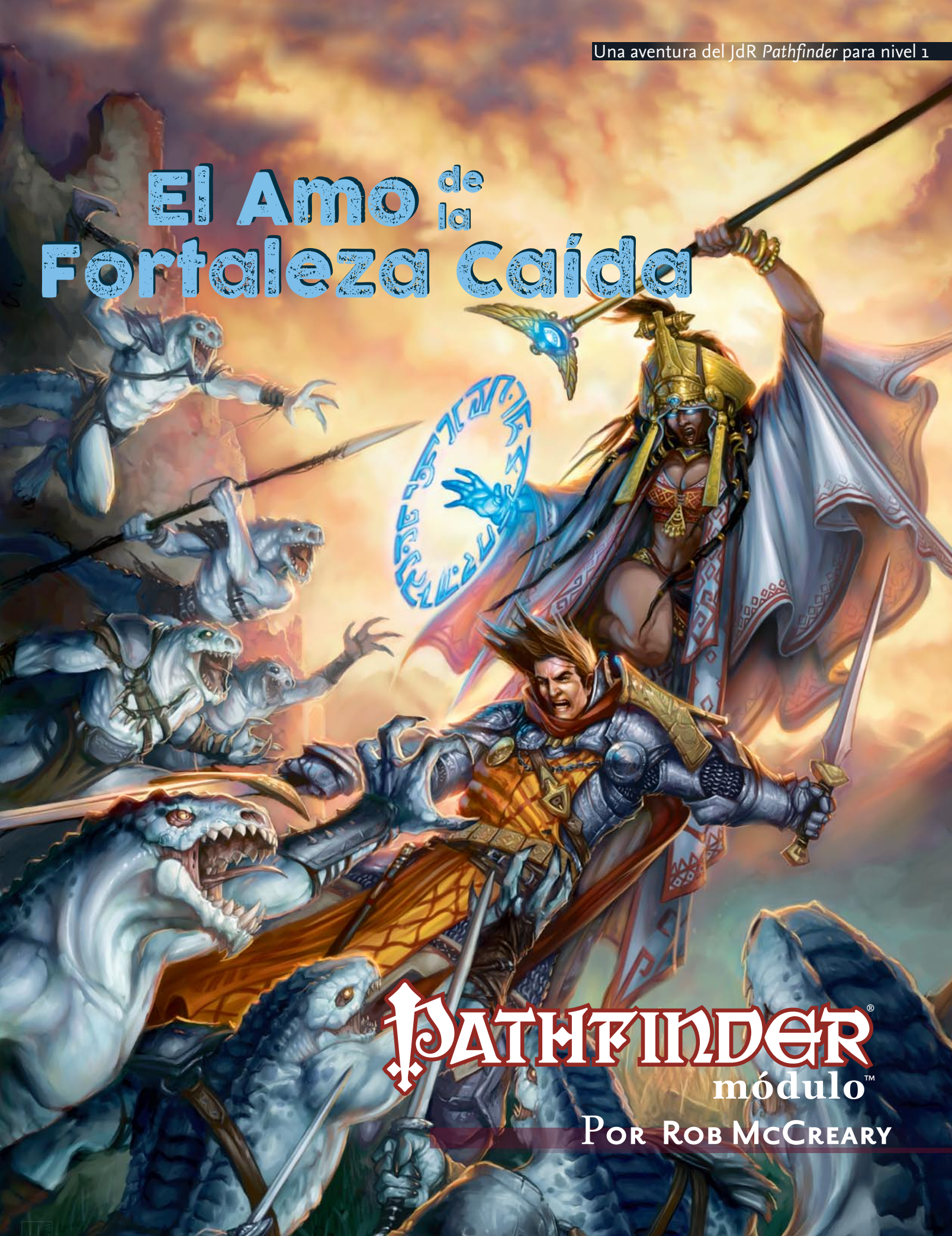


Una aventura del JdR *Pathfinder* para nivel 1

El Amo de la Fortaleza Caída



PATHFINDER
módulo™

POR ROB MCCREARY

Planta baja

La Fortaleza Caída

Leyenda

Una casilla = 5 pies (1,5 m)

Escombros

Escalinata en espiral

Balaustrada

Infranqueable



2ª planta



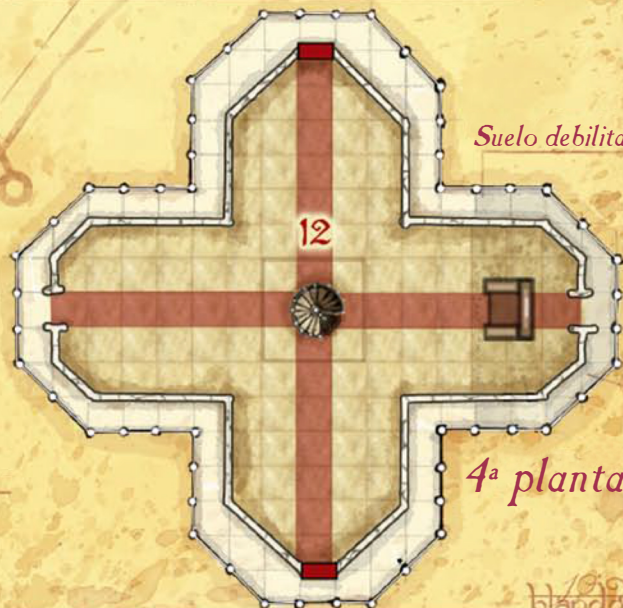
1ª planta



Abierto al exterior



3ª planta



4ª planta

Cerrado

blando

El Amo de la Fortaleza Caída

Créditos

Autor: Rob McCreary

Ilustración de portada: Tyler Walpole

Cartografía: Jared Blando

Ilustraciones interiores: Andrew Hou y Wayne Reynolds

Dirección creativa: James Jacobs

Jefatura editorial: F. Wesley Schneider

Redacción y desarrollo: Judy Bauer, Christopher Carey,
Rob McCreary, Sean K Reynolds y James L. Sutter

Dirección artística senior: Sarah E. Robinson

Especialista de producción: Crystal Frasier

Editor: Erik Mona

CEO Paizo: Lisa Stevens

Vicepresidencia de operaciones: Jeffrey Alvarez

Contabilidad: Dave Erickson

Dirección comercial: Pierce Watters

Dirección financiera: Christopher Self

Dirección Técnica: Vic Wertz

Jefe de Eventos: Joshua J. Frost

Créditos de la versión española

Traducción: Luis F. García

Revisiones: Michel Foisy y Paco Sánchez

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Ajustes de maqueta: Pablo Matturro

Agradecimientos especiales: al Servicio de Atención al Cliente de Paizo, al equipo de Almacén y al de la Página Web.

El *Amo de la Fortaleza Caída* es un módulo de *Pathfinder* diseñado para cuatro personajes de nivel 1, y utiliza el sistema de avance de PX medio. El *Amo de la Fortaleza Caída* también es un Escenario de la Sociedad *Pathfinder* diseñado para personajes de nivel 1 (Grado 1). Este módulo está diseñado para ser jugado en el Escenario de campaña de *Pathfinder* y el Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente para usarlo en cualquier mundo. Este módulo se rige por la Licencia OGL y es apto para usarse tanto con *Pathfinder* como con la edición 3.5 del juego de rol más antiguo del mundo.

La OGL puede encontrarse en la página 16 de este libro.



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

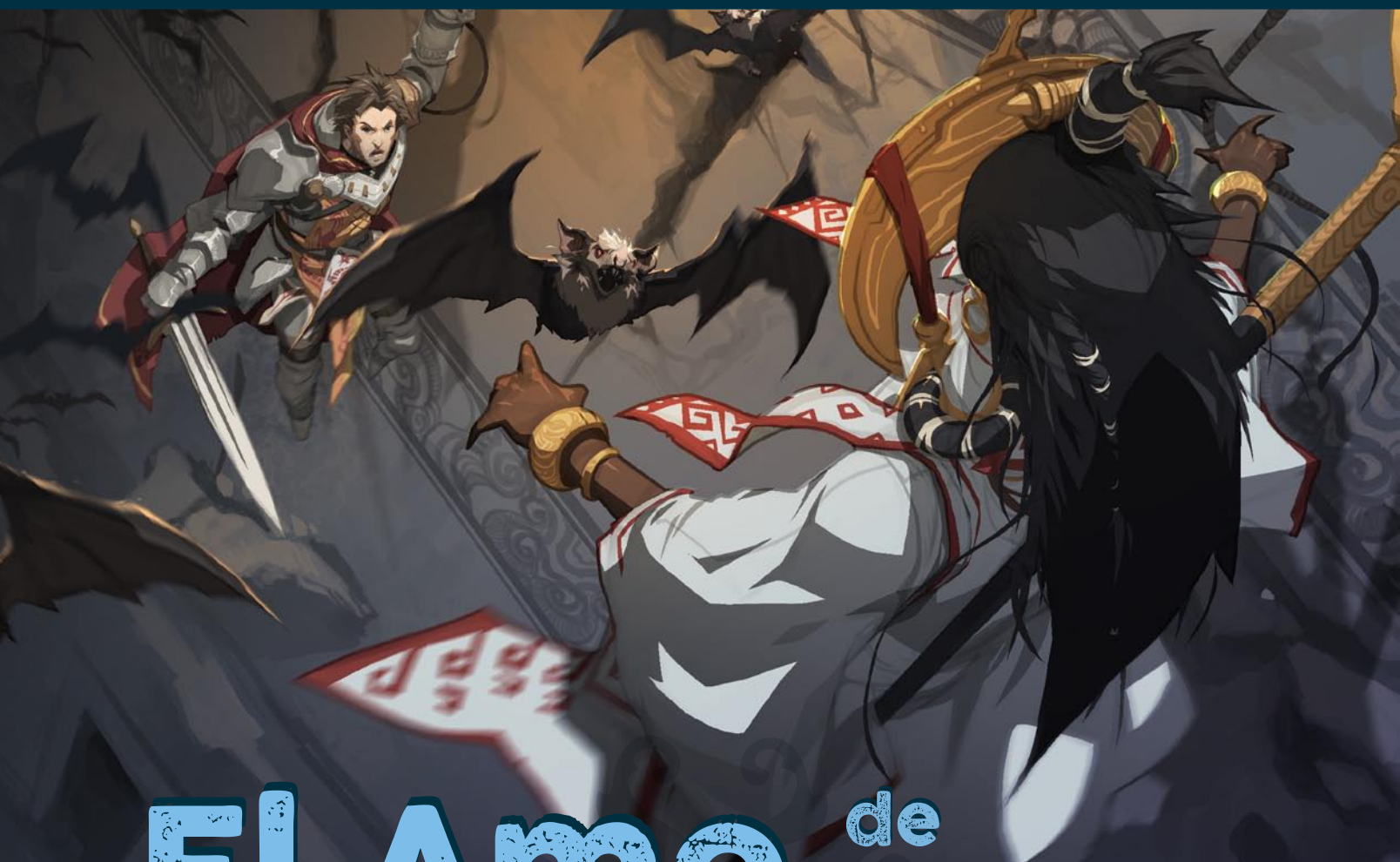


Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona (España)
devir.es

Identidad de producto: por la presente los siguientes elementos se identifican como Identidad de producto, tal y como ésta se define en la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e), y no constituyen Contenido abierto: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, relatos, lugares, personajes, ilustraciones y vestimentas profesionales. Todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de juego abierto (Open Game Content) o que 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), la mecánica de juego de este producto de Paizo Inc., se considera Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a Sección 1(d). Ninguna parte de esta obra, aparte lo designado como Contenido de juego abierto puede ser reproducida en formato alguno sin autorización por escrito.

