

PATHFINDER SOCIETY

AÑO DE LA
TORMENTA ROBADA



LA CASA DE LA SABIDURÍA ARMONIOSA

por Jason Owen Black, Katherine Cross, Sarah E. Hood y Christopher Rowe



Jefatura de desarrollo • Ron Lundeen y Mark Moreland
Autores • Jason Owen Black, Katherine Cross, Sarah E. Hood y Christopher Rowe

Ilustraciones interiores • Tawny Fritz, Paul Guzenko, Dion Harris, Tyler Jacobson y Sung Yoon Ko

Cartografía • Jason Engle y Corey Macourek

Jefatura editorial • F. Wesley Schneider

Dirección creativa • James Jacobs

Dirección de creación de diseño • Sarah E. Robinson

Edición ejecutiva • James L. Sutter

Desarrollo sénior • Robert G. McCreary

Jefatura de desarrollo de la Sociedad Pathfinder • John Compton

Desarrollo • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens y Linda Zayas-Palmer

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción sénior • Christopher Carey

Redacción • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pasini y Lacy Pellazar

Jefatura de diseño • Jason Bulmahn

Diseño sénior • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick

Dirección del proyecto • Jessica Price

Coordinación del juego organizado • Tonya Woldridge

Editor • Erik Mona

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Jefatura de finanzas • John Parrish

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Jefatura de marketing • Jenny Bendel

Coordinación de divulgación • Dan Tharp

Dirección de licencias • Michael Kenway

Contabilidad • Ashley Kaprielian

Entrada de datos • B. Scott Keim

Dirección técnica • Vic Wertz

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Dirección de comunidad y contenido digital • Chris Lambert

Coordinación de la tienda Web • Rick Kunz

Equipo de Atención al cliente • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter y Diego Valdez

Equipo de Almacén • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo de la página web • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes y Erik Keith

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Traducción • Joan Julià Trias

Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Darío Pérez Catalán

CÓMO JUGAR

El Escenario de la Sociedad Pathfinder #8-16: La Casa de la Sabiduría Armoniosa es una serie de misiones cortas de 1 hora diseñadas para personajes de 1^{er} a 5^o nivel. Estas aventuras pueden jugarse en cualquier orden. Están diseñadas para jugarse en la campaña del Juego organizado de Pathfinder, pero se pueden adaptar fácilmente para usarse en cualquier mundo de juego. Para más información sobre el Gremio de jugadores de rol, cómo interpretar las hojas de Crónica adjuntas y cómo encontrar partidas en tu área, consulta la página principal de la campaña en paizo.com/pathfinderSociety.



ÍNDICE DE MATERIAS

LA CASA DE LA SABIDURÍA ARMONIOSA	3
FRAGMENTOS	4
MANCHAS DE TINTA	10
CONSTELACIÓN	16
CASA DE TÉ	21
PROFECÍA	26
AYUDAS DE JUEGO	32
APÉNDICE: BLOQUES DE ESTADÍSTICAS	33
ÚNETE A NUESTRA COMUNIDAD	36
HOJA DE CRÓNICA	38

GM RESOURCES

Esta aventura usa los siguientes libros de Pathfinder: *Reglas básicas*, *Bestiario*, *Guía del jugador avanzada* (GJA), *Bestiary 5*, *NPC Codex*, *Occult Adventures* (OA) y *Ultimate Equipment* (UE). Estas reglas pueden encontrarse online como parte del Pathfinder Roleplaying Game Document en paizo.com/prd (en inglés), y las reglas relevantes de los bestiarios y códigos están publicadas en el Apéndice al final de esta aventura para comodidad del DJ.

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

Identidad de producto: el siguiente material se identifica aquí como Identidad de producto, tal como se define en la Open Game License version 1.0a, Section 1(e), y no es Contenido abierto: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, líneas argumentales, lugares, personajes, ilustraciones y vestimentas profesionales (los elementos que ya se han designado como Contenido abierto previamente o son de dominio público no se incluyen en esta declaración).

Contenido abierto: excepto el material designado como Identidad de producto (ver arriba), la mecánica de este juego de Paizo es Contenido abierto, tal como se define en la Open Game License version 1.0a Section 1(d). Ninguna parte de esta obra aparte del material designado como Contenido abierto puede reproducirse de ningún modo sin el permiso por escrito pertinente.



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



Devir Contenidos. S.L.
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona; España
devir.es

Pathfinder Society Special #8-16: House of Harmonious Wisdom © 2016, Paizo Inc. todos los derechos reservados. © 2017 Paizo, Inc. para la versión española. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder y Sociedad Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Sendas de aventuras de Pathfinder, Pathfinder Battles, Escenario de Campaña de Pathfinder, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Módulos Pathfinder, Peones Pathfinder, Pathfinder Player Companion, el juego de rol de Pathfinder y Pathfinder Tales son marcas registradas de Paizo Inc.

LA CASA DE LA SABIDURÍA ARMONIOSA

por Jason Owen Black, Katherine Cross, Sarah E. Hood y Christopher Rowe



Durante casi quinientos años, el Imperio de Lung Wa unificó y gobernó una inmensa porción de Tian Xia. Con la muerte de Aroden, el Imperio se fracturó en los enfrentados Estados Sucesores, con Lingshen, Po Li y Quain en el quebrado corazón del Imperio. Hasta el momento, ninguno de los tres ha logrado recapturar la gloria e influencia del Imperio caído, lo que ha resultado en un tenso empate técnico. Los agentes de dichas naciones están ojo avizor a cualquier elemento que pueda considerarse un símbolo de legitimidad que les señale como más dignos sucesores del Imperio.

Lingshen posee las fuerzas militares más potentes de todos los Estados Sucesores. Poco después de la caída de Lung Wa, se anexionó la fértil tierra que tenía al este (conocida como Shokuro) y forzó a los campesinos del lugar a trabajar al servicio de Lingshen. Con el paso de varias décadas, la nación de Lingshen volvió su atención hacia otros asuntos, convencida de que el territorio vasallo la serviría sin quejas. Cuando un samurái minkaiano llamado Toriaka presencié tan cruel sometimiento, sin embargo, organizó un levantamiento del campesinado y ayudó a la secesión del territorio como nación independiente. Con una milicia bien entrenada y una equitativa política de comercio con Lingshen que aplaca la necesidad de importación alimenticia de su vecino más grande, Shokuro goza de cierta estabilidad en esta era post-imperial. Aun así, el Shogun Solar Shokuro Toriaka es consciente de que para los tres Estados Sucesores, todos más poderosos que ellos, Shokuro sigue siendo una prometedora pieza de ajedrez en sus futuras ambiciones. Para que la nación obtenga la autoridad necesaria para mantener a raya a sus vecinos expansionistas, deberá adquirir un poco de la misma moneda política: en este caso, símbolos de la antigua autoridad imperial.

Uno de los primeros rebeldes en responder a la llamada de Toriaka fue Mai Chun, por aquel entonces una joven que había perdido a varios amigos y familiares en una invasión que llevó a cabo Lingshen para arrancar de raíz posibles disidencias. Tras servir en el nuevo gobierno de Toriaka durante varios años, Mai dejó su cargo, regresó a su comunidad rural como una heroína del pueblo, y se dedicó a escribir las crónicas del nuevo estado de Shokuro. Ahora, cuarenta años más tarde, Mai Chun es una abuela peleona que sigue teniendo fuerza suficiente como para noquear a un bandido. Está siempre atenta a los rumores acerca de tesoros históricos, y cuando escuchó hablar de unas ruinas imperiales en las colinas cercanas, encargó a unos pocos lugareños que fueran a comprobarlo. Regresaron con el rabo entre las piernas, y hablando de un feroz oso en la región. Reticente

a emprender una dura marcha por las zonas salvajes sin más información, Mai Chun contactó con la capitana de expedición Amara Li de la Sociedad *Pathfinder* para pedirle ayuda.

CÓMO DIRIGIR LA CASA DE LA SABIDURÍA ARMONIOSA

La Casa de la Sabiduría Armoniosa es una serie de cinco misiones: aventuras cortas diseñadas para jugarse en una hora cada una. En conjunto, las misiones cuentan una historia colectiva empezando por la misión 'Fragmentos' y terminando con la misión 'Profecía', aunque los jugadores pueden experimentar las tres misiones de entre medio ('Manchas de tinta', 'Constelación' y 'Casa de té') en cualquier orden. Las cartas de Mai Chun para los PJs aparecen en la página 32; cada una se corresponde con una de esas tres misiones intermedias. Se recomienda que el DJ entregue todas esas cartas a la vez a los jugadores tras la misión 'Fragmentos', dejando así que elijan qué aventuras desean jugar y en qué orden.

A medida que los PJs juegan dichas misiones, obtienen influencia sobre PNJs importantes que pueden ayudarles en la misión final, como se indica en las hojas de crónica de los PJs. Al inicio de la misión 'Profecía', comprueba la Hoja de crónica de cada PJ para determinar qué influencias han adquirido. Mientras por lo menos un PJ tenga marcada una casilla de Influencia, todos los PJs obtendrán su beneficio durante la misión 'Profecía'.

Cómo obtener crédito

Todos los jugadores que finalicen una o más misiones obtendrán la Hoja de crónica de *La Casa de la Sabiduría Armoniosa*, donde anotarán qué misiones han jugado. Más adelante cualquiera podrá jugar las misiones que le falten, consiguiendo así mayores recompensas (ver la ventaja 'Recompensas variables' en la Hoja de crónica al final de este libro). Si el personaje que ha recibido la Hoja de crónica de *La Casa de la Sabiduría Armoniosa* obtiene PX de una Hoja de crónica distinta, deja de poder ganar recompensas adicionales por jugar las demás misiones de *La Casa de la Sabiduría Armoniosa*. La aventura puede volver a jugarse para obtener crédito, pero dicho crédito debe aplicarse a un personaje distinto cada vez.

Un DJ que dirija una misión podrá asimismo aplicar el crédito a uno de sus PJs. Sin embargo, cada vez que dirija una misión, podrá marcar cualquiera de las casillas de misión de su Hoja de crónica. De este modo, un DJ puede seguir obteniendo crédito para un único personaje incluso si dirige la misma misión varias veces para grupos distintos.





FRAGMENTOS

por Katherine Cross

En la nación de Shokuro, una antigua heroína de guerra, Mai Chun, ha convocado a miembros de la Sociedad *Pathfinder* a su pueblo para investigar las ruinas cercanas. Shokuro es un país nuevo en un mar de reinos escindidos del antiguo Imperio de Lung Wa, y Mai Chun ayudó al país a conseguir la independencia de la cercana Lingshen en una revuelta campesina hace varias décadas. Se considera a sí misma una conservadora del futuro del país, y recolecta fragmentos de cultura y leyendas mientras escribe una crónica de la historia de su joven nación. Mai Chun también está siempre atenta a los rumores acerca de reliquias o retazos de conocimiento que puedan apoyar la independencia y futura prosperidad de Shokuro.

Cuando Mai Chun oyó hablar de una mansión en ruinas de la época del Imperio de Lung Wa en un denso bosque cercano, se interesó inmediatamente por ella. Los artefactos que permiten a un Estado Sucesor reclamar el manto del esplendor imperial de Lung Wa van muy buscados, y Mai Chun cree que la mansión en ruinas podría contener uno de dichos tesoros. Mandó un grupo de lugareños a investigar, pero huyeron aterrorizados tras encontrarse con un feroz oso. Necesita un grupo más valiente para continuar con la exploración, por lo que le pidió a una amiga en la Sociedad *Pathfinder* que le mandara ayuda.

¿DÓNDE DE GOLARION?

'Fragmentos' tiene lugar en el pueblo de Ashima y sus alrededores, en el Estado Sucesor de Shokuro en el continente de Tian Xia. Para más información acerca de Shokuro y Tian Xia, consulta el *Atlas de los Imperios del Dragón*, disponible *online* en el Dropbox de Devir por tiempo limitado y en paizo.com.



RESUMEN

Una erudita ruda pero maternal y antigua revolucionaria llamada Mai Chun encarga a los PJs investigar unas ruinas cercanas en busca de artefactos o información del Imperio de Lung Wa. Los lugareños le han dicho que ‘un oso terrible’ acecha cerca de las ruinas; los PJs se encuentran con un oso que no llega a ser tan grande como uno terrible, pero que custodia las ruinas con una tenacidad inusual. Cuando derrotan a la fiera, la sombra del anterior ocupante de la mansión, el general Chiang Zhen, se alza del cuerpo del oso y trata de ahuyentar a los PJs.

Los PJs pueden después explorar la mansión en ruinas. Un breve vestíbulo contiene una trampa mágica potenciada por el espíritu del general Zhen. Tras el vestíbulo están el dormitorio y el estudio del general. Allí, los PJs descubren mapas y cartas que contienen la clave para redescubrir un palacio imperial perdido. Cuando los PJs entregan esa información a Mai Chun, ella ruega a los PJs que la ayuden a determinar la ubicación del palacio.

EL PUNTO DE PARTIDA

Los PJs llegan al pueblo de Ashima para encontrarse con su contacto, Mai Chun. Lee o parafrasea lo siguiente para dar inicio a la aventura.

El panel deslizante de la puerta de una modesta casa en el pequeño pueblo de Ashima se abre y revela a una mujer anciana de porte regio que dibuja una media sonrisa. Su larga melena cana le llega hasta la cintura sobre una colorida túnica que no desentonaría en los salones de las mayores ciudades de Tian Xia. La mujer mayor os habla con una voz fuerte y profunda.

“El destino y los volubles vientos traen lirios en flor a nuestro bosque.

Esos son los vientos que mueven el rumbo de la historia”.

Tras presentarse con este verso, os hace una reverencia y añade, “Sí, sois perfectos para lo que necesito. Espero que os gusten los osos”. Sonríe y se hace a un lado, invitándoos con un gesto a que paséis. “Venga, entrad. ¡Y quitaos los zapatos!”

Los PJs pueden intentar una prueba de Saber (historia) o (nobleza) CD 12 para reconocer el verso de Mai Chun como una forma de comunicación que la gente muy instruida usa en diversas partes de Tian Xia, especialmente en regiones que, como Shokuro, han sido influenciadas por Minkai. Dichos versos normalmente se deben responder con una réplica igualmente poética, y si un PJ se inventa una respuesta ingeniosa para Mai Chun, queda impresionada.

En el interior, la casa de Mai Chun está muy abarrotada. Hay papeles y pergaminos amontonados hasta alturas peligrosas, pilas de libros apoyadas contra estantes desordenados, y espadas y escudos colgados de todas las paredes. Mai Chun es una escritora de cierto renombre en la región; ha elaborado una crónica de la historia que también ayudó a forjar en una serie de artículos, libros e incluso poemas sobre la caída de Lung Wa y la revolución que creó Shokuro. Esbozos de sus propios textos cubren sus mesas. Desentonando entre tanto caos hay un ordenado círculo de cojines colocados concéntricamente alrededor

RECURSOS PARA EL DJ

‘Fragmentos’ usa las *Reglas básicas*, el *Bestiario*, *Ultimate Equipment* y *Animal Archive*. Esta aventura da por sentado que el DJ tiene acceso a las *Reglas básicas* y el *Bestiario*. Todas las reglas se proporcionan en la aventura o están disponibles *online* en el Pathfinder Reference Document (PRD) de forma gratuita en paizo.com/prd.

de una pizarra. Mai Chun ha convertido esa parte de su hogar en un aula. Para ella, asegurar el futuro de Shokuro incluye transmitir sus talentos a la siguiente generación.

Mai Chun invita a los PJs a sentarse en su ‘aula’ y les explica que quiere que entren en el cercano bosque Li Sho y exploren una mansión en ruinas. Cree que se trata de una vieja residencia de oficiales de los tiempos del Imperio de Lung Wa, y tiene la esperanza de que contenga reliquias o información que Shokuro pueda usar para fortalecer su reputación entre los Estados Sucesores. Aunque el bosque es denso, Mai Chun proporciona indicaciones concretas hasta la mansión en ruinas.

Debajo hay las respuestas que da Mai Chun a unas cuantas preguntas posibles.

¿Qué peligros podemos esperar encontrarnos? “Los aldeanos que mandé inicialmente a echar un vistazo a la mansión informaron de haber visto un oso terrible rondando por el patio de la misma. Huyeron, que es exactamente lo que quería que hicieran. ¿Quién haría el estofado en el festival de la cosecha si a Wu le arrancaran la cabeza de un mordisco? Nadie, ya os lo digo yo. En cambio, vosotros tenéis pinta de poder encargáros de un oso grandote si hace falta.

¿Qué reliquias estamos buscando? “Por desgracia no puedo concretar nada, ya que no sé exactamente lo que hay allí. Que Shizuru maldiga a cualquier saqueador que pueda haber pasado ya por ahí. Pero si queda algo, estoy buscando específicamente documentos. Mapas, cartas, pergaminos, cosas así. Aparte de eso, cualquier tesoro podría ser de interés. Si brilla y no está clavado al suelo, cogedlo. Si está clavado, tengo unos alicates”.

¿Por qué no vas tú misma? “¿Tengo alumnos a los que enseñar! Y ya no estoy para ir trotando por los bosques como solía hacer”.

Cuando los PJs están listos para irse, Mai Chun les despidе con una bendición poética.

“La luz del sol se gasta como moneda en el mercado, pero es mucho más lenta en el viejo Li Sho.

Donde antiguos sueños han muerto, los nuestros pueden crecer”.

EL BOSQUE LI SHO

El bosque Li Sho es sorprendentemente denso y no resulta fácil de atravesar. Las indicaciones de Mai Chun conducen a un sendero angosto que antaño era una carretera ancha. El bosque ha reclamado la mayor parte de la misma y apenas quedan unos

pocos adoquines que aún no han quedado enterrados. Los puntos de referencia que Mai Chun señaló son fáciles de localizar: postes de lámpara oxidados y cubiertos de hiedra, una cabaña de cazadores abandonada y por último una vieja atalaya militar. Escalar la vieja atalaya es fácil, y requiere sólo superar una prueba de Trepas CD 10. La cima de la atalaya contiene una robusta caja impermeable con un arco largo, un carcaj con 10 flechas, y una vieja carta de un niño dirigida al soldado que montaba guardia allí hace décadas.

El viaje desde Ashima hasta la mansión en ruinas del bosque Li Sho dura unas seis horas.

A. LA MANSIÓN EN RUINAS

El último dueño de la mansión fue el general Chiang Zhen, un hombre hosco que disponía de conexiones con miembros de la nobleza de Lung Wa. El general Zhen murió en la mansión, pero su irascible espíritu no halló descanso. Fragmentos del alma del general persisten allí, y sólo retienen un deseo de proteger el edificio, sin recuerdos de vida o de felicidad. Es probable que los PJs se encuentren con la sombra del general mientras exploran la mansión, pero ésta no puede afectarles directamente más allá de gesticular furiosamente indicando que se alejen de la edificación (a excepción de la trampa en la zona A3). Cuando los PJs lleguen a la mansión en ruinas, lee o parafrasea el siguiente texto.

Huecos en el follaje del bosque permiten que haces de luz caigan sobre las ruinas de una mansión que solía ser lujosa y opulenta. La fachada está cubierta de enredaderas frondosas y los matorrales del patio, antaño bien podados, ahora crecen salvajemente sin ton ni son. Un hedor acre asalta los sentidos y pueden verse cadáveres tanto de humanoides como de bestias desperdigados por el suelo.

A1. Terrenos de la finca (VD 2 o VD 5)

Los terrenos que rodean la mansión en ruinas contienen unas pocas estatuas en pedazos, setos descuidados y una piscina vacía que ahora es poco más que un foso lleno de décadas de hojas, ramas y barro. El suelo está salpicado de huesos, restos de las comidas anteriores del único ocupante vivo de la mansión.

Criatura: el espíritu del general Zhen poseyó a un oso que se acercó demasiado a las ruinas hace muchos años. Aunque el

espíritu del general no puede ejercer un verdadero control sobre la bestia, la ha vuelto salvajemente territorial. El oso acecha entre la maleza cerca de la puerta delantera de la mansión y se apresura a atacar a cualquiera que entra en sus terrenos. Aunque los PJs pueden ver que el oso no es lo bastante grande como para ser 'un oso terrible' como informaron los lugareños, es evidente que está perturbado y que es más territorial que la mayoría de osos.

Subgrado 1-2 (VD 2)

OSO POSEÍDO

VD 2

Oso panda (*Animal archive*)

N animal Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 13, toque 10, desprevenido 13 (+3 natural)

pg 19 (3d8+6)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +5 (1d6+6), 2 garras +5 (1d3+3)

TÁCTICAS

Durante el combate El oso ataca al último oponente que le ha dañado.

Moral Con una furia territorial provocada por el espíritu del general Chiang Zhen, el oso lucha hasta que los oponentes abandonan la mansión en ruinas o hasta ser derrotado.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 14

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 15 (19 contra derribo)

Dotes Aguante, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +7, Supervivencia +1, Trepas +11; **Modificadores raciales** +4 Trepas

CE mordisco poderoso

APTITUDES ESPECIALES

Mordisco poderoso (Ex) Un oso panda aplica dos veces su modificador por Fuerza al daño de su mordisco.

Subgrado 4-5 (VD 5)

OSO POSEÍDO

VD 5

Oso pardo avanzado (*Bestiario*, pág. 230, 294)

N animal Grande

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+3 Des, +8 natural, -1 tamaño)

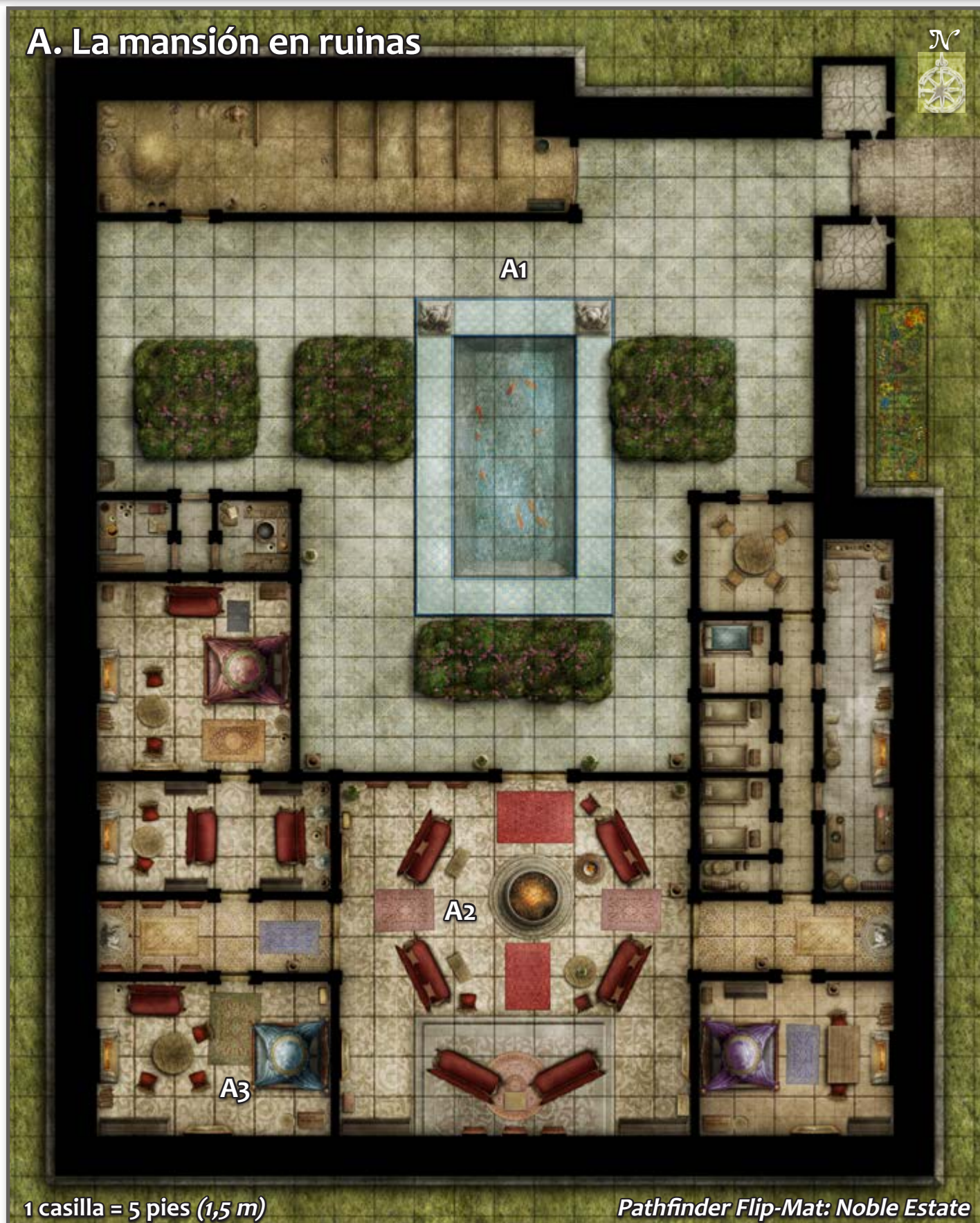
pg 52 (5d8+30)

Fort +10, **Ref** +7, **Vol** +4



Mai Chun

A. La mansión en ruinas



CÓMO AJUSTAR EL ENCUENTRO A1

Haz los siguientes ajustes para acomodar un grupo de cuatro PJs.

Todos los Subgrados: el oso se resiste al control espiritual del general Zhen; trata al oso como si estuviera indispuerto durante este encuentro.

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo 2 garras +9 (1d6+7 más agarrón), mordisco +9 (1d6+7)

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

TÁCTICAS

Durante el combate El oso ataca al último oponente que le ha dañado.

Moral Con una furia territorial provocada por el espíritu del general Chiang Zhen, el oso lucha hasta que los oponentes abandonan la mansión en ruinas o hasta ser derrotado.

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 17, **Con** 23, **Int** 2, **Sab** 16, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +11 (+15 presa); **DMC** 24 (28 contra derribo)

Dotes Aguante, Correr, Soltura con una habilidad (Supervivencia)

Habilidades Nadar +16, Percepción +8, Supervivencia +7;

Modificadores raciales +4 Nadar

Desarrollo: en cuanto los PJs derrotan al oso, una figura fantasmal surge de su cuerpo, con la forma de un hombre de etnia tian-shu vestido con una armadura ceremonial y empuñando una espada de larga hoja. Este vestigio del general Chiang Zhen mira ceñudo a los PJs y gesticula con la espada, como indicándoles que se vayan, antes de disiparse.

Interior de la mansión

Gran parte del interior de la mansión es simplemente una ruina maloliente que muestra claras señales de haber servido de madriguera para un oso durante años. Las habitaciones están cubiertas de porcelana rota, muebles echados a perder, y restos raídos de estandartes y banderas cuyo significado se ha perdido con el paso del tiempo.

Si un PJ supera una prueba de Supervivencia CD 12, se da cuenta de que el oso parece haber evitado la sección sureste de la mansión. El espíritu del general Zhen impidió que el animal se acercase demasiado a su parte del edificio.

A2. El vestíbulo (VD 2 o VD 5)

Una alfombra raída adorna el suelo de este corto y desolado vestíbulo. Trozos de un expositor de armas roto yacen en el suelo frente a una estatua de un hombre tian-shu de expresión severa vestido con una armadura ceremonial y empuñando una espada por encima de su cabeza. Hay puertas que conducen desde este vestíbulo hacia el norte, el oeste y el sur.

Trampa: aunque el espíritu del general Zhen es demasiado tenue para formar una aparición genuina, ha imbuido la estatua aquí presente para que funcione como una trampa. Cuando una criatura toca la puerta sur, la estatua parece animarse momentáneamente. Gruñe, señala con su espada al intruso y libera un chorro de fuego desde la boca.

Subgrado 1-2 (VD 2)

TRAMPA DE MANOS ARDIENTES

VD 2

Tipo mágico; **Percepción** CD 26; **Inutilizar mecanismo** CD 26

EFFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*manos ardientes*, 2d4 pg de daño por fuego, Reflejos CD 11 mitad); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cono de 15 pies [4,5 m] frente a la estatua)

Subgrado 4-5 (VD 5)

TRAMPA DE BOLA DE FUEGO

VD 5

Tipo mágico; **Percepción** CD 28; **Inutilizar mecanismo** CD 28

EFFECTOS

Disparador proximidad (*alarma*); **Rearme** no

Efecto de conjuro (*bola de fuego*, 6d6 pg de daño por fuego, Reflejos CD 14 mitad); objetivos múltiples (todos los objetivos en una explosión de 20 pies [6 m] de radio)

A3. La habitación del general

La robusta puerta de madera de esta habitación está cerrada con llave, pero el tiempo y el abandono han debilitado la puerta y su cerradura (dureza 5, pg 20, Romper CD 20, Inutilizar mecanismo CD 20). Cuando los PJs entran en la habitación, lee o parafrasea lo siguiente.

En marcado contraste con la ruina en descomposición del resto de la mansión, esta combinación de alcoba y despacho está casi intacta salvo por una gruesa capa de polvo. Una de las paredes contiene estantes que albergan libros y pergaminos, y otra está cubierta por un enorme mapa de Tian Xia central. Sobre el escritorio yacen varias hojas de papel grueso, con una escritura indecifrable bajo décadas de polvo.

Los libros de los estantes son tratados militares y los pergaminos son órdenes militares que detallan movimientos de tropas de los últimos estertores de Lung Wa. Esos sin duda serían de interés histórico para Mai Chun y pesan 200 libras (90 kg) en total.

El mapa gigante de la región que acabó siendo Shokuro está muy detallado. Alguien con pulso firme marcó cuidadosamente varias ubicaciones remotas en diversas cordilleras montañosas. El borde del mapa es una elaborada representación del zodiaco de los Imperios del Dragón. Los PJs pueden despegar el mapa de la pared, aunque es delicado y se rasga con facilidad. Incluso si lo rasgan, no se pierde ninguna información importante.

Los papeles del escritorio son los objetos más importantes del lugar. Es una serie de correspondencia unilateral en idioma tien de parte de un ayudante del último emperador de Lung

Wa dirigida al general Chiang Zhen. El ayudante agradece al general Zhen su visita a una reciente cumbre militar en un lugar llamado el Palacio de Verano. Superando una prueba de Saber (historia) o Saber (nobleza) CD 15, un PJ puede identificar el Palacio de Verano como un palacio casi legendario que se cree que se perdió cuando cayó el Imperio. Aunque esas cartas están supuestamente escritas en nombre del emperador, su tono es familiar, íntimo incluso, y da a entender que había una relación cercana entre el ayudante que las escribió y el general. Detalles sobre los atardeceres vistos entre picos montañosos y constelaciones visibles desde el Palacio de Verano dan pistas sobre la ubicación de ese refugio perdido.

Tesoro: el exquisito juego de caligrafía que hay sobre el escritorio está valorado en 100 po. Los PJs también pueden hallar un anillo de oro valorado en 300 po y 50 po en monedas sueltas en los cajones de escritorio. Apoyada contra el escritorio hay la naginata de gran calidad del general Zhang (ver *Combate definitivo* pág. 142, o *Ultimate Equipment*). Esta arma es una *naginata* +1 en el Subgrado 4-5.

CONCLUSIÓN

Si los PJs regresan a Ashima con los libros, el mapa y las cartas, Mai Chun no cabe en sí de alegría. Pide al grupo que aguarde allí mientras ella examina las cartas del ayudante, y sus ojos se van abriendo más y más a medida que encaja las piezas. Extiende el gran mapa sobre su mesa y delinea los lugares que se identifican. Mai Chun explica que la ubicación del Palacio de Verano se perdió en la caída del Imperio de Lung Wa; se desconocen los tesoros que contiene pero probablemente sean considerables. Aunque los materiales que los PJs han recuperado de la mansión no son suficientes como para acotar el emplazamiento del Palacio de Verano, Mai Chun cree que son un buen punto de partida. Repiqueteando con las uñas sobre el mapa, murmura,

“La luna, tan alegre como para rasgar los cielos,
Se hunde en el horizonte, y de pronto,
La primavera se ha hecho vieja”.

Mai Chun pide a los PJs que la ayuden a encontrar el Palacio de Verano. Sonríe de oreja a oreja y pregunta, “¿Quién quiere hacer historia?”.



MANCHAS DE TINTA

por Sarah E. Hood

Mientras los ejércitos y los guerreros de Lingshen luchan por honor, sus burócratas y poetas mantienen las tradiciones de Lung Wa y defienden las aspiraciones de Lingshen como heredero espiritual del Imperio caído. Las escuelas de caligrafía conocidas como los Nueve Tinteros educan a los niños de ascendencia noble del país y sirven como campo de entrenamiento para el arte y la intriga.

La mayor de estas escuelas de caligrafía es la Escuela de Afinidades. Esta instalación alberga a un pequeño número de los estudiantes de la más alta categoría, sus guardaespaldas personales y sus profesores. La ubicación de la escuela en la capital de Xiwu sitúa a los herederos de los nobles de mayor rango bajo la protección del rey Huang y garantiza que disponga de rehenes si surgiera una rebelión en las regiones natales de los herederos.

La Escuela de Afinidades contiene varios de los tesoros artísticos de Lingshen, incluyendo un mapa trazado en la época imperial de Lung Wa. Mai Chun cree que ese mapa único, increíblemente detallado y pintado sobre distintiva seda naranja, esconde la clave para desentrañar las pistas que han reunido los PJs. Los ejércitos de Lingshen se llevaron el mapa a la capital como botín de guerra tras la anexión de Shokuro. Incluso después de la rebelión de dicho territorio, el mapa sigue en la

¿DÓNDE DE GOLARION?

‘Manchas de tinta’ tiene lugar en Xiwu, la capital fortificada de Lingshen, un poderoso Estado Sucesor de Tian Xia que valora las artes de la espada y del pincel de tinta casi en igual medida. Para más información acerca de Lingshen, consulta el *Atlas de los Imperios del Dragón*, disponible *online* en el Dropbox de Devir por tiempo limitado y en paizo.com.



escuela. Mai Chun quiere recuperarlo, y señala que el mapa es una propiedad robada que debería estar de vuelta en Shokuro.

RESUMEN

Al llegar a Xiwu, los PJs se encuentran con que la Escuela de Afinidades está abierta a visitantes durante el día. Un estudiante llamado Jianghong y su guardaespaldas Zheng les proporcionan una visita guiada. Los PJs ven la mayoría de zonas públicas de la escuela e identifican la ubicación del mapa que buscan. Aunque la escuela está demasiado concurrida durante el día como para su hurto, los PJs pueden planear una incursión nocturna. Durante el intento, los PJs se encuentran con que otro ladrón ya ha robado el mapa, y deben perseguirle y obtener el mapa sin alertar a los guardias de la escuela.

EL PUNTO DE PARTIDA

Los PJs reciben sus instrucciones de Mai Chun en forma de carta breve, representada en la **Ayuda de juego: Manchas de tinta** de la página 32. Preséntasela a los jugadores y dales tiempo para que se familiaricen con la misión.

Los PJs llegan a Xiwu sin dificultad y encuentran fácilmente la Escuela de Afinidades. Lee o parafrasea lo siguiente.

La Escuela de Afinidades se alza en la parte meridional de Xiwu, con vistas al río Dorado. La escuela es un recinto con varios edificios independientes rodeados por una muralla de piedra. Una pequeña fuente burbujea en el espacio entre edificios.

Las paredes de paneles deslizantes de la mayoría de edificios están abiertas, dejando que llegue la luz del sol a hileras de estudiantes arrodillados ante sus pupitres. Los profesores caminan entre los pupitres, de vez en cuando deteniéndose a comprobar el trabajo antes de seguir con sus lecciones de caligrafía.

Si un PJ supera una prueba de Saber (nobleza) CD 10, se da cuenta de que los estudiantes pertenecen todos a familias nobles, y que por cada estudiante hay por lo menos un guardaespaldas armado cerca. Además de los guardaespaldas, la escuela tiene contratados a varios guardias que patrullan el *campus*, atentos a cualquier incidente. Dichos guardias llevan bandas azules y negras.

Todos los Subgrados

GUARDIAS DE LA ESCUELA

VD 1

Guardia (pág. 33)

Pg 22 cada uno

TÁCTICAS

Durante el combate Estos guardias prefieren advertir a los malhechores antes que pelear. No atacan excepto para evitar daños a la escuela o a los estudiantes.

Moral Un guardia reducido a menos de 10 pg se retira y regresa luego con refuerzos.

LA VISITA GUIADA

Antes de que los PJs puedan echar un vistazo por la escuela, un joven erudito de túnica amarilla llamado Jianghong se acerca

RECURSOS PARA EL DJ

‘Manchas de tinta’ usa las *Reglas básicas* y el *NPC Codex*. Esta aventura da por sentado que el DJ tiene acceso a las *Reglas básicas*. Todas las reglas se proporcionan en la aventura o están disponibles *online* en el Pathfinder Reference Document (PRD) de forma gratuita en paizo.com/prd, y las reglas relevantes pertenecientes al *NPC Codex* se incluyen en el **Apéndice** para comodidad del DJ.

y les da una cálida bienvenida. Jianghong es un joven enérgico, con un sentido del humor ácido y una sonrisa fácil. Suele ser descuidado y holgazán, pero le gusta hablar con forasteros. Un guardaespaldas cubierto de cicatrices llamado Zheng se mantiene cerca de Jianghong en todo momento. Zheng es lo contrario a Jianghong en muchos aspectos: es hosco, duro, y tiene tendencia a dar respuestas de una sola palabra, si es que se digna a responder. Ha servido como guardaespaldas de Jianghong durante casi dos años. Jianghong y Zheng son ambos de etnia tian-shu; el primero está casi acabando la adolescencia y Zheng tiene treinta y pocos años.

En cuanto los PJs se presentan, Jianghong les explica que le toca ‘turno de puerta’ y les ofrece una visita guiada de la escuela. Además de su obligación de hacer de guía (castigo de una anterior infracción), Jianghong aprovecha la visita para hacer una última inspección al campus de la escuela. A pesar de su actitud despreocupada, alberga ambiciones de grandeza para sí mismo y su familia; pretende robar unas pocas reliquias de las oficinas de la escuela después de que ésta cierre ese día para aumentar la decreciente fortuna de su familia.

Durante la visita, Zheng prefiere permanecer en silencio, aunque un PJ puede extraer unas pocas respuestas del reticente guardaespaldas superando una prueba de Diplomacia CD 15. Zheng cuenta que su protegido es el segundo hijo de una familia de renombre, y que es difícil tenerlo vigilado cuando se decide a causar problemas. A pesar de su actitud gruñona, Zheng tiene aprecio a Jianghong y no quiere que sufra ningún mal.

B. LA ESCUELA DE AFINIDADES

Durante la visita de Jianghong, éste les describe los edificios de la zona central de la Escuela de Afinidades. Rodeando estos edificios hay otras aulas, dormitorios y edificios de mantenimiento (que no aparecen en el mapa). Alrededor de la escuela entera hay una muralla de piedra con tres puertas de acceso.

Jianghong menciona que durante el día las puertas están abiertas y los guardias de la escuela patrullan el campus. De noche se cierran las puertas y los guardias se despliegan por las murallas, vigilando la ciudad por si hay problemas.

Los siguientes lugares son los más significativos de la visita guiada, y Jianghong se los enseña a los PJs en este orden.

B1. La fuente: una gran fuente se alza en el centro de la escuela sobre un estrado elevado. La fuente consiste en varios estanques que representan elaboradas piedras de entintar.

B. La Escuela de Afinidades



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat Classic: Village Square

B2. El campus: el campus consta de diversos senderos de gravilla y setos bien podados. Dichos setos son espesos y miden unos 4 pies (1,2 m) de altura. Los PJs pueden usarlos como cobertura cuando rondan por la escuela de noche.

B3. La cabaña del conserje: esta pequeña cabaña es el hogar del conserje de la escuela, que estos días está fuera visitando a su familia.

B4. La casa de invitados: esta gran casa de invitados contiene un comedor y tres habitaciones privadas. Se reserva para visitantes de la escuela, como posibles estudiantes o mercaderes itinerantes, pero actualmente nadie la está ocupando.

B5. Las aulas: estos edificios de aulas están llenos de profesores, alumnos y guardaespaldas durante el día, y sus paredes deslizantes de papel se dejan abiertas para que pase la luz. Por la noche, estos edificios están cerrados, pero no con llave.

B6. El salón principal y los despachos: este edificio de dos plantas tiene un salón de techo alto en la planta baja y los despachos de los profesores en la planta superior, a la que se accede mediante una estrecha escalinata en la parte trasera del salón. El propio salón contiene varios tesoros expuestos, incluyendo armas y ejemplos de exquisita caligrafía. Una de estas piezas es un mapa ornamentado sobre seda naranja, que parece ser el que buscan los PJs. A diferencia de muchas de las otras piezas de arte, el mapa no está asegurado tras un cristal y se permite a los visitantes hacer bosquejos del mapa, pero sin tocarlo. Sin embargo, el mapa exhibido sólo es una copia. Si un PJ supera una prueba de Artesanía (caligrafía), Percepción o Tasación CD 12, se da cuenta de que la seda no es especialmente vieja y que el trazo del pincel es de estilo moderno.

Dos guardias vigilan el salón, y otros guardias pueden fácilmente ver el interior del edificio mientras patrullan el *campus*. Los guardias se aseguran de que nadie toca las obras de arte o sube a la planta superior del edificio. Son respetuosos pero firmes al insistir en que los visitantes obedezcan las reglas.

Robar el mapa a plena luz del día bajo la atenta mirada de los guardias es especialmente difícil; en lugar de eso los PJs deberían recordar que Jianghong les ha dicho que los guardias no están presentes en el *campus* por la noche, lo que significa que entonces tendrían más oportunidades de adquirir el mapa.

Tras la visita, Jianghong se ofrece a presentar el grupo a quienquiera con quien deseen hablar, como profesores o guardias. Jianghong y Zheng no dejan a los PJs solos durante la visita. Al final de la misma, conducen a los PJs de vuelta a una de las puertas, o hasta la casa de invitados si los PJs se han procurado alojamiento allí (ver la sección 'Cómo hacerse con el mapa' a la derecha).



Interrogando a Jianghong

Durante la visita guiada, Jianghong conversa amigablemente con los PJs. Debajo hay unas cuantas preguntas posibles y las respuestas que da Jianghong.

¿Qué aprenden los estudiantes aquí? “Caligrafía, poesía y política: las habilidades más valoradas en Lingshen”.

¿Quién se aloja en la casa de invitados? “Mercaderes que ofrecen tinta, seda o papel. Principalmente gente aburrida, la verdad. Algún que otro alumno o personal invitado por la escuela, a veces, si los profesores lo permiten. No creo que haya nadie alojado ahora”.

¿Por qué te toca turno de puerta? “Los visitantes siempre son bienvenidos, y a mí me gusta conocer gente nueva”. Si se le cuestiona, admite con una leve sonrisa, “es posible que el director considerase que era un castigo adecuado para un pequeño e insignificante incidente con un petardo en la fuente. Al fin y al cabo nadie resultó herido”.

¿La escuela tiene alguna exhibición de arte? “Por supuesto, en el salón. También hay armas expuestas. Allí es donde termina la visita guiada. Muchas de las piezas son valiosas, pero ninguna es demasiado interesante”.

¿Hay un mapa en la colección de arte? “Hay muchas piezas expuestas en el salón. La mayoría son obras maestras de anteriores directores de la escuela, pero también las hay de otros lugares”.

¿Qué sabes acerca de este mapa sobre seda naranja? Hayan o no identificado los PJs que el mapa es una copia, Jianghong expresa: “Está bien, pero no tanto como el original.”

Los profesores a veces hacen copias de los objetos de arte más valioso para exponerlas, como con este mapa. Supongo que el original debe estar en un despacho en la planta superior”.

CÓMO HACERSE CON EL MAPA

Los PJs disponen de diversos modos de proceder para obtener el mapa. Este encuentro es muy abierto y muy basado en el uso de habilidades. Deja que los PJs planeen el mejor modo de adueñarse del mapa, pero ten en cuenta el tiempo limitado de la misión y ofrece pistas si es necesario para que la aventura progrese. Usa los siguientes ejemplos para guiar los intentos de los PJs.

Regateo

Los PJs pueden tratar de adquirir el mapa de forma legítima, por ejemplo ofreciendo pagar por él directamente. Cualquier guardia al que pregunten los PJs reprime un bufido burlón e indica a los PJs que lo comenten con el profesor más cercano; los profesores insisten en que las obras de la colección de la escuela simplemente no están en venta.

La casa de invitados

Los PJs pueden tratar de obtener alojamiento para la noche en la casa de invitados, para que les sea más fácil obtener el mapa

después de que anochezca. Cualquier profesor puede dar autorización de alojamiento a invitados. Convencer a un profesor de que les permita alojarse allí requiere superar una prueba de Engañar o Diplomacia CD 18 (CD 22 en el Subgrado 4-5). Si un PJ supera una prueba de Artesanía (caligrafía), Profesión (artista) o Saber (nobleza) CD 10, obtiene un bonificador +5 por circunstancia a la prueba de Engañar o Diplomacia. También puedes conceder un bonificador por circunstancia si un PJ proporciona una muestra de seda, tinta o papel para convencer al profesor de que son mercaderes con productos que vender a la escuela. Si los PJs fallan esta prueba, son acompañados fuera del campus de la escuela.

Sigilo

Los PJs pueden recurrir al sigilo para entrar en la escuela de noche, o hallar un lugar en el que permanecer escondidos hasta el anochecer (como en la cabaña del conserje o en la casa de invitados, ambas vacías). En cualquier caso, hace falta superar una prueba de Sigilo CD 14 (CD 18 en el Subgrado 4-5); crear una distracción superando una prueba de Engañar (u otra habilidad relevante) CD 10 proporciona un bonificador +5 por circunstancia a la prueba de Sigilo. Si los PJs están fuera de la escuela y tratan de entrar necesitan, o bien escalar la rugosa muralla que hay alrededor de la escuela (Tregar CD 15), o bien superar las puertas cerradas (dureza 10, pg 60, Romper CD 25, Inutilizar mecanismo CD 25). Los guardias dan el alto a los PJs si estos son detectados, exigiéndoles que abandonen la escuela y luchando sólo si los PJs no obedecen.

La exploración de los despachos

En cuanto los PJs están dentro de la escuela, los densos setos proporcionan abundante cobertura, y no hace falta que lleven a cabo más pruebas de Sigilo mientras tomen precauciones razonables para no hacer ruido. El salón principal no está cerrado, y no hay guardias apostados en el edificio por la noche. Los PJs pueden por tanto llegar a la segunda planta, que contiene seis despachos. Cinco de las puertas de los despachos no están cerradas y contienen pocas cosas de interés para cualquiera que no sea profesor; la sexta puerta está cerrada con llave (dureza 5, pg 15, Romper CD 18, Inutilizar mecanismo CD 20). Cuando los PJs entren en este despacho, lee o parafrasea lo siguiente.

El interior de este despacho está abarrotado de muestras de caligrafía, pinceles, y piedras de tintar sobre todas las superficies horizontales excepto una mesa baja en el centro de la sala. La ventana del otro lado de la habitación está abierta, y una sombra pasa por encima del alfeizar con una seda naranja ondeando tras de sí.

Cuando los PJs llegan al despacho, Jianghong acaba de robar el mapa y unos pocos abalorios valiosos y está emprendiendo su huida; cuando le ven empieza 'La persecución de Jianghong', a continuación.

Puede que los PJs se concentren en lugar de eso en hacerse con el mapa del salón, especialmente si no se han dado cuenta de que sólo es una copia. Si es así, pueden llevárselo con facilidad.

Cuando salen del salón, Jianghong aterriza cerca de ellos tras saltar de la ventana del despacho, con otro mapa de seda naranja agarrado. Sale corriendo a través del *campus*, lo que también da inicio a la persecución.

La persecución de Jianghong

Jianghong quiere escapar del *campus* de la escuela con el mapa y los abalorios robados del despacho, pero también quiere evitar que los guardias le detecten, a ser posible. Por lo tanto, echa a correr alrededor y a través de los edificios del centro de la escuela. Jianghong consiguió zafarse de su leal guardaespaldas Zheng un poco antes, pero éste ha descubierto su ausencia y ahora está buscándole por el *campus*. Zheng es un comodín en esta persecución, y los PJs pueden tratar de que no les vea (cómo trata de hacer Jianghong) o de obtener su ayuda para acorralar a Jianghong.

En lugar de resolver esta persecución usando las reglas para persecuciones o como un combate, los PJs tienen 3 asaltos para superar tantas pruebas de habilidad como el doble del número de PJs. Cada prueba de habilidad representa un asalto de acción, y cada PJ no puede usar la misma habilidad más de dos veces. Mientras un jugador pueda explicar cómo esa habilidad le puede servir para ganar terreno en la persecución, esa será una opción válida. Los ejemplos incluyen usar Acrobacias para saltar un seto, Tregar para escalar una pared, Intimidar para convencer a Jianghong de que se detenga, o Sigilo para acercarse a Jianghong sin que les vea o evitar a Zheng. La CD de las pruebas de habilidad es 14 (CD 18 en el Subgrado 4-5), aunque el DJ puede conceder hasta un bonificador +3 por circunstancia en una prueba si el jugador usa una habilidad de un modo particularmente astuto o efectivo. Si un PJ usa un conjuro de un modo inteligente, cuenta como un éxito sin necesidad de tirada de habilidad. Jianghong no es un combatiente. Si necesitas las estadísticas de Zheng, usa las del Guardia de la sección 'Profecía' del **Apéndice** (páginas 34-35), o las estadísticas del Mercenario curtido del Subgrado 4-5. Zheng sólo entra en combate si los PJs parecen suponer una amenaza considerable para la seguridad de Jianghong.

Éxito: si los PJs superan las pruebas necesarias o atrapan a Jianghong de otro modo, pueden negociar con él. Jianghong da a los PJs el mapa y promesas poco concretas de futuros favores si no dicen nada sobre el robo. No está dispuesto a entregar (ni a mencionar siquiera) los demás abalorios que robó, pues espera usarlos para reponer la perdida fortuna de su familia. En cuanto los PJs tengan el mapa, lo único que deberán hacer es no llamar la atención y abandonar discretamente la escuela durante la noche o incluso cuando la escuela esté abierta al día siguiente. Si los PJs toman esta opción, Jianghong les recuerda favorablemente; marca la casilla de Influencia de 'Manchas de tinta' en la Hoja de crónica de los PJs.

Fracaso: si los PJs no logran los éxitos necesarios, Zheng atrapa a Jianghong antes que lo hagan los PJs. Zheng está más interesado en que Jianghong no se meta en (más) líos, y ofrece el mapa robado a los PJs si guardan silencio acerca del robo (también cree que eso desviará la culpa del robo hacia los PJs, pero

no se lo dice). Los PJs sólo tienen que ser discretos y escapar con el mapa.

Involucrar a los guardias: si los PJs insisten en entregar a Jianghong a los guardias, los guardias se muestran agradecidos de que los PJs hayan detenido al ladrón y aceptan pasar por alto su presencia en la escuela por la noche. Los guardias no permiten a los PJs quedarse con el mapa original, pero si lo piden, les dan a los PJs la copia como recompensa. Luego escoltan a los PJs fuera del campus.

CONCLUSIÓN

Mai Chun está especialmente complacida si los PJs han recuperado el mapa auténtico, pues considera que ha sido por fin devuelto a su país legítimo. Si los PJs regresan con sólo la copia del mapa, o incluso con un bosquejo o una descripción del mismo, Mai Chun refunfuña un poco acerca de tener que ‘conformarnos con lo que tenemos a mano’, pero asegura a los PJs que lo que han recuperado es suficiente para seguir con su investigación acerca del Palacio de Verano.



CONSTELACIÓN

por Christopher Rowe

La nación de Po Li incluye la antigua capital del Imperio de Lung Wa, y la mayoría de sus ciudadanos sueña con el restablecimiento de dicho Imperio. La burocracia oracular que gobierna desde la capital de Changdo sólo permite una clase de adoración: la veneración monoteísta del Emperador Eterno, una figura ausente desde la caída de Lung Wa, pero muy buscada por el gobernante Concilio Oracular. Muchos funcionarios menores de Po Li son oráculos, o por lo menos fingen poseer una sabiduría inescrutable para ascender políticamente. Uno de dichos funcionarios es Yue Xin, que espera catapultar su tambaleante carrera recuperando información de la quebrada Lung Wa.

RESUMEN

El burócrata Yue Xin se reúne con los PJs fuera de las puertas de Changdo y les muestra unos registros que ha descubierto. Les indica que se dirijan a una estación de comunicaciones imperial en ruinas a medio día de camino de la ciudad, mencionando la fama del lugar de estar embrujado, pero proporcionando pocos detalles más.

Unos soldados obstaculizan las investigaciones de los PJs durante el día, pero bajo el manto de la noche los PJs pueden explorar la estación de comunicaciones en ruinas y descubrir,

¿DÓNDE DE GOLARION?

‘Constelación’ tiene lugar en el exterior de la ciudad de Changdo, en el Estado Sucesor de Po Li en el continente de Tian Xia. Para más información acerca de Po Li, consulta el *Atlas de los Imperios del Dragón*, disponible *online* en el Dropbox de Devir por tiempo limitado y en paizo.com.



si no lo saben aún, que se usaba para lanzar fuegos artificiales con motivos señalizadores en los días del Imperio. Tras descubrir un alijo oculto de fuegos artificiales, los PJs deben lanzar una pareja de cohetes concretos para crear ‘palabras escritas en fuego verde’. Los fuegos artificiales liberan varios elementales mágicamente aprisionados dentro de los cohetes.

Tras vencer a dichas criaturas, los PJs descubren que Yue Xin les está esperando fuera de las ruinas. Hace unos pocos comentarios evasivos sobre el mensaje escrito en los fuegos artificiales y trata de sacarles más información a los PJs. Tenga éxito o no, se despedirá bruscamente de los PJs para volver a lo que le interesa.

EL PUNTO DE PARTIDA

Los PJs reciben sus instrucciones de Mai Chun en forma de carta breve, representada en la **Ayuda de juego: Constelación** de la página 32. Preséntasela a los jugadores y dales tiempo para que se familiaricen con la misión.

Los PJs llegan a Changdo sin incidentes, gracias a la seguridad de las carreteras altamente patrulladas de Po Li. Mientras se aproximan a la ciudad, se maravillan ante el Emperador Eterno, una colosal estatua que lleva más de tres siglos en construcción. En su sombra, fuera de los muros de la ciudad, encuentran al oráculo y burócrata Yue Xin.

Hay un concurrido descampado con funciones mercantiles fuera de los muros de la ciudad, poblado por toda clase de gente de todo Tian Xia. A un lado del descampado se alza un pozo rodeado de un murete bajo de piedra. Un joven de etnia tian-shu que lleva un ancho sombrero cónico de paja está de pie junto al pozo, y el hilo de su caña de pescar de bambú desaparece en sus profundidades.

En cuanto los PJs hacen saber a Yue Xin su presencia, éste mira la caña de pescar con incertidumbre durante un breve instante y la arroja al interior del pozo sin muchos miramientos.

Los ecos del repiqueteo de la caña al caer apenas son audibles sobre el ruido del mercado. El joven con el sombrero redondo se os acerca con los brazos abiertos hacia los lados.

Yue Xin saluda a los PJs en tien, murmurando “Pescar donde no hay peces es conocer la sabiduría”. Si ningún PJ responde en tien, Yue Xin pasa a hablar en común, repitiendo sus saludos.

Este aforismo sin sentido alguno es característico del estilo de conversación de Yue Xin. En un intento de aparentar ser sabio y misterioso, el oráculo adorna sus diálogos con expresiones inventadas y obtusas como “Las grullas vuelan con el viento del norte, pero la golondrina sabe cuándo se acerca el otoño”, “El gobernante que presta más atención a su bufón que a sus consejeros sólo recibe consejos ridículos”, o “Cuando bailan las doncellas espadachinas, el acero canta”. El DJ puede usar esas frases hechas u otras similares de su invención según vea apropiado al dar voz a Yue Xin. Aunque puede que algún PJs de ingenio agudo trate de responder a esos aforismos igual que haría con los versos de Mai Chun (ver ‘Fragmentos’ en la pág. 5), proporcionar tal respuesta a Yue Xin sólo provoca una mirada poco amistosa por parte del burócrata.

RECURSOS PARA EL DJ

‘Constelación’ usa las *Reglas básicas*, el *Bestiario*, la *Guía del jugador avanzada* y *Ultimate Equipment*. Esta aventura da por sentado que el DJ tiene acceso a dichos libros. Todas las reglas se proporcionan en la aventura o están disponibles *online* en el Pathfinder Reference Document (PRD) de forma gratuita en , y las reglas relevantes pertenecientes al *Bestiario* se incluyen en él para comodidad del DJ.

Después de que los PJs respondan a su saludo como quieran, Yue Xin asiente medio ausente, extrae un fardo de papeles mal conservados de su cartera y se los entrega al PJ que se le antoja más estudioso. Las páginas están repletas de caracteres en tien, y Yue Xin hace un elaborado gesto para señalar una sección marcada con tinta roja, diciendo “Podéis observar aquí por qué Mai Chun estaba tan interesada en mi hallazgo”.

Si un PJ sabe leer tien y examina la página, sólo tiene tiempo a atisbar algo acerca de ‘palabras escritas en el fuego’ antes que Yue Xin vuelva a hacerse con los papeles de un rápido tirón. Un PJ que no sepa leer tien deberá superar una prueba de Lingüística CD 30 para leer el fragmento (ten en cuenta que esa prueba y la subsiguiente prueba de Sabiduría debe tirarlas en secreto el DJ, como se detalla en la descripción de la habilidad Lingüística). Si ningún personaje puede interpretar el fragmento de texto, el oráculo suspira exageradamente y dice “Si no podéis leer palabras escritas en tinta negra, ¿cómo vais a leer palabras escritas en fuego verde?”. Sacudiendo la cabeza, introduce una mano en la voluminosa manga del brazo opuesto y extrae una *varita de comprensión idiomática* lacrada en rojo a la que le quedan 6 cargas. Yue Xin sólo les entrega la varita si los PJs han demostrado ignorancia del idioma tien, pero los PJs obtienen luego acceso a la varita en su Hoja de crónica incluso aunque hablen tien. Si no hay ningún PJ que hable tien o pueda usar la varita, en lugar de eso Yue Xin lanza *compartir idioma*^{GJA} desde un pergamino sobre uno de los PJs, permitiendo al objetivo leer, hablar y entender el tien durante el resto de la misión.

Haya tenido o no que proporcionar ayudas de traducción a los PJs, el oráculo continúa con su discurso.

“Cuando el Imperio de Lung Wa controlaba estas tierras, la capacidad de comunicarse con rapidez y precisión era una preocupación fundamental para el Emperador Eterno y sus sirvientes. Las estaciones de transmisión formaban una red que cubría gran parte del continente, y transportaban velozmente los mandatos imperiales a los rincones más lejanos del reino. En estos días oscuros, esas estaciones de transmisión yacen en ruinas.

“Pero en la oscuridad surge la luz, al igual que en la memoria surgen los actos caritativos. Mis investigaciones indican que algunos de los mensajes que pasaban a través de esos reductos eran copiados en secreto. Con certeza afirmo que una pista acerca del palacio que busca Mai Chun se puede hallar en una estación de comunicaciones a sólo medio día de camino hacia el oeste, bajando por esa carretera y gi-

CÓMO AJUSTAR EL ENCUENTRO C1

Haz los siguientes ajustes para acomodar un grupo de cuatro PJs.

Subgrado 1-2: los elementales de fuego sufren el estado fatigado debido a su largo encarcelamiento mágico en los fuegos artificiales.

Subgrado 4-5: elimina los 2 elementales de fuego pequeños del encuentro.

rando a la izquierda en la primera encrucijada que os encontréis. Las indicaciones para llegar al palacio al parecer están 'escritas en letras de fuego verde'. No tengo ninguna duda de que héroes de vuestra talla no tendrán problema para viajar hasta la ruina, evitar los soldados que la custodian durante el día, explorarla por la noche, y vencer a los fantasmas que se dice que la embrujan. Los muertos inquietos no suponen amenaza para aquél que enciende la yesca”.

Yue Xin les proporciona indicaciones más detalladas para llegar a la estación de comunicaciones en ruinas si se lo piden, pero de lo contrario despidе a los PJs con un gesto para que se encaminen a su tarea.

Diplomacia o Saber (historia)

Antes de partir hacia las ruinas, los PJs pueden querer ver si recuerdan alguna información útil sobre el Imperio de Lung Wa o sus protocolos de comunicación con una prueba de Saber (historia). Un PJ también puede usar Diplomacia para reunir información en Changdo sobre esos temas, pero si no habla tien sufre un penalizador -5 a la prueba de Diplomacia. Los PJs averiguan toda la información que corresponde a una CD menor o igual al resultado de su prueba.

15 o más: la obsesión de Po Li por los artefactos y las prácticas de Lung Wa engloba también custodiar celosamente cualquier ruina imperial dentro de sus fronteras. Los soldados que guardan dichas ruinas son especialmente diligentes durante el día, pero se sabe que de noche su vigilancia es menos estricta.

20 o más: es habitual que la gente diga que las ruinas asociadas con Lung Wa están embrujadas, a veces literalmente por muertos vivientes y otras por diversos tipos de guardianes atados místicamente, como criaturas del mundo espiritual o de otros Planos.

25 o más: el Departamento de Comunicaciones de Lung Wa hacía uso de fuegos artificiales para enviar mensajes a través de grandes distancias. En las estaciones de transmisión había alquimistas entrenados que leían los mensajes lanzados desde la capital a los cielos nocturnos, y entonces preparaban y lanzaban cohetes con el mismo mensaje codificado para que los vigías de la siguiente estación pudieran repetir el proceso.



Yue Xin

C. FUEGO EN EL CIELO

Los PJs no tienen ninguna dificultad en localizar la estación de comunicaciones en ruinas. Si intentan acercarse a las ruinas durante el día, sin embargo, una de las numerosas patrullas fuertemente armadas de soldados de Po Li que vigilan atentamente la zona les detecta. Los soldados están apostados en grupos de seis para evitar que se acerquen intrusos a las ruinas.

Si hacen falta estadísticas para los soldados, usa el bloque de estadísticas para los guardias de la sección de 'Manchas de tinta' del **Apéndice** (pág. 33), pero ten en cuenta que los soldados no tratan de hacer daño, sólo de mantener a raya a los intrusos.

Si los PJs intentan sobornar o influenciar de algún otro modo a los soldados (usando Diplomacia, Intimidar o algún otro medio), la CD para cualquier prueba de habilidad asociada es 25 en el Subgrado 1-2 y 30 en el Subgrado 4-5. Usa también esta CD para cualquier prueba de Sigilo que intenten los PJs para eludir a tan perceptivos soldados.

La opción más simple es esperar al anochecer, cuando los guardias se retiran a un campamento permanente a 2 millas (3,2 km) de distancia, confiando en que la fama de embrujadas de las ruinas baste para mantener alejados a los curiosos.

En cuanto los PJs hayan entrado en la ruina, lee o parafrasea el siguiente texto. Si los PJs entran en las ruinas durante el día, cambia las descripciones como veas adecuado.

Unos cuantos edificios medio derrumbados forman esta instalación. Iluminadas sólo por las estrellas de esta noche despejada, las ruinas adoptan un aspecto vacío, casi fantasmal. Un silencio inquietante cubre estos ancestrales edificios; incluso el viento se ha ido apagando hasta desaparecer.

Por la noche, las zonas exteriores de las ruinas están sujetas a iluminación tenue; los interiores de los edificios están a oscuras. A pesar de la fama de la que gozan estas ruinas, sólo están abandonadas y desoladas, no embrujadas.

C1. Los tubos de lanzamiento (VD 3 o VD 6)

Nada más salir del patio central, una curiosa estructura de piedra que parece una lumbrе exterior con dos estrechas chimeneas gemelas se alza hacia el cielo. Estas chimeneas están mucho mejor conservadas que los edificios circundantes.

Esta estructura fue diseñada para facilitar el lanzamiento de fuegos artificiales con motivos comunicativos. Se pueden lanzar dos fuegos artificiales de forma simultánea a través de las chimeneas gemelas. Un PJ puede identificar el propósito de esta estructura al verla superando una prueba de Inteligencia, Saber (ingeniería) o Saber (historia) CD 12.

C. Fuego en el cielo



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat: Lost City

Si alguien examina la estructura, se da cuenta de que unas grietas forman un cuadrado regular en las losas cercanas. Se trata de una pieza de piedra que hace las veces de tapadera y cubre un alijo escondido de fuegos artificiales bien conservados. Este panel pesa bastante, y requiere que los PJs superen una prueba de Fuerza CD 20 para moverlo. Los PJs también pueden picar la piedra hasta romperla; la tapadera tiene dureza 5 y 20 pg.

Un espacioso hueco bajo la tapadera contiene un alijo de una docena de cohetes (cuyas reglas se pueden encontrar en *Ultimate Equipment*, o en español en el módulo gratuito *Nosotros somos goblins*), cuyos tubos son de vivos colores a pesar de su edad. Hay dos cohetes de cada color: rojos, azules, naranjas, amarillos, blancos y violetas. Los cohetes no suelen ser mágicos, pero lanzar *detectar magia* sobre estos fuegos artificiales revela que todos tienen una leve aura de abjuración, debido a la magia que los ha preservado tanto tiempo. Los cohetes azules y amarillos emiten un aura moderada de magia de conjuración.

Los PJs astutos pueden reparar en que aunque no hay cohetes verdes, el azul y el amarillo combinados forman el color verde. Si a ninguno de los PJs se le ocurre eso o intuye a partir de las auras mágicas más fuertes que se deben disparar a la vez un cohete azul y otro amarillo desde el par de tubos de lanzamiento, permite a cada PJ llevar a cabo una prueba de Inteligencia CD 15 y da pistas a los que la superen. Encender los cohetes y lanzarlos desde los tubos es sencillo. En cuanto se lanzan simultáneamente un cohete amarillo y otro azul, lee o parafrasea lo siguiente.

El humo brota de los tubos de piedra y ambos cohetes ascienden rugiendo hacia el cielo, dejando un rastro de chispas azules y amarillas. A una altura sorprendentemente baja, estallan a la vez, y los destellos azul y amarillo se combinan en un verde chisporroteante. Los brillos verdes se juntan y se retuercen en la oscuridad, forman enormes palabras escritas en tien.

Los personajes que sepan leer bien reconocen que las palabras hacen referencia al signo del perro, del zodiaco de los Imperios del Dragón. Las palabras persisten durante 3 asaltos, de modo que incluso a los PJs que no saben leer bien les da tiempo a lanzar *comprensión idiomática* (por ejemplo desde la varita que les proporcionó Yue Xin). Interpretar las palabras sin saber bien requiere una prueba de Lingüística CD 25.

Criaturas: al final del tercer asalto, las palabras ardientes se desmenuzan y caen al suelo un asalto más tarde. Mientras caen, algunos de los caracteres individuales inesperadamente conservan su forma. Al posarse en las losas cercanas, los caracteres verdes llameantes rugen y cargan contra los PJs. Esos 'caracteres verdes' son elementales de fuego que llevan mucho tiempo ligados mágicamente dentro de los cohetes. Hay dos elementales en el Subgrado 1-2 y cuatro en el Subgrado 4-5. En ambos subgrados, los elementales se alegran de ser libres, pero dan por hecho que los PJs son quienes les apresaron y atacan inmediatamente.

Subgrado 1-2 (VD 3)

ELEMENTALES DE FUEGO PEQUEÑOS (2) **VD 1**
Pg 11 cada uno (*Bestiario*, pág. 126; o ver pág. 33 de esta aventura)

TÁCTICAS

Durante el combate Cada elemental de fuego carga contra un oponente distinto, pasando al siguiente objetivo sólo cuando su adversario actual ha caído o está en llamas.

Moral Enloquecidos por tantos años encarcelados en los cohetes, los elementales de fuego luchan a muerte.

Subgrado 4-5 (VD 6)

ELEMENTALES DE FUEGO PEQUEÑOS (2) **VD 1**
Pg 11 cada uno (*Bestiario*, pág. 126; o ver pág. 33 de esta aventura)

TÁCTICAS

Usa las mismas tácticas que los elementales de fuego pequeños del Subgrado 1-2.

ELEMENTALES DE FUEGO MEDIANOS (2) **VD 3**
Pg 30 cada uno (*Bestiario*, pág. 126; o ver pág. 33 de esta aventura)

TÁCTICAS

Durante el combate Los elementales de fuego medianos atacan a un mismo oponente, flanqueándolo si pueden. Sólo pasan al siguiente objetivo cuando su adversario actual ha caído.

Moral Enloquecidos por tantos años encarcelados en los cohetes, los elementales de fuego luchan a muerte.

CONCLUSIÓN

En cuanto los PJs abandonan las ruinas con información sobre los caracteres verdes del cielo, advierten la figura conocida de Yue Xin acampada justo fuera de la estación, sentado en un taburete plegable de campo y mirando a través de un telescopio montado sobre un trípode que apunta al cielo nocturno.

Haciendo un gesto hacia arriba, Yue Xin dice, "¿Así que las letras de fuego verde invocan el signo del Perro, eh? Los perros pueden ser feroces glotones o leales aliados, y los sabios muestran prudencia ante un sabueso hasta conocer su naturaleza. Pero decidme, ¿qué tiene que ver el Perro con el palacio perdido?"

Si los PJs ya han obtenido pistas en Lingshen y Quain, puede que tengan algo de información que compartir con Yue Xin, si quieren.

Si los PJs comparten la información que han obtenido en las misiones 'Manchas de tinta' o 'Casa de té', o si le dan libremente la información que les presentó Mai Chun en la misión 'Fragmentos', Yue Xin les da las gracias con un brillo conspiratorio en la mirada; marca la casilla de Influencia de Constelación en la Hoja de crónica de los PJs.

Si no comparten ninguna información con Yue Xin, éste pone cara de hastío y dice "Tanto la ignorancia como las enredaderas pueden estrangular a los imprudentes".

En cualquier caso, recoge su silla y su telescopio rápidamente, les pide a los PJs que le devuelvan cualquier objeto mágico sin usar de los que les prestó, y regresa a Changdo. Los PJs pueden regresar con Mai Chun o buscar las otras pistas, como prefieran.



CASA DE TÉ por Jason Owen Black

Quain es una nación de héroes y hogar de cientos de maestros de las artes marciales. Algunos de esos maestros son muy respetados y dirigen escuelas de gran renombre, mientras que a otros les cuesta perfeccionar y dar a conocer su estilo. Jiang Fei es del segundo tipo de maestro, y ha desarrollado su propio estilo de lucha pero no logra que se vuelva popular. Puede que su destino fuera la mediocridad y el anonimato, pero resulta ser la guardiana de un objeto que interesa mucho a Mai Chun.

Este objeto en cuestión es el Peine del Ogro de Jade, un hermoso peine tallado con una representación del Palacio de Verano de Lung Wa y el paisaje circundante, incluyendo la distintiva Roca del Ogro. Cuando cayó Lung Wa y el Palacio de Verano fue abandonado, un antepasado de Jiang Fei se lo llevó para salvaguardarlo. Desde entonces, la familia ha custodiado el peine. A pesar de padecer mala suerte e infortunios financieros a lo largo del último siglo, nunca han tenido tentaciones de venderlo. Jiang Fei no sólo pretende mantener a salvo el peine, sino que cree que éste puede ayudar a cambiar la suerte de su familia inspirando un estilo de lucha nuevo y vigoroso. Ha aceptado mostrar la reliquia familiar a los agentes de Mai Chun si estos la ayudan a demostrar el potencial de su escuela.

¿DÓNDE DE GOLARION?

‘Casa de té’ tiene lugar en la ciudad de Lanming, en el Estado Sucesor de Quain en el continente Tian Xia. Para más información acerca de Quain, consulta el *Atlas de los Imperios del Dragón*, disponible *online* en el Dropbox de Devir por tiempo limitado y en **paizo.com**.



RECURSOS PARA EL DJ

‘Casa de té’ usa las *Reglas básicas* y el *NPC Codex*. Esta aventura da por sentado que el DJ tiene acceso a las *Reglas básicas*. Todas las reglas se proporcionan en la aventura o están disponibles *online* en el *Pathfinder Reference Document* (PRD) de forma gratuita en paizo.com/prd, y las reglas relevantes pertenecientes al *NPC Codex* se incluyen en el **Apéndice** para comodidad del DJ.

RESUMEN

Los PJs llegan a Lanming buscando a la maestra de artes marciales Jiang Fei. Encuentran a Fei viviendo en un pequeño apartamento en uno de los barrios más pobres de la ciudad, donde trata de establecer su escuela de lucha. Jiang Fei ofrece enseñar a los PJs la reliquia de su familia (el Peine del Ogro de Jade, aunque por ahora no les revela que la reliquia es el peine que lleva en el pelo) a cambio de un favor: quiere entrenar a los PJs en los rudimentos de su estilo de lucha y hacer que lo pongan a prueba contra los estudiantes de otra escuela en la casa de té local. Tras un día de entrenamiento, los PJs se dirigen a la casa de té y se meten en una pelea contra algunos matones de otra escuela. Tras el enfrentamiento, Fei muestra el Peine del Ogro de Jade a los PJs y les permite copiar su representación del Palacio de Verano y el paisaje circundante para ayudarles a encontrarlo.



Jiang Fei

EL PUNTO DE PARTIDA

Los PJs reciben sus instrucciones de Mai Chun en forma de carta breve, representada en la **Ayuda de juego: Casa de té** de la página 32. Preséntasela a los jugadores y dales tiempo para que se familiaricen con la misión.

Los PJs llegan a Lanming sin dificultades y buscan a su contacto, Jiang Fei. Los lugareños a los que preguntan por la Escuela del Ogro de Jade en un principio se muestran perplejos, pero luego responden “¡Ah, la casa de bollos de carne!” (NdT: también conocidos como *wantón* o *dumplings*) y dan indicaciones que llevan a una pequeña tienda en una parte destartada y menos activa de la ciudad. Cuando llegan los PJs, lee o parafrasea el siguiente texto.

Los gritos de los mercaderes ofertando productos y de estudiantes practicando formas de combate se oyen menos en esta parte de la ciudad, pero las calles siguen repletas de actividad. Hileras de viviendas viejas y destartadas delimitan las calles. Un pequeño apartamento ha sido convertido en un puesto de comida, donde una hermosa mujer de pelo negro charla con unos pocos clientes. El cartel que hay sobre la tienda pone “Casa de bollos de carne de Jiang Fei y Escuela del estilo del Ogro de Jade”.

Jiang Fei es una mujer tian-shu recién entrada en la mediana edad, con ojos brillantes y sonrisa tímida. Lleva su larga cabe-

llera negra recogida con un hermoso peine de jade y viste un sencillo uniforme de artes marciales. En cuanto los PJs se presentan, Jiang Fei cierra la tienda y les invita a entrar en su casa para que puedan discutir el favor que necesita. Les habla a los PJs de la Escuela del Escorpión, cuyos estudiantes tienen fama de abusones y fanfarrones, y que espera que los PJs los derroten en una pelea al día siguiente. Jiang Fei planea enseñar a los PJs las bases de su estilo del Ogro de Jade en un parque detrás de su apartamento, y luego hacer que se metan en una pelea en la casa de té local. Derrotar a los estudiantes de la Escuela del Escorpión debería generar atención positiva hacia su estilo. Tras la pelea de la casa de té, Jiang Fei enseñará a los PJs la información que le prometió a Mai Chun. Si se le pregunta por el nombre del estilo, les dice que se lo puso por una reliquia familiar, pero se niega a enseñársela hasta después de la pelea.

LOS CUATRO MOVIMIENTOS BÁSICOS DEL ESTILO DEL OGR0 DE JADE

Dado que sólo dispone de un día para entrenar a los PJs, Jiang Fei se centra en enseñarles los cuatro movimientos principales que forman la base del estilo del Ogro de Jade. Jiang Fei cree que los movimientos básicos deberían bastar para que los PJs hagan una demostración del estilo en la pelea del día siguiente. Tras su entrenamiento, y sólo mientras dure esta misión, los PJs pueden usar cualquiera de estos movimientos como acción de ataque. El estilo del Ogro de Jade no emplea armas, y por lo tanto los movimientos deben usarse sin ellas, pero gracias

al entrenamiento de Jiang Fei, dichos ataques no provocan ataques de oportunidad. Cada uno de estos movimientos inflige 1d6 pg de daño contundente más el modificador por Fuerza del atacante, y el atacante puede decidir infligir daño letal o no letal sin penalizador. Si un PJ que use uno de estos movimientos infligiría normalmente más daño con un impacto sin arma que el que inflige el movimiento, el PJ inflige su daño de impacto sin arma normal en su lugar. Algunos de los movimientos obligan al objetivo a llevar a cabo una tirada de salvación si sufre daño debido al mismo. La CD de la salvación para estas aptitudes siempre es igual a 10 + la mitad del nivel del atacante + el modificador por Sabiduría del atacante.

El ogro asusta al enemigo: un duro golpe con la rodilla dirigido a la mitad inferior del cuerpo. Un objetivo dañado por ‘El ogro asusta al enemigo’ debe superar una salvación de Voluntad o pierde cualquier bonificador por Fuerza a ataque y daño durante 1 asalto.

El ogro revienta la roca: un puñetazo en línea recta pensado para desequilibrar al enemigo. Un objetivo dañado por ‘El ogro revienta la roca’ debe superar una salvación de Fortaleza o es empujado hacia atrás 5 pies (1,5 m).

El ogro pisa fuerte: una patada veloz a la pierna que distrae al oponente. Un objetivo dañado por ‘El ogro pisa fuerte’ debe

superar una salvación de Reflejos o pierde su bonificador por Destreza a la CA durante 1 asalto.

El ogro da un mazazo: una potente patada lateral. Aplica 1,5 veces el modificador por Fuerza del personaje a las tiradas de daño al usar ‘El ogro da un mazazo’.

D. LA CASA DE TÉ WANG LI FA

La mañana siguiente a su día de entrenamiento, Jiang Fei ofrece a los PJs un sustancioso desayuno de bollos de carne y luego les conduce a la casa de té Wang Li Fa. Lee o parafrasea el siguiente texto.

La casa de té Wang Li Fa está bien iluminada y decorada con buen gusto, con elaborados murales pintados en las paredes que representan los logros de héroes locales. El mobiliario y los platos de servir del local no acaban de pegar con la decoración, sin embargo, y parecen ser de manufactura más tosca y barata. A los numerosos parroquianos de la casa de té no parece importarles, y el lugar está abarrotado de camareros recorriendo la sala y clientes charlando.

La casa de té Wang Li Fa es bastante popular a pesar de su reputación de local frecuentado por los alumnos de la Escuela del Escorpión, que siempre están ansiosos de oportunidades para ponerse a prueba en combate. Los empleados y parroquianos son conscientes de esa tendencia, y algunos en realidad están allí con la esperanza de ver a miembros de esa escuela meterse en peleas.

D1. La mesa de Jiang Fei

Jiang Fei conduce a los PJs hasta una mesa desocupada que se encuentra contra la pared delantera de la casa de té. Señala a los pendencieros alumnos de la Escuela del Escorpión sentados al otro lado de la casa de té (en la zona **D2**), e indica a los PJs que busquen un modo de empezar una pelea con ellos. Les advierte que no se limiten a acercarse y lanzar puñetazos, pues eso se considera burdo y de mal gusto. Tienen que ofender a los alumnos de la Escuela del Escorpión y provocarles para que empiecen una pelea. Jiang Fei permanece en esta mesa de la esquina para observar a los PJs.

D2. ¡Pelea! (VD 3 o VD 6)

Da a los PJs la oportunidad de enemistarse con los alumnos de la Escuela del Escorpión. Casi cualquier cosa que intenten los PJs debería bastar, puesto que esos alumnos se mueren de ganas de pelear. Si los PJs tardan demasiado, Jiang Fei hace que los camareros lleven una olla de té extremadamente flojo a los alumnos de la Escuela del Escorpión, diciendo que es un regalo de los PJs. En cuanto los alumnos sean provocados para empezar una pelea, lee o parafrasea lo siguiente.

Una de las alumnas de la Escuela del Escorpión se pone en pie de un salto y grita, “¡Ya está bien! ¡Os arrepentiréis de haber insultado al Estilo del Escorpión!”. Sus compañeros de escuela siguen su ejemplo y se ponen en pie de golpe, tirando por el suelo tazas de té y otros platos.

Los alumnos de la Escuela del Escorpión están acumulados alrededor de una pequeña mesa. Cerca hay cuatro camareros y

CÓMO AJUSTAR EL ENCUENTRO D2

Haz los siguientes ajustes para acomodar un grupo de cuatro PJs.

Subgrado 1-2: quita un alumno de la Escuela del Escorpión del encuentro.

Subgrado 4-5: sustituye dos alumnos de la Escuela del Escorpión del encuentro.

otros nueve clientes (incluyendo a Jiang Fei), pero todos se retiran a una distancia segura en cuanto empieza la pelea. Los camareros se ocultan tras la barra o en la cocina, mientras que los demás parroquianos animan a los combatientes.

Los muebles de la casa de té son baratos porque el propietario cuenta con que se rompan en luchas como esta. Cualquier ataque que empuje una criatura a una casilla ocupada por una mesa, un banco o una silla rompe esa pieza de mobiliario, infligiendo 1d6 pg de daño no letal a la criatura que ha sido empujada, y obligándola a superar una salvación de Reflejos CD 14 o caer tumbada.

Criaturas: mientras los PJs luchan contra los alumnos de la Escuela del Escorpión en la casa de té, los espectadores juzgan si el estilo del Ogro de Jade es digno de respeto. Este juicio se representa mediante una puntuación que los PJs acumulan durante la lucha, y que se basa en sus acciones; cuantos más puntos obtengan los PJs, más prestigio recibirán Jiang Fei y su recién creada escuela. Los resultados de la puntuación final de los PJs se explican en la sección ‘Conclusión’ de la pág. 25. Los PJs ganan 1 punto cada vez que uno de ellos impacta a un oponente con uno de los movimientos básicos del estilo del Ogro de Jade, lleva a cabo un ataque que provoca destrucción de mobiliario o supera una prueba de Acrobacias durante la pelea. Los PJs pierden 1 punto si llevan a cabo un ataque con un arma, llevan a cabo un ataque que inflija daño letal, o hieren a un espectador.

Subgrado 1-2 (VD 3)

ALUMNOS DE LA ESCUELA DEL ESCORPIÓN (4) VD ½

Iniciado cauteloso (ver pág. 34)

Pg 9 cada uno

TÁCTICAS

Durante el combate Cada alumno empieza bebiéndose una *poción de arma mágica*. Si se ve reducido a 5 pg o menos, un alumno usa Puñetazo aturridor para impedir a un enemigo que le siga, y entonces retrocede y se toma una *poción de curar heridas leves*.

Moral Decididos a demostrar lo duros que son, los alumnos luchan hasta quedar inconscientes.

Subgrado 4-5 (VD 6)

ALUMNOS DE LA ESCUELA DEL ESCORPIÓN (6) VD 1

Pendenciero abusón (ver pág. 33)

Pg 17 cada uno

D. La casa de té Wang Li Fa



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat: Bigger Tavern

TÁCTICAS

Antes del combate Todos los alumnos se toman una *poción de fuerza de toro* en cuanto parece probable una pelea.

Durante el combate Los alumnos utilizan su dote Estilo del escorpión con Puñetazo aturdidor, y entonces atacan a los oponentes impedidos con una ráfaga de golpes. Un alumno reducido a 5 pg o menos usa una acción de retirada para tomarse una *poción de curar heridas leves*.

Moral Decididos a demostrar lo duros que son, los alumnos luchan hasta quedar inconscientes.

Estadísticas base Sin sus *pociones de fuerza de toro*, las estadísticas de los alumnos son **Cuerpo a cuerpo** impacto sin arma +3 (1d6+2) o ráfaga de golpes (impacto sin arma) +1/+1 (1d6+2);

Fue 15; BMC +3; DMC 17.

Desarrollo: tras la pelea, Jiang Fei envía a los PJs a descansar a su apartamento mientras ella habla de su escuela a los espectadores. Promete reunirse allí con ellos en una hora.

Recompensas: si derrotan a los alumnos de la Escuela del Escorpión, los PJs pueden quedarse con cualquier poción u otro equipo de sus oponentes.

CONCLUSIÓN

Sin importar lo bien que va la pelea, Jiang Fei muestra a los PJs el Peine del Ogro de Jade que lleva en el pelo, como prometió. Permite a los PJs manipular el peine, y dibujar su intrincado patrón en forma de paisaje o apuntar una descripción del mismo, pero no pueden llevarse el peine consigo.

Además, haz un recuento de los puntos totales ganados por los PJs durante la pelea para determinar la respuesta de Jiang Fei.

Si los PJs ganaron menos de 10 puntos (menos de 16 puntos en el Subgrado 4-5), Jiang Fei opina que la pelea no fue bien, y se la ve desanimada. Se apresura a distanciarse de los PJs y mandarlos de vuelta a Mai Chun.

Si los PJs ganaron por lo menos 10 puntos (16 puntos en el Subgrado 4-5), Jiang Fei opina que la demostración fue muy bien y está muy animada, y varios espectadores han expresado interés en convertirse en alumnos suyos o financiar la escuela. Está muy agradecida a los PJs; marca la casilla de Influencia de Casa de té en la Hoja de crónica de los PJs.



PROFECÍA

por Katherine Cross

Siguiendo las indicaciones de Mai Chun, una anciana erudita y antigua revolucionaria de Shokuro, los PJs se han ido desplazando por todo el centro de Tian Xia en busca de pistas de la ubicación del perdido Palacio de Verano. Un mapa robado de una escuela de caligrafía en Lingshen, fuegos artificiales verdes brillantes en los cielos de Po Li y una vista pintoresca grabada en un peine en Quain se han combinado para revelar dónde puede encontrarse el Palacio de Verano.

RESUMEN

Mai Chun ha localizado el Palacio de Verano en una región fronteriza sin reclamar en lo alto de los picos más meridionales de las montañas de Gasa. Pide a los PJs que viajen allí desde Ashima y que busquen una funda para pergaminos perdida que contiene profecías que sólo puede interpretar un verdadero heredero de Lung Wa.

Los PJs encuentran el Palacio de Verano en un valle dejado de la mano del hombre. El único habitante que queda en el Palacio de Verano es una princesa del Imperio de Lung Wa, Song Rui, que lleva muerta mucho tiempo y ahora existe como aparecida. Se la puede convencer para que enseñe a los PJs una elaborada funda para pergaminos que contiene las profecías finales del

¿DÓNDE DE GOLARION?

‘Profecía’ tiene lugar en el pueblo de Ashima, en el Estado Sucesor de Shokuro en el continente Tian Xia, y en las montañas de Gasa en la región fronteriza entre Shokuro, Shenmen y Lingshen. Para más información acerca de esas naciones, consulta el *Atlas de los Imperios del Dragón*, disponible *online* en el Dropbox de Devir por tiempo limitado y en paizo.com.



último emperador de Lung Wa, e incluso puede acceder a regresar a Ashima y reunirse con Mai Chun. Mientras regresan donde les espera Mai Chun, los PJs se encuentran cara a cara con los agentes extranjeros que conocieron en las anteriores aventuras. Cada uno exige la funda para pergaminos para la nación a la que representa, y los PJs deben decidir cómo responder.

EL PUNTO DE PARTIDA

Cuando los PJs regresan a Ashima de sus aventuras por los Estados Sucesores, lee o parafrasea lo siguiente.

La puerta de Mai Chun está abierta de par en par, como si la hubiera abatido el ciclón que provoca la mujer correteando furiosamente por su casa, comprobando y referenciando libros, pergaminos y mapas. De pronto detiene su marcha, con dos pesados libros en equilibrio en una mano. “¡Ah! ¡Qué grata visita! Contadme lo que habéis descubierto”.

Mai Chun escucha atentamente los informes de los PJs y alaba sus logros. Su mesa está ahora cubierta de notas y dibujos, todos en un revoltijo de pergaminos sobre el gran mapa de la mansión del general Zhen. Con la información de los PJs, traza una ubicación en el extremo sur de las montañas de Gasa. En cuanto identifica un lugar, recita,

“La primavera se funde,

En un oscuro cielo nocturno de verano,

Donde reside la Cinosura”.

Mai Chun explica su poema indicando que el camino al valle del Palacio de Verano se puede identificar por la posición de la estrella polar de Golarion, llamada Cinosura, entre dos montañas concretas. Proporciona a los PJs indicaciones más detalladas y las siguientes instrucciones adicionales.

Mai Chun extrae un libro cargado de anotaciones de uno de sus estantes. “Esta es una crónica de los últimos días del Imperio. ¡Cuando hayamos terminado, tendré que publicar una segunda edición! En cualquier caso, mirad esto”. Señala una página en la que hay ilustrado un dragón soberano enroscado alrededor de una funda para pergaminos de jade. “Se cree que esta funda para pergaminos contiene las veintinueve profecías finales del último emperador de Lung Wa. Sólo un auténtico heredero de Lung Wa puede interpretarlas; si esa interpretación pudiera hacerse aquí en Shokuro, proporcionaría a nuestra nación una posición política relevante entre los Estados Sucesores. Su última propietaria fue una princesa de Lung Wa llamada Song Rui, pero la funda nunca ha sido hallada. Creo que puede estar en los aposentos de la princesa en el Palacio de Verano. Cuando encontréis el palacio perdido, buscad la cámara de la princesa y hallad esta funda para pergaminos. Incluso aunque no podamos interpretar las profecías, sigue siendo un símbolo importante del viejo Imperio. He trabajado en política, y dejad que os diga: el simbolismo lo es *todo*”.

EL PALACIO DE VERANO (VD 4)

El viaje al Palacio de Verano dura varios días a través de las montañas de Gasa, pero el trayecto transcurre sin incidentes.

RECURSOS PARA EL DJ

‘Profecía’ usa las *Reglas básicas*, la *Guía del jugador avanzada*, el *Bestiary 5* y el *NPC Codex*. Esta aventura da por sentado que el DJ tiene acceso a dichos libros. Todas las reglas se proporcionan en la aventura o están disponibles *online* en el Pathfinder Reference Document (PRD) de forma gratuita en paizo.com/prd, y las reglas relevantes pertenecientes al *Bestiary 5* y el *NPC Codex* se incluyen en el **Apéndice** para comodidad del DJ.

El Palacio de Verano preside silenciosamente un valle apartado, majestuoso a pesar de su evidente abandono. Sus terrazas y tejados inclinados forman una estructura de múltiples niveles que casi parece brotar de las montañas que la rodean.

Los PJs pueden explorar libremente el Palacio de Verano, pues no quedan criaturas peligrosas o trampas dentro de su ruinoso elegancia. Muchas de las antiguas salas del palacio están enterradas bajo derrumbamientos o son inaccesibles debido a la espesa vegetación que ha invadido el lugar. Las habitaciones que quedan son inquietantemente tranquilas y silenciosas. Muchas salas y vestíbulos contienen misteriosos montones de ropas y armaduras elegantes, a veces llenas de pequeños montoncitos de ceniza. Los PJs pueden sospechar que dichas cenizas son todo lo que queda de los últimos habitantes del palacio, especialmente si descubren la información que aún se conserva en el estudio.

A continuación se detallan algunas de las salas del palacio que siguen en pie.

El salón de baile: este cavernoso salón de baile contiene una larga mesa y asientos para docenas de personas. Las telarañas y el polvo dan fe del tiempo que lleva abandonada.

El dormitorio del emperador: este dormitorio es elegante pero austero. Una enorme cama con dosel domina una de las paredes, pero la mayoría de la habitación está exenta de mobiliario. Un santuario personal en la pared opuesta está sorprendentemente bien conservado para su edad, y unas pocas velas del santuario están misteriosamente encendidas.

El solario: esta impresionante cámara debía de ser el paraíso para un astrónomo. Un telescopio peligrosamente largo de bronce deslucido sobresale de una de las ventanas, con las lentes agrietadas. Planetarios oxidados y cartas astrales descoloridas cubren las paredes.

El estudio: aunque esta sala está llena de estantes de libros e hileras de dorados soportes para pergaminos, una sección del techo se hundió hace mucho tiempo, dejando entrar la lluvia y las enredaderas. El contenido de esta habitación, que antaño habría bastado para dejar en ridículo a muchas bibliotecas municipales, se ha deteriorado hasta quedar casi totalmente ilegibles. Algunos de los tomos que aún perduran son libros de conocimiento mágico que hablan sobre cómo transportar a grandes cantidades de gente mágicamente, pero con un riesgo muy elevado. Las prendas de ropa abandonadas por todo el palacio, y especialmente frente a los libros que explican el complicado ritual de teletrans-

porte, parecen indicar que el ritual salió mal, y dejó el Palacio de Verano téticamente abandonado en un único instante.

La sala del trono: distribuidos como los rayos del sol de mediodía, todos los pasillos principales del Palacio de Verano conducen a una enorme sala del trono. La sala resuena con los ecos de cualquier sonido, pero aunque físicamente está vacía, la llena la benévola presencia de Song Rui (ver abajo).

Criatura: meditando frente al trono hay una fantasmal mujer tian-shu con un tocado elaborado y una túnica elegante. Esa mujer era Song Rui, una de las últimas princesas de Lung Wa. Cuando los PJs entran en la habitación, Song Rui abandona su meditación, se pone en pie calmadamente y hace una reverencia con una elegancia muy ensayada. Habla con una calma etérea y se presenta como la 'difunta' princesa Song Rui.

Song Rui no ha recibido ninguna visita desde la desaparición de toda la gente del palacio. Sabe que un conjuro de su madre causó la gran tragedia, pero no recuerda nada más concreto. Está especialmente interesada en los sucesos del último siglo, y el destino del pueblo de Lung Wa. Si los PJs le explican la situación política, Song Rui simpatiza con las quejas de los campesinos de Shokuro y le alegra oír que se liberaron de Lingshen. Hace mucho tiempo que se cansó del egoísmo y las conspiraciones de la política y se opone a la arrogancia imperial.

Si los PJs le preguntan a Song Rui por sus aposentos o por una funda de pergaminos rota por una estatuilla enjorada de dragón, Song Rui lamenta informarles que su dormitorio fue arrasado en un desprendimiento hace varias décadas, pero por fortuna ella había traído la funda para pergaminos a la sala del trono antes de la devastación; la saca de un hueco detrás del trono y la entrega a los PJs. Song Rui no ha abierto nunca la funda ni tiene interés en hacerlo; no quiere saber nada de profecías acerca del Imperio.

Song Rui no se ha planteado realmente abandonar el palacio. Sin embargo, si los PJs mencionan a Mai Chun, la aparecida decide que conocer a esa erudita revolucionaria podría ser una experiencia interesante. Pide a los PJs que le permitan acompañarlos de vuelta a Ashima y respetará lo que ellos decidan al respecto.

Ambos subgrados (VD 4)

PRINCESA SONG RUI

VD 4

LB aparecida desatada (*Bestiary* 5; o ver pág. 35 de esta aventura)

pg 42

TÁCTICAS

Durante el combate Song Rui evita el combate, y usa su paso incorporado para escapar de los oponentes moviéndose a través de las paredes del palacio.

Moral Si es ahuyentada por amenazas de violencia, Song Rui no regresa durante semanas.

E. LOS AGENTES EXTRANJEROS (VD VARÍA)

Cuando los PJs abandonan el valle donde se encuentra el Palacio de Verano, encuentran varias caras familiares esperándoles en el angosto sendero: el estudiante Jianghong de Lingshen y su guardaespaldas Zheng, el burócrata Yue Xin de Po

Li, y la artista marcial Jiang Fei de Quain. Cada uno de estos agentes extranjeros ha rastreado independientemente a los PJs hasta el Palacio de Verano, y pretende conseguir la funda para pergaminos con un dragón enjorado para su país. Ninguno de los agentes se fía de los demás, y todos tratan de convencer a los PJs de que les den a ellos la funda para pergaminos.

Jianghong recurre a la misma actitud amistosa y desenfadada que exhibió cuando dio a los PJs la visita guiada en Xiwu. Les ofrece un juego de *pigmentos maravillosos* (robados de la Escuela de Afinidades, en realidad) si le dan la funda para pergaminos y regresan con él a Lingshen.

Yue Xin habla de forma críptica prometiendo favores celestiales a los PJs, pero también ofrece una escritura de intercambio por la Estrella de Changdo, un diamante valorado en 5.000 po. Yue Xin ofrece firmar la escritura en presencia de los PJs a cambio de la funda para pergaminos; el diamante puede recogerse en Po Li con la escritura firmada.

Jiang Fei alaba la pericia marcial de los PJs y remarca que ella podría seguirles enseñando y permitirles alcanzar una mayor sabiduría a cambio de la funda para pergaminos. Su afirmación de 'mayor sabiduría' no es en balde, pues presenta a los PJs una *diadema de sabiduría inspirada* +2 que será suya si le entregan la funda para pergaminos y regresan a Quain con ella.

Criaturas: si los PJs entregan la funda para pergaminos a uno de estos agentes extranjeros, los otros atacan inmediatamente para obtenerla para sí (aunque Jianghong no lucha, sino que manda a su guardaespaldas Zheng en su lugar). El agente con la funda para pergaminos lucha junto a los PJs contra los otros. Si los PJs se niegan a dar la funda para pergaminos a ninguno de los agentes, todos atacan a los PJs para conseguirla; eso supone un combate más difícil, pero los PJs cumplen con su deber hacia Mai Chun.

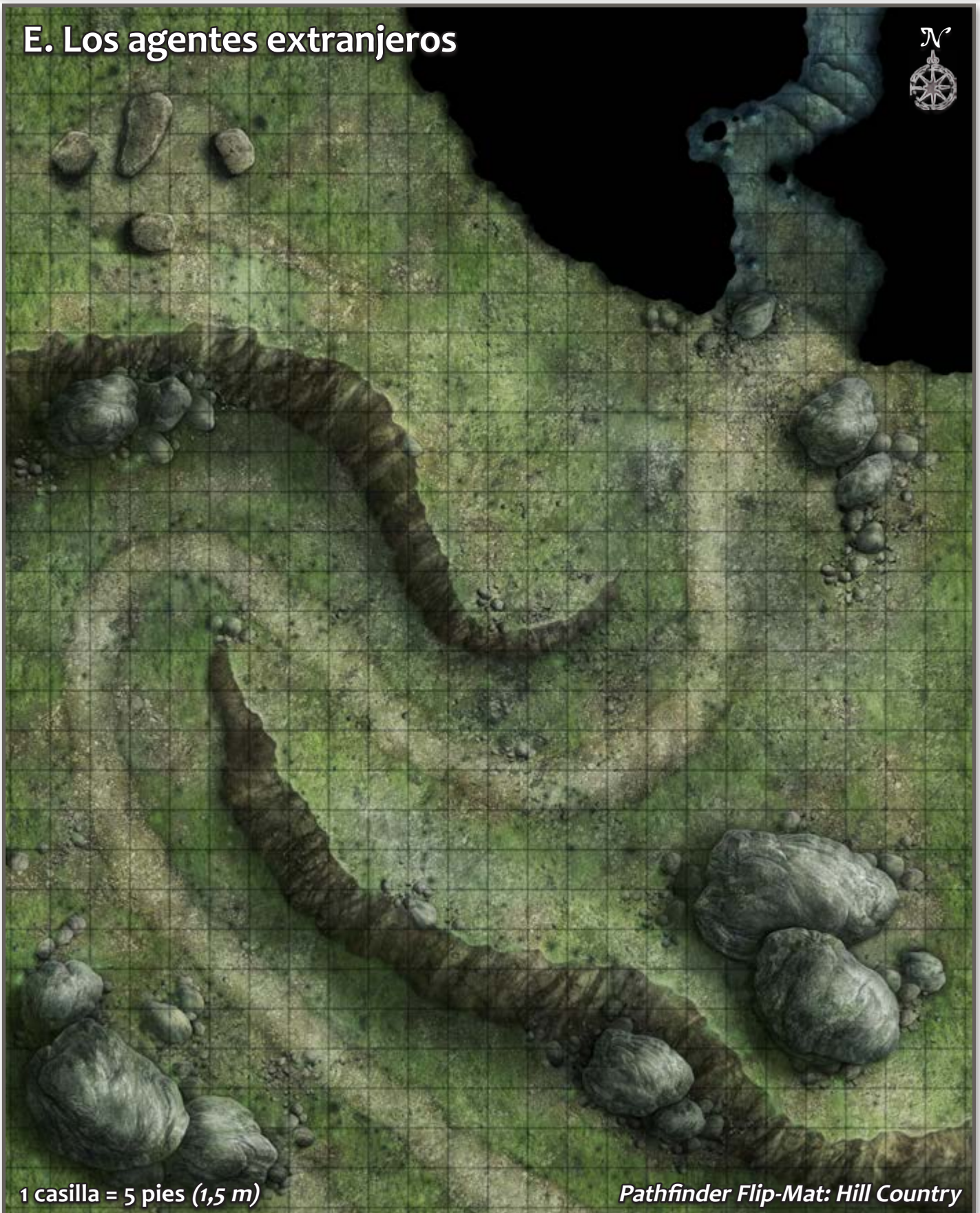
En el caso de que Song Rui acompañe a los PJs, no tomará partido en la pelea.

Aunque estos agentes luchen contra los PJs, puede que algunos se sientan en deuda con ellos y eso les impida combatir con la misma ferocidad. Si los PJs obtuvieron influencia en 'Manchas de tinta', Jianghong mostrará una comprensible cautela hacia las capacidades de los PJs y habrá ordenado a Zhang que luche a la defensiva contra ellos. Si los PJs obtuvieron influen-



Song Rui

E. Los agentes extranjeros



1 casilla = 5 pies (1,5 m)

Pathfinder Flip-Mat: Hill Country

CÓMO AJUSTAR EL ENCUENTRO E

Haz los siguientes ajustes para acomodar un grupo de cuatro PJs.

Subgrado 1-2: quítale a Jiang Fei la *poción de fuerza de toro* y a Zheng la bisarma de gran calidad. Yue Xin ha gastado ya dos de sus conjuros diarios de 1^{er} nivel.

Subgrado 4-5: Jiang Fei sufre el estado fatigado. Zheng lleva una coraza en lugar de placas y mallas, lo que reduce su CA en 2. Yue Xin ha gastado ya dos de sus conjuros diarios de 2^o nivel y tres de sus conjuros de 1^{er} nivel.

cia en 'Constelación', Yue Xin tratará de incapacitar a los PJs en lugar de matarlos. Usa más a menudo conjuros como *orden imperiosa* y *rociada de color* en lugar de conjuros dañinos como los de *infligir*. Si los PJs obtuvieron influencia en 'Casa de té', Jiang Fei respetará demasiado su capacidad combativa como para causarles daños permanentes. Sólo infligirá daño no letal a los PJs con sus ataques.

Subgrado 1-2 (VD 3 o VD 4)

JIANG FEI VD 1

LN pendenciera abusona (*NPC Codex*; o ver pág. 33 de esta aventura)

pg 17

TÁCTICAS

Antes del combate Jiang Fei se bebe su *poción de fuerza de toro* en cuanto parece probable que haya un combate.

Durante el combate Jiang Fei usa su ráfaga de golpes y su dote de Puñetazo aturdidor contra sus oponentes. A discreción del DJ, Jiang Fei puede perder la dote Estilo del escorpión y en su lugar obtener la capacidad de usar cualquiera de los movimientos básicos del estilo del Ogro de Jade presentados en la pág. 22. Si se ve reducida a menos de 10 pg, usa una acción de retirada para tomarse una *poción de curar heridas leves*.

Moral Fei se rinde o huye si se ve reducida a 5 pg o menos.

Estadísticas base Sin *fuerza de toro*, las estadísticas de Jiang Fei son **Cuerpo a cuerpo** impacto sin arma +3 (1d6+2) o ráfaga de golpes (impacto sin arma) +1/+1 (1d6+2); **Fue** 15; **BMC** +3; **DMC** 17.

ZHENG VD 1

LN guardia (*NPC Codex*; o ver pág. 35 de esta aventura)

pg 22

TÁCTICAS

Durante el combate Zheng es un combatiente directo, y ataca al oponente más peligroso con su bisarma.

Moral Zheng se rinde o huye si se ve reducido a 5 pg o menos.

YUE XIN VD 1

Humano oráculo 2 (*Guía del jugador avanzada*, pág. 60)

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

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

pg 14 (2d8+2)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo maza de armas +3 (1d8+2)

A distancia honda +0 (1d4+2)

Conjuros de oráculo conocidos (NL 2^o; concentración +4)

1^o (5/día)—*favor divino*, *infligir heridas leves* (CD 13), *orden imperiosa* (CD 13), *rociada de color* (CD 13)

0 (A voluntad)—*detectar magia*, *luz*, *orientación divina*, *remendar*, *resistencia*

Misterio cielos

TÁCTICAS

Durante el combate Yue Xin empieza el combate lanzando una rociada de estrellas fugaces, y luego recurre a *rociada de color* y *orden imperiosa* para incapacitar a sus oponentes o *infligir heridas leves* para dañarlos. Usa su último espacio de conjuros de 1^o nivel para lanzarse *favor divino* antes de entrar en cuerpo a cuerpo con su maza de armas. Si se ve reducido a menos de 10 pg, retrocede y usa un *pergamino de curar heridas leves*.

Moral Yue Xin se rinde o huye si se ve reducido a 5 pg o menos.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 10, **Car** 15

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

Dotes Alerta, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +7, Diplomacia +7, Percepción +7, Saber (Naturaleza) +4, Saber (arcano, historia, religión) +7, Supervivencia +5

Idiomas celestial, común, dracónico, tien

CE maldición de oráculo (habla sin sentido [celestial]), revelaciones (rociada de estrellas fugaces)

Consumibles de combate *pergamino de compartir*

idioma^{9A}, *pergaminos de curar heridas leves* (2), *varita de comprensión idiomática* (6 cargas); **Equipo** bolsa de componentes de conjuros, cuero tachonado, honda con 10 piedras, maza de armas, 3 po

Subgrado 4-5 (VD 6 o VD 7)

JIANG FEI VD 4

LN creyente cruel (*NPC Codex*; o ver pág. 34 de esta aventura)

pg 31

TÁCTICAS

Durante el combate Jiang Fei usa su ráfaga de golpes y su dote de Puñetazo aturdidor contra sus oponentes. A discreción del DJ, Jiang Fei también puede usar cualquiera de los movimientos básicos del estilo del Ogro de Jade presentados en la pág. 22. Si se ve reducida a menos de 10 pg, usa una acción de retirada para tomarse una *poción de curar heridas leves*.

Moral Fei se rinde o huye si se ve reducida a 5 pg o menos.

ZHENG VD 4

LN mercenario curtido (*NPC Codex*; o ver pág. 35 de esta aventura)

pg 51

TÁCTICAS

Durante el combate Zheng es un combatiente directo, y ataca al oponente más peligroso con su maza de armas. Si se ve reducido a menos de 30 pg, se bebe su *poción de curar heridas moderadas*.

Moral Zheng se rinde o huye si se ve reducido a menos de 10 pg.

YUE XIN

VD 4

Humano oráculo 5 (*Guía del jugador avanzada*, pág. 60)

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 16 (+4 armadura, +2 desvío, -1 Des, +1 escudo)

pg 31 (5d8+5)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo maza de armas +5 (1d8+2)

A distancia honda +2 (1d4+2)

Conjuros de oráculo conocidos (NL 5º; concentración +8)

2º (5/día)—*augurio, explosión de sonido* (CD 15), *infligir heridas moderadas, pauta hipnótica* (CD 15)

1º (7/día)—*escudo de la fe, favor divino, infligir heridas leves* (CD 13), *orden imperiosa* (CD 13), *piedra mágica, rociada de color* (CD 13)

0 (A voluntad)—*detectar magia, estabilizar, luz, orientación divina, remendar, resistencia*

Misterio cielos

TÁCTICAS

Antes del combate Yue Xin usa su revelación de capa de múltiples estrellas y se lanza *escudo de la fe*.

Durante el combate Yue Xin empieza el combate lanzando una rociada de estrellas fugaces, y luego recurre a *rociada de color, explosión de sonido* y su revelación de vacío interestelar para incapacitar a sus oponentes. Si se ve reducido a menos de 20 pg, retrocede y usa un *pergamino de curar heridas leves*.

Moral Yue Xin se rinde o huye si se ve reducido a menos de 10 pg.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 8, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 10, **Car** 16

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 18

Dotes Alerta, Entrenamiento en combate defensivo, Iniciativa mejorada, Revelación adicional^{61A}

Habilidades Averiguar intenciones +10, Diplomacia +11, Percepción +10, Saber (Naturaleza) +7, Saber (arcano, historia, religión) +10, Supervivencia +8

Idiomas celestial, común, dracónico, tien

CE maldición de oráculo (habla sin sentido [celestial]), revelaciones (capa de múltiples estrellas, rociada de estrellas fugaces, vacío interestelar)

Consumibles de combate *pergamino de compartir idioma*^{61A}, *pergamino de curar heridas leves* (2), *varita de comprensión idiomática* (6 cargas); **Equipo** bolsa de componentes de conjuros, *capa de resistencia* +1, escudo ligero de madera, honda con 10 piedras, maza de armas, 3 po

Recompensas: si los PJs no dan la funda para pergaminos a Jianghong, tacha los *pigmentos maravillosos* de la Hoja de crónica de los PJs. Si los PJs no dan la funda para pergaminos a Jiang Fei, tacha la *diadema de sabiduría inspirada* +2 de la Hoja de crónica de los PJs.

CONCLUSIÓN

Si los PJs regresan a Ashima con la funda para pergaminos enojada, Mai Chun se muestra exultante. El pueblo entero celebra el triunfo de los PJs en la plaza del templo. Si además los PJs convencieron a Song Rui de que regresara a Ashima con ellos, Mai Chun y la antigua princesa se caen bien enseguida, y la aparecida revolotea con cierta vergüenza por la poco refinada fiesta popular en honor del éxito de los PJs. Mai Chun se compromete a publicar un libro entero de entrevistas basadas en sus conversaciones y se deleita intercambiando versos con la aparecida. Un representante local del Shogun Solar proporciona a los PJs una recompensa de 3.000 po y acceso a una reserva de talismanes mágicos como muestra de gratitud; si los PJs no llevan de vuelta la funda para pergaminos para Mai Chun, tacha los Talismanes del Shogun Solar de la Hoja de crónica de los PJs.

Si los PJs entregaron la funda para pergaminos a un agente extranjero, recibirán la recompensa que éste les ofreció y nada más. Si regresan a Ashima con las manos vacías y le cuentan la verdad a Mai Chun, monta en cólera y los PJs se ven expulsados de Ashima y de la provincia de Shokuran entera. Song Rui, si está presente, puede intervenir en favor de los PJs ante Mai Chun, pero nunca recibirán más que un frío recibimiento en Ashima.

AYUDA DE JUEGO: MANCHAS DE TINTA

Amigos,

Tiempo ha, unos invasores de Lingshen robaron un mapa muy particular de Shokuro y se lo quedaron como botín de guerra. El mapa está pintado sobre seda naranja y es muy detallado, y sus pistas ayudarían a localizar el Palacio de Verano. Tengo entendido que el mapa reposa ahora en una escuela de caligrafía en Xiwu llamada la Escuela de Afinidades. Dicha escuela no entiende la relevancia cultural del mapa y se ha negado siquiera a discutir la posibilidad de devolverlo a su legítimo país de origen. Por favor, traed ese mapa a casa. Esta tarea requiere sutileza, discreción y probablemente dedos ágiles.

— Mai Chun

AYUDA DE JUEGO: CONSTELACIÓN

Aliados,

Uno de mis amigos por correspondencia, un burócrata menor de Po Li llamado Yue Xin, insinúa que ha identificado dónde hallar cierta información valiosa para localizar el Palacio de Verano. Aunque trata de esconder la verdad con respuestas crípticas, creo que a Yue Xin le da miedo ir en busca de la información personalmente, por lo que puede que haya peligro. Le he escrito hablándole de vuestras capacidades, y está ansioso por conoceros. Viajad a Changdo, la capital de Po Li, y buscad a Yue Xin en su lugar de pesca habitual al exterior de las puertas de la ciudad. Él os dará más indicaciones.

— Mai Chun

AYUDA DE JUEGO: CASA DE TÉ

Socios,

El Palacio de Verano se perdió, pero no todos los que sirvieron allí desaparecieron. Tengo una amiga por correspondencia en Quain cuyos antepasados vivieron en el palacio. Viajad a Lanuning, la capital de la nación, y buscad a la maestra de artes marciales Jiang Fei de la Escuela del Ogro de Jade, a quien ya le dicho que os espere. La joven tiene un favor que pedir os a cambio del conocimiento de su familia sobre la ubicación del palacio.

— Mai Chun

APÉNDICE: BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

Los siguientes bloques de estadísticas aparecen en las misiones de la Casa de la Sabiduría Armoniosa y se imprimen aquí para comodidad del DJ.

MANCHAS DE TINTA

El siguiente bloque de estadísticas aparece en la misión 'Manchas de tinta'.

Guardia

Este atento centinela humano lleva varias armas listas.

GUARDIA	VD 1
<i>NPC Codex</i>	
Humano combatiente 3	
LN humanoide Mediano (humano)	
Inic -1; Sentidos Percepción +5	
DEFENSA	
CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 armadura, -1 Des)	
pg 22 (3d10+6)	
Fort +3, Ref +0, Vol +2	
ATAQUE	
Velocidad 30 pies (9 m)	
Cuerpo a cuerpo bisarma de gran calidad +7 (2d4+3/x3) o espada larga gran calidad +6 (1d8+2/19-20)	
A distancia jabalina +2 (1d6+2)	
Espacio 5 pies (1,5 m); Alcance 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con bisarma)	
ESTADÍSTICAS	
Fue 15, Des 9, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 11	
Ataque base +3; BMC +5; DMC 14	
Dotes Alerta, Dureza, Soltura con un arma (bisarma)	
Habilidades Averiguar intenciones +4, Intimidar +6, Percepción +5	
Idiomas común	
Equipo bisarma de gran calidad, camisote de malla, espada larga de gran calidad, grilletas, jabalinas (3), 36 po	

CONSTELACIÓN

Los siguientes bloques de estadísticas aparecen en la misión 'Constelación'.

Elemental de fuego

Esta criatura parece una hoguera viviente en movimiento, con lenguas llameantes estirándose en busca de algo que quemar.

ELEMENTAL DE FUEGO PEQUEÑO	VD 1
<i>Bestiario</i> , pág. 126	
N ajeno Pequeño (elemental, extraplanario, fuego)	
Inic +5; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +4	
DEFENSA	
CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+1 Des, +1 esquiva, +3 natural, +1 tamaño)	
pg 11 (2d10)	
Fort +3, Ref +4, Vol +0	

Inmune fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo golpetazo +4 (1d4 más quemadura)

Ataques especiales quemadura (1d4, CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 10, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

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

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada^A, Sutileza con las armas^A

Habilidades Acrobacias +5, Escapismo +5, Intimidar +4, Percepción +4, Saber (los Planos) +1, Tregar +4

Idiomas ignaro

ELEMENTAL DE FUEGO MEDIANO	VD 3
<i>Bestiario</i> , pág. 126	
N ajeno Mediano (elemental, extraplanario, fuego)	
Inic +7; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +7	
DEFENSA	
CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+3 Des, +1 esquiva, +3 natural)	
pg 30 (4d10+8)	
Fort +6, Ref +7, Vol +1	
Inmune fuego, rasgos de elemental	
Debilidades vulnerabilidad al frío	
ATAQUE	
Velocidad 50 pies (15 m)	
Cuerpo a cuerpo golpetazo +7 (1d6+1 más quemadura)	
Ataques especiales quemadura (1d6, CD 14)	
ESTADÍSTICAS	
Fue 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	
Ataque base +4; BMC +5; DMC 19	
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada ^A , Movilidad, Sutileza con las armas ^A	
Habilidades Acrobacias +8, Escapismo +8, Intimidar +5, Percepción +7, Saber (los Planos) +1, Tregar +5	
Idiomas ignaro	

CASA DE TÉ

Los siguientes bloques de estadísticas aparecen en la misión 'Casa de té'.

Pendenciero abusón

La postura de este humano recuerda a la de un escorpión a punto de atacar.

PENDENCIERO ABUSÓN	VD 1
<i>NPC Codex</i>	
Humano monje 2	
LM humanoide Mediano (humano)	
Inic +5; Sentidos Percepción +7	
DEFENSA	
CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+1 Des, +1 esquiva, +2 Sab)	
pg 17 (2d8+5)	
Fort +5, Ref +4, Vol +5	
Aptitudes defensivas evasión	
ATAQUE	
Velocidad 30 pies (9 m)	

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +5 (1d6+4) o ráfaga de golpes de impacto sin arma +3/+3 (1d6+4)

Ataques especiales puñetazo aturdidor (2/día, CD 13), ráfaga de golpes

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +5; **DMC** 19

Dotes Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Puñetazo aturdidor

Habilidades Acrobacias +5, Averiguar intenciones +7, Engañar +1, Intimidar +5, Percepción +7, Sigilo +5

Idiomas común

Consumibles de combate ácido (2), pociones de curar heridas leves (2), poción de fuerza de toro; **Equipo** 23 po

Iniciado cauteloso

La postura agresiva y los puños cerrados de este humano revelan un deseo de pelear mano a mano.

INICIADO CAUTELOSO

VD ½

NPC Codex

Humano monje 1

LN humanoide Mediano (humano)

Inic +3; **Sentidos** Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 12 (+3 Des, +1 esquiva, +2 Sab)

pg 9 (1d8+1)

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

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +3 (1d6+1) o ráfaga de golpes de impacto sin arma +2/+2 (1d6+1)

Ataques especiales puñetazo aturdidor (1/día, CD 12), ráfaga de golpes

ESTADÍSTICAS

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

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 17

Dotes Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +7, Averiguar intenciones +6, Percepción +6, Saber (historia, religión) +5, Sigilo +7

Idiomas común, enano

Consumibles de combate pociones de arma mágica (2), pociones de armadura de mago (2), pociones de curar heridas leves (2); **Equipo** 50 po

PROFECÍA

Los siguientes bloques de estadísticas aparecen en la misión 'Profecía'.

Pendenciero abusón

Este experto en las artes marciales se prepara calmadamente para el combate.

PENDENCIERO ABUSÓN

VD 1

NPC Codex

Humano monje 2

LM humanoide Mediano (humano)

Inic +5; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+1 Des, +1 esquiva, +2 Sab)

pg 17 (2d8+5)

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

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +5 (1d6+4) o ráfaga de golpes de impacto sin arma +3/+3 (1d6+4)

Ataques especiales puñetazo aturdidor (2/día, CD 13), ráfaga de golpes

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +5; **DMC** 19

Dotes Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Puñetazo aturdidor

Habilidades Acrobacias +5, Averiguar intenciones +7, Engañar +1, Intimidar +5, Percepción +7, Sigilo +5

Idiomas común

Consumibles de combate ácido (2), pociones de curar heridas leves (2), poción de fuerza de toro; **Equipo** 23 po

Creyente cruel

Este experto en las artes marciales se prepara calmadamente para el combate.

CREYENTE CRUEL

VD 4

NPC Codex

Humano monje 5

LM humanoide Mediano (humano)

Inic +5; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 17, desprevenido 15 (+1 desvío, +1 Des, +1 esquiva, +1 monje, +3 Sab)

pg 31 (5d8+5)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +8; +2 contra encantamiento

Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** enfermedad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo impacto sin arma +6 (1d8+3) o *siangham* gran calidad +7 (1d6+3) o ráfaga de golpes de impacto sin arma +6/+6 (1d8+3)

A distancia jabalina +4 (1d6+3)

Ataques especiales puñetazo aturdidor (5/día, CD 15), ráfaga de golpes

ESTADÍSTICAS

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

Ataque base +3; **BMC** +8 (+10 presa); **DMC** 23 (25 contra presa)

Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate

Habilidades Acrobacias +7 (+12 al saltar), Averiguar intenciones +11, Intimidar +7, Percepción +11, Saber (religión) +8, Sigilo +9, Preparar +8

Idiomas común

CE caída lentificada 20 pies (6 m), entrenamiento en maniobras, gran salto, movimiento rápido, pureza corporal, reserva de *ki* (5 puntos, mágica)

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

Equipo anillo de protección +1, capa de resistencia +1, jabalina, *siangham* de gran calidad, 347 po

Mercenario curtido

Este entregado guardaespaldas protege su cliente y sus intereses.

MERCENARIO CURTIDO	VD 4
<i>NPC Codex</i>	
Humano combatiente 6	
CN humanoide Mediano (humano)	
Inic +0; Sentidos Percepción +4	
DEFENSA	
CA 18, toque 10, desprevenido 18 (+8 armadura)	
pg 51 (6d10+18)	
Fort +7, Ref +3, Vol +3	
ATAQUE	
Velocidad 20 pies (6 m)	
Cuerpo a cuerpo mangual pesado gran calidad +9/+4 (1d10+3/19-20) o alabarda gran calidad +9/+4 (1d10+3/x3) o lanza larga +8/+3 (1d8+3/x3) o maza de armas +8/+3 (1d8+2) o <i>kukri</i> de hierro frío +8/+3 (1d4+2/18-20)	
A distancia jabalina +6 (1d6+2)	
Espacio 5 pies (1,5 m); Alcance 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con lanza larga)	
ESTADÍSTICAS	
Fue 14, Des 10, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 8	
Ataque base +6; BMC +8; DMC 18	
Dotes Aguante, Ataque poderoso, Dureza, Duro de pelar	
Habilidades Intimidar +6, Nadar +0, Percepción +4, Saber (local) +0, Trato con animales +3, Tregar +0	
Idiomas común	
Consumibles de combate agua bendita, fuego de alquimista (2), <i>poción de curar heridas moderadas</i> , <i>poción de piel robliza</i> ; Equipo alabarda de gran calidad, <i>capa de resistencia</i> +1, cetro solar, contraveneno, jabalinas (4), <i>kukri</i> de hierro frío, lanza larga, mangual pesado de gran calidad, maza de armas, placas y mallas de gran calidad, 325 po	

Guardia

Este entregado guardaespaldas protege su cliente y sus intereses.

GUARDIA	VD 1
<i>NPC Codex</i>	
Humano combatiente 3	
LN humanoide Mediano (humano)	
Inic -1; Sentidos Percepción +5	
DEFENSA	
CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 armadura, -1 Des)	
pg 22 (3d10+6)	
Fort +3, Ref +0, Vol +2	
ATAQUE	
Velocidad 30 pies (9 m)	

Cuerpo a cuerpo bisarma de gran calidad +7 (2d4+3/x3) o espada larga de gran calidad +6 (1d8+2/19-20)

A distancia jabalina +2 (1d6+2)

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

ESTADÍSTICAS
Fue 15, Des 9, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 11
Ataque base +3; BMC +5; DMC 14
Dotes Alerta, Dureza, Soltura con un arma (bisarma)
Habilidades Averiguar intenciones +4, Intimidar +6, Percepción +5
Idiomas común
Equipo bisarma de gran calidad, camisote de malla, espada larga de gran calidad, grilletas, jabalinas (3), 36 po

Aparecido desatado

Esta extraña criatura fantasmal parece retorcerse en la agonía de alguna emoción incontrolable.

APARECIDO DESATADO	VD 4
<i>Bestiary 5</i>	
N ajeno Mediano (aparecido)	
Inic +3; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8	
DEFENSA	
CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+3 Des, +1 esquiva, +4 natural) o	
CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+3 Des, +4 desvío, +1 esquiva) cuando está en estado incorporal	
pg 42 (5d10+15)	
Fort +7, Ref +4, Vol +4	
RD 5/cortante; Inmune efectos enajenadores	
ATAQUE	
Velocidad 35 pies (10,5 m)	
Cuerpo a cuerpo 2 golpetazos +8 (1d6+3)	
Ataques especiales golpetazo fantasmagórico (dedicación)	
ESTADÍSTICAS	
Fue 16, Des 16, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 13	
Ataque base +5; BMC +8; DMC 21	
Dotes Ataque poderoso, Correr, Esquiva, Pies ligeros	
Habilidades Acrobacias +11, Averiguar intenciones +8, Intimidar +9, Percepción +8, Sigilo +11, Volar +11	
Idiomas común	
CE paso incorporal	

APTITUDES ESPECIALES
Paso incorporal (Sb) Cuando un aparecido desatado se mueve más de 5 pies (1,5 m), se vuelve incorporal hasta que deja de moverse.
Golpetazo fantasmagórico (Sb) Los ataques de un aparecido desatado se consideran armas mágicas en lo que a superar reducción de daño se refiere. Sus golpetazos tienen un efecto adicional basado en su enfoque emocional. El enfoque emocional de esta aparecida es la dedicación.

Dedicación: Cuando un aparecido desatado de dedicación impacta a una criatura con su ataque de golpetazo, obtiene un bonificador +2 a su CA contra dicha criatura durante 1 asalto. Si el aparecido desatado golpea a la misma criatura varias veces, este bonificador se apila.



ÚNETE A NUESTRA COMUNIDAD

¿Buscas más aventuras? ¡Echa un vistazo al juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*! En la campaña de juego organizado, tu personaje existe en una ambientación común compartida por miles de otros aficionados. Puedes llevar tu personaje a cualquier evento público de la Sociedad *Pathfinder* en cualquier lugar del mundo. El juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* incluye aventuras tanto para el juego de rol *Pathfinder* como para el juego de cartas de aventura. A lo largo del tiempo, participar en una campaña en un entorno de juego organizado ofrece una experiencia única e inmersiva, a medida que tus diversos compañeros van añadiendo profundidad al mundo del juego. También es un modo excelente de ponerte en contacto con otros aficionados de tu localidad, conocer a gente nueva y jugar regularmente sin toda la preparación y la planificación de una campaña tradicional.

Juego de rol

La Comunidad de jugadores de rol de la Sociedad *Pathfinder* es una campaña de rol de fantasía a nivel mundial, que te pone en la piel de un agente de la Sociedad *Pathfinder*, una legendaria liga de exploradores, arqueólogos y aventureros, consagrada a descubrir y consignar los mayores misterios y maravillas de un mundo antiguo acosado por el mal y por la magia. Las misiones de los *Pathfinders* igual pueden llevarlos a explorar los callejones más oscuros de Absalom e involucrarlos en las intrigas políticas de la ciudad, que hacerles viajar a los lugares más distantes, interesantes y exóticos del mundo de juego de *Pathfinder*.

Aunque el Director del Juego y tus compañeros pueden cambiar cada vez que juegas, tu personaje progresa y obtiene recompensas como es habitual.

Si quieres más información sobre la campaña de juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, cómo interpretar las hojas de crónica adjuntas, y cómo hallar partidas en tu zona, echa un vistazo a la página principal de la campaña en paizo.com/pathfinderSociety (en inglés).

Juego de cartas

El juego de cartas *Pathfinder* es un juego de cartas cooperativo. Únete a un equipo de aventureros que colaboran para enfrentarse a oponentes cada vez más desafiantes. Explora lugares plagados de monstruos, trampas y tesoros, y personaliza tu baraja y tu personaje para que se ajusten a tu estilo de juego.

En el juego organizado del Gremio de cartas, posees tu propia baraja de clase que representa tu personaje, que puede jugar en docenas de aventuras publicadas. Aunque tus compañeros pueden que cambien cada vez que juegas, la historia es constante y permite que tu personaje evolucione como resultado de tus propias decisiones. Como alternativa, algunos jugadores prefieren limitar su experiencia con el Gremio de cartas a un grupo de amigos, usando los escenarios y la estructura de las recompensas como marco para partidas caseras privadas. Ambas opciones son válidas y aceptables a la hora de experimentar la historia del Gremio de cartas, y muchos jugadores prueban una combinación de aventuras públicas y privadas.

Si quieres más información sobre la campaña de juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* y cómo hallar partidas en tu zona, echa un vistazo a la página principal de la campaña del juego de cartas en paizo.com/pfsacg (en inglés).

Escenario de la Sociedad *Pathfinder* n°8-16: La Casa de la Sabiduría Armoniosa

Evento _____ Fecha _____

N° del DJ _____ N° de personaje del DJ _____

Nombre del DJ _____ Prestigio obt. por el DJ _____

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

N° del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

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

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.

Pathfinder Society Scenario #8-16: House of Harmonious Wisdom © 2016, Paizo Inc.; Authors: Jason Owen Black, Katherine Cross, Sarah Hood, and Christopher Rowe.

Escenario de la Sociedad *Pathfinder* #8-16: La Casa de la Sabiduría Armoniosa © 2017, Paizo Inc. para la versión española; Autores: Jason Owen Black, Katherine Cross, Sarah Hood y Christopher Rowe; traducción de Joan Julià.



Escenario de la Sociedad Pathfinder nº 8-16: La Casa de la Sabiduría Armoniosa

Nº de crónica del PJ

☐ Campaña básica

Alias	-		
Nombre del jugador	Nombre del PJ	Nº de la Sociedad Pathfinder	Facción

Esta hoja de crónica concede acceso a lo siguiente:

Recompensas variables: el oro, los PX y los Puntos de Prestigio que ganas en esta Hoja de crónica dependen de tu nivel y de cuántas misiones finalizas. Hasta que juegues una aventura que no sea La Casa de la Sabiduría Armoniosa, podrás seguir jugando las demás misiones y obteniendo mayores recompensas, aunque sea a lo largo de varias sesiones. Marca las casillas apropiadas de misiones jugadas e influencia a continuación. Antes de empezar una aventura distinta, calcula las recompensas de esta Hoja de crónica siguiendo la tabla que hay a continuación. Los PJs que han elegido el ritmo de avance lento reciben la mitad de oro, PX y Puntos de Prestigio.

Nº misiones	Piezas de oro ganadas por nivel	PX	Ptos. prestigio	Otros
1	N1: 100, N2: 150, N3: 250, N4: 350, N5: 450	1	1	
2	N1: 200, N2: 300, N3: 500, N4: 700, N5: 900	1	1	
3	N1: 300, N2: 450, N3: 750, N4: 1.050, N5: 1.350	1	1	Hallazgo impresionante
4	N1: 400, N2: 600, N3: 1.000, N4: 1.400, N5: 1.800	1	2	
5	N1: 500, N2: 750, N3: 1.250, N4: 1.750, N5: 2.250	1	2	Hallazgo impresionante y Legado de una princesa

Misiones jugadas	Influencia ganada
<input type="checkbox"/> Fragmentos	
<input type="checkbox"/> Manchas de tinta	<input type="checkbox"/> Manchas de tinta
<input type="checkbox"/> Constelación	<input type="checkbox"/> Constelación
<input type="checkbox"/> Casa de té	<input type="checkbox"/> Casa de té
<input type="checkbox"/> Profecía	

Hallazgo impresionante: la Sociedad Pathfinder ha quedado impresionada por tus descubrimientos en Tian Xia. En cuanto ganas 12 Fama o más, tus superiores te otorgan un Punto de Prestigio (pero no de Fama) adicional en reconocimiento a tu excelencia. No puedes tener más Puntos de Prestigio que Fama, y si fueras a exceder ese máximo, el Punto de Prestigio adicional deberá gastarse inmediatamente o se perderá. Cuando uses esta ventaja, táchala de tu Hoja de crónica.

Legado de una princesa: has descubierto el perdido Palacio de Verano e interactuado con el fantasma de Song Rui, una de las últimas princesas del Imperio de Lung Wa. Puedes recurrir a la dedicación de Song Rui como acción rápida que dura 1 minuto. Durante ese tiempo, la primera vez por asalto que golpeas con éxito a un enemigo cuerpo a cuerpo, obtienes un bonificador +2 a la CA contra dicha criatura hasta el inicio de tu siguiente turno. Cuando uses esta ventaja, táchala de tu Hoja de crónica.

☐ ☐ ☐ **Talismanes del Shogun Solar:** al devolver la funda para pergaminos del dragón soberano a Shokuro has impresionado al Shogun Solar, que pone a tu disposición ciertos talismanes mágicos a los que sólo suelen tener acceso sus agentes de confianza. Puedes comprar un *talismán de buena fortuna*^{OA} (1.680 po), *talismán de coraje del guerrero*^{OA} (450 po) o *talismán de libertad*^{OA} (900 po). Cuando compras un talismán de este modo, anota que es un talismán del Shogun Solar y marca una casilla. Los talismanes del Shogun Solar funcionan como es habitual a excepción de que puedes, como acción inmediata, evitar que un talismán se active cuando lo haría normalmente, lo que te permite reservar su magia para más adelante. Cuando hayas comprado un total de 3 Talismanes del Shogun Solar de cualquier tipo, tacha esta ventaja de tu Hoja de crónica.

Todos los subgrados

Subgrado 4-5

diadema de sabiduría inspirada +2 (4.000 po)
naginata de gran calidad (335 po)
pergamino de compartir idioma (Guía del jugador
avanzada, pág. 210; 150 po)
pigmentos maravillosos (4.000 po)
poción de fuerza de toro (300 po)
varita de comprensión idiomática (6 cargas restantes; 90
po; máximo 1)

anillo de protección +1 (2.000 po)
capa de resistencia +1 (1.000 po)
naginata +1 (2.335 po)
poción de curar heridas moderadas (300 po)
poción de piel robliza (300 po)

ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	1	Especial	Especial
	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	2	Especial	Especial
	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
ORO	3	Especial	Especial
	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	4	Especial	Especial
	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	5	Especial	Especial
EXPERIENCIA	PX iniciales		
	+	Iniciales del DJ	
	PX obtenidos (sólo DJ)		
	=		
	Total de PX		
FAMA	Prestigio inicial		
	+	Iniciales del DJ	
	Prestigio obtenido (sólo DJ)		
	-		
	Prestigio gastado		
ORO	Prestigio actual		
	Fama final		
	po iniciales		
	+	Iniciales del DJ	
	po obtenidas (sólo DJ)		
ORO	+	Iniciales del DJ	
	Trabajo diario (sólo DJ)		
	-		
	po gastadas		
	=		
Total			

Sólo para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del DJ

Nº de la Sociedad Pathfinder del DJ