

PROBLEMAS EN LA CIUDAD

Aventura Pathfinder

GOLPE EN LA GRAN ABSALOM

Es difícil vivir en las sombras cuando eres una criatura inteligente y regias como un kóbold. Ha llegado el momento de hacerte un nombre y aportar honor y prestigio a tu clan.

En *Golpe en la gran Absalom*, adoptas el papel de uno de los cinco kóbolds del clan Zarpagancho encargados de explorar una bóveda cargada de tesoros descubierta por un equipo de excavadores Zarpagancho. Atraídos por la riqueza potencial, los kóbolds afrontan peligros terribles en lo que resulta ser el sótano de una abuela antes de que la amable anciana les pida que recuperen su cortasetos mágico del jardín de un vecino.

Golpe en la gran Absalom incluye dos miniaventuras que se pueden jugar de forma consecutiva o por separado y ocupan tanto tiempo (o tan poco) como tengas para una aventura alocada. ¡Además, los cinco personajes kóbolds pregenerados son un adelanto de la próxima *Guía del jugador avanzada* en esta emocionante oferta para el Día del juego de rol gratuito! ¡Junta unos dados y a unos cuantos amigos e interpreta a unos resueltos kóbolds!



DEVIR



8 436589 621695

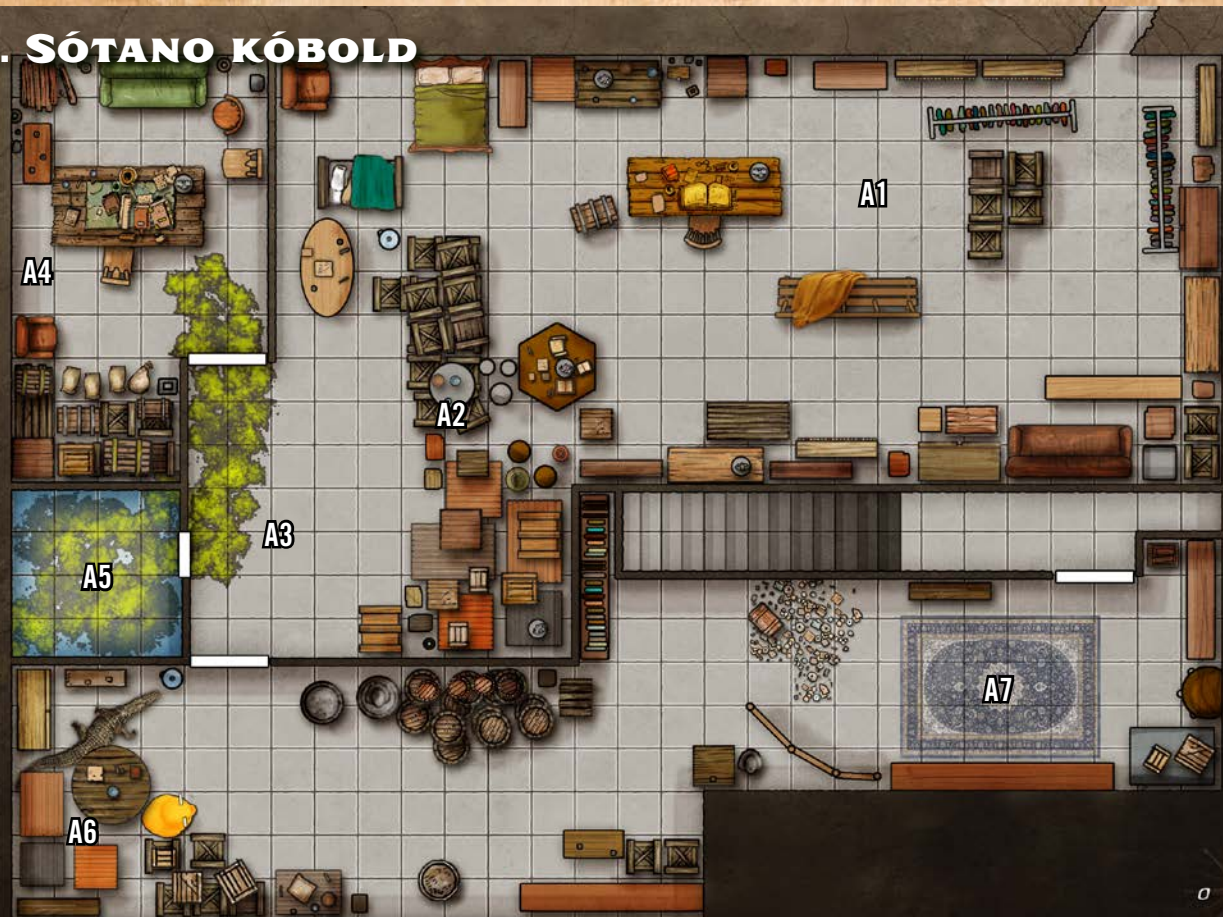
PF204
Impreso en España
Printed in Spain



GOLPE EN LA GRAN ABSALOM

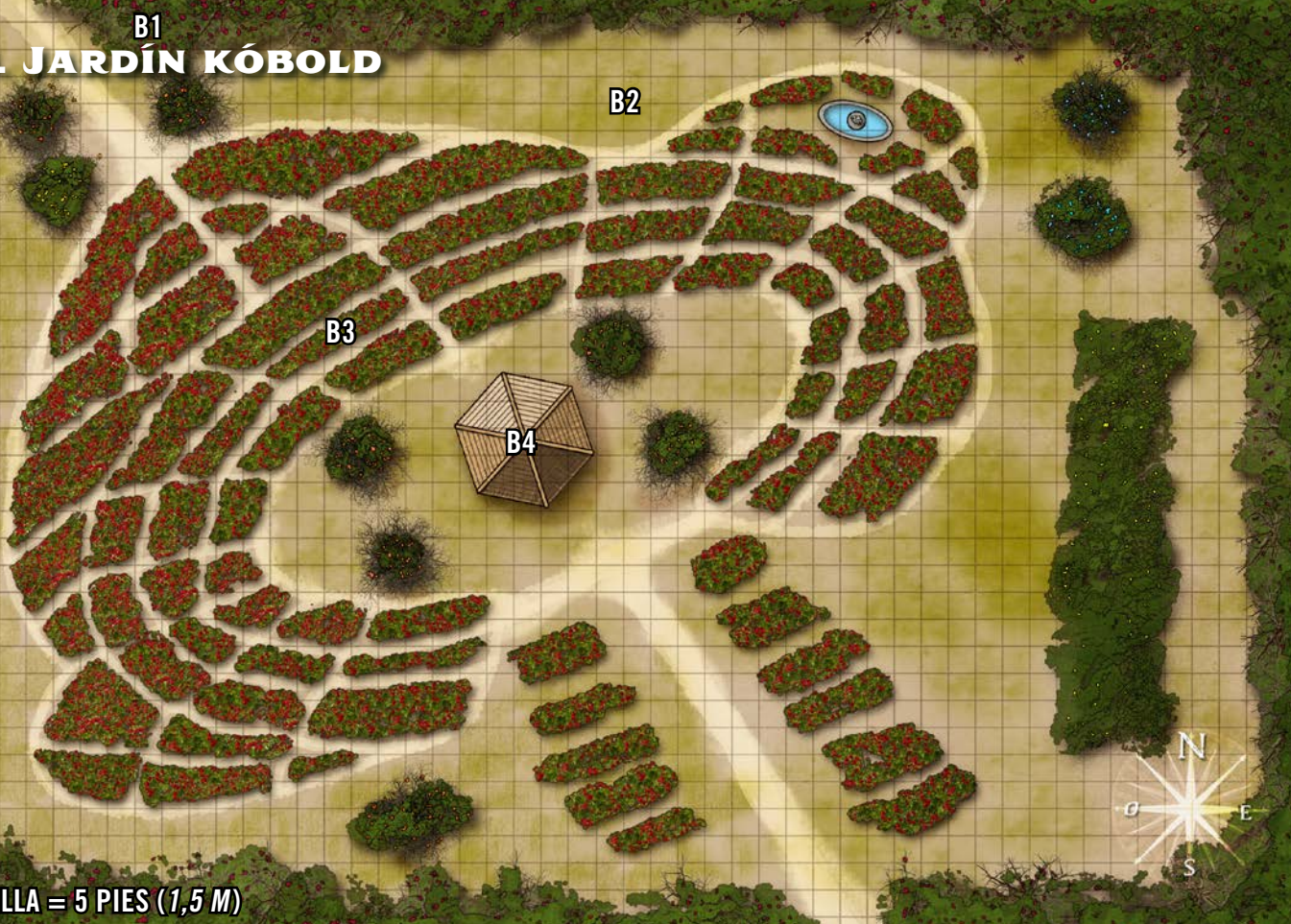
UNA AVENTURA PATHFINDER PARA NIVEL 1 **POR ELEANOR FERRON**

A. SÓTANO KÓBOLD



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

B. JARDÍN KÓBOLD



1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)





AUTORA
Eleanor Ferron

JEFATURA DE DESARROLLO
Adam Daigle

JEFATURA DE DISEÑO
Mark Seifert

REDACCIÓN
Judy Bauer y Lu Pellazar

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Caio Maciel Monteiro

ILUSTRACIONES INTERIORES
Israel Maccari Dionisio

CARTÓGRAFO
Robert Lazzaretti

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO
Sonja Morris y Tony Barnett

DIRECTOR CREATIVO
James Jacobs

JEFATURA DE DESARROLLO
Adam Daigle

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

EDITORIA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Didac Bermejo

REVISIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN
Victor García-Tapia Espejo



GOLPE EN LA GRAN ABSALOM

ÍNDICE DE MATERIAS

CAPÍTULO 1: LA TUMBA 2

CAPÍTULO 2: ¡ESCALERAS ARRIBA! 6

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA 10

PERSONAJES PREGENERADOS 11

Golpe en la gran Absalom (cuyo título es un guiño nada disimulado a la mítica película de 1986 *Golpe en la Pequeña China*) es una Aventura de *Pathfinder* diseñada para cinco kóbolds de 1^{er} nivel, que usa las reglas de las *Reglas básicas* y el *Bestiario* de *Pathfinder*. Esta aventura está diseñada para jugar en el Escenario de campaña *Pathfinder*, pero se puede adaptar fácilmente para su uso en cualquier mundo.



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

paizo.com

DEVIR

Devir Iberia
Rosellón 184, 5ª planta
08008 Barcelona (España)

devir.com



EN PORTADA

Los valientes héroes kóbolds se mantienen firmes en el sótano de una abuelita contra una siniestra muñeca de alma vinculada y un caballito de juguete andrajoso en esta dinámica portada de Caio Maciel Monteiro. ¿Saldrán con vida y se harán con los tesoros del sótano, o caerán ante los extraños guardianes?



GOLPE EN LA GRAN ABSALOM

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Durante generaciones, los kóbolds Zarpagancho han vivido bajo la ciudad conocida como Absalom, sobreviviendo a una existencia dura y difícil buscando comida en las ruinas llenas de tierra de antiguos edificios soterrados. En todo ese tiempo, los Zarpagancho nunca han sido conquistados o eliminados por fuerzas más poderosas, lo que les convierte en verdaderamente ilustres según los estándares de los kóbold. Desafortunadamente, este prestigio nunca se ha traducido en riqueza o comodidad. Desde que los Zarpagancho existen, han vivido en una relativa austeridad en exiguas madrigueras y han envidiado a los clanes kóbold más famosos y acomodados como los famosos Dragones de Alcantarilla.

Sin embargo, un olor a cambio impregna el aire. Hace poco, una partida de mineros Zarpagancho irrumpió accidentalmente en una sala subterránea llena de tesoros y de lujos, la mayoría de ellos en mejores condiciones que las reliquias podridas por el tiempo que poseen los Zarpagancho.

Sin embargo, firmes defensores de mirarle el diente al caballo regalado, los Zarpagancho han reunido a sus mejores héroes, más entusiastas voluntarios y más violentos misántropos para explorar la misteriosa área. Una vez que la cámara haya sido asegurada y considerada segura, ¡los Zarpagancho podrán sacar el tesoro y vivir las opulentas vidas que siempre han merecido!

CAPÍTULO 1: LA TUMBA

Para empezar, lee o parafrasea lo siguiente:

Toda la madriguera de los Zarpagancho vibra de emoción. Los kóbolds dejan su trabajo y se asoman a los túneles para veros pasar. Habéis sido elegidos para la misión más importante. El maestro de túneles Miknik espera vuestra llegada. Cuando entráis en la cámara, el maestro hace una señal a los trabajadores cercanos, que quitan tablas de madera y trozos de piedra de la estrecha boca de un túnel. Los trabajadores que excavaron este

pasaje lo sellaron tan pronto como vieron lo que había al otro lado. Ha permanecido cerrado, esperándoos, hasta ahora.

Desde vuestra posición, podéis distinguir ricos tejidos en perchas, exquisitos jarrones y cajas de madera con premios desconocidos en su interior. Tan solo una fracción de esta riqueza permitiría a los Zarpagancho vivir con más comodidades de las que han tenido en generaciones. Pero los Zarpagancho son inteligentes y saben cuándo las cosas son demasiado buenas para ser verdad. Ahí es donde encajáis vosotros.

"¡Asegurad la cámara!", ladra el maestro de túneles Miknik. Una vez que os aseguréis de que el tesoro está a salvo, los Zarpagancho podrán reclamar sus objetos de valor. "¡Contad con el plus de peligrosidad Zarpagancho estándar! ¡Tenéis derecho de primera elección a lo que encontréis, todo lo que podáis cargar! ¡Tened cuidado!".

Si los jugadores son nuevos en *Pathfinder*, aprovecha este momento para permitirles presentar a sus personajes entre sí y familiarizarse con cómo se supone que estos funcionan. También puedes aportar algo de interpretación ligera antes de que los PJs sigan adelante con su aventura. Los PJs son los primeros kóbolds en explorar esta misteriosa cámara más allá de algunas miradas cautelosas, por lo que los otros kóbolds del clan Zarpagancho no tienen información útil que ofrecerles sobre los desafíos que pueden surgir.

A1. ENTRADA A LA CRIPTA

MODERADO 1

La misteriosa 'bóveda del tesoro' de los Zarpagancho es en realidad el sótano de una casa. Los excavadores de túneles Zarpagancho que originalmente encontraron la sala excavaron accidentalmente en el sótano de una familia modestamente acomodada en el distrito residencial Puerta del Este de Absalom. Sin embargo, para los Zarpagancho, que se ganan la vida rebuscando en ruinas enterradas y que rara vez han encontrado ciudades superficiales más allá de los rumores, esta no es más que otra cámara subterránea olvidada, e incluso si los Zarpagancho supieran que el edificio estaba ocupado, seguirían queriendo el contenido del sótano.

El aire trae el olor familiar de la tierra y el abandono mohoso hasta vuestras fosas nasales mientras os escabullís por el túnel de tierra y entráis en la cámara. Desde aquí, podéis ver el resto de la sala más allá de las cortinas de sofisticada tela y las gigantescas cajas de madera. Pilas de libros y otros artículos de lujo se amontonan al azar en enormes estantes de madera, preservados del moho a pesar de su claro abandono. Inmensos montones de muebles sofisticados con intrincadas tallas y cojines de felpa se han apiñado contra las paredes. Cofres de brillante cerradura yacen en el suelo, cubiertos de polvo. Un montón de toneles, sacos y barriles forma una barricada en el extremo oeste de la sala, que bloquea la vista del resto de la cámara.

Las cajas y cofres contienen libros viejos, juguetes y muñecas gastados, ropa y zapatos (algunos de los cuales son lo

suficientemente pequeños como para valerle a un kóbold), pequeños retratos pintados de humanos de piel oscura y decoración navideña. Un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 13 detecta un suave resplandor, oculto bajo las gruesas colchas de las camas cercanas.

Criaturas: si bien la bodega está relativamente aislada de los elementos, los insectos se han colado a través de las paredes durante muchas décadas, convirtiendo el seco ambiente en su hogar. Entre los habitantes más entrometidos se encuentra un pequeño grupo de escarabajos destellantes, que normalmente se esconden bajo las camas almacenadas para ocultar su luminiscencia. Los escarabajos destellantes no son agresivos, pero si notan que una criatura se acerca a menos de 5 pies (1,5 m), lo perciben como una amenaza y atacan por instinto.

ESCARABAJOS DESTELLANTES (4)

CRIATURA -1

Bestiario

Incitativa Percepción +6

Los escarabajos son simples animales que defienden su territorio. No persiguen a los PJs más allá de 30 pies (9 m), y huyen si se les reduce por debajo de la mitad de sus Puntos de Golpe. Un PJ también puede gastar 2 acciones y hacer una prueba de Naturaleza CD 15 para tratar de calmar a un escarabajo destellante; en caso de éxito, el escarabajo cesa las hostilidades a menos que sea atacado o sufra daño de nuevo.

Recompensa por historia: si los PJs logran calmar o neutralizar a los escarabajos destellantes, concédeles PX como si hubieran derrotado a las criaturas en combate.

A2. MURO DESAFIANTE

TRIVIAL 1

Un muro de libros apilados, barriles, sacos de sal y azúcar, cajas de conservas, barriles de vino y jarras de melaza impiden que los kóbolds se dirijan hacia el oeste. Desafortunadamente, este muro fue construido de cualquier modo y es muy inestable.

Peligro: intentar trepar el muro o quitar un objeto de la pila genera riesgo de derrumbe.

MONTÓN INESTABLE

PELIGRO 2

AMBIENTAL

Sigilo CD 9

Descripción Este montón peligrosamente inestable de diversos productos mide 7 pies (2,1 m) de alto y 10 pies (3 m) de ancho.

Inutilizar Latrocinio CD 15 para abrir cuidadosamente un camino a través del muro sin alterar su equilibrio, o Atletismo CD 17 para sostener cualquier porción inestable

CA 16; Fort +10, Ref +2

Dureza 5; PG 25 (UR 12); Inmунidades daño de precisión, golpes críticos, inmunidades a objetos

Desplome ➔ **Desencadenante** Una criatura intenta escalar o quitar un objeto del muro o el muro sufre un fuerte impacto;

Efecto El muro se derrumba e inflige 2d8 de daño contundente

a las criaturas que se encuentran sobre él o a menos de 10 pies (3 m) de él. Una criatura que tiene éxito en una salvación de Reflejos CD 18 sufre mitad de daño y sale rodando en una dirección aleatoria. Con un éxito crítico, no sufre daño y puede elegir la dirección.

Desarrollo: si el muro se derrumba por alguna razón, se puede oír una inquietante e indistinta voz femenina que resuena por todo el sótano unos momentos después de que se desvanezca el sonido de los trastos que caen. La voz pertenece a Camilla (ver área A7), una muñeca de alma vinculada que vive en el sótano y que llama a su antiguo compañero de juegos.

A3. PASILLO CONSUMIDO

BAJO 1

Este pasillo liso está relativamente libre de cachivaches, lo que permite el paso hacia los confines de la tumba. Hay dos salas al oeste, con las puertas entreabiertas por brotes de hongos y enormes racimos de setas.

Los hongos de esta sala tienen su origen en la nevera en el área A5. Hace décadas, la familia propietaria de esta bodega recibió desafortunadamente un guiso terrible de un amigo de la familia. Demasiado cortés como para tirar el guiso, pero nada dispuesta a hacer el sacrificio de comerse-lo, la familia dejó la cacerola en el congelador del sótano, con la intención de encargarse de ella en algún momento. La cacerola se pudrió y eventualmente acabó explotando con un hongo que floreció y evolucionó hasta el punto de adquirir consciencia.

Criatura: esta sala es hogar de un leshy de los hongos, que ha reclamado esta área y no aprecia a los intrusos. El leshy se esconde actualmente entre los hongos usando su aptitud cambiar de forma. Es lo suficientemente astuto como para no atacar a los PJs directamente, sino que ataca desde la distancia y luego se escabulle para esconderse en las sombras. Si se le reduce por debajo de 5 Puntos de Golpe, el leshy huye y no ataca de nuevo.

LESHY DE LOS HONGOS

CRIATURA 2

Bestiario

Iniciativa Percepción +6

A4. TALLER DE LA TUMBA

Esta cámara desordenada contiene una gran mesa cubierta de herramientas de artesano y rodeada de paquetes de suministros.

Esta sala fue una vez un taller en el sótano, así como un área de almacenamiento para suministros de viaje. A medida que los residentes de la casa envejecían, la sala se fue quedando cada vez más sin usar y con el tiempo fue abandonada.

Tesoro: los PJs que registran la sala encuentran 100 pies (30 m) de cuerda, cinco mochilas, cuatro petates, dos cañas de pescar, herramientas de artesano, un martillo ligero, material de reparaciones y una hachuela.

A5. NEVERA ABANDONADA

Esta nevera todavía contiene el frío persistente de la magia que antaño mantenía fría la cámara, así como algunos témpanos de hielo que se derriten lentamente. Sin embargo, está claro que en algún momento del pasado la magia falló, dejando atrás racimos de hongos y una olla oxidada.

Tesoro: un PJ que tiene éxito en una prueba de Naturaleza CD 13 observa un área de setas chantarelas entre los hongos, que se pueden cocinar para convertirlas en una comida de calidad para cuatro PJs. El éxito en esta prueba también revela que el otro hongo es venenoso; comerlo tiene el mismo efecto que ingerir belladona (*Reglas básicas*, pág. 551). Los PJs que quieran recolectar estos hongos venenosos pueden usarlos como 4 dosis del veneno.

A6. ANTECÁMARA DE LA CRIPTA

MODERADO 1

Este gigantesco pasillo conduce a otra cámara al este. Hay cajas y muebles apilados contra las paredes, encima de los cuales se encuentran juegos polvorientos y un viejo y feo pato de juguete. Hay un enorme caimán disecado debajo de una mesa de juego.

Esta sala contiene montones de vajillas viejas que son demasiado buenas para tirar, juegos antiguos, algunos juguetes para niños y piezas disecadas aleatorias que tenían demasiado valor sentimental como para deshacerse de ellas, pero demasiado irregulares y vulgares como para exhibirlas en la casa.

Criaturas: además del caimán disecado completamente sin vida, esta cámara contiene tres perros disecados. La influencia maligna de la muñeca de alma vinculada, Camilla (ver área A7) ha animado a estas antiguas mascotas de la familia a la muerte en vida, y las criaturas atacan a cualquier ser vivo que entra en la sala.

PERROS DISECADOS (3)

CRIATURA 1

NM PEQUEÑO DESCEREBRADO MUERTO VIVIENTE

Percepción +7; visión en la penumbra

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

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

CA 16; Fort +7, Ref +5, Vol +3

PG 17; Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralizado, veneno; Resistencias cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +7, Daño 1d6+2 perforante

Ataque en manada Los ataques de un perro disecado infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas al alcance de los dos aliados del perro.

A7. LA GUARIDA DE CAMILLA

SEVERO 1

Esta sala contiene muebles de lujo, incluida una cama para niños llena de juguetes olvidados y amontonados.

Esta refinada habitación gótica es el dominio de Camilla, una muñeca de alma vinculada de 4 pies (1,2 m) de altura que en el pasado fue la compañera de juego de generaciones de niños que vivieron en esta casa. La muñeca fue tan querida y cuidada que una chispa de conciencia comenzó a desarrollarse en el interior del juguete. Desgraciadamente, la última compañera de juegos de Camilla, una niña llamada Ella, murió joven en un trágico accidente. Sin darse cuenta de que el juguete tenía una chispa de vida, la afligida familia de la niña guardó a Camilla en el sótano, junto con la querida poni de juguete de tamaño real de Ella, la Princesa Atardecer. Camilla se quedó en la oscuridad, incapaz de entender por qué había sido abandonada, llamando a una amiga que nunca volvería y volviéndose lentamente loca por la soledad y dolor.

Criaturas: la muñeca recreó lentamente un dormitorio de niña a partir del contenido del sótano y se ofende mortalmente ante cualquier intruso que no sea su antigua compañera de juegos. Tan pronto como detecta intrusos, dice: “¡Juega conmigo!” con voz cantarina. Ella y la Princesa Atardecer, el poni de juguete, atacan.

PRINCESA ATARDECER

CRIATURA 2

N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +6

Habilidades Atletismo +9

Fue +3, Des +0, Con +4, Int -5, Sab +0, Car -5

CA 17 (13 cuando se rompe); Fort +9, Ref +5, Vol +3

PG 20; Dureza 5; Inmunidades ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispueto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

Armadura de constructo Al igual que los objetos normales, un caballo balancín animado tiene Dureza, que reduce cualquier daño que sufre en una cantidad equivalente a la misma. Una vez que el caballo balancín animado queda reducido a menos de la mitad de sus Puntos de Golpe, o inmediatamente después de ser dañado por un golpe crítico, su armadura de constructo se rompe y su Clase de Armadura se reduce a 13.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cabezazo +8, Daño 1d8+2 Contundente

Pisotear ♦♦♦ Pequeño o más pequeño, cabezazo, CD 14

CAMILLA

CRIATURA 2

NM muñeca de alma vinculada (*Bestiario*)

Incitativa Percepción +8

Tesoro: la cómoda junto a la cama de Camilla tiene un espejo adornado por valor de 20 po. Los armarios de la habitación también contienen cinco conjuntos de ropa refinada Pequeña que valen 2 po cada uno.

CONCLUSIÓN

Con Camilla y las otras amenazas del sótano desactivadas, los Zarpagancho pueden entrar y empezar a reclamar tesoros para el clan, ¡aunque cualquier peligro con el que los PJs no hayan lidiado es probable que cause problemas a sus compañeros kóbolds en el futuro! Este es un buen punto para concluir la aventura si el grupo no tiene tiempo o simplemente quiere jugar un escenario más corto. Sin embargo, el pasillo al norte de la guarida de Camilla presenta un nuevo desafío y una continuación de las exploraciones de los Zarpagancho: ¡unas escaleras que ascienden hacia lo desconocido!



CAMILLA



kóbold se acerca a ella, sonríe y se da vuelta para saludar. Lee o parafrasea lo siguiente.

“¡Ah, hola, adelante! ¿Habéis venido a ver a la Abuela en su cumpleaños? Me siento sola ahora que todos mis hijos se han ido”. La anciana se dirige a la cocina en busca de un bote grande y lo abre para revelar unas galletas de canela que huelen a recién hechas. “¡No seáis tímidos, o tendré que comérmelas todas yo! Me pondría mala”.

“De hecho, ¿os gustaría hacerle un favor a la abuela? ¡Os daré algunas monedas brillantes si lo hacéis!”. La mujer sonríe beatíficamente. “Un pajarito me ha dicho que mi vecino Jerren está hoy en el Gran Bazar y que no volverá hasta esta noche. Id a su jardín dos casas más abajo y traedme mi cortasetos, ¿lo haréis? Se lo presté hace seis meses y todavía no me lo ha devuelto. Qué caradura es ese hombre. ¡Como si no tuviera un cobertizo lleno de sus propias herramientas mágicas! Solo aseguraos de estar atentos a los cangrejos de río de jardín, queridos. He oído que se han vuelto un poco tiquismiquis”.

La ‘Abuela’ es en realidad una poderosa druida, aunque dejó las aventuras hace años. Si los kóbolds intentan atacarla, es muy capaz de someterlos y echarlos de su casa. Afortunadamente, si los kóbolds regresan después de ser expulsados, la Abuela no parece reconocerlos y los vuelve a tratar como niños del vecindario, lo que permite que los PJs vuelvan a empezar la conversación si es necesario.

La Abuela responde a la mayoría de las preguntas con aparentes incongruencias en función de lo que cree haber oído en lugar de lo que se le preguntó en realidad. Sin embargo, los PJs pueden obtener de ella una pequeña cantidad de información. Algunas preguntas que contestará la Abuela se enumeran a continuación.

¿Quién es Jerren? “Es un canalla, eso es lo que es. Robarle el cortasetos a una anciana. Ese hombre está obsesionado con su jardín, y yo debería haberlo sospechado”.

¿Qué es un cortasetos? “Esa es una buena pregunta. Es una vara larga con una cuchilla que gira al final, para llegar a sitios muy altos. ¡Funciona con magia! Mis hijos me lo compraron cuando intenté podar el cerezo y me rompí la cadera. Me echaron una bronca por aquello”.

¿Dónde puede estar el cortasetos? “Sabe dios. Probablemente lo tenga en ese pequeño cenador redondo de su jardín, pero no puedo estar segura. No he estado allí desde hace mucho tiempo”.

¿Qué es un cangrejo de río de jardín? “Ya sabéis, los cangrejos de río de vuestro jardín. ¡Mis hermanos y yo siempre tratábamos de atraparlos con trozos de tocino en una cuerda, ji, ji!”

¿Los cangrejos de río no viven en el agua? “Oh. Vosotros debéis ser del norte”.

Independientemente de si los PJs tienen intención de devolverle el ‘cortasetos’ a la Abuela o no, los Zarpagancho estarían extremadamente entusiasmados de examinar una herramienta mágica tan interesante. Si los PJs informan a

¡GUARDIAS! ¡GUARDIAS!

Aunque Puerta del Este es patrullado habitualmente por la guardia de la ciudad, el vecindario es idílico y sus parques y setos esconden una sorprendente variedad de animales. Mientras los PJs se abstengan de acciones extremas, pueden evitar ser vistos, pero una actividad delictiva evidente como un incendio provocado probablemente terminará con los kóbolds en una celda.

los Zarpagancho antes de cumplir con la solicitud de la Abuela, los otros kóbolds sugieren ávidamente que los PJs intenten encontrar tan inusual objeto.

EL JARDÍN

El vecino de la abuela, Jerren Fenn, vive dos casas al oeste de la residencia de ésta. La abuela decía la verdad cuando afirmaba que está obsesionado con su jardín; de hecho, su pasión lo ha metido en problemas. Jerren compra, pide prestado y atesora cualquier artículo que pueda mejorar su jardín, incluido el *cortasetos de la Abuela*. Sin embargo, hace poco compró unos polvos mágicos en el Gran Bazar de Absalom que se suponía que mejoraban el crecimiento de las plantas. Los polvos funcionaron según lo prometido. De hecho, funcionaron demasiado bien, tanto que el jardín de Jerren quedó impregnado de energía feérica del Primer Mundo, lo que provocó que sus plantas (y otros ocupantes del jardín) crecieran sin control. Jerren está buscando una forma de revertir los efectos del polvo, lo que significa que ahora mismo no anda cerca para atrapar a ningún kóbold que pueda colarse en su propiedad. Sin embargo, eso no significa que el jardín esté desprotegido.

Los PJs que se acercan al jardín detectan de inmediato una curiosidad evidente: parece que carece de entrada. El polvo mágico hizo que los setos aledaños se dispararan hacia arriba y crecieran juntos, fusionándose en una pared gruesa. El primer desafío es entrar.

B1. SETO DE BUGANVILLAS

TRIVIAL 1

Este muro de cobertura de nueve pies (2,7 m) de alto está completamente cubierto de flores magenta en forma de hoja. Espinas de tres pulgadas (7,5 cm) de largo sobresalen bajo los pétalos.

Este seto exterior decorativo es una buganvilla, una planta conocida por sus vistosas flores y sus espinas largas y afiladas. La buganvilla es una planta difícil de podar en circunstancias normales, pero los polvos mágicos que Jerren usó sobre ella han causado que el seto produzca espinas incluso más molestas de lo habitual.

Peligro: el muro de seto tiene una CD de 15 para Trepas, una Dureza de 5, 17 Puntos de Golpe y una resistencia de 10 al daño contundente y perforante. Cualquier PJ que quiera

CAPÍTULO 2: ¡ESCALERAS ARRIBA!

Aunque los Zarpagancho siempre han sido cautelosos por naturaleza, el éxito puede ser una droga embriagadora. Ahora que el botín de sus exploraciones les brinda una vida de comodidad más allá de lo que cualquier kóbold haya imaginado anteriormente, la escalera que subea ha comenzado a emitir un canto de sirena, con la promesa de más tesoros más allá de la puerta. Aunque los PJs deberían tener mucho tiempo para descansar y recuperarse, la curiosidad de los otros Zarpagancho finalmente les supera y piden a sus héroes que vuelvan a ir a hurtadillas para explorar. La forma en que esto se desarrolle depende de los acontecimientos de la aventura anterior: si los PJs vencieron todos los peligros en el sótano, su nueva misión se les asignará con una gran fanfarria, mientras que, si no lograron garantizar la seguridad de sus compañeros kóbolds, la tarea será un castigo.

En cualquier caso, los PJs pueden aventurarse escaleras arriba en el pasillo que hay detrás de la guarida de Camilla

cuando estén listos. Los PJs pueden ver la luz que se filtra en el sótano por debajo de la puerta, y un PJ que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 14 logra oír movimiento en la sala contigua. Aunque la puerta del sótano está cerrada, la cerradura está oxidada y puede arrancarse del marco de la puerta, lo que permite que la puerta se abra con facilidad.

LA SALA DE ESTAR ASQUEROSAMENTE ADORABLE

La habitación que hay al salir del sótano es una acogedora sala de estar cubierta de agradables comodidades como muebles reconfortantes, tapetes de ganchillo y pequeñas muñecas de esponjosas ovejas, todo acompañado del tentador aroma a té y galletas. La cámara está ocupada actualmente por el único residente de la casa, una pequeña anciana de piel oscura y rizos blancos recogidos en un moño. Una alegre mujer que es extremadamente miope e increíblemente dura de oído, confunde a cualquier kóbold que se le acerca con unos niños del vecindario. Si un



escalar el muro o abrir un pasadizo a través de él también debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 16; el fallo da como resultado que el PJ sufre 1d6 daño perforante. Un PJ puede usar un ataque con alcance o a distancia para abrir un agujero a través del seto sin necesidad de hacer la prueba de Acrobacias, pero cortar el seto de esta manera es poco delicado y atrae la atención del tejón gigante del área B2.

B2. PATIO AJARDINADO

BAJO 1

La exquisita hierba de este jardín, con tallos de un pie (30 cm) de altura, se ha derrumbado bajo su propio peso, tumbada en ondas planas a través del perímetro de este terreno cuidadosamente cultivado. Suaves piedras blancas forman cuidadosos senderos a través del césped, decorados con flores caídas de los árboles en flor.

Las plantas de Jerren no fueron la única víctima de su desafortunada compra. Su tejón mascota, Madame Husmeaesquejes, originalmente era del tamaño de un tejón normal. Sin embargo, las energías de los polvos mágicos del Primer Mundo transformaron a la criatura en una bestia enorme con un apetito proporcional a su tamaño.

Criatura: el tejón gigante no es particularmente hostil, pero estaría perfectamente dispuesto a merendarse a un kóbold. Madame Husmeaesquejes es curiosa, investiga cualquier movimiento que percibe y examina a cualquier criatura a la que se encuentra intentando darle un mordisquillo. Sin embargo, los PJs pueden aprovechar la curiosidad de Husmeaesquejes a su favor: los PJs que tienen éxito en una prueba de Engaño o Naturaleza CD 18 pueden distraer al tejón y hacer que se aleje para investigar otra parte del jardín. Desafortunadamente para los PJs, Madame Husmeaesquejes es terca, y sigue volviendo para hostigarles a menos que logren evadir sus sentidos o lidiar con ella de una vez por todas. Si es atacada, Husmeaesquejes se vuelve violenta y solo retrocede si se le reduce por debajo de los 5 Puntos de Golpe.

MADAME HUSMEAESQUEJES

CRIATURA 2

Tejón gigante (Bestiario 2)

Incitativa Percepción +8

Recompensa por historia: si los PJs consiguen evitar o ahuyentar a Husmeaesquejes sin matar al tejón, concédeles PX como si hubieran derrotado a la criatura en combate.

B3. LABERINTO DE ROSAS

BAJO 1

Estos altos setos están recortados en formas geométricas y de ellos brotan rosas rojas de un pie (30 cm) de altura. Los blancos caminos trazan curvas entre ellas, creando un sendero meditativo a través del jardín.

Los setos de rosas de esta área tienen las mismas estadísticas y suponen el mismo peligro que los muros de buganvilla en el área B1. También proporcionan un escondite ideal para criaturas pequeñas, dado que miden 6 pies (1,8 m) de altura y bloquean efectivamente cualquier línea de visión.

Criatura: la infusión de poder del Primer Mundo debilitó los límites entre los planos, lo que atrajo a una dragona feérica llamada Irilini a la ciudad de Absalom. Aunque le preocupa el hecho de que parece no poder regresar a casa, la pequeña dragona está sacando el máximo provecho de su situación haciendo travesuras. Irilini se esconde entre los rosales, usando sus conjuros arcanos para gastar bromas a cualquiera que se acerque. Si detecta a los kóbolds, Irilini usa su sigilo e intenta llevar a cabo trucos menores sin ser vista, como crear sonidos ilusorios de gatitos, teñir el equipo de los PJs de colores brillantes o decorar telecinéticamente a los PJs con flores.

Si los PJs detectan a Irilini, son conscientes de que el clan Zarpagancho estaría eufórico de ganarse el favor de la dragona, por pequeña que sea. Con una prueba con éxito de Arcanos CD 18 Arcana para Recordar conocimiento, un PJ sabe que los dragones feéricos son más amigables con aquellos que son especialmente receptivos a sus trucos. Los PJs que tienen éxito en una prueba de Diplomacia, Engaño o Interpretar CD 13 para seguirle dramáticamente la corriente a las bromas de Irilini pueden atraer a la dragona a campo abierto. Una vez captada la atención de la dragona feérica de esta forma, los PJs pueden hacer una prueba de Diplomacia para Causar impresión; los PJs entrenados en Interpretar pueden usar esta habilidad en lugar de Diplomacia. Con un éxito, Irilini queda intrigada por los kóbolds y promete visitar el clan Zarpagancho, lo que los PJs saben que hará las delicias de sus compañeros kóbolds.

IRILINI

Dragón feérico (Bestiario)

Incitativa Percepción +16

Desarrollo: Irilini odia la confrontación. Si es atacada, usa su arma de aliento y huye para volver más tarde. Si sufre 10 Puntos de Golpe o más, se va y no vuelve.

Recompensa por historia: si los PJs se ganan el favor de Irilini, concédeles PX como si hubieran derrotado a la criatura en combate. Si los PJs matan o expulsan a la dragona feérica, no les concedas PX.

B4. EL CENADOR

Este extraño edificio carece de paredes y solo tiene un techo redondo e inclinado sostenido por un anillo de pilares alrededor de los bordes. En el centro de la estructura hay un interior acristalado, con algunos sofás y un armario cerrado.

Este gran cenador de piedra contiene mesas, bancos, jarrones llenos de flores y un llamativo armario en el centro de la estructura. El armario está cerrado con un candado ligeramente oxidado, por lo que se requiere una prueba entrenada de Latrocinio CD 15 para abrirlo. Con un fallo crítico, el candado se atasca y se vuelve imposible de abrir. Si ninguno de los PJs es capaz de abrir el cerrojo, en su lugar pueden echar la puerta abajo con una prueba de Fuerza CD 17 con éxito; los repetidos fallos no afectan a la capacidad de los PJs de volver a intentarlo.

Tesoro: una vez que los PJs consiguen abrir el armario del jardín, el contenido de su interior puede serles de ayuda. Además del *cortasetos de la Abuela* (página 10), el armario también contiene dos frascos de fuego de alquimista moderado, un aceite de potencia, un botiquín de primeros auxilios que contiene tres antídotos, un surtido de herramientas de jardinería, una *daga +1*, una *hachuela +1*, una trampa de lazo de alarma y una trampa de lazo de púas.

¡CANGREJO DE RÍO DE JARDÍN!

EXTREMO 1

Cuando los PJs intentan abandonar el jardín después de hacerse con el premio premio, el suelo bajo sus pies comienza a temblar. Se abren agujeros en la prístina hierba, que se llenan rápidamente de agua. ¡Los enormes y quitinosos cangrejos de río de jardín han detectado a los intrusos y salen de sus túneles, avanzando para arrancar a los kóbolds las extremidades una a una!

Criaturas: estos cuatro cangrejos de río han sido deformados hasta quedar irreconocibles por los polvos mágicos de Jerren y ya no sienten dolor, lo que los hace luchar a muerte. ¡Los PJs deben derrotar a las terribles bestias o dejar atrás a las criaturas y escapar del jardín hasta un lugar seguro!

CANGREJO DE RÍO DE JARDÍN (4)

CRIATURA 1

Variante de garracife (Bestiario)

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m), nadar 30 pies (9 m)

Incitativa Percepción +7

Recompensa por historia: si los PJs escapan de los cangrejos de río de jardín a la seguridad de las calles de Absalom, concédeles PX como si hubieran derrotado a las criaturas en combate.

CONCLUSIÓN

Si los PJs eligen ser honestos y devolverle el *cortasetos de la Abuela* a la Abuela, tanto si está intacto como roto, la anciana los saluda con la mano y les dice: “¡No os lo vais a creer! ¡Mientras estabais fuera, mi nieto vino a traerme uno nuevo! Dijo que el viejo modelo era una porquería. Podéis quedároslo si queréis, queridos; tal vez a alguno de vuestros padres le guste”. Fiel a su palabra, sin embargo, le da a cada PJ 5po por las molestias.



CANGREJO DE RÍO DE JARDÍN

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Pequeño problema en la gran Absalom da por supuesto que los jugadores jugarán como kóbolds, una ascendencia que estará disponible en la próxima *Guía del jugador avanzada*.

Los kóbolds son pequeños humanoides reptilianos con un ligero parecido con los dragones verdaderos. Estos pequeños humanoides incluso tienen escamas de distintos colores como los dragones. Los kóbolds consideran que este parecido es una prueba de una conexión entre kóbolds y dragones y se enorgullecen de su herencia, reaccionando a menudo con gran arrogancia si se cuestiona su conexión. Los kóbolds tienden a ser muy organizados, diligentes y pragmáticos, y hacen uso de su astucia para compensar su falta de potencia física. Estas virtudes a menudo pueden dirigirse hacia fines malvados o egoístas, pero con la misma frecuencia, los kóbolds abandonados a su suerte ignoran a sus vecinos y se centran en sus propias vidas y trabajos. Aunque los kóbolds son fáciles de influenciar para servir a amos malintencionados, prefieren ser eficientes y cuidadosos en sus esfuerzos.

HERENCIA KÓBOLD

En la *Guía del jugador avanzada* hay una serie de herencias kóbold que te permiten interpretar a distintos tipos de kóbold. Lo que sigue son solo dos de las herencias que aparecen en el libro.

KÓBOLD DE LAS CAVERNAS

Te criaste en una madriguera kóbold excavada en cavernas de piedra cerca de la superficie, fijando tu hogar entre túneles estrechos e innumerables parientes. Tu cuerpo es flexible, lo que te permite retorcerte para colarte por espacios reducidos y trepar por los muros de las cavernas. Al trepar por paredes de roca, estalactitas y otras superficies de piedra natural, te mueves a la mitad de tu velocidad con un éxito y a toda velocidad con un éxito crítico (y te mueves a toda velocidad con un éxito si tienes Escalada rápida). Esto no te afecta si estás usando una Velocidad de trepar. Si sacas un éxito en una prueba de Acrobacias para Escurrirte, obtendrás un éxito crítico en su lugar.

KÓBOLD DE ESCAMAS DE DRAGÓN

Tus escamas son especialmente coloridas y tienen en cierta medida la misma resistencia que tiene un dragón a las energías de su propio aliento. Obtienes una resistencia al tipo de daño asociado con tu dragón patrón equivalente a la mitad de tu nivel (mínimo 1). Duplicas esta resistencia contra las armas de aliento de los dragones.

DOTES DE LOS KÓBOLDS

La *Guía del jugador avanzada* contiene varias dotes de los kóbolds, y estos son solo algunos ejemplos de lo que se puede encontrar en ese libro.

ENCOGERSE

NOTE 1

KÓBOLD MENTAL

Desencadenante Una criatura de la que eres consciente saca un éxito crítico en un Golpe dirigido a ti que te va a infligir daño.

Adoptando una postura patética, se la juegas a un enemigo que te lanza un Golpe en un ataque letal. A la criatura atacante se le impone un penalizador por circunstancia al daño del Golpe desencadenante igual a tu nivel +2. Este penalizador se aplica después de duplicar el daño en un golpe crítico. El atacante es inmune a tu encogerse durante 24 horas.

SABER DE LOS KÓBOLDS

NOTE 1

KÓBOLD

Aprendiste cuidadosamente de tus mayores las estrategias de supervivencia y mitología clave de los kóbolds. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Sigilo y Latrocinio. Si ya estás entrenado automáticamente en una de estas habilidades (debido a tu origen o a tu clase, por ejemplo), en su lugar obtienes el nivel entrenado en una habilidad a tu elección. También obtienes el nivel entrenado en Saber de los kóbolds.

PONER PIES EN POLVOROSA

NOTE 1

KÓBOLD

Requisitos Estás adyacente al menos a un enemigo.

Sabes instintivamente cómo escapar del peligro. Aceleras hasta tu Velocidad, con un bonificador + 5 pies (+1,5 m) por estatus a tu velocidad, y obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por este movimiento. Debes terminar este movimiento en un espacio que no esté adyacente a ningún enemigo.

TESORO

Después de descubrir a los héroes kóbold en su casa (y confundirlos con niños del vecindario), la Abuela les pidió a los kóbolds que recuperaran su cortasetos setos mágico de un vecino cercano que se la pidió prestada hace mucho tiempo y aún no se la ha devuelto. A su regreso, la Abuela afirma que ya ha conseguido uno nuevo y permite que los héroes kóbolds se la queden, cosa que están encantados de hacer.

CORTASETOS DE LA ABUELA

NIVEL 1

RARO EVOCACIÓN MÁGICO

Uso A dos manos

El cortasetos de la Abuela parece un arma de asta, con unas cuchillas que zumban pegadas al final de una vara. El objeto puede usarse como un arma simple en la categoría de armas de asta, que inflige 1d4 de daño cortante.

GRIMMNIR

Grimmnir es una maga dragón, una vástago de la magia dracónica a quien casi todos los kóbolds respetan y honran. Al menos, eso es lo que Grimmnr dice. Otros Zarpagancho han notado que su magia no se parece mucho a la de otros magos dragones kóbold. En pocas palabras, Grimmnr es... espeluznante. Donde los dragones vibran con poder arcano y un carisma sin restricciones, la hechicería de Grimmnr siempre ha sido premonitoria y detestable, mezclada con un escalofrío de condenación que trepa por la columna y eriza los pelos de la nuca. Sin embargo, Grimmnr siempre da mucho miedo y le brillan los ojos cada vez que alguien lo menciona, por lo que los Zarpagancho mantienen la boca cerrada y no discuten con ella.

Grimmnir no les presta atención. Sabe que es una auténtica hija de los dragones. Desde que era una cría, Grimmnr ha soñado con ellos: serpientes que acaban con mundos y que acechan en los rincones más profundos de la realidad, bajo las olas y más allá del universo, que roen las raíces de la existencia y se alzarán desde las profundidades en el final de los días. Sin embargo, aunque ese poder destructivo es su legado, Grimmnr ha decidido no seguir los pasos de esas grandes serpientes, no del todo. La kóbold ha considerado cuidadosamente todos los pros y contras, y ha decidido que destruir el mundo supondría un inconveniente personal y más problemas de lo que vale la pena afrontar.

De todos modos, Grimmnr se siente obligada a abrazar su destino y convertirse en uno de los devoradores de mundos, incluso si en realidad nunca llega a devorar un mundo. En su mente, esto significa crecer mucho, ser mucho más alta y desarrollar su fuerza a través de cualquier medio posible. A pesar de atiborrarse de comida y otras ideas brillantes, la kóbold no ha tenido suerte a la hora de aumentar su altura, por lo que se ha visto obligada a dedicar todos sus esfuerzos a la superación personal. Con este fin, Grimmnr se ha unido a la milicia kóbold, con la intención de dirigir sus ácidas garras y su temible mordisco hacia cualquier obstáculo que se encuentre. Los Zarpagancho aprecian la habilidad de Grimmnr para proteger a la tribu, ¡y la aprecian aún más cuando está patrullando y, por lo tanto, no se la ve por ninguna parte!

GRIMMNIR

CN PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold mujer hechicero 1 (*Guía del jugador avanzada*)

Herencia de escamas de dragón

Bagaje combatiente

Linaje demoníaco

Percepción +4; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Arcanos +3, Atletismo +4, Engaño +7, Intimidar +7, Religión +4, Saber de la guerra +3, Sigilo +5

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

Objetos corona de latón abollada, equipo de aventurero, pergami-

no de rayo de debilitamiento, pergamino de remendar, tiara de plata de cola de ouroboros, vela, 4 po, 2 pp, 9 pc

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +6

PG 13; **PF** 1

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, sutil, no letal, sin arma), **Daño** 1d4+1

A distancia ♦♦ salpicadura de ácido +7 (truco), **Daño** 1d6 salpicadura de ácido más 1 salpicadura

Conjuros divinos espontáneos (CD de clase 17) 1º *dañar*, *miedo*, *perdición*; **Trucos** *detectar magia*, *escudo*, *leer el aura*, *mensaje*, *salpicadura de ácido*

Conjuros de foco *mandíbulas del glotón* (*Reglas básicas*, pág. 403)

Dotes *Mirada intimidante*, *Poner pies en polvorosa*

Otras aptitudes magia de sangre



IZNI

Izni trabaja duro para cultivar grandes y exquisitas setas con las que servirles comidas sabrosas y nutritivas a sus compañeros kóbolds. A pesar de que entrega a regañadientes buena parte de la cosecha a la tribu cuando está lista, Izni vende sus excedentes de setas a otras criaturas subterráneas para sacarse un dinerillo. Sueña con llegar de algún modo a los mercados de la superficie de Absalom y comprar las fascinantes y extrañas setas que comen sus ciudadanos humanos.

La única criatura que a Izni parece gustarle mucho es una gata grande y peluda llamada Preciosa, a la que Izni rescató de un saco de arpillera. Izni afirma que Preciosa era la heredera de la fortuna de un noble antes de que el mayordomo de la familia se deshiciera de ella para robarle la herencia. Los otros kóbolds no entienden el cariño de Izni

por un mamífero peludo, pero Izni insiste en que Preciosa es una pequeña criatura draconiana como los kóbolds, como lo demuestran rasgos tan draconianos como la arrogancia, el carisma abrumador y el rencor infinito.

IZNI

LN PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold mujer druida 1 (Guía del jugador avanzada)

Herencia de escamas de dragón

Bagaje Labrador

Orden animal

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, infracomún

Habilidades Atletismo +4, Diplomacia +5, Medicina +6, Naturaleza +6, Saber de labranza +4, Sigilo +5, Supervivencia +6; **Penalizador de armadura** -2

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

Objetos armadura de cuero, bolsa de hongos, pala de jardinería afilada (daga), equipo de aventurero, pergamino de *manos arrojadas*, planta de asperilla, tronco cubierto de hongos (escudo de madera), vela, 7 po

CA 18; **Fort** +3, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 14; **PF** 1

➤ **Bloquear con el escudo**

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pala de jardinería afilada +5 (ágil, arrojadiza a +1 pies [3 m], versátil Cor, sutil), **Daño** 1d4+1 P

A distancia ➤➤ *rayo de escarcha* +6 (truco), **Daño** 1d4+3 por frío más penalizador -10 a las velocidades en caso de crítico

Conjuros primigenios preparados (CD de Clase 16) 1º *colmillo mágico*, *curar*; **Trucos** *estabilizar*, *leer el aura*, *maraña*, *orientación divina*, *rayo de escarcha*

Conjuros de foco *curar animal*

Dotes Bloquear con el escudo, Compañero animal (gato), Poner pies en polvorosa, Seguro (Atletismo)

PRECIOSA

N PEQUEÑO GATO

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

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

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +6, **Vol** +5

PG 11

Velocidad 35 pies (10 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +6 (sutil), **Daño** 1d6+2 P

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +6 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 Cor

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

Especial Preciosa inflige 1d4 extra de daño de precisión contra objetivos desprevenidos.

Beneficio de apoyo Preciosa desequilibra a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el comienzo de tu próximo turno, tus Golpes que infligen daño a una criatura a la que Preciosa amenaza provocan que el objetivo quede desprevenido hasta el final de tu próximo turno.

QUIZREL

Quizrel nació con el hocico hendido, lo que hizo que los otros kóbolds se metieran con ella cuando era joven. Aunque al principio recurrió a las figuras de autoridad en busca de ayuda, Quizrel descubrió por las malas que una sociedad que valora el orden y la conformidad por encima de todo lo demás, a menudo no hace mucho para ayudar a sus marginados; la mayoría de las veces, Quizrel se metía en tantos o más problemas por ser la víctima como sus abusos por acosarla. Con el tiempo, Quizrel decidió probar un enfoque distinto. La próxima vez que un grupo de kóbolds la rodeó con malas intenciones, mordió al cabecilla en el hocico y se negó a soltarlo. Quizrel también se metió en problemas por esto, pero puso fin al acoso.

Sin embargo, esta lección nunca le gustó a Quizrel, y se niega a aceptarla plenamente. Después de mucha introspección, llegó a dos conclusiones: primero, no era justo que otros kóbolds marginados sufrieran como ella, y segundo, a Quizrel no le gustaba meterse en problemas. Con este fin, se lanzó al estudio de las leyes, regulaciones y castigos de la madriguera. Encontró todas las lagunas legales que podía usar para obligar a los otros kóbolds a fallar a su favor cuando surgieran conflictos. Armada con el poder del conocimiento, Quizrel pudo lograr un trato mejor para los kóbold inadaptados y obtuvo una petulante satisfacción al manipular a las autoridades que la habían abandonado para que finalmente actuaran. Y cuando la estrategia legal fallaba, un ablandador de carne en la cara en un túnel oscuro hacía maravillas.

Las experiencias de Quizrel le han proporcionado un relajado desprecio por las reglas y la autoridad, a pesar de haber aprendido a aprovechar una y otra cosa en su beneficio. Nada emociona más a Quizrel que hacer algo prohibido y salirse con la suya. Ignora constantemente los toques de queda y las zonas prohibidas, escapando de guardias y trampas para explorar áreas prohibidas del subsuelo de Absalom y posiblemente robar algunos tesoros ya que está allí. Quizrel ansía llegar con el tiempo a la superficie de Absalom, caminar entre las personas, las calles y los lujos de la ciudad y luego regresar para contar su historia y llenar de asombro a sus compañeros kóbolds.

QUIZREL

N PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold mujer pícaro 1 (Guía del jugador avanzada)

Herencia de escamas de dragón

Bagaje abogado

Enredo ladrón

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, dracónico, infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +4, Atletismo +4, Diplomacia +4, Engaño +4, Interpretar +4, Latrocinio +7, Medicina +4, Ocultismo +4, Religión +4, Saber de los kóbolds +4, Saber legal +4, Sigilo +7, Sociedad +4

Fue 12, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 12

Objetos ablandador de carne (maza ligera), armadura de cuero,

ballesta con 20 viroles, broche de mariquita, herramientas de ladrón, material de curas, equipo de aventurero, ganzúas de re-
puesto (herramientas de ladrón), tarro de miel, vela, 3 pp, 4 pc

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 15

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ maza ligera +7 (ágil, empujón, sutil), **Daño** 1d4+8 Con

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +7 (sin arma, sutil), **Daño** 1d6+1 P

A distancia ➤ ballesta +7 (rango 60 pies [18 m], recarga 1),

Daño 1d6 P

Dotes Buscador de trampas, Impresión de grupo, Medicina de guerra, Saber de los kóbolds

Otras aptitudes ataque furtivo 1d6, ataque por sorpresa



RHIN

Rhin pasó sus días de juventud como rapiñador, escarbando entre los ladrillos desmoronados y la tierra compactada de la ciudad subterránea de Absalom en busca de cosas útiles. Un día, al excavar los restos enterrados de una casa, Rhin logró hacerse con un libro para niños casi intacto. Intrigado por las coloridas imágenes, Rhin separó cuidadosamente las páginas para investigar su nuevo hallazgo. Aunque el libro estaba escrito en un idioma que no entendía y la escritura estaba estropeada, las ilustraciones contaban una historia clara: Rhin quedó fascinado por la historia de un niño humano con un anillo mágico que emprendía atrevidas aventuras y podía llamar a un dragón del mar con una melodía especial.



Convencido de que era una especie de libro de historia, Rhin ha hecho todo lo posible para emular a aquel misterioso héroe. Ahorró unas monedas y recogió trozos de tela para coserse un atuendo como el del chico del cuento. Un anillo de cobre, deslustrado hasta quedar verdoso, adorna uno de sus dedos. En un tono más práctico, Rhin se sometió a un curso intensivo de artes marciales, emulando las posturas y las maniobras que llevaba a cabo el niño; aunque este no era el mejor de los sistemas, también resultó estar lejos de ser el peor de ellos. Sin embargo, lo más sorprendente para los otros kóbolds Zarpaganchos fue la música de Rhin. Cada vez que Rhin toca una determinada variedad de melodías, la magia parece responder.

Rhin cree firmemente que su poder proviene de un dragón dormido en el puerto de Absalom que oye su ocarina en sueños y le envía su poder a cambio. Los otros Zarpaganchos son escépticos, pero nadie puede contener la respiración lo suficiente como para demostrar que Rhin está equivocado. Sus canciones son claramente efectivas, y los kóbolds (siempre pragmáticos) creen que es tan probable que sus poderes provengan de un dragón hundido como de cualquier otra cosa. Rhin siempre busca nueva música e inspiración, convencido de que, si logra tocar la melodía correcta, su dragón despertará y se alzarará para encontrarse con él.

RHIN

LN PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold varón bardo 1 (Guía del jugador avanzada)

Herencia de escamas de dragón

Bagaje disciplina marcial

Musa enigma (dragón)

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, gnómico, infracomún

Habilidades Acrobacias +6, Arcanos +4, Engaño +7, Interpretar +7, Latrocinio +6, Medicina +3, Ocultismo +4, Saber de bardo +4, Saber de la guerra +4, Saber de los kóbolds +4, Sigilo +6, Sociedad +4; **Penalizador de armadura** -1

Fue 10, **Des** 16, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 18

Objetos anillo desgastado de mala calidad, armadura de cuero tachonado, espada corta, fósil de trilobites, herramientas de ladrón, material de curas, libro infantil dañado, ocarina, equipo de aventurero, vela, 1 po, 5 pp, 9 pc

PG 15; **PF** 1

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +6, **Vol** +5

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +6 (ágil, Interpretación v, sutil), **Daño** 1d6 P

A distancia ♦ proyectil telecinético +7 (truco), **Daño** 1d6+4 Con, P, o Cor

Conjuros de ocultismo espontáneos (CD de clase 17) 1º arma mágica, impacto verdadero, rociada de color; **Trucos** detectar magia, infundir valor, sonido fantasma^F, mano del mago, prestidigitación, proyectil telecinético

Conjuros de foco contrarrestar interpretación (Reglas básicas, pág. 386)

Dotes Caída de gato, Saber de bardo, Saber de los kóbolds

SIMEEK

Simeek no es muy valiente. Durante años, los Zarpaganchos se desesperaron por encontrarle un trabajo dentro de la tribu, a pesar de su increíble fuerza. Los comandantes de la milicia echaron a Simeek después de que fallara constantemente en las instrucciones más básicas. La temporada de Simeek como rearmador de trampas terminó porque se ponía demasiado nervioso para aprender a manipular una ballesta sin causar accidentes. Finalmente, el desventurado kóbold terminó como simple bracero, encargado de nada más complejo que mover cajas pesadas de un lugar a otro. Y, sin embargo, esta sencilla decisión terminaría cambiando drásticamente el curso de la historia de la tribu Zarpaganchos. Cuando un aventurero sediento de sangre demostró ser demasiado hábil para las trampas de los kóbolds e irrumpió en el laberinto, Simeek se encontraba trabajando en el área. Por una vez, el kóbold reaccionó con valentía en una situación de pánico y golpeó al aventurero con un barril hasta que el intruso huyó.

Ahora Simeek es un héroe para la tribu, al menos, según los demás kóbolds, hasta que algo se lo coma inevitablemente. Sin embargo, los Zarpaganchos descubrieron que les gustaba tener un héroe y han invertido mucho esfuerzo en hacer que Simeek esté a la altura del título. Simeek se ha mostrado encantado con los inesperados regalos de ropa y armadura, que le permiten parecerse a los brillantes caballeros que admiraba cuando no era más que un crío (aunque ha entendido mal el argumento de los cuentos de caballeros y dragones, especialmente entre los kóbolds). Por supuesto, Simeek sigue siendo completamente incompetente, por lo que los Zarpaganchos se aseguran de que otros kóbolds permanezcan con él en todo momento para que no se quede paralizado y muera.

Simeek simplemente es feliz de caerles bien a los demás kóbolds y acepta alegremente ir acompañado de quien le hayan dicho. Ha sobrevivido a su cambio de profesión mayoritariamente por suerte, pero en ocasiones, cuando entra en pánico en la dirección correcta, vuelve a estar a la altura de su título de héroe. Ha demostrado ser demasiado inocente y fácil de engañar, lo que lleva a los Zarpaganchos a la desesperación, pero también ha inspirado una cierta medida de orgullo posesivo. Después de todo, Simeek tiene un corazón de oro metafórico... que es lo más parecido que la mayoría de los Zarpaganchos han encontrado al oro auténtico.

SIMEEK

LB PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold varón guerrero 1 (Guía del jugador avanzada)

Herencia kóbold de las cavernas

Bagaje bracero

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +4, Artesanía +3, Atletismo +7, Diplomacia +4, Saber del trabajo +3

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

Objetos coraza, cuchillo de tallar (daga), cuchillo en un palo (alabarda), juguetes de madera de un caballero y un dragón, equipo de aventurero, poción de curación menor, vela, 9 pc

PG 18

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +3

➔ **Ataque de oportunidad**

➔ **Bloquear con el escudo**

Velocidad 25 pies (7,6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ alabarda +9 (alcance, sutil), **Daño** 1d10+4 P

Cuerpo a cuerpo ♦♦ alabarda con ataque poderoso +9 (alcance, floritura, interpretación V), **Daño** 2d10+4 P

A distancia ♦ daga +6 (ágil, arrojadiza a 10 pies [3 m], interpretación V, sutil), **Daño** 1d4+4 P

Dotes Ataque poderoso, Avergonzar, Bloquear con el escudo, Porteador recio



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 Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, Paizo Inc.; Author: Eleanor Ferron.

Aventura Pathfinder: Golpe en la gran Absalom © 2020, Paizo Inc.; Paizo Inc.; Autora: Eleanor Ferron; Traductor: Didac Bermejo.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Dirección de diseño del Juego • Jason Bulmahn

Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre y Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Desarrollo sénior Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño • Logan Bonner, Lyz Liddell y Mark Seifter

Jefatura editorial • Judy Bauer

Redacción • Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton y Lu Pellazar

Dirección artística • Kent Hamilton y Sonja Morris

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick

Artista de producción • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Coordinador de proyecto • Michael Nzazi

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Productor de RRSS • Payton Smith

Atención al cliente y community manager • Sara Marie

Dirección de operaciones • Will Chase

Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge

Contabilidad • William Jorenby

Administración • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Dirección del contenido Web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Coordinación de la tienda online • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez

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

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol Pathfinder (Segunda Edición).

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

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

Senda de aventuras Pathfinder: Golpe en la gran Absalom © 2020, Paizo Inc.; Quedan reservados todos los derechos. Paizo, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo Pathfinder, Sociedad Pathfinder, Starfinder, y el logo Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, Pathfinder Accessories, el Juego de cartas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, el Juego de rol Pathfinder, las Sendas de aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder, Starfinder Society y The Threhold Conspiracy son marcas comerciales de Paizo Inc.