidas, bombas precisas [5 casillas], curación espontánea^{UM}, bomba de racimo^{UM}), mutágeno (+4/-2, +2 armadura natural, 100 minutos), uso de venenos

Equipo anillo de evasión, anillo de protección +3, armadura de cuero tachonado +2, capa de resistencia +4, libro de fórmulas de alquimista, mangual ligero +2 *conductivo*^{UE}, 517 po

LOS PÁRAMOS

Los páramos que se extienden a lo largo de gran parte de los alrededores consisten en suelos pedregosos y de mala calidad. El más septentrional de estos es el Páramo de Ceniza, un tramo de tierras bajas que se inclina gradualmente hacia el oeste en dirección al Salto de la Saga. En el extremo opuesto de la marisma Tocón de Salmuera, desde el Páramo de Ceniza, se encuentra el Páramo Desolado, una franja de tierra de mayor altitud que, según se dice, está infestada por guls bajo su estéril extensión. El Páramo de la floresta Surrante, el más grande de los tres, se encuentra al sureste, y a menudo está envuelto en niebla durante el día. Perros goblin, lobos, huargos y cosas peores cazan aquí, y a menudo se desplazan al norte para cazar el ganado de las tierras de labranza periféricas.

PERCHA DEL CUERVO

Esta cordillera irregular de colinas accidentadas está decorada aquí y allá por bosquesillos aislados de eucaliptos y pinos. No

mucha gente vive aquí, aparte de animales salvajes relativamente inofensivos, aunque en los últimos tiempos, los cuervos que dan nombre a las colinas parecen inusualmente ruidosos y agresivos. Se sabe que una pequeña tribu de goblins conocida como los Mascapájaros habita en los confines meridionales de Percha del Cuervo, que se elevan entre la carretera de la Costa Perdida y la Bandeja del Diablo, mientras que las colinas del norte contienen la famosa torre en ruinas conocida como Guardia del Cuervo. La torre originalmente estaba destinada a servir como prisión, pero su construcción cesó poco después de que se fundara Punta Arena. Los dungeons que hay debajo de la torre han albergado a varios delincuentes a lo largo de las décadas, los primeros de los cuales fueron una banda de enanos adoradores de Droskar que expandieron los dungeons bajo la torre antes de sucumbir a la locura tras haber sido expuestos a extrañas influencias de un cristal púrpura que desenterraron. Desde entonces, muchos otros han hecho de Guardia del Cuervo su hogar, el más reciente un vil sacerdote llamado Thelsikar que fue derrotado por los mismos héroes que mataron al dragón Colmillo Negro. Si bien ningún otro delincuente ha reclamado el lugar, el extraño cristal púrpura que hay en el corazón del segundo nivel sigue latiendo, emitiendo su siniestra llamada para atraer a otra persona de mente cruel para causar estragos. De hecho, este cristal es un genio shaitan llamado Aurzadni que ha pasado eones atrapados en esta forma inmóvil, enterrado aquí por un enemigo muerto hace mucho tiempo, que viajó lejos de Katapesh para asegurarse de que sus aliados nunca encontrarán a Aurzadni. Así enterrado, Aurzadni permaneció consciente pero incapaz de afectar al mundo, y se volvió loco mucho antes de que finalmente fuera sacado a la luz por la excavación de los duérgar. Ahora, el genio atrapado puede vivir indirectamente a través de los actos criminales de aquellos a quienes influye. Si los PJs logran descubrir y derrotar al shaitan maldito, encontrarán un gran tesoro en las salas cercanas de sus anfitriones pasados, incluida una pequeña ala de relojería, otro componente del pájaro cantor que Voon espera reconstruir (ver La serpiente Emplumada en la página 53).

LA PIRA

Los antiguos varisianos de la región utilizaron este promontorio para muchos rituales, incluido su Festival anual de las Mariposas, pero la Pira no se ha utilizado tanto desde la fundación de Punta Arena. En los últimos meses, un hombre que se ha hecho particularmente famoso a lo largo de la carretera de la Costa Perdida ha establecido su residencia secreta en una estrecha cueva que se encuentra en la mitad del acantilado, bajo la Pira. Este hombre viste de colores atrevidos (es particularmente aficionado a los rojos y naranjas) pero es increíblemente sigiloso. Se dirige a grupos que tienen afiliaciones con lanzadores de conjuros arcanos, ignorando el dinero y el arte cuando hay artículos mágicos y libros de conjuros que robar. Autodenominado el Canalla Carmesí, este singular ladrón ha desconcertado especialmente a la población de Galduria, donde la recompensa por su captura alcanzó hace poco las 2.000 po. En realidad, el Canalla Carmesí es un dhampiro que huyó de Ustalav después de escapar de la prisión en Caliphaz. Se ha

preocupado por no robar a nadie en un radio de un día de viaje de Punta Arena, y nunca usa sus extravagantes colores en la población; hasta ahora, nadie se ha dado cuenta de que el bandido habita aquí, pero si le preocupara que su secreto saliera a la luz, el Canalla Carmesí haría todo lo que estuviera en su mano por silenciar la filtración tan rápida y despiadadamente como fuera posible.

EL CANALLA CARMESÍ

VD 5

PX 1.600

Dhampiro varón magus 5/pícaro 1 (*Bestiario 2*, pág. 83; *Ultimate magic*)

LM humanoide Mediano (dhampiro)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +9

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+4 armadura, +4 Des)

pg 41 (6d8+11)

Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +4; +2 contra enfermedades y efectos enajenadores

Aptitudes defensivas afinidad por la energía negativa;

Resiste resistencia a la muerte en vida

Debilidades sensibilidad a la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada ropera de gran calidad +4 (1d6/18-20)

Ataques especiales arcanos de magus (magia sin moverse), ataque furtivo +1d6, combate con conjuros, impacto de conjuro, recordar conjuros, reserva arcana (+2, 4 puntos)

Aptitudes sortilegas (NL 1°; concentración +3)

3/día—*detectar muertos vivientes*

Conjuros de magus preparados (NL 5°, concentración +7)

2°—*alterar el propio aspecto, contorno borroso, partículas rutilantes* (CD 14)

1°—*grasa* (CD 13), *imagen silenciosa* (CD 13), *retirada expeditiva, rociada de color* (CD 13), *salto*

0 (a voluntad)—*luces danzantes, mano del mago, marca arcana, rayo de escarcha*

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 18, **Con** 11, **Int** 14, **Sab** 8, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 17

Dotes Dureza, Engañoso, Golpe arcana, Persuasivo

Habilidades Acrobacias +12, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +8, Disfraz +10, Engañar +10, Intimidar +8, Juego de manos +12, Percepción +9, Saber (local) +6, Sigilo +12

Idiomas común, necril, varisiano

CE encontrar trampas +1, resistir consunción de niveles

Consumibles de combate pociones de infligir heridas leves (3, cada una con la etiqueta 'poción de curación'); **Equipo** camisote de mallas de mithril, *capa de resistencia* +1, espada ropera de gran calidad, libro de conjuros, ropa colorida por valor de 60 po, *sombrero de disfraz*, 30 po

EL POZO DEL ESPERANZADO

Este hito consiste en una torre de piedra de 30 pies (9 m) de altura con un interior que desciende a un pozo de 100 pies

(30 m) de profundidad que termina en un profundo estanque. Todo tipo de monstruos habitan en las cámaras inundadas de abajo, incluida una tribu de skum y una tribu ligeramente mayor de acechadores sin rostro que han sido alterados quirúrgicamente para respirar agua. Ambas tribus están gobernadas por un aboleth albino llamado Vorimorath que llegó a la región a través de túneles sumergidos, atraído por la promesa de extraños tesoros thassilonianos en las profundidades inundadas.

Hoy, Vorimorath, conocido por sus esbirros como el 'Fantasma Profundo', gobierna un pequeño imperio en el complejo de dungeons que hay bajo el Pozo del Esperanzado. Todo el lugar está inundado, y los que quieren explorarlo deben lidiar primero con este hecho. Vorimorath ha terminado recientemente de estudiar el significativo número de esculturas y depósitos de conocimiento mágicamente impermeabilizados del complejo, que antaño fue un laboratorio oculto bajo el agua de una transmutadora llamada Mazmiranna (quien con el tiempo abandonaría este complejo para convertirse en la quinta Señora de las Runas de la Avaricia). Ansioso por encontrar nuevos descubrimientos thassilonianos, Vorimorath ha estado enviando a sus skum y a agentes acechadores sin rostro a otros lugares: los skum a lugares del golfo Varisiano y a los acechadores sin rostro a incursiones, disfrazados de aventureros humanoides, a ubicaciones como el Foso.

El complejo bajo el Pozo del Esperanzado es un lugar peligroso que explorar, ya que Vorimorath ha restaurado muchos de los antiguos guardianes y custodias thassilonianas de sus cámaras, y se enorgullece de su habilidad y poder en lo relativo a las antiguas tradiciones de los Señores de las Runas. Un río submarino conecta la caverna más profunda de aquí con la Bahía de Sog (consulta la página 77), pero Vorimorath no duda en usar su magia para salir del pozo mediante el vuelo y la transformación para explorar el mundo sobre 'piernas humanas' de vez en cuando.

EL RÍO TURANDAROK

El río Turandarok dista de ser de la vía fluvial más grande de Varisia, y no es ni mucho menos la más transitada, pero es de las más misteriosas. Aunque es utilizado por los habitantes de Punta Arena como fuente de agua, por sus numerosos lugares de pesca y como método para transportar madera desde los lugares de tala en la floresta Garrapata o los márgenes de la floresta Musgosa, pocos se dan cuenta hoy en día de que cuanto más río arriba se va, más extraño y misterioso se vuelve.

Los varisianos de la región lo sabían. La palabra 'Turandarok' se traduce libremente como 'Ruta desde ninguna parte' ya que, aunque la desembocadura del río y la ruta a través del interior de Punta Arena están bien cartografiadas, nadie puede decir honestamente que ha seguido el río hasta su fuente (una traducción más literal de la palabra podría ser 'Río sin principio', pero la mayoría de traductores optan por la versión más poética mencionada anteriormente). Entre la tradición oral de los varisianos, hay un gran misterio en torno al nacimiento del Turandarok, uno que durante mucho tiempo

han aprendido a aceptar e ignorar, y la ruta corriente arriba está plagada de peligros.

El Turandarok fluye a lo largo del límite sur de la floresta Musgosa mientras serpentea hacia el este desde el interior de Punta Arena, para luego trazar una ruta perezosa a través de la vasta extensión oriental del este del páramo de la floresta Susurrante. Después de aproximadamente 50 millas (80 km) a vuelo de pájaro (una distancia más cercana a 100 [160 km] a lo largo del sinuoso cauce del río), el Turandarok fluye hacia las Colinas Tímidas, una región densamente boscosa que cubre 200 millas cuadradas (518 km²). Ningún otro río fluye a través de las Colinas Tímidas, por lo que la fuente del Turandarok debe estar allí.

Cuando se fundó Punta Arena, varios grupos de exploradores buscaron la fuente del río, para gran consternación de los varisianos locales. Algunos de los que lo intentaron hablaron de sueños extraños, visiones espeluznantes y sonidos inquietantes desde los tramos aparentemente en niebla perpetua del páramo de la floresta Susurrante. Los ataques de fuegos fatuos, la vida silvestre extrañamente agresiva, y los destellos de amigos y enemigos que se fueron hace tiempo erosionaron aún más la resolución de quienes dieron media vuelta antes de llegar a las Colinas Tímidas. De los pocos que lograron llegar a aquellos bosques, incluso menos regresaron, y los que lo hicieron guardan silencio sobre lo que experimentaron allí, unidos en la convicción de que después de todo no hay necesidad alguna de encontrar la fuente del río.

Con el tiempo, el interés por encontrar la fuente disminuyó. Después de todo, no se podía obtener ningún beneficio económico real, y el curso del río pasa por pocos lugares de interés. De vez en cuando, uno o dos exploradores sienten la necesidad de ponerse a prueba; los que no desaparecen, a menudo regresan con secuelas mentales, amnésicos o cosas peores: el Sanatorio de Habe alberga la última víctima de este tipo (ver la página 82).

La verdad de lo que se esconde en las Colinas Tímidas está más allá de la capacidad de desenmarañar de incluso los más duros aventureros, ya que esta remota extensión de desierto ha sido el dominio primordial de una poderosa criatura, misteriosa y malvada llamada susurrador^{B6} durante más tiempo del que la humanidad lleva habitando la región. Tiene poco interés en expandir su dominio más allá de las colinas, pero quienes se atreven a entrar en el denso bosque deben considerarse afortunados por escapar con el cuerpo y la mente intactos.

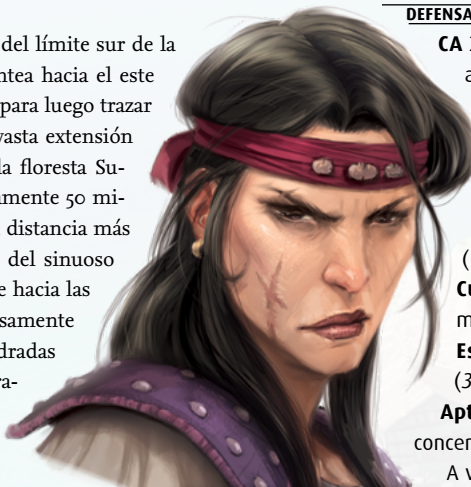
VORIMORATH, EL FANTASMA PROFUNDO

VD 9

PX 6.400

Variante de aboleth transmutador 7 (*Bestiario*, pág. 8)
LM aberración Grande (acuática)

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



MELGUR SKRUNTER

Aura nube de mucosa (5 pies [1,5 m]), CD 17)

DEFENSA

CA 26, toque 14, desprevenido 23 (+4 armadura, +3 Des, +2 desvío, +8 natural, -1 tamaño)

pg 110 (13 DG; 6d8+7d6+59)

Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +12

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo 4 tentáculos +10 (1d6+4 más transformación legamosa)

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

Aptitudes sortilegas de aboleth (NL 16°; concentración +20)

A voluntad—*espejismo arcano* (CD 19), *imagen persistente* (CD 19), *imagen programada* (CD 20), *muro ilusorio* (CD 18), *pauta hipnótica* (CD 16), *proyectar imagen* (CD 21), *velo* (CD 20)

3/día—*dominar monstruo* (CD 23), *pauta hipnótica acelerada* (CD 16)

Aptitudes sortilegas de transmutador (NL 7°; concentración +12)

8/día—*puño telecinético* (1d4+3 contundente)

Hechizos preparados de transmutador (NL 7°, concentración +12)

4°—*puerta dimensional* (2), *volar prolongado* (2)

3°—*alterar el propio aspecto prolongado* (2), *disipar magia*, *ralentizar* (CD 18), *rayo relampagueante* (CD 18)

2°—*alterar el propio aspecto* (3), *ceguera/sordera* (CD 17), *levitar*, *toque desfigurante*^{UM} (CD 17)

1°—*armadura de mago*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (CD 16), *reducir persona* (2, CD 16), *sirviente invisible*, *toque de torpeza*^{GJA} (2, CD 16)

0 (A voluntad)—*abrir/cerrar*, *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *mano del mago*, *toque de fatiga* (CD 15)

Especialización thassiloniana transmutación; **Escuelas opuestas** encantamiento, ilusión

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 20, **Sab** 15, **Car** 19

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 27 (no puede ser derribado)

Dotes Abstención de materiales, Apresurar aptitud sortilega (pauta hipnótica), Ataque natural mejorado (tentáculos), Conjurar en combate, Golpe arcano, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos

Habilidades Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +21, Engañar +17, Nadar +27, Percepción +18, Saber (arcano) +21, Saber (dungeons) +21, Saber (historia) +20

Idiomas aboleth, aklo, acuano, común, infracomún, thassiloniano, varisiano

CE mejora física (+2 Fue), vínculo arcano (anillo de protección +2)

Equipo anillo de escudo mental, anillo de protección +2

EL RISCO DEDALERA

Este risco ha sostenido una antigua casa señorial junto al mar llamada mansión Dedalera desde que ésta fuera construida en el 4624 RA, pero una serie de tragedias dejaron el lugar abandonado durante muchos años. Conocida hoy como 'la Desazón', el lugar está supuestamente encantado. La decrepita mansión fue recientemente explorada por un grupo de héroes poco después de la Incursión Mariposa, durante la cual rastrearon y acorralaron a un fantasma llamado el Desollador que había estado asolando la región. Desde entonces, la casa ha estado tranquila: los héroes afirmaron haber exorcizado a los espíritus inquietos que habitaban en su interior, y la propiedad de la casa ha vuelto a la ciudad de Magnimar, puesto que no se ha localizado ningún heredero para la propiedad. A lo largo de los años, Magnimar ha bajado repetidamente el precio de la casa, pero nadie quiere comprar el lugar; Actualmente está en sólo 2.000 po (si los PJs compran el edificio, la decisión sobre si la mansión sigue estando encantada se deja en tus manos).

SALTO DE LA SAGA

Los viejos cuentos varisianos relatan la trágica historia de la joven Bevanaka, que encontró una cana en su cabellera y buscó a una vieja bruja en pos de un elixir de belleza. La bruja le dio la poción, pero le advirtió que los efectos sólo durarían mientras no se enamorara. Durante muchos años, Bevanaka vivió como una mujer solitaria pero hermosa, hasta el día en que su soledad fue demasiado y se enamoró de un joven. Bevanaka envejeció en un abrir y cerrar de ojos, pero esperaba que su verdadero amor aún la amara. Pero, ¡ay!, estaba equivocada. Horrorizado por su repentino envejecimiento, el joven la rechazó. En un ataque de desesperación, Bevanaka se tiró desde los acantilados que pasaron a conocerse como el Salto de la Saga. Desde entonces, estos acantilados han sido un lugar popular tanto para los jóvenes amantes que se escabullen y profesan su amor como para los suicidios.

Hoy en día, un grupo de contrabandistas liderados por un ilusionista llamado Marley Jekkers ha establecido su residencia en las cuevas marinas bajo el Salto de la Saga. Marley ha adoptado el nombre de Bevanaka, afirmando ser la vengativa mujer reencarnada en un nuevo cuerpo. Los contrabandistas de Marley se han aliado con el Club del Bunyip, pero sus relaciones se han vuelto tensas, y el líder del Club del Bunyip Jubrayl Vhiski podría simplemente contratar a los PJs para dirigirse a Salto de la Saga y hacer lo que puedan por convencer a Marley de que se vaya de la región (ver el Escondite del Club del Bunyip en la página 70).

MARLEY JEKKERS (A) BEVANAKA

Humana ilusionista 5



MARLEY JEKKERS

NM humanoide Mediano (humano)

Inic +2; Sentidos Percepción -1

DEFENSA

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

pg 30 (5d6+10)

Fort +2, Ref +3, Vol +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +3 (1d4/19-20)

Aptitudes sortilegas de ilusionista (NL 5º; concentración +8)

6/día—rayo cegador

Conjuros de ilusionista preparados

(NL 5º, concentración +8)

3º—escritura ilusoria (CD 17), imagen

mayor (CD 17), sugestión (CD 16)

2º—flecha ácida, imagen múltiple,

invisibilidad (2)

1º—alarma, armadura de mago, disfrazarse, hechizar

persona (CD 14), rociada de color (CD 15)

0 (a voluntad)—cuchichear mensaje, detectar magia,

salpicadura de ácido, sonido fantasma (CD 14)

Escuelas opuestas evocación, nigromancia

ESTADÍSTICAS

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

Ataque base +2; BMC +2; DMC 14

Dotes Conjuración en combate, Dureza, Fabricar varita, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con conjuros (ilusión), Voluntad de hierro

Habilidades Disfraz +7, Engañar +7, Inutilizar mecanismo +7, Lingüística +7, Nadar +5, Oficio (marinero) +7, Saber (arcano) +8, Saber (local) +11, Tasación +8

Idiomas acuano, común, goblin, mediano, shoanti, varisiano

CE prolongar ilusiones (+2 asaltos), vínculo arcano (daga)

Consumibles de combate varita de desplazamiento (10 cargas), varita de proyectil mágico (NL 5º, 22 cargas), varita de imagen silenciosa (27 cargas); Equipo daga, tinta con plomo para escritura ilusoria (3 a 50 po cada una), 146 po

SANATORIO DE HABE

Un alienista adinerado llamada Erin Habe es el propietario y administrador de este hospicio de ladrillo de tres pisos, más conocido como Refugio del Alivio Piadoso. Recientemente, Erin cayó bajo la influencia de un nigromante elocuente, pero cuando los héroes llevaron al nigromante ante la justicia, Erin se arrepintió y juró mantener su sanatorio centrado en la curación en lugar de aprovecharse de sus ocupantes. Hasta el momento, ha cumplido su palabra y sus pacientes actuales están bien cuidados.

Una recién llegada al sanatorio es una joven particularmente molesta llamada Auberta Korantai (N humana exploradora 3) que dice oír voces que susurran entre los árboles y la hierba que se balancea al viento. Habe está particularmente intrigado por

las afirmaciones de Auberta, ya que parecen coincidir con ciertos relatos de exploradores en los primeros días de Punta Arena que buscaron las fuentes del río Turandarok, la misma región en la que Auberta afirma haberse perdido durante un mes antes de entrar en la población con sus extrañas historias. Erin ha llegado a creer que algo extraño habita río arriba, pero no tiene tiempo para alejarse de sus responsabilidades de aquí e investigar.

Mientras tanto, ha hecho todo lo posible para que Auberta se sienta cómoda. Cuando se pone demasiado nerviosa, Erin calma sus nervios permitiendo que la mujer juegue con un pequeño y extraño mecanismo de cuerda que produce melodías mudas y discordantes, que alivian los temores de Auberta. Un PJ que vea este dispositivo y tenga éxito en una prueba de Saber (arcano) CD 20 lo reconoce como un mecanismo de cuerda para una pequeña criatura de relojería: es, en verdad, el núcleo de cuerda del pájaro cantor de relojería que Vorvashali Voon busca (ver la Serpiente Emplumada en la página 53). Erin no está ansioso por entregar el dispositivo a los PJs, alegando que lo encontró en venta en un puesto de la calle en Magnimar hace años y lo compró en un arrebato. Si los PJs hablan con Auberta, deberán esperar uno de los raros momentos de lucidez de la mujer. Un día, ella y su amiga Aylen Rass decidieron hacer senderismo por el río Turandarok y buscar su nacimiento. Auberta no conserva recuerdos de la caminata, todo lo que recuerda después de que ella y Aylen partieran es tambalearse hasta Punta Arena muchos días después, cubierta de pequeñas heridas sangrantes, apretando la camisa ensangrentada de Aylen contra su pecho y gritando sobre el 'sin rostro tras la niebla'. Se angustia si alguien intenta interrogarla más y recae en estado semicatónico, murmurando oraciones cortas a Desna una y otra vez para mantenerla a salvo de los susurros en la hierba y las ramas que crujen.

Auberta sufre de una combinación de amnesia y esquizofrenia provocada por su terrible experiencia. Si los PJs pueden curarla (esto requiere *restablecimiento mayor* o magia similar) o si simplemente le proporcionan a Erin cualquier juguete musical de cuerda común (como una de las cajas de música de bolsillo en venta en la Serpiente Emplumada), Erin les da el mecanismo de cuerda de forma gratuita como agradecimiento. Sin embargo, aunque curada, Auberta no conserva recuerdos de lo que pasó río arriba.

ERIN HABE

Humano experto 4

LN humanoide Mediano

Inic +1; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

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

pg 25 (4d8+4)

Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo daga de gran calidad +5 (1d4+1/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 12, **Con** 10, **Int** 15, **Sab** 9, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones),

Soltura con una habilidad (Engañar), Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (sastrería) +9, Averiguar intenciones +9, Diplomacia +6, Engañar +9, Juego de manos +8, Oficio (alienista) +6, Percepción +6, Saber (local) +9, Sanar +6

Idiomas común, shoanti, varisiano

Consumibles de combate pociones de curar heridas leves (2); **Equipo** armadura acolchada +1, daga de gran calidad, grilletos de gran calidad

LAS TIERRAS DE LABRANZA

Las tierras de labranza al sur de Punta Arena son relativamente seguras, pero los agricultores siempre tienen problemas con la vida silvestre local o con varios peligros locales, en particular goblins o canijos.

El más reciente grupo de bandidos de los alrededores se ha establecido en una granja abandonada, en el extremo sureste de las tierras de labranza. Este grupo se formó cuando Kaye Tesarani, madama de la Gatita Feérica (ver página 52), se enteró de que un portero que trabajaba para ella en el burdel, un hombre asqueroso pero carismático llamado Ludrik, había envenenado los pensamientos de los otros guardias. Los tres hombres ya eran resentidos exiliados de las Tierras de los Reyes de los Linnorm, y Ludrik jugó con las inseguridades de sus iguales. Cuando Kaye descubrió hace poco que Ludrik se estaba volviendo más inapropiado y agresivo con los hombres y mujeres que trabajaban en la Gatita, despidió a los cuatro bárbaros. Ludrik estaba a punto de comenzar una pelea cuando Kaye usó su *varita de asustar* contra los bárbaros, que optaron por huir de la población.

Ludrik y sus colegas todavía no han actuado contra Punta Arena o el tráfico en la Carretera de la Costa Perdida, pero lo harán pronto. Mientras tanto, han estado cazando, tatuándose las espaldas con imágenes macabras de costillas expuestas, y planeando su venganza no sólo contra la Gatita Feérica, sino contra todo el mundo en Punta Arena por diversos desaires imaginarios a sus frágiles egos. Los tres bárbaros que trabajan para Ludrik son todos de 3^{er} nivel; el propio Ludrik se detalla a continuación.

LUDRIK

VD 4

PX 1.200

Humano bárbaro (bárbaro salvaje^{GI}) 5

CM humanoide Mediano (humano)

Inic +4; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 10 (+4 Des, +2 esquivas)

pg 48 (5d12+10)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +2; bonificador de moral +1 contra veneno

Aptitudes defensivas coraje desnudo +1, esquivas asombrosas mejoradas

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo mandoble +1 +8 (2d6+4/19-20)

Ataques especiales furia (13 asaltos/día), poderes de furia (golpe poderoso +2, pies ligeros +5 pies [1,5 m])

ESTADÍSTICAS

Fue 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 13

Ataque base +5; BMC +7; DMC 23

Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Poderío intimidante, Voluntad de Hierro

Habilidades Acrobacias +4 (+8 al saltar), Engañar +6, Intimidar +11, Percepción +7, Sigilo +9, Supervivencia +7

Idiomas común

CE movimiento rápido

Consumibles de combate *poción de agrandar persona*, *poción de curar heridas leves* (3), *poción de piel robliza* +2 (3); **Equipo** *mandoble* +1, 4 ppt, 10 po

TOC"Ñ DE SALMUERA

Si bien Tocón de Salmuera es una región relativamente pequeña, está fantásticamente cubierta de vegetación. Dados los frecuentes tramos de pantanos fangosos y las serpenteantes vías fluviales, moverse por el pantano es un proceso agotador y frustrante. Como resultado, nunca se ha explorado por completo, y muy pocos de los lugareños de Punta Arena visitan el lugar, aparte de algunos pescadores y herbolarios que nunca se aventuran lejos del Nuevo sendero del pescado a medida que serpentea a través de la parte norte del pantano. La presencia de monstruos en el pantano, entre los cuales se encuentra una tribu de goblins conocida como los Lamesapos, sólo repele la exploración ociosa. El pantano también es el hogar de sabandijas gigantes (particularmente arañas), garracifos y serpientes venenosas, pero sus tres habitantes más infames son el misterioso monstruo del río Empapado (un engendro pecaminoso que escapó de las catacumbas de la ira bajo Punta Arena), la vieja bruja Megus (que lleva muerta muchos años), y Vorka (una goblin caníbal muy temida por los Lamesapos).

LOS TRES CORMORANES

Tres islotes sobresalen de las olas aquí, con sus cimas sopor-tando bosques en miniatura de eucaliptos y cipreses. Un pequeño grupo de arpías habita entre estos árboles, pero aparte de atormentar periódicamente a los goblins, estos monstruos no se meten en los asuntos del continente. Las arpías están dirigidas por Seru, una criatura de voz suave pero cruel, que disfruta atormentando a sus víctimas con falsas promesas de escapatoria si le entretienen con una historia o un chiste que nunca antes haya oído. Tanto si el cuento de una víctima es nuevo para él como si no, Seru inevitablemente les dice: "Lo siento, amor, pero eso ya lo he oído antes" antes de que él y sus cuatro hermanas ataquen y luego se alimenten de la desventurada víctima.

Las arpías tienen sus nidos en lo más alto de los Tres Cormoranes, y es aquí donde se pueden ver pruebas de su crueldad, como la amplia gama de cuerpos esparcidos por el claro entre sus nidos arbóreos. Los personajes que investigan estos cuerpos descubren que las arpías no se molestan en despojar a los muertos de sus tesoros; después de todo, los cadáveres ya están desparramados en sus dominios, ¿por qué molestarse? Entre los muertos hay dos cuerpos en particular que los PJs podrían encontrar de particular interés. El primero



de ellos es el cadáver muy deteriorado de un hombre llamado Darsus Lorgen, que puede ser identificado por el libro de cuero metido en su cómoda mochila; este es el contacto desaparecido de Vorvashali Voon en Puerto Enigma (ver La serpiente Emplumada en la página 53). El otro es el cadáver del pobre Ardam Anker, el mercader mediano al que Seru sacó recientemente de su campamento y cuyos compañeros han ofrecido en el Ciervo Blanco una recompensa a cambio de información sobre su paradero (ver la página 12); a pesar de su muerte, los medianos cumplen su promesa y pagan la recompensa si el cuerpo les es devuelto. A tu discreción, otros desaparecidos de la región también podrían terminar aquí.

SERU

VD 7

PX 3.200

Arpia varón hechicero 5 (*Bestiario*, pág. 27)

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +9

DEFENSA

CA 20, toque 15, desprevenido 15 (+4 armadura, +5 Des, +1 natural)

pg 84 (12 DG; 7d10+5d6+29)

Fort +6, **Ref** +11, **Vol** +9; +2 contra veneno

Resiste electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m), volar 80 pies (24 m) (regular)

Cuerpo a cuerpo daga +1 +15/+10 (1d4+2/19-20), 2 garras +14 (1d4+1)

Ataques especiales canción cautivadora, garras (1d6+1,

tratado como armas mágicas, 8 asaltos/día)

Conjuros de hechicero conocidos (NL 5°; concentración +10)

2° (5/día)—*alterar el propio aspecto, fuerza de toro, rayo abrasador*

1° (8/día)—*armadura de mago, causar miedo* (CD 16),
convocar monstruo I, hechizar persona (CD 16),
proyector mágico

0 (A voluntad)—*atontar* (CD 15), *cuchichear mensaje, llamada* (CD 15), *prestidigitación* (CD 15), *salpicadura de ácido, sonido fantasma* (CD 15)

Linaje abisal

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 20, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 21

Ataque base +9; **BMC** +10; **DMC** 25

Dotes Abstención de materiales, Conjuración en combate, Dureza, Golpe arcano, Gran fortaleza, Gran fortaleza mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Disfraz +9, Engañar +12, Interpretar (canto) +10, Lingüística +2, Percepción +9, Volar +12

Idiomas aurano, común, goblin, varisiano

CE linaje arcano (las criaturas convocadas obtienen RD 2/bien)

Consumibles de combate varita de rayo relampagueante (16 cargas); **Equipo** daga +1, 98 po

LAS TUMBAS DE LOS INDIGENTES

Tras la fundación de Punta Arena, muchos trabajadores pobres y desesperados de Magnimar acudieron al norte para ayudar a construir la población, siguiendo la promesa de que a quienes ayudaran a construir nunca les faltaría casa. Pero levantar una población de la nada en la Costa Perdida era una perspectiva peligrosa. Las enfermedades, los accidentes, el mal juicio y los ataques de criaturas tanto mundanas como no mundanas provocaron muchas muertes durante esos primeros años, y durante varios de esos años, Punta Arena no tuvo una solución para enterrar a sus muertos. Aquellos con monedas podían pagar para que sus cuerpos fueran transportados 50 millas (80 km) al sur para ser enterrados en el Cenotafio de Magnimar u otros cementerios, pero los pobres e indignos que ayudaron a construir la población no tenían tales lujos. El entierro en un terreno no santificado era una mala opción en el mejor de los casos para mucha de esta gente supersticiosa; su mejor opción fue un pequeño cementerio varisiano, a sólo 3 millas y media (5,6 km) a pie al este de Punta Arena.

Los varisianos locales dieron la bienvenida a los nuevos muertos en su cementerio, ya que para ellos (salvo unos pocos desafortunados y ásperos comienzos con algunos de los colonos menos tolerantes), los nuevos habitantes de la población se habían convertido rápidamente en amigos. Además, el cementerio era ciertamente lo bastante grande como para servir a la población. A medida que más y más de la gente común de Punta Arena venía a hacer de éste su último hogar, el lugar adoptó su nombre actual: las Tumbas de los Indigentes.

Con la consagración de la primera Capilla de Punta Arena y su cementerio asociado (y mucho mejor ubicado), las Tumbas de los Indigentes se usaron cada vez menos. A medida que la gente del pueblo optaba cada vez más por ser enterrada cerca de sus hogares, quienes acudían a las Tumbas de los Indigentes eran aquellos por cuyos cuerpos nadie se preocupaba o a quien nadie recordaba. Los desamparados, los desafortunados y los verdaderamente desesperados se convirtieron en los auténticos herederos del cementerio. Y después de que el sacerdote de la Capilla de Punta Arena abriera el Osario de Punta Arena para todos, independientemente de su situación financiera, incluso dichos muertos dejaron de fluir.

En los años que siguieron, las Tumbas de los Indigentes quedaron abandonadas y recubiertas de vegetación. La maleza las invadió y gente sin escrúpulos (al amparo de la noche) arrebató cada vez más piedras de las paredes del cementerio para construir cimientos. Pero no fue hasta que Jeddiah Kheln llegó a la población que las Tumbas de los Indigentes murieron de verdad.

Recientemente arruinado tras perder su riqueza ante un camarada traicionero, se vio obligado a huir de Magnimar después de que un atraco saliera terriblemente mal, Jeddiah Kheln esperaba usar Punta Arena como base de operaciones para reconstruir su riqueza y volver algún día a Magnimar a vengarse de quienes lo traicionaron. Fue entonces cuando un hombre extraño y maloliente llegó a Jeddiah, temprano una mañana, una hora antes del amanecer. El hombre le habló de un cementerio a unas cuantas millas al este de la población que albergaba en sus exuberantes terrenos la estatua desmoronada de un bailarín varisiano. Ya nadie visitaba el cementerio, según el hombre extraño, y por eso nadie echaría de menos el medallón de plata escondido dentro de un compartimento secreto en el pecho de la estatua.

La desesperación y la codicia llevaron a Kheln a aceptar el desafío, y se dirigió a las Tumbas de los Indigentes esa misma noche. En el corazón del cementerio encontró la estatua, una representación (desconocida para él) del Señor Empíreo Ashava y, oculto en su pecho, encontró el medallón de plata, un potente amuleto que, durante siglos, protegió al cementerio de las letales atenciones de todo tipo de espíritus malignos. Kheln de eso no sabía nada, por supuesto, y al sacar el amuleto de la estatua, eliminó las protecciones del cementerio.

Mientras salía del cementerio, con visiones de puñados de oro bailando en su cabeza, el extraño hombre se encontró con él, saliendo de las sombras con una risa extrañamente fluida. Se quitó la capucha para revelar a Kheln la verdad: el hombre era un ghaist. Kheln intentó huir, pero el ghaist saltó sobre él y le mordió en la garganta, lo suficiente como para paralizarlo e infectarlo con la fiebre del gul, pero no lo suficiente como para matarlo. Mientras Kheln yacía indefenso en el suelo, el ghaist se presentó como Kanker, sacerdote del Señor demoníaco de las tumbas, Kabriri, y le agradeció a Kheln por hacer lo que él no podía,

desactivar la protección del cementerio. El pago de Kheln, explicó Kanker mientras tiraba de una patada el ahora inútil medallón de plata por el acantilado hacia el oleaje de abajo, era la vida eterna como necrófago.

Las Tumbas de los Indigentes hoy en día

Desde el fatídico día en que Jeddiah Kheln eliminó su protección mágica, las Tumbas de los Indigentes han hecho mucho más que salir del anonimato: se han convertido en el foco de numerosos susurros y cuentos de miedo. Hoy en día, la gente dice que las Tumbas de los Indigentes no es un lugar para los vivos, y los viajeros contienen el aliento mientras se apresuran por el enmarañado y abandonado cementerio. De día ya es bastante escalofriante, pero por la noche, a medida que la fría niebla acude desde el golfo Varisiano, risas extrañas y crujidos ominosos resuenan en el no tan abandonado cementerio. Los pocos que visitan las Tumbas de los Indigentes lo hacen para obtener siniestras ganancias, ya que el lugar ha adquirido cierta reputación como un lugar de poder para rituales oscuros y ceremonias infames, pero incluso el sectario que llega a las tumbas vacila en quedarse mucho tiempo después de que oscurezca. Los lugareños temen que algún día próximo, una secta más poderosa pueda encontrar la manera de forjar una alianza terrible y duradera con los guls que se dice que habitan en las Tumbas de los Indigentes, pero no se dan cuenta de lo infestado que está el lugar.

Ya no quedan cuerpos en las Tumbas de los Indigentes, y el suelo por debajo es un cauce de macabra actividad gobernada por el hombre que trajo la muerte al lugar; Jeddiah Kheln, que finalmente ha encontrado un lugar al que llamar hogar.

JEDIAH KHELN

VD 6

PX 2.400

Gul varón pícaro 5 (*Bestiario*, pág. 177)

CM muerto viviente Mediano

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +13

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenido 15 (+2 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +3 natural)

pg 64 (7d8+33)

Fort +5, **Ref** +9, **Vol** +7

Aptitudes defensivas esquiva

asombrosa, evasión, resistencia a la canalización +2, sentido de las trampas +1; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +8 (1d6+4 más enfermedad y parálisis), 2 garras +8 (1d4+4 más parálisis)

A distancia fuego de alquimista +7 (1d6 fuego)

Ataques especiales ataque furtivo +3d6, enfermedad (CD 15), parálisis (1d4+1 asaltos, CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 17, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 18

Ataque base +4; **BMC** +8; **DMC** 22

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Acrobacias +13, Engañar +14, Escapismo +13, Inutilizar mecanismo +13, Juego de manos +13, Percepción +13, Saber (local) +10, Sigilo +16

Idiomas común, infracomún

CE encontrar trampas +2, talentos de pícaro (sigilo rápido, truco de combate)

Consumibles de combate agua sacrilega (2), fuego de alquimista (3), pociones de infligir heridas moderadas (4);

Equipo amuleto de armadura natural +1, armadura de cuero, botella siempre humeante



Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content

except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Caryatid Column 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 Jean Wells.

Cave Fisher 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 Lawrence Schick.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Nevill White.

Demon Lord, Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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.

Quickling from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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

Tick, Giant from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Sandpoint, Light of the Lost Coast © 2018, Paizo Inc.; Author: James Jacobs.

Punta Arena, La luz de la Costa Perdida © 2019, Paizo Inc. para la versión española; Autor: James Jacobs; Traductor: Dídac Bermejo