El *Amo de la Fortaleza Caída* es una publicación de Paizo Inc. bajo la Open Game License version 1.0 (a) y copyright © 2000 de Wizards of the Coast Inc. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y GameMastery son marcas registradas de Paizo Inc.; el juego de rol *Pathfinder*, las Crónicas *Pathfinder*, los Suplementos de *Pathfinder*, los Módulos de *Pathfinder*, la Sociedad *Pathfinder* y RPG Superstar son marcas comerciales de Paizo Inc. © 2010 Paizo Inc., © 2015 Paizo Inc para la versión española.



El Amo de la Fortaleza Caída

Un extenso campo de armas destrozadas, tumbos y fosas comunes rodea la ciudad de Absalom, una llanura inmensa conocida como las Tierras de los Tumbos. Alzándose desde la tierra devastada por la guerra, como las garras hambrientas de los muertos, hay incontables castillos, torres y fortalezas de asedio construidas a lo largo de los milenios por aspirantes fracasados a señores de la guerra que intentaron tomar la ciudad.. y fracasaron. Como monumentos olvidados a los frustrados conquistadores, las fortalezas de asedio de Absalom atraen a los valientes, a los intrépidos y a los necios con promesas de aventuras e incontables tesoros, siempre dispuestas a crear héroes o sepultar a los caídos.

Transfondo de la aventura

Una fortaleza sin nombre ha permanecido en las Tierras de los Túmulos durante cientos si no miles de años, mágicamente sellada tras la muerte de su ahora olvidado señor. Pero recientemente, un débil terremoto estremeció la tierra, logrando en minutos lo que decenas de eruditos, sabios y aventureros no habían podido conseguir en años; el temblor provocó que parte de la fortaleza se derrumbara, exponiendo su interior por primera vez en siglos. Ahora los lugareños llaman a esta torre la Fortaleza Caída.

Los temblores también abrieron pasillos bajo tierra, conectando el sótano de la torre con túneles subterráneos largo tiempo ocultos. Un proscrito druida troglodita llamado Tasskar descubrió estos túneles y condujo a su pequeño grupo de seguidores a la torre, donde quedaron aislados de los túneles subterráneos por una réplica del terremoto. Atrapado en la superficie, Tasskar decidió que su impío dios le había entregado la fortaleza para así poder preparar a la raza de los trogloditas para conquistar el mundo de la superficie.

No mucho después de que los trogloditas se trasladaran a la torre, un aventurero llamado Balenar Forsend descubrió también que la torre estaba abierta. Como miembro de la Sociedad *Pathfinder*, una organización dedicada a la exploración de antiguas ruinas y a la búsqueda del conocimiento, Balenar vio la oportunidad de hacerse un nombre en la organización explorando la Fortaleza Caída. Sin darse cuenta de que la fortaleza estaba ahora habitada, Balenar se enfrentó a los trogloditas y fue capturado. Ahora Tasskar planea sacrificarlo a su dios oscuro.

Resumen de la aventura

En busca de aventuras, los PJs desafían las traicioneras Tierras de los Túmulos para explorar una de sus numerosas fortalezas de asedio, conocida como la Fortaleza Caída. Tras combatir contra una jauría de perros salvajes en su parte exterior y luchar contra una araña gigante en la base de la torre, los PJs tendrán que escalar los derruidos muros para acceder a su interior. Una vez dentro, los PJs descubrirán que un pequeño grupo de trogloditas se ha establecido en la torre, junto con sus mascotas y sus trampas. Durante la exploración de esta mole derruida, los PJs tendrán la oportunidad de rescatar a un prisionero, un miembro de la famosa Sociedad *Pathfinder*, que les ofrecerá alistarse en la organización. Finalmente accediendo a la parte superior de la espira, los PJs deberán enfrentarse al líder de los trogloditas y a su formidable mascota antes de que puedan llamarse *pathfinder*.

Introducción

Lee lo siguiente para comenzar.

“Estáis en Absalom, la poderosa Ciudad del Centro del Mundo, y siempre habéis querido explorar una de las numerosas ruinas de los conquistadores fracasados que salpican las llanuras al otro lado de las murallas de la ciudad. Habéis oído rumores de que una de las fortalezas selladas ha sido abierta gracias a un débil terremoto.

Absalom

Esta aventura tiene lugar en las Tierras de los Túmulos en el exterior de Absalom, la Ciudad del Centro del Mundo. Para más información sobre esta superpoblada ciudad, consulta la *Guía del mundo del Mar Interior* o *Pathfinder Chronicles: Guide to Absalom*, esta última disponible en paizo.com o en tiendas especializadas.

Dicen que aún nadie ha entrado en la torre, a la que la gente ha bautizado como la ‘Fortaleza Caída’. ¿Qué mejor forma de empezar una vida de aventuras y emociones que explorando las polvorientas salas abandonadas hace mucho tiempo y reclamando sus antiguos tesoros?”.

Esta aventura supone que todos los personajes se conocen entre sí y han decidido explorar la Fortaleza Caída para empezar su carrera como aventureros. A continuación te ofrecemos una serie de opciones que puedes utilizar.

- Los PJs podrían ser miembros de la Guarnición del Águila de Absalom, explorando en busca de posibles amenazas para la ciudad en las Tierras de los Túmulos. Su comandante los envía a la Fortaleza Caída para asegurarse de que lo que sea que hay allí no es una amenaza para Absalom.

- La iglesia de un PJ religioso le pide que explore la fortaleza, para investigar los rumores sobre muertos vivientes en la torre o para recuperar una reliquia religiosa que se cree que está en su interior. La iglesia ofrece 1.000 po por devolver la reliquia.

- Un historiador o un rico coleccionista de arte contrata a los PJs para recuperar cualquier artefacto valioso o histórico que aún podría permanecer dentro de la torre en ruinas. El coleccionista ofrece 250 po a cada personaje por las molestias.

Cuando los PJs estén listos, un viaje de pocas horas les llevará desde las puertas de la ciudad hasta las Tierras de los Túmulos, donde se encuentra la Fortaleza Caída, lista para ser explorada.

LA PLANTA BAJA

A medida que los PJs se acercan a la Fortaleza Caída, lee lo siguiente:

“La fortaleza de asedio en ruinas ahora llamada la Fortaleza Caída se erige sobre la tierra revuelta de las Tierras de los Túmulos. No hay puertas ni ventanas que estropeen la pulida superficie de sus muros. La torre tiene la planta en forma de trébol de cuatro hojas; su ala oriental se ha venido abajo en gran parte, exponiendo su interior al aire libre. Sólo el nivel más alto parece entero, aunque su parte oriental cuelga de manera inestable sobre la montaña de escombros que causó el derrumbe. En la planta baja, los escombros enmarcan una gran abertura en el costado del edificio, que da acceso al oscuro interior de la torre”.

Guía del jugador avanzada

Los personajes pregenerados incluidos en esta aventura son los seis nuevos personajes icónicos de la *Guía del Juego organizado*. Fueron creados utilizando las reglas disponibles en el momento en que se estaba creando dicho suplemento, así que alguna cosa puede haber cambiado en la versión final. La *Guía del jugador avanzada* contiene cientos de nuevas opciones para los jugadores de *Pathfinder*, próximamente disponible en español.

La torre mide 80 pies (24 m) de altura y sus muros exteriores son increíblemente lisos. Los muros se consideran de mampostería superior (consulta la página 411 de las *Reglas básicas*), y se requiere una prueba de Trepador CD 25 para subir por ellos. Trepador por los restos del derrumbe del ala oriental tan solo requiere una prueba de Trepador CD 15, aunque los personajes no podrán acceder a la última planta de la torre utilizando este método.



A menos que se indique lo contrario, los techos de las salas en el interior de la Fortaleza Caída están a 15 pies (4,5 m) de altura, y las puertas son de madera sólida y no están atrancadas, aunque hay un 20% de posibilidades de que una determinada puerta se encuentre atrancada. Con la excepción de las zonas expuestas al exterior, todas las salas de la torre están a oscuras.

1. Los perros hambrientos (VD 1)

Criaturas: antes de que los PJs puedan entrar en la torre, serán asaltados por una jauría de perros salvajes hambrientos. Trata las casillas con escombros como terreno difícil.

PERROS SALVAJES (3)

VD 1/3

PX 135 cada uno

Perro (*Bestiario*, pág. 233)

pg 6 cada uno

TÁCTICAS

Durante el combate los perros centrarán sus ataques sobre un único enemigo, preferiblemente el que tenga aspecto de ser el más débil del grupo.

Moral los perros huirán de vuelta a las Tierras de los Túmulos si son reducidos a 3 puntos de golpe o menos.

2. La guarida de la araña (VD 1)

Cuando los PJs entren en la torre, se hará evidente que el derrumbe del ala oriental también ha provocado el de gran parte de la primera planta de la torre. El ala meridional está completamente llena de escombros, dejando solo el ala septentrional (y parte del ala occidental) accesibles.

“El ala norte de la torre parece haber escapado a los peores efectos del derrumbe, pero los escombros cubren el suelo y todo está cubierto de una gruesa capa de polvo. Espesas telarañas cubren el techo y cuelgan de las paredes como finos tapices. Una única arcada se abre en la pared sudoeste”.

Aunque la mayor parte de esta sala escapó al derrumbe, suficientes escombros recubren el suelo como para considerar toda la sala terreno difícil.

Criatura: un arácnido gigante conocido como araña de espalda escamosa ha creado su guarida en el ala norte. Acecha en su telaraña cerca del techo (Percepción CD 21 para avistarla) y lanza una telaraña a la primera criatura que entra en la sala. Se mantiene en su telaraña para evitar el terreno difícil en el suelo.

ARAÑA DE ESPALDA ESCAMOSA

VD 1

PX 400

Araña gigante (*Bestiario*, pág. 22)

pg 16

TÁCTICAS

Durante el combate la araña lanza telarañas hasta que deja enmarañado a uno de los PJs, momento en el que baja trepando para morder y envenenar a dicha criatura.

Desarrollo: los PJs que se aventuran en el ala occidental

se encuentran con que está repleta de escombros en su mayor parte, pero hay una puerta aún accesible en el muro oriental. La puerta conduce a una escalera de caracol de piedra que discurre por el centro de la torre. Desafortunadamente, la escalera también está bloqueada por los escombros caídos. Si los PJs desean explorar los niveles superiores, tendrán que volver a salir e intentar trepar por los muros exteriores.

La escalera solía utilizarse para bajar a los túneles subterráneos, pero esta salida fue bloqueada por las réplicas del terremoto, que sellaron los túneles. Los DJs que quieran expandir esta aventura pueden permitir a los PJs limpiar los escombros. Los túneles pueden conectar con las alcantarillas de Absalom o conducir a una ciudad subterránea de trogloditas.

Tesoro: un pequeño capullo de seda cuelga en las telarañas, conteniendo los restos de un desafortunado perro que cayó en las garras de la araña. El cadáver disecado aún lleva puesto un collar de cuero, con incrustaciones de lapislázuli y con una placa de plata en la que pone 'Kita'. El collar tiene un valor de 50 po.

LA PRIMERA PLANTA

Los PJs trepan hasta la primera planta por la parte exterior del derrumbe hasta una sala que ahora sirve de rellano abierto para unas puertas en los muros noroeste y sudoeste, que conducen a las áreas 3 y 5 respectivamente.

3. La mascota electrizante (VD 2)

"A juzgar por las estanterías que recorren las paredes, esta oscura sala podría haber servido como almacén, aunque hace tiempo que su contenido ha sucumbido al paso del tiempo. Una gran grieta en la pared norte parece haber dejado entrar parte del agua de la lluvia, que se almacena en grandes charcos en el suelo".

Criatura: Tasskar mantiene a una de sus más peligrosas mascotas, un lagarto electrizante, en esta sala como medida disuasoria contra cualquier invasor procedente del exterior. El lagarto se acerca con entusiasmo a cualquiera que entra en la habitación, esperando una recompensa, pero su excitación es tal que lanza una descarga a cualquiera a su alcance.

KAZKAZ

VD 2

PX 600

Lagarto electrizante (*Bestiario*, pág. 193)

PG 19

TÁCTICAS

Durante el combate el lagarto suelta una descarga a la primera criatura que se le acerca a menos de 5 pies (1,5 m) y cualquier otro oponente que esté demasiado cerca. Tan sólo morderá una vez haya un oponente inconsciente o si sus descargas parecen no tener efecto.

Moral si se siente arrinconado en la sala, el lagarto electrizante lucha hasta la muerte.

Desarrollo: existe la posibilidad de que la lucha con el lagarto electrizante alarme a los guardias trogloditas del área 4. Permite una prueba de Percepción (CD 5) a los trogloditas para escuchar el ruido del combate en esta sala.

Si lo superan, los trogloditas invierten 1d6 asaltos en decidir si investigar o prepararse para la batalla. El lagarto electrizante no distingue a los trogloditas (excepto a su amo, Tasskar) de cualquier otro objetivo para su habilidad de descarga.

4. La armería (VD 1)

"Estantes de armas ocupan las paredes de esta cámara; sobre los estantes cuelgan escudos, piezas de armadura, armas y estandartes en exposición. Muchos de los estantes de armas están vacíos, pero algunas armas permanecen en el lugar. Un hedor insoportable surge de la sala, parecido al de los huevos podridos mezclado con el de una alcantarilla".

Criaturas: Tasskar ha situado a dos trogloditas en esta antigua armería para protegerla de cualquier invasor. Incapaz de convencer a ningún troglodita adulto para que lo siga, Tasskar ha alistado a los más jóvenes, adolescentes impresionables, como seguidores.

Hay que aplicar la **plantilla simple Criatura joven** a todos los trogloditas jóvenes (*Bestiario*, pág. 295). Aburridos de la monotonía del servicio de guardia, los vigilantes atacan a cualquier intruso tan pronto como entra en la sala. Cualquier criatura no troglodita que entre en la sala deberá realizar de inmediato una tirada de salvación contra el aura de hedor de los trogloditas.

GUARDIAS TROGLODITAS (2)

VD 1/2

PX 200 cada uno

Trogloditas jóvenes (*Bestiario*, pág. 276, 295)

pg 9 cada uno

Equipo 2d10 pp cada uno

TÁCTICAS

Durante el combate los guardias lanzan sus jabalinas en el primer asalto de combate; luego sacan sus clavos y atacan.

Moral si son reducidos a 5 pg o menos, huyen por las escaleras al área 9 para alertar al resto de los trogloditas de la presencia de intrusos.

Desarrollo: la puerta en el muro occidental conduce a la escalera central de la torre. La sección inferior de la misma está colapsada y no permite el acceso a la planta baja, la escalera está completa en esta planta y hacia arriba y puede utilizarse para acceder al resto de plantas superiores.

Tesoro: la mayoría de armas que quedan en la sala están oxidadas, haciéndolas inservibles para el combate. Sin embargo, pueden encontrarse los siguientes objetos valiosos con una prueba de Tasación CD 20: una daga de plata de gran calidad, un escudo ligero de acero de gran calidad con la enseña de un delfín saltando, y un estandarte que muestra un pájaro de llamas. Una prueba de Saber (local) CD 20 permite reconocer el estandarte como perteneciente a la Banda del Fénix, una de las logias de caza más famosas de Absalom durante la Era de los Filos. El estandarte tiene un valor de 100 po pero podría tener mucho más valor para un historiador o un coleccionista (como el cliente de los PJs, si han sido contratados para encontrar artefactos históricos).

5. La entrada con trampa (VD 1)

“Esta habitación octogonal está cubierta de una fina capa de polvo. Lleva abandonada mucho tiempo”.

Una prueba de Supervivencia CD 15 revela unas leves huellas reptilianas frente a la puerta de la zona noroeste, lo que puede proporcionar a los PJs una pista de que la puerta tiene una trampa.

Trampa: los trogloditas han puesto una trampa que lanza una jabalina contra cualquiera que esté de pie en la casilla frente a la puerta al área 4.

TRAMPA DE JABALINA VD 1

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

EFFECTOS

Disparador posición; **Rearme** manual

Efecto Ataque +15 a distancia (1d6+2)

LA SEGUNDA PLANTA

Si los PJs trepan hasta la segunda planta desde el exterior, entran en los restos de una gran cámara que ahora permanece abierta en su mayor parte al mismo, aunque la parte norte aún mantiene el techo. Una sólida pared bloquea el acceso al resto de este nivel de la torre.

6. El nido de murciélagos (VD 2)

“Una tela que parece tener vida propia se mueve cubriendo el techo de esta habitación medio derruida, que continua en la oscuridad hacia el noroeste. El acre olor del amoníaco surge de los excrementos que se acumulan en el suelo”.

No hay ninguna entrada evidente al resto de este nivel o a la escalera del centro de la torre desde esta cámara, aunque una prueba de Percepción CD 20 revela una puerta secreta cerrada en el muro suroeste. Es necesaria una prueba de Inutilizar mecanismo CD 25 para abrirla; Tasskar en el área 12 tiene la llave de esta puerta.

Criaturas: una colonia de murciélagos anida en el techo de esta cámara. Cualquier luz o movimiento en la cámara molestará a los murciélagos, los cuales crearán una plaga que atacará a las criaturas presentes.

PLAGA DE MURCIÉLAGOS VD 2

PX 600

pg 13 (*Bestiario*, pág. 129)

Desarrollo: si los PJs no tienen armas o conjuros que puedan dañar a la plaga, esta atacará durante 2 asaltos antes de dispersarse hacia el exterior.

Tesoro: una prueba de Percepción CD 20 permite descubrir una *poción de curar heridas leves* enterrada entre los escombros.

7. El templo de Nethys (VD 1)

La puerta a la escalera central de esta habitación está cerrada (Inutilizar mecanismo CD 25 para abrirla; Tasskar en el área 12 tiene la llave). Una vez los PJs hayan abierto la puerta, lee lo siguiente:

“Hay dos altares de piedra, un blanco y otro negro, situados a ambos extremos de esta gran cámara, que engloba ambas alas de la torre de este nivel. Hay también restos de bancos de madera destrozados ante ambos altares, bajo colgantes tapices podridos. Por las paredes serpentean símbolos y escrituras talladas. Los cuerpos calcinados de dos trogloditas yacen en el suelo en el centro de la habitación”.

Una prueba de Saber (religión) CD 10 identifica esta habitación como un templo dedicado a Nethys, el dios de la magia, en sus dos aspectos: la protección y la destrucción. Las escrituras en las paredes son citas del libro sagrado de Nethys.

Tasskar y sus seguidores se enfrentaron a los guardias muertos vivientes de este antiguo templo. Aunque fueron capaces de destruir uno de los esqueletos, los ardientes monstruos mataron a dos trogloditas. Tasskar gritó retirada inmediatamente y ordenó sellar la sala.

Criaturas: dos esqueletos humanoides, envueltos en un aura de llamas eternas, habitan en esta sala. Defienden el templo de cualquier intruso; sus mandíbulas se abren en gritos mudos mientras alzan sus armas y atacan.

ESQUELETOS LLAMEANTES (2) VD 1/2

PX 200 cada uno

pg 5 cada uno (*Bestiario*, pág. 138)

TÁCTICAS

Durante el combate los esqueletos atacan al enemigo más cercano.

Moral los esqueletos luchan hasta la muerte.

Tesoro: los altares aún conservan sus enseres de plata, cuyo valor asciende a 100 po todos juntos, así como dos símbolos sagrados de Nethys de plata. Además, un pergamino divino descansa en lo alto de cada altar: un *pergamino de estallar* en el altar negro, y un *pergamino de escudar* a otro en el blanco.

LA TERCERA PLANTA

La mitad de la parte expuesta de este nivel está aún intacta (área 11) y no puede accederse desde el exterior. La otra mitad contiene una única puerta que conduce al área 8.

8. La cámara de la rana (VD 1)

“Grietas en las paredes y el techo de esta cámara han permitido que el agua de la lluvia se haya acumulado, inundando la habitación y permitiendo el crecimiento abundante de moho y hongos a lo largo de las paredes y el techo”.

Aunque la habitación está anegada, el agua sólo cubre hasta los tobillos. El moho y los hongos de las paredes son inofensivos.

Criatura: otra de las mascotas de Tasskar, una rana gigante, acecha en esta habitación. La mayoría de los trogloditas la temen y evitan entrar en esta sala si Tasskar no lo ordena.

RANA GIGANTE

VD 1

PX 400

pg 15 (*Bestiario*, pág. 244)

TÁCTICAS

Durante el combate la rana está hambrienta, y lanza su lengua contra la primera criatura que entra en la habitación.

Moral la rana gigante lucha hasta la muerte.

Tesoro: una estatuilla de jade de un ser angelical yace entre los escombros bajo una mesa rota. Los trogloditas no la han visto, pero puede hallarse con una prueba de Percepción CD 15. Robada de un templo hace mucho tiempo, la estatua tiene un valor de 500 po. Si los PJs están aquí a petición de la iglesia de un personaje, ésta podría ser la reliquia sagrada que han sido enviados a buscar.

9. Los dormitorios (VD 2)

“Catres primitivos yacen cerca de la pared de la habitación, que está impregnada del nauseabundo hedor de los trogloditas”.

Esta habitación es el hogar de la mayoría de los trogloditas de la torre.

Criaturas: tres guardias trogloditas están aquí descansando; atacan a cualquiera que entra en la habitación.

GUARDIAS TROGLODITAS (3)

VD 1/2

PX 200 cada uno

Trogloditas jóvenes (*Bestiario*, págs. 276, 295)

pg 9 cada uno

Equipo 2d10 pp cada uno

TÁCTICAS

Moral tan pronto como uno de los guardias caiga, los otros dos correrán (uno para pedir ayuda a Tulok en el área 10, y el otro para advertir a Tasskar en el área 12).

10. La habitación de Tulok (VD 1)

“Un brasero con carbón ardiente permanece en el centro de la sala, y su humo acre se mezcla con el omnipresente hedor de los trogloditas. Algunos cuchillos, atizadores y otros utensilios de metal descansan sobre una caja de metal oxidada cercana”.

Criatura: el seguidor favorito de Tasskar es un corpulento, y tosco troglodita llamado Tulok. Aún no se ha desarrollado del todo, pero ya es más grande que la mayoría de trogloditas adultos. Tasskar ha puesto a Tulok a cargo de su prisionero (consulta el área 11) pero le ha prohibido torturarlo. Tulok ignora los sonidos de batalla del área 9 si ninguno de los trogloditas va a buscarlo en busca de ayuda.

TULOK

VD 1

PX 400

Troglodita macho (*Bestiario*, pág. 276)

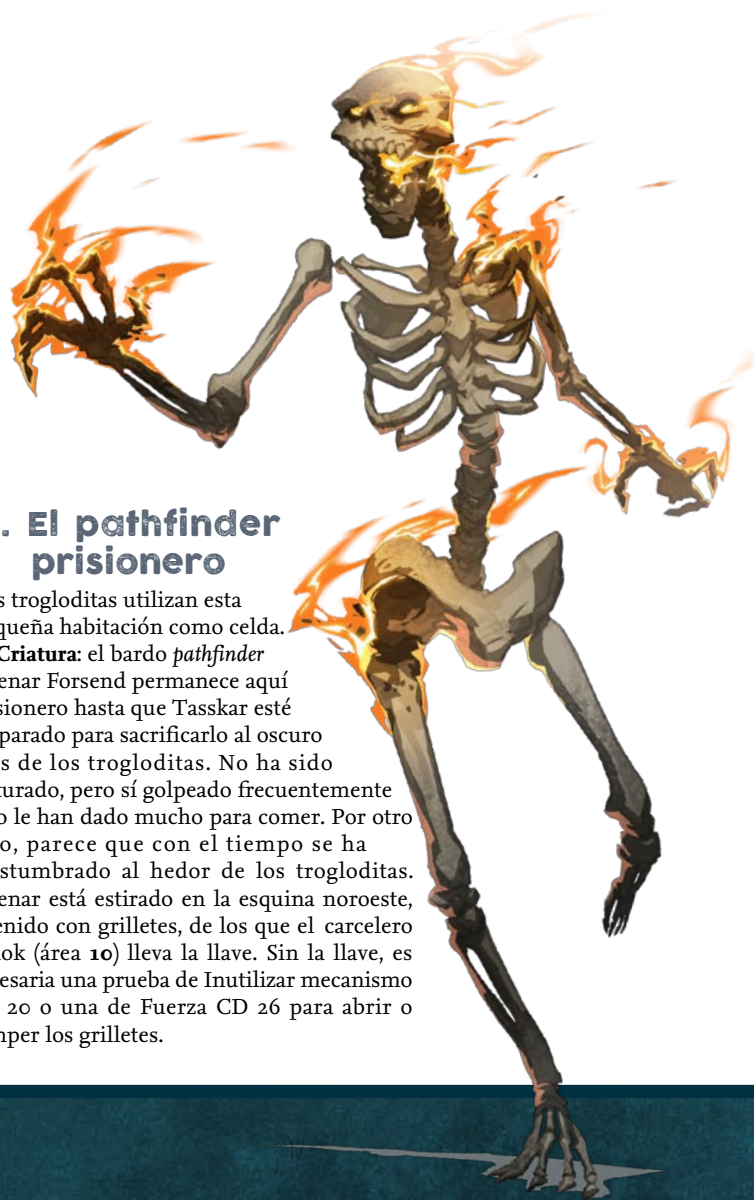
pg 13

TÁCTICAS

Durante el combate Tulok lanza jabalinas y luego se aproxima a sus enemigos y les ataca con sus armas naturales.

Moral Tulok lucha hasta la muerte.

Tesoro: Tulok lleva una llave que abre los grilletes del prisionero. El cofre de metal oxidado contiene el equipo del prisionero: una armadura de cuero tachonado de gran calidad, una rodela de gran calidad, una espada ropera de gran calidad, un arco corto con 15 flechas, un *pergamino de curar heridas moderadas*, un *pergamino de invisibilidad*, un *orientador* (una especie de brújula que brilla con luz al ordenárselo y otorga un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia para no perderse; consulta la página 50 de *Seekers of Secrets*), y un equipo de escalada.



11. El pathfinder prisionero

Los trogloditas utilizan esta pequeña habitación como celda.

Criatura: el bardo *pathfinder* Balenar Forsend permanece aquí prisionero hasta que Tasskar esté preparado para sacrificarlo al oscuro dios de los trogloditas. No ha sido torturado, pero sí golpeado frecuentemente y no le han dado mucho para comer. Por otro lado, parece que con el tiempo se ha acostumbrado al hedor de los trogloditas. Balenar está estirado en la esquina noroeste, retenido con grilletes, de los que el carcelero Tulok (área 10) lleva la llave. Sin la llave, es necesaria una prueba de Inutilizar mecanismo CD 20 o una de Fuerza CD 26 para abrir o romper los grilletes.

Cuando los PJs entren por primera vez en la habitación, tardará unos minutos en darse cuenta de que no le van a dar una nueva paliza. Una vez se da cuenta de que los PJs no son sus captores, les suplica que lo suelten.

BALENAR FORSEND

VD 2

PX 600

Humano bardo 3

CB humanoide Mediano (humano)

Inic +2; Sentidos Percepción +5

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenido 10 (+2 Des, +1 esquiva)

pg 13, actualmente 7 (3d8)

Fort +1, Ref +5, Vol +2; +4 contra la interpretación de bardo, los efectos sónicos y los dependientes del idioma.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo Impacto sin arma +4 (1d3+1 no letal)

Ataques especiales interpretación de bardo 17 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 14], inspirar gran aptitud +2 e infundir valor +1)

Conjuros conocidos (NL 3º; concentración +6)

1º (4/día) – confusión menor (CD 14), curar heridas leves, dormir (CD 14), retirada expeditiva.

o (a voluntad) – atontar (CD 13), detectar magia, leer magia, luz, prestidigitación, sonido fantasma (CD 13)

TÁCTICAS

Durante el combate Balenar ayuda a sus rescatadores contra los trogloditas, primero utilizando sus conjuros y la interpretación de bardo. Si se le devuelve su equipo, también ayuda en el combate si es necesario.

Moral no estará interesado en sacrificarse, pero no abandonará a sus rescatadores.

ESTADÍSTICAS

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

Ataque Base +2; BMC +3; DMC 16

Dotes Esquiva, Interpretación adicional, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +8, Engañar +9, Interpretar (actuar) +9, Interpretar (oratoria) +9, Percepción +5, Saber (local) +8, Sigilo +8, Tregar +7, Tasación +7

Idiomas común, dracónico

CE conocimiento de bardo, interpretación versátil (oratoria)

LA CUARTA PLANTA

Tregar hasta la parte superior de la torre requiere una prueba de Tregar CD 30, ya que el nivel superior cuelga por las zonas derruidas de los niveles inferiores.

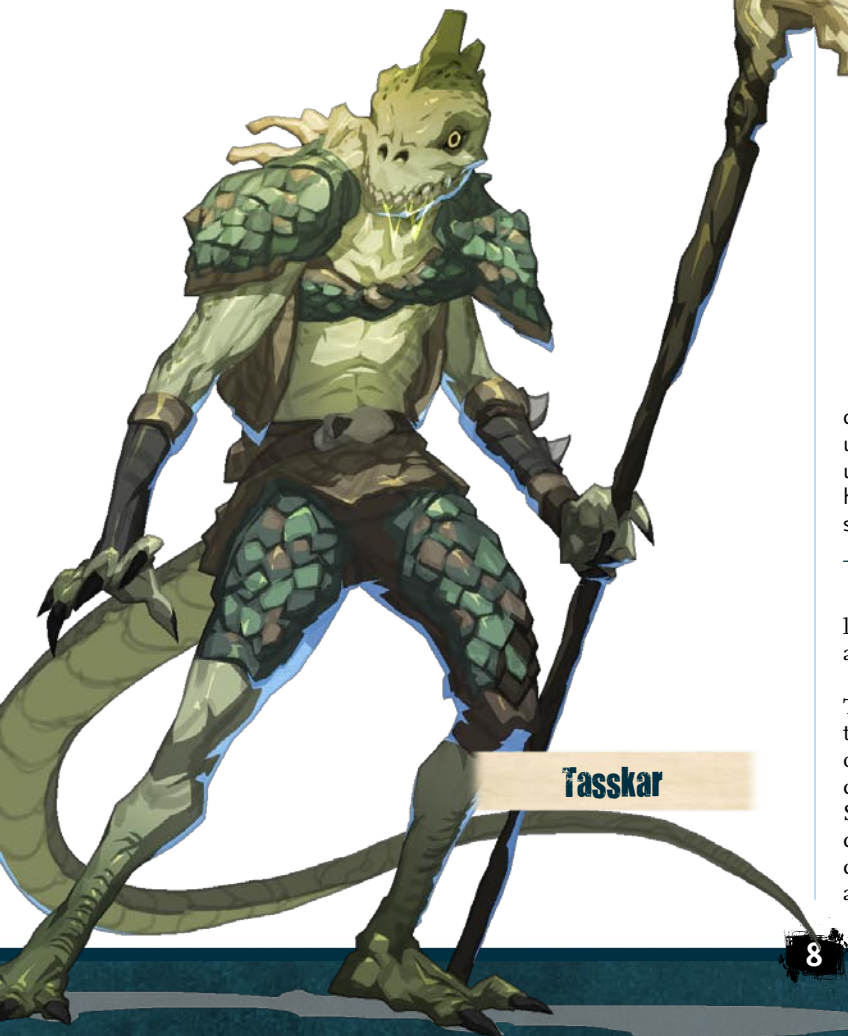
En la parte superior, una barandilla de piedra rodea un camino de 5 pies (1,5 m) de ancho que rodea completamente toda la torre. El derrumbe parcial de la torre también rompió los sellos a la entrada de este nivel, en el que arcadas al este y al oeste ahora abiertas proveen acceso al interior, al igual que las dos puertas situadas al norte y al sur.

12. La planta superior de la torre (VD 3)

“Las cuatro alas de la torre están completamente abiertas al aire libre en este nivel, formando una gran cámara en forma de cruz, con techos abovedados. Los restos deteriorados de una alfombra van desde las puertas hasta el final de cada ala, uniéndose en el centro, dónde una escalera de caracol baja hasta dónde llega la vista. Una enorme silla en forma de trono se encuentra a mitad del ala oriental junto a un gran cofre”.

El techo mide 20 pies (6 m) de altura en esta sala; está levemente iluminada por la luz del sol que entra por las arcadas.

Criatura: el líder de los trogloditas, el druida herético Tasskar, se ha quedado con todo el nivel superior de la torre. Cuando los PJs entran, está de pie en la arcada oriental, mirando con nostalgia a lo lejos la silueta de la ciudad, soñando con su futuro imperio en la superficie. Su compañero animal, un cocodrilo cavernario albino y deforme llamado Chasquidos, está junto a él. Tan pronto como advierte la presencia de los PJs, ordena a Chasquidos atacar.



Tasskar

Peligro: el derrumbe de los niveles inferiores ha debilitado el suelo del ala occidental de este nivel. Si hay más de cuatro criaturas Medianas (dos criaturas Pequeñas cuentan como una criatura Mediana) sobre la zona sombreada del mapa, la sección de 20 pies (6m) más oriental del suelo se hunde cayendo al vacío. Los personajes que estén en el área afectada deberán hacer una tirada de salvación de Reflejos CD 15 para saltar a una zona segura. Fallar la tirada significa caer al vacío sufriendo 6d6 de daño. Los DJ generosos podrían permitir una salvación adicional de Reflejos para aferrarse a algún saliente de algún nivel inferior antes de sufrir la caída e impactar contra el suelo.

TASSKAR VD 3

PX 800

Troglodita druida 3 (*Bestiario*, pág. 276)

NM humanoide Mediano (reptiliano)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 90 pies (18 m); Percepción +8; **Aura** hedor (30 pies [9m], CD 13, 10 asaltos)

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevénido 16 (+1 Des, +6 natural)

pg 32 (5d8+10)

Fort +9, **Ref** +3, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Cimitarra de gran calidad +6 (1d6+2/18–20), Garra +0 (1d4), Mordisco +0 (1d6) o *filo flamígero* +6 toque (1d8+1 fuego), Garra +0 (1d4), Mordisco +0 (1d6) o 2 Garras +5 (1d4+1), Mordisco +5 (1d6+1)

A distancia Dardo +4 (1d4+1)

Conjuros preparados (NL 3°; concentración +5)

2°—*convocar plaga*, *filo flamígero*

1°—*colmillo mágico*, *flamear*, *niebla de obscurecimiento*

o (a voluntad)—*llamarada* (CD 12), *orientación divina*, *resistencia*, *virtud*

TÁCTICAS

Antes del combate si es alertado de la presencia de intrusos, Tasskar lanza *colmillo mágico* sobre su cocodrilo antes del combate.

Durante el combate Tasskar convoca una plaga de arañas con *convocar plaga* y luego lanza *flamear* para lanzar llamas a sus oponentes. Lanza espontáneamente *convocar aliado natural* para convocar un ciempiés gigante si cree que necesita más aliados en el combate. Si se le presiona para luchar cuerpo a cuerpo, lanza *filo flamígero*.

Moral Tasskar lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 9

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

Dotes Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Habilidades Conocimiento de conjuros +6, Saber (Naturaleza) +6, Sigilo +8 (+12 en áreas rocosas), Supervivencia +10, Trato con animales +7, Trepar +6

Idiomas dracónico

CE empatía salvaje +2, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza, vínculo natural (compañero animal: cocodrilo llamado Chasquidos), zancada forestal.

Equipo *capa de resistencia* +1, cimitarra de gran calidad, dardos (4)

El Juego organizado de la Sociedad Pathfinder

Si te gustaría unirte al Juego organizado de la sociedad *Pathfinder* (una mega campaña de Paizo en constante evolución y a nivel mundial) y continuar con tus aventuras, visita el **Dropbox de Devir**. Allí encontrarás más personajes pregenerados, escenarios oficiales de la Sociedad *Pathfinder* para jugar, y la *Guía del juego organizado de la Sociedad Pathfinder* para ayudarte a empezar. Busca en el interior de la contraportada de este módulo la hoja de crónica, el formulario de seguimiento que se utiliza para controlar la progresión de tu personaje dentro del Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*.

CHASQUIDOS VD –

Cocodrilo cavernario albino, compañero animal (utiliza las estadísticas para un cocodrilo con la plantilla simple

Criatura Joven; *Bestiario*, págs. 57, 295)

N animal Mediano

pg 14 (3d8+6)

TÁCTICAS

Durante el combate Chasquidos defiende a Tasskar, atacando a cualquier enemigo que se le acerca.

APTITUDES ESPECIALES

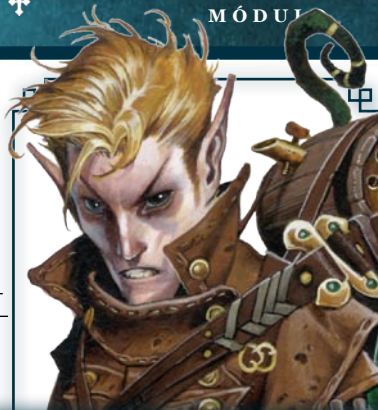
Adaptación troglodita: descendiente de varias generaciones de cocodrilos criados bajo tierra y acostumbrados a la vida con la tribu de Tasskar, Chasquidos tiene visión en la oscuridad y es inmune al hedor de los trogloditas.

Tesoro: Tasskar lleva encima las llaves de las puertas que abren las áreas 6 y 7. El enorme baúl de madera contiene los tesoros de Tasskar, algunos de los cuales han sido recogidos del interior de la Fortaleza Caída: una espada corta de gran calidad, 15 shuriken de hierro frío, dos frascos de ácido, una *poción de gracia felina*, una *poción de restablecimiento menor*, una *varita de convocar monstruo I* (CL 3, 9 cargas), una amatista valorada en 100 po y 247 po en monedas variadas de todo tipo.

Conclusión

Con la derrota de Tasskar y sus trogloditas, la Fortaleza Caída vuelve a quedar abandonada una vez más, pero es sólo cuestión de tiempo que algo vuelva a ocuparla y represente una nueva amenaza, así que quizá los PJs tengan que volver para enfrentarse a un nuevo peligro.

Si los PJs han rescatado a Balenar Forsend, éste se ofrece a llevarles a la Gran Logia de la Sociedad *Pathfinder* en Absalom, una organización de exploradores, arqueólogos y aventureros. Tras una breve evaluación que determina que los PJs no requieren entrenamiento adicional, los líderes de la Sociedad los aceptan como iniciados. Como nuevos *pathfinder* los PJs tendrán la oportunidad de llevar a cabo misiones por todo Golarion y la oportunidad de ver publicadas sus hazañas en las sagradas páginas de las *Crónicas Pathfinder*. Para más información, consulta el suplemento (en inglés) *Seekers of Secrets*, disponible en paizo.com o en tiendas especializadas.



Daniel

DAMIEL

Elfo alquimista 1
CN humanoide Mediano (elfo)
Dios Norgorber
Lugar de origen Reinos Fluviales
Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra;
Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+3 armadura, +2 Des)
pg 9 (1d8+1)
Fort +3, **Ref** +4, **Vol** -1, +2 contra los conjuros y efectos de hechizar.

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera +1 (1d6+1/18-20) o Daga +1 (1d4+1/19-20)
A distancia Honda +2 (1d4+1) o Bomba +3 (1d6+3 fuego) o Lanzar arma deflagradora +3 (daño por arma +3)
Ataques especiales bomba 4/día (1d6+3 fuego, CD 13), lanzar cualquier cosa
Formulas de alquimista preparadas (NL 1º; concentración +4)
1º—*agrandar persona, impacto verdadero*

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 17, **Sab** 8, **Car** 10
Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 13
Dotes Elaborar poción, Lanzar cualquier cosa, Soltura con una habilidad (Artesanía [Alquimia])
Habilidades Artesanía [alquimia] +11, Conocimiento de conjuros +7 (+9 para objetos mágicos), Inutilizar mecanismo +5, Juego de manos +6, Percepción +5, Saber (Naturaleza) +7, Tasación +7, Tregar +0, Usar objeto mágico +4
Idiomas común, dracónico, élfico, gnomo, goblin
CE alquimia, extracto, familiaridad con las armas, magia élfica, mutágeno

Consumibles de combate ácido, bolsa de maraña, fuego de alquimista (2), frascos de aceite (5), mutágeno (Destreza), piedra de trueno, *poción de curar heridas leves*, *poción de escudo*, ramitas yesqueras (6); **Equipo** armadura de cuero tachonado, cetros solares (3), daga, espada ropera, herramientas de ladrón, honda con 10 balas, material de alquimia (como una bolsa de componentes mágicos), libro de fórmulas (contiene todos los extractos preparados más *curar heridas leves*, *escudo*, y *retirada expeditiva*), mochila, raciones (4), tónicos y tóxicos diversos, 2 po

APTITUDES ESPECIALES

Alquimia (Sb): obtienes un +1 cuando utilizas Artesanía (alquimia) para crear objetos alquímicos. Puedes utilizar Artesanía (alquimia) para identificar pociones como si utilizaras *detectar magia*; debes observar la poción durante un asalto para poder realizar la prueba.

Bomba (Sb): una bomba es un arma de dispersión explosiva creada con ingredientes naturales y el poder de tu magia innata. Crear y lanzar una bomba es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Lanzar bombas tiene un alcance de 20 pies (6 m) y utiliza el ataque especial 'lanzar un arma de dispersión' (consulta la página 202 de las *Reglas básicas*). Las bombas son inestables y, si no se utilizan en el asalto que se han creado, se degradan y se vuelven inertes. El daño por salpicadura de una bomba alquímica es igual al daño mínimo de la bomba (Reflejos para la mitad de daño).

Extracto (Sb): un extracto es un conjunto de alquimista almacenado. Preparas tus conjuros mezclando ingredientes en un número de extractos, y luego los 'lanzas' bebiéndote el extracto, como una poción. Sólo puedes crear un número limitado de extractos por nivel y día (2 de primer nivel a nivel 1). Cuando mezclas un extracto, imbuyes los ingredientes con magia de tu aura mágica. Un extracto se vuelve inerte inmediatamente si no está en tu posesión, reactivándose tan pronto como vuelves a tenerlo en tu poder; esto significa que no puedes dar tus extractos a tus aliados para que los

utilicen. Un extracto permanece activo durante 1 día antes de volverse inerte, por lo que debes volver a preparar tus extractos cada día. Mezclar un extracto cuesta 1 minuto de trabajo; la mayoría de alquimistas fabrica muchos extractos al comenzar el día o justo antes de ir de aventuras, pero puedes mantener algunos (o incluso todos) tus espacios de extractos diarios libres para así poder fabricar extractos en el momento si fuera necesario.

Puedes 'lanzar' un extracto bebiéndolo, como beber una poción. Tu nivel de alquimista es tu nivel de lanzador para el extracto. Las recetas para los extractos que conoces se conservan en tu libro de fórmulas.

Mutágeno (Sb): los mutágenos son elixires transformadores que pueden beberse para mejorar tus aptitudes físicas al coste de tu personalidad. Se tarda una hora en elaborar una dosis de mutágeno que, una vez elaborado, sigue siendo potente hasta ser utilizado. Solo puedes mantener una dosis de mutágeno a la vez; si elaboras una segunda dosis, cualquier mutágeno existente queda inerte. Un mutágeno que no está en tu posesión queda inerte hasta que lo recuperas; los no alquimistas no pueden utilizar mutágenos. Cuando elaboras un mutágeno, seleccionas una puntuación de característica física, ya sea Fuerza, Destreza o Constitución. El mutágeno te proporciona un bonificador +4 por alquimia a la puntuación de característica y un bonificador +2 por armadura natural durante 10 minutos, pero sufres un penalizador a una puntuación de característica mental durante la misma cantidad de tiempo (los mutágenos de Fuerza otorgan penalizador a Inteligencia, los mutágenos de Destreza a Sabiduría y los mutágenos de Constitución a Carisma).

Beber un mutágeno es una acción estándar. Los mutágenos no se apilan. Siempre que bebes un mutágeno, los efectos de cualquier mutágeno anterior finalizan inmediatamente.

Avance del Alquimista

A nivel 2, y a medida que obtiene niveles adicionales, un alquimista lleva a cabo descubrimientos alquímicos increíbles, que le permiten hacer que sus preparados puedan ser utilizados por otros personajes, mejorar sus mutágenos o fabricar bombas de ácido, explosivas o de hielo, entre otros efectos.

Finalmente, un alquimista puede llevar a cabo un gran descubrimiento, como el secreto de la juventud eterna, o como crear la legendaria *piedra filosofal*.

El Amo de la Fortaleza Caída

ALAIN

Humano adalid 1
LN humanoide Mediano (humano)
Dios Abadar
Lugar de origen Taldor
Inic +1; **Sentidos** Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+4 armadura, +1 Des, +2 escudo)
pg 12 (1d10+2)
Fort +4, **Ref** +1, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +5 (1d8+3/19–20) o Lanza de caballería +4 (1d8+3/x3) o Mangual +4 (1d8+3)
A distancia Ballesta ligera +2 (1d8/19–20)
Ataques especiales desafío 1/día (+1 al daño, +1 al daño adicional mientras sea la única amenaza para su objetivo)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 10, **Car** 12
Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 15
Dotes Combatir desde una montura, Impacto preciso, Soltura con un arma (espada larga)
Habilidades Engañar +5, Intimidar +5, Montar +5, Percepción +5, Tregar +3
Idiomas común
CE montura (caballo llamado Donahan), Orden de la Cocatriz, táctico 1/día (Impacto preciso)
Equipo barda de cuero, ballesta ligera con 10 virotes, bocado y riendas, camisote de mallas, cetros solares (3), cuerda de seda, escudo pesado de acero, espada larga, estandarte, garfio de escalada, lanza de caballería, mangual, mochila, silla de montar, 8 po

APTITUDES ESPECIALES

Desafío (Ex): 1 vez al día, puedes desafiar a un enemigo a combatir. Como acción rápida, eliges un objetivo al que puedas ver para desafiarlo. Tus ataques cuerpo a cuerpo causan +1 pg de daño contra dicho enemigo. Puedes utilizar esta aptitud una vez al día.
Desafiar a un enemigo requiere gran parte de tu concentración. Tras lanzar un desafío obtienes un penalizador -2 a tu Clase de armadura, excepto contra los ataques del objetivo de tu desafío.
El desafío se mantiene activo hasta que tu objetivo muere o queda inconsciente o el combate termina. Tu desafío también incluye otro efecto, que se explica más adelante en la sección de la Orden de la Cocatriz.
Montura (Ex): obtienes el servicio de un corcel leal y de confianza con el que entras en la batalla. Esta montura funciona como el compañero animal de un druida, utilizando tu nivel de adalid como tu nivel efectivo de druida. No sufres penalizador de prueba por armadura a tus pruebas de Montar cuando montas tu corcel. Se considera que tu montura está entrenada y comienza el juego con Competencia con armadura ligera como dote adicional. Tu montura no obtiene la aptitud especial de compartir conjuros del compañero animal. Tu vínculo con tu montura es fuerte, y habéis aprendido a anticiparos a los movimientos y conductas uno del otro.



Alain

En caso de que tu montura muera, puedes encontrar otra montura que te sirva tras de una 1 semana de luto. Esta montura nueva no obtiene las aptitudes especiales de vínculo, evasión, evasión mejorada o devoción hasta la siguiente vez que subes de nivel.

Orden (Ex): a nivel 1, te comprometes con una orden específica. La orden te concede un número de aptitudes especiales, bonificadores y habilidades de clase. Además, cada orden incluye un número de edictos que debes seguir. Si violas cualquiera de estos edictos, pierdes los beneficios obtenidos por tu orden durante 24 horas. La violación de un

edicto queda sujeta a la interpretación del DJ.

Táctico (Ex): a nivel 1, recibes un dote cooperativa como dote adicional (tú posees la dote Impacto preciso, ver más abajo). Como acción estándar, puedes conceder esta dote a todos los aliados a 30 pies (9 m) que te puedan ver y oír. Los aliados retienen el uso de esta dote adicional durante 3 asaltos. Puedes utilizar esta aptitud una vez al día.

La Orden de la Cocatriz

Como caballero que pertenece a esta orden, sólo te sirves a ti mismo, actuando para conseguir tus objetivos y aumentar tu propio prestigio. Como otros caballeros de esta orden, tiendes a ser egoísta y preocupado solo por los objetivos y ganancias personales.

Edictos: debes anteponer tus propios intereses y objetivos a los de todos los demás. Siempre debes aceptar el pago cuando es debido, las recompensas que te has ganado e incluso la parte del botín. Debes aprovechar cada oportunidad para aumentar tu propio prestigio, poder y posición.

Desafío: siempre que lanzas un desafío, obtienes un bonificador +1 por moral a todas las tiradas de daño de combate cuerpo a cuerpo realizadas contra el objetivo de tu desafío siempre que seas la única criatura que le amenazas.

Habilidades: como un caballero de la Orden de la Cocatriz, añades Interpretar (Car) y Tasación (Int) a tu lista de habilidades de clase. Además, añades tu modificador por Carisma a la CD de los intentos de desmoralizarte utilizando Intimidar (además de tu modificador de Sabiduría, como es normal).

Nueva Dote: Impacto preciso (Combate, Cooperativa)

Eres hábil golpeando donde importa, siempre que un aliado distraiga a tu enemigo.

Requisitos: Des 13, Ataque base +1.

Beneficio: siempre que un aliado que también posee esta dote y tú estáis flanqueando a la misma criatura, infliges 1d6 puntos de daño preciso con cada ataque cuerpo a cuerpo con éxito. Este daño adicional se apila con otras fuentes de daño preciso, como ataque furtivo. El daño adicional no se multiplica en caso de un golpe crítico.

IMRIJKA

Semiorca inquisidora 1
NB humanoide Mediano (humano, orco)
Diosa Farasma
Lugar de origen Ustalav
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad
60 pies (18 m); Percepción +6

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenida 16 (+5 armadura, +1 Des, +1 escudo)
pg 10 (1d8+2)
Fort +3, **Ref** +1, **Vol** +4
Aptitudes defensivas ferocidad orca

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Maza de armas +3 (1d8+3) o Guantelete armado +3 (1d4+3)
A distancia Arco corto +1 (1d6+3/x3)
Ataques especiales juicio 1/día
Conjuros de dominio (NL 1º; concentración +3)
5/día—descanso apacible
Dominio Reposo
Conjuros conocidos (NL 1º; concentración +3)
1º (2/día)—*arma mágica, orden imperiosa* (CD 13)
o (a voluntad)—*estabilizar, orientación divina, perturbar muertos vivientes, salpicadura de ácido*

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 12, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 8
Ataque base +0; **BMC** +3; **DMC** 14
Dotes Poderío intimidante
Habilidades Averiguar intenciones +7, Intimidar +9, Percepción +6, Saber (dungeons) +4, Saber (religión) +4, Supervivencia +6, Tregar -2
Idiomas común, orco
CE conocimiento de monstruos +2, familiaridad con las armas, mirada severa, sangre orca
Consumibles de combate agua bendita, fuego de alquimista;
Equipo arco corto con 20 flechas, cota de escamas, bolsa para componentes de conjuros, cetro solar, daga, escudo ligero de madera, grilletas, guantelete armado, maza de armas, mochila, símbolo sagrado de plata, 6 po

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: puedes lanzar conjuros divinos de la lista de conjuros del inquisidor. Puedes lanzar cualquier conjuro que conozcas en cualquier momento sin tener que prepararlo, siempre que no hayas usado tus espacios de conjuros diarios de dicho nivel. La dificultad para resistir tus conjuros es de 10 + el nivel de conjuro + tu modificador de Sabiduría.
Conocimiento de monstruos (Ex): cuando llevas a cabo una prueba de habilidad de Saber para identificar las aptitudes y debilidades de una criatura, añades tu modificador de Sabiduría como bonificador a la tirada.
Dominio: la diosa a la que rindes culto (Farasma, diosa del destino y la muerte) influye en tu alineamiento, en la magia que puedes llevar a cabo, y tus valores. Aunque no estás tan vinculada a los principios de la diosa como un clérigo, aún debes tener muy en cuenta dichas directrices, a pesar del hecho de que puedes ir en su contra si eso



Imrijka

sirve al mayor bien de la fe. Tienes un dominio (Reposo) y obtienes su poder de dominio como un clérigo.
Juicio (Sb): puedes pronunciar un juicio sobre tus enemigos como acción rápida obteniendo un bonificador o aptitud especial en base al tipo de juicio realizado. Los bonificadores concedidos por el juicio continúan mejorando cada asalto, alcanzando un bonificador máximo que dura hasta que el juicio finaliza. Puedes utilizar esta aptitud una vez al día. Una vez activada, esta aptitud dura hasta que finaliza el combate, momento en el cual los

bonificadores desaparecen. Debes participar en combate para obtener estos bonificadores. Si estás asustada, despavorida, paralizada, atontada, inconsciente o de otro modo se te impide participar en combate, la aptitud no finaliza, pero todos los bonificadores se reinician a los concedidos en el primer asalto hasta que puedes participar de nuevo en el combate.

Cuando utilizas esta aptitud, debes seleccionar un tipo de juicio a realizar. Como acción rápida, puedes cambiar este juicio a otro tipo, pero hacerlo reinicia los bonificadores concedidos a aquellos concedidos en el primer asalto. Los juicios son los siguientes:

Adaptación: el juicio te hace resistente al daño, concediéndote RD 1/magia. Este bonificador aumenta a 2/magia en el segundo asalto, y 3/magia en el tercer asalto y subsiguientes.

Curación: obtienes curación rápida 1. Esto hace que te cures 1 punto de daño cada asalto siempre que estés viva y dure el juicio. Esto aumenta a curación rápida 2 en el segundo asalto y a curación rápida 3 en el tercer asalto.

Destrucción: te inunda una ira divina, concediéndote un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de daño con armas. Este bonificador aumenta en +1 durante cada asalto después del primero, hasta un máximo de +3.

Justicia: el juicio te anima a buscar la justicia, concediéndote un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de ataque. Este bonificador aumenta en +1 durante cada asalto después del primero, hasta un máximo de +3.

Protección: te rodea de un aura protectora, obteniendo un bonificador +1 sagrado a la Clase de armadura. Este bonificador aumenta en +1 durante cada asalto después del primero, hasta un máximo de +3.

Punzante: el juicio te concede un bonificador +1 sagrado las pruebas de concentración y pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar la resistencia a conjuros del objetivo. Este bonificador aumenta en +1 durante cada asalto después del primero, hasta un máximo de +3.

Pureza: quedas protegida contra la maldad de tus enemigos, obteniendo un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de salvación. Este bonificador aumenta en +1 durante cada asalto después del primero, hasta un máximo de +3.

Resistencia: obtienes 2 puntos de resistencia a la energía contra un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sónico), 4 en el segundo asalto, y 6 en el tercer asalto.

Mirada severa (Ex): eres hábil en detectar el engaño e intimidando a tus enemigos. Obtienes un bonificador +1 por moral a todas las pruebas de Averiguar intenciones e Intimidar.

El Amo de Fortaleza Caída

ALAHAZRA

Humana oráculo 1
LB humanoide Mediano (humana)
Dios panteísta
Lugar de origen Rahadoun
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad
30 pies (9 m); Percepción +1

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevénida 13
(+3 armadura, +2 Des, +1 esquivar)
pg 8 (1d8)
Fort -1, **Ref** +2, **Vol** +3
Debilidades maldición del oráculo
(vista nublada)

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón +o (1d6) o Toque de Llama +o a toque
(1d6)
A distancia Honda +2 (1d4)
Ataques especiales toque de llama 6/día (1d6 fuego)
Conjuros conocidos (NL 1º; concentración +4 [+8 conjurando
a la defensiva])
1º (4/día)—*curar heridas leves, fatalidad (CD 14), piedra mágica*
o (a voluntad)— *detectar magia, estabilizar, leer magia, orientación*
divina
Misterio Llama

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 8, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 17
Ataque base +o; **BMC** +o; **DMC** 13
Dotes Conjuración en Combate, Esquiva
Habilidades Acrobacias +5, Conocimiento de conjuros +5, Curar
+5 (+7 con el material de curandero), Diplomacia +7, Saber
(historia) +5, Tregar +3
Idiomas común, dracónico
CE revelación (toque de llama)
Consumibles de combate *pergamino de curar heridas leves* (2),
piedra de trueno; **Equipo** bastón, bolsa para componentes de
conjuros, cuero tachonado, honda con 10 balas, huesos de
adivinación, material de curandero, raciones (6), símbolo sagrado
de plata, 10 po

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: lanzas conjuros divinos elegidos de la lista de
conjuros de clérigo (ver página 226 de las *Reglas básicas*).
Puedes lanzar cualquier conjuro que conoces sin prepararlo
con antelación. La dificultad para resistir tus conjuros es 10
+ el nivel del conjuro + tu modificador por Carisma. Como
otros lanzadores de conjuros, puedes lanzar un número
determinado de conjuros de cada nivel al día. A diferencia
de otros lanzadores de conjuros divinos, tu selección de
conjuros es extremadamente limitada. También conoces
todos los conjuros de curar (los conjuros de curar son todos
los conjuros con 'curar' en el nombre).

A diferencia de un clérigo, no necesitas preparar tus conjuros
con antelación. Puedes lanzar cualquier conjuro que conozcas
en cualquier momento, suponiendo que no hayas utilizado
tus espacios de conjuros de ese nivel.

Maldición del oráculo (Ex): cada oráculo está maldito, pero su
maldición viene tanto con un beneficio como con un
impedimento. Tu maldición no puede ser eliminada



Alahazra

o disipada sin la ayuda de un dios.

Vista nublada: algo oscurece tu visión, dificultándote ver. No puedes ver nada más allá de 30 pies (9 m), pero puedes ver como si tuvieras visión en la oscuridad.

Misterio: cada oráculo recurre a un misterio divino para que le conceda sus poderes y conjuros. También le concede habilidades de clase adicionales y otras aptitudes especiales. Representa la devoción a un ideal, oraciones a los dioses que apoyan dicho concepto, o una llamada natural de un campeón a la causa. Sin importar cómo, un

misterio se manifiesta en cierto número de formas a medida que el oráculo sube de nivel. Tu misterio es el de la Llama (ver más abajo).

Revelación: a nivel 1, descubres un secreto nuevo sobre el misterio que te concede poderes y aptitudes. A no ser que se diga otra cosa, activar el poder de una revelación es una acción estándar. Tu revelación es el Toque de llamas (ver abajo).

Misterio de la Llama

Dioses: Asmodeo, Sarenrae.

Habilidades de clase: como oráculo con el misterio de la Llama, añade Acrobacias, Intimidar, Interpretar y Tregar a tu lista de habilidades de clase.

Toque de llama (Sh): como acción estándar, puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 1d6 puntos de daño por fuego. Puedes utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma.

Más misterios de oráculo

Además del misterio de la Llama, existen otros misterios. Aunque no puedes cambiar tu misterio una vez elegido, otros oráculos pueden dedicarse a misterios diferentes. Algunos de los misterios disponibles incluyen:

Batalla: los oráculos con el misterio de la batalla pueden obtener habilidad con armas y armadura, dominar maniobras de combate, inspirar a aliados y finalmente convertirse en avatares de la batalla.

Cielo: los oráculos con el misterio del Cielo pueden llamar al poder de la luna, las estrellas y el espacio exterior, obteniendo finalmente la armonía perfecta con el Universo.

Huesos: los oráculos con el misterio de los Huesos pueden fabricar armaduras de huesos, controlar y crear muertos vivientes, hablar con almas muertas e incluso dominar a la propia muerte.

Olas: los oráculos con el misterio de las Olas pueden volverse resistentes al daño por frío, crear ventiscas, envolverse en armaduras de hielo, caminar por el agua y convertirse en elementales del agua.

Saber: los oráculos con el misterio del Saber pueden lanzar conjuros arcanos, aumentar su Inteligencia, y explorar las mentes de los demás, así como obtener gradualmente la comprensión de los fundamentos básicos de la realidad.

BALAZAR

Gnomo convocador 1
N humanoide Pequeño (gnomo)
Dios (agnóstico)
Lugar de origen Nex
Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra;
Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 12, desprevenido 13
(+2 armadura, +1 Des, +1 tamaño)
pg 9 (1d8+1)
Fort +1, **Ref** +1, **Vol** +3; +2 contra ilusiones

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Clava -1 (1d4-2)
A distancia Ballesta ligera +2 (1d6/19-20)
Aptitudes sortilegas de gnomo (NL 1º; concentración +4)
1/día—hablar con los animales, luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma (DC 13)
Aptitudes sortilegas de invocador (NL 1º; concentración +4)
6/día—convocar monstruo I
Conjuros conocidos (NL 1º; concentración +4)
1º (2/día)—armadura de mago, colmillo mágico
o (a voluntad)—atontar (CD 13), detectar magia, leer magia, salpicadura de ácido

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 12, **Car** 17
Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 8
Dotes Soltura con una escuela de magia (conjuración)
Habilidades Conocimiento de conjuros +6, Montar +5, Saber (arcanos) +6, Trato con animales +7, Tregar -2, Usar objeto mágico +7
Idiomas común, gnomo, goblin, orco, silvano
CE eidolón, entrenamiento defensivo, familiaridad con las armas, magia de los gnomos, obsesivo, odio, unión vital
Consumibles de combate fuego de alquimista, pergamino de escudo; **Equipo** armadura de cuero, ballesta ligera con 10 virotes, bolsa para componentes de conjuros, cetro solar (3), daga, mochila, pipa, silbato de señales, 13 po

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: lanzas conjuros arcanos elegidos de la lista de conjuros de convocador. Puedes lanzar cualquier conjuro de los que conoces sin tener que prepararlo con antelación, suponiendo que todavía no hayas utilizado los espacios de conjuros diarios de dicho nivel. La dificultad para resistir tus conjuros es de 10 + nivel del conjuro + tu modificador por Carisma.

Convocar monstruo I (St): tienes convocar monstruo I como aptitud sortilega. Utilizar esta aptitud es una acción estándar, y la criatura convocada permanece durante 1 minuto (en vez de 1 asalto). No puedes tener más de un conjuro de convocar monstruo activo de esta forma a la vez. Si esta aptitud es utilizada de nuevo, cualquier conjuro de convocar monstruo finaliza inmediatamente.

Eidolón: posee la aptitud de convocar a tu lado a un poderoso ajeno llamado eidolón. Los eidolones son tratados como criaturas convocadas, excepto que no son devueltos a su plano natal hasta que no quedan reducidos a un número de puntos de golpe negativos igual o mayor que su puntuación de Constitución.



Balazar

Debido a su vínculo contigo, tu eidolón puede tocar y atacar criaturas protegidas por efectos que impiden el contacto con criaturas convocadas. Puedes invocar a tu eidolón una vez por día en un ritual que tarda 1 minuto. Los puntos de golpe del eidolón no cambian desde la última vez que fue convocado (a no ser que el eidolón hubiera muerto, en cuyo caso regresa con la mitad de sus puntos de golpe normales). Permanece hasta que es despedido por ti (como acción estándar). Si el eidolón es devuelto a su plano natal debido al daño, no puede ser convocado de nuevo hasta el día siguiente.

Tu eidolón, Padrig, recuerda a una serpiente emplumada con cabeza de gallo. Tiene una runa brillante idéntica a la que aparece en tu frente mientras el eidolón está convocado. Aunque esta runa puede ser ocultada por medios corrientes, no puede ser ocultada con magia que altere la apariencia, como alterar el propio aspecto o *polimorfarse* (aunque *invisibilidad* la oculta durante toda la duración del conjuro).

Unión vital (Sb): la vida de tu eidolón y la tuya están estrechamente unidas. Siempre que el eidolón sufre daño suficiente para ser enviado de vuelta a su plano natal, puedes, como acción gratuita, sacrificar cualquier cantidad de puntos de golpe. Cada punto de golpe sacrificado de esta forma impide que el eidolón sufra 1 pg de daño. Esto puede impedir que el eidolón sea enviado de vuelta a su plano natal. Además, el eidolón y tú debéis permanecer a 100 pies (30 m) uno de otro para que esté en plenitud de fuerzas. Si está a más de 100 pies (30 m) pero menos de 1000 pies (300 m), sus puntos de golpe actuales y máximos totales quedan reducidos en un 50%. Los puntos de golpe actuales perdidos de esta forma no se restablecen cuando el eidolón está más cerca de ti, pero su máximo de puntos de golpe totales sí.

PADRIG, EIDOLÓN

N ajeno Mediano (forma de base serpentina)
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 12 (+4 Des, +2 natural)
pg 6 (1d10+1)
Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d6+1), Coletazo +0 (1d6)
Espacio 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (10 pies [3 m] con mordisco)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 11
Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 16
Dotes Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +8 (+4 saltar, +10 equilibrio sobre superficies), Percepción +4, Saber (los Planos) +2, Tregar +9, Sigilo +8,
CE compartir conjuros, evoluciones (alcance, aumento de característica [Des], cola, coletazo, mordisco, trepar), vínculo

El Amo de la Fortaleza Caída

FEIYA

Humana bruja 1
CB humanoide Mediano (humano)
Diosa Desna
Lugar de origen Irrisen
Inic +2; **Sentidos** Percepción +2

DEFENSA

CA 12, toque 12, desprevenida 10 (+2 Des)
pg 8 (1d6+2)
Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Bastón -1 (1d6-1) o
Daga -1 (1d4-1/19-20)
A distancia Dardo +2 (1d4-1)
Ataque especial maleficio (sopor [CD 13])
Conjuros preparados (NL 1º; concentración +4)
1º—*armadura de mago*, *rayo de debilitamiento* (CD 14)
o (a voluntad)—*atontar* (CD 13), *detectar magia*, *toque de fatiga* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 17, **Sab** 10, **Car** 13
Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 11
Dotes Alerta, Aptitudes mágicas, Impacto arcano
Habilidades Averiguar intenciones +2, Conocimiento de conjuros +9, Curar +4 (+6 con material de curandero), Intimidar +5, Saber (arcanos) +7, Saber (Naturaleza) +7, Tregar -1, Usar objeto mágico +7
Idiomas aklo, común, élfico, silvano
CE familiar de brujo (zorro llamado Daji; almacena todos los conjuros preparados, más *hechizar persona*, *identificar*, *miedo*, *niebla de oscurecimiento* y todos los conjuros de nivel 0)
Consumibles de combate bolsa de maraña; **Equipo** bastón, bolsa para componentes de conjuros, bote de hierro, cetros solares (2), daga, dardos (6), fetiches, material de curandero, mochila, raciones (4), 1 po

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: lanzas conjuros arcanos elegidos de la lista de conjuros de brujo. Debes elegir y preparar tus conjuros con antelación. La dificultad para resistir tus conjuros es de 10 + el nivel del conjuro + tu modificador de Inteligencia. Debes elegir y preparar tus conjuros con antelación, tras descansar 8 horas de sueño y pasando 1 hora en comunión con tu familiar. Mientras estas en esta comunión, decides qué conjuros preparas.

Familiar de brujo (Ex): posee un estrecho vínculo con tu familiar, una criatura que te enseña tu magia y te ayuda como guía en tu vida. Tu familiar (Daji, un zorro) también te concede un bonificador a las tiradas de salvación (ver más adelante) y te ayuda con algunos tipos de magia. Debes entrar en comunión con tu familiar cada día para preparar tus conjuros (igual que un mago estudia su libro de conjuros para preparar sus conjuros). Tu familiar almacena todos los conjuros que conoces, y no puedes preparar un conjuro que no está almacenado por tu familiar. Si un familiar muere o se pierde, puede ser remplazado 1 día después a través de un ritual especial que cuesta 500 po por nivel del brujo y tarda 8 horas en completarse.

Familiar zorro: obtienes un bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos.



Feiya

Maleficio: los brujos aprenden cierto número de trucos mágicos, que les conceden poderes o debilitan a los enemigos. A nivel 1, conoces un maleficio (sopor, ver más abajo). Utilizar un maleficio es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. No existe límite diario para la cantidad de veces que puedes utilizar un maleficio. La salvación para resistir un maleficio es igual a 10 + 1/2 de tu nivel + tu modificador por Inteligencia.

Sopor (Sb): puedes hacer que una criatura a 30 pies (6 m) de ti caiga en un profundo sopor mágico, como por el conjuro *dormir*. La

criatura tiene derecho a una tirada de salvación de Voluntad para negar el efecto. Si la salvación falla, la criatura queda dormida durante 1 asalto. A diferencia de *dormir*, este maleficio puede afectar a una criatura de cualquier cantidad de DG. La criatura no se despertará debido al ruido o a la luz, pero otros la pueden despertar como una acción estándar. Este maleficio finaliza inmediatamente si la criatura sufre daño. Tenga o no éxito la salvación, una criatura no puede ser otra vez objetivo de este maleficio durante 1 día.

Familiares de brujo

Un familiar es un animal elegido por el brujo para ayudarlo en el lanzamiento de conjuros y concederle poderes especiales. A nivel 2, y a medida que el brujo gana niveles, el familiar de un brujo añade nuevos conjuros a la lista de conjuros conocidos del brujo, que también son automáticamente añadidos a la lista de conjuros almacenados por el familiar. Los conjuros obtenidos dependen del tipo de familiar escogido. Algunos familiares disponibles (y sus conjuros adicionales) son:

Cabra: 2 – *soportar los elementos*, 4 – *resistencia de oso*, 6 – *protección contra la energía*, 8 – *inmunidad a los conjuros*, 10 – *resistencia a los conjuros*, 12 – *resistencia de oso en grupo*, 14 – *restablecimiento mayor*, 16 – *cuerpo férreo*, 18 – *milagro*.

Cerdo: 2 – *favor divino*, 4 – *fuerza de toro*, 6 – *arma mágica mayor*, 8 – *poder divino*, 10 – *poder de la justicia*, 12 – *fuerza de toro en grupo*, 14 – *forma de gigante I*, 16 – *forma de gigante II*, 18 – *cambiar de forma*.

Cuervo: 2 – *ventriloquía*, 4 – *invisibilidad*, 6 – *intermitencia*, 8 – *confusión*, 10 – *atravesar muro*, 12 – *imagen programada*, 14 – *invisibilidad en grupo*, 16 – *pauta centelleante*, 18 – *detener el tiempo*.

Gato: 2 – *salto*, 4 – *gracia felina*, 6 – *acelerar*, 8 – *libertad de movimiento*, 10 – *polimorfarse*, 12 – *gracia felina en grupo*, 14 – *excursión etérea*, 16 – *formas de animal*, 18 – *cambiar de forma*.

Sapo: 2 – *salto*, 4 – *resistencia de oso*, 6 – *forma de bestia I*, 8 – *forma de bestia II*, 10 – *forma de bestia III*, 12 – *forma del dragón I*, 14 – *forma del dragón II*, 16 – *forma del dragón III*, 18 – *cambiar de forma*.

Zorro: 2 – *animar una cuerda*, 4 – *imagen en el espejo*, 6 – *imagen mayor*, 8 – *asesino fantasmal*, 10 – *espejismo arcano*, 12 – *doble engañoso*, 14 – *invertir gravedad*, 16 – *pantalla*, 18 – *detener el tiempo*.

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Master of the Fallen Fortress. © 2010, Paizo Inc.;

Author: Rob McCreary.

Módulo Pathfinder: El Amo de la Fortaleza Caída. © 2015 Paizo Inc. para la versión española; Autor: Rob McCreary



CONOCE LAS CLASES AVANZADAS

La nueva Guía del juego Pathfinder (la *Guía del jugador avanzada*) ofrece seis nuevas clases de personajes, un montón de opciones para los personajes de las *Reglas básicas*, nuevas dotes, clases de prestigio, objetos mágicos, y más de 300 páginas de nuevo material diseñado para el Avance de tu personaje Pathfinder al siguiente nivel!



GUÍA DEL JUGADOR AVANZADA

Asalta la torre perdida!

Módulo *Pathfinder* EL AMO DE LA FORTALEZA CAÍDA

Los castillos de asedio en ruinas de las afueras de Absalom hace mucho que han atraído a aventureros que buscan hacerse un nombre. Ahora un terremoto ha resquebrajado una de estas legendarias ruinas, y sus misterios perdidos y tesoros fantásticos se encuentran expuestos por primera vez en siglos. Pero las salas vacías de la torre una vez más resuenan con los pasos de los vivos, y un nuevo amo ha reclamado la Fortaleza Caída como suya. ¿Podrán los PJs encontrar una forma para entrar en sus muros destrozados? ¿Qué peligros antiguos y amenazas nuevas habrá dentro de sus cámaras en ruinas? ¿Serán los PJs capaces de derrotar al actual Amo de la Fortaleza Caída?

El Amo de la Fortaleza Caída es una aventura basada en un dungeon para personajes de nivel 1, escrita para *Pathfinder* y es compatible con la edición 3.5 del JdR más antiguo del mundo. También sirve de introducción para el Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* (la mega campaña a nivel mundial siempre en evolución de Paizo). La aventura tiene que ver con explorar una torre antigua en ruinas y rescatar al *pathfinder* capturado que hay dentro.

Esta aventura esta ambientada en las afueras de la gran ciudad de Absalom en el escenario de campaña *Crónicas Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente a cualquier mundo de juego. También contiene un avance de los seis personajes icónicos nuevos de la *Guía del jugador avanzada* de *Pathfinder*, de proxima aparición.

paizo.com/pathfinder
paizo.com/pathfinderSociety





Especial Sociedad Pathfinder

El Amo de Fortaleza Caída

Esta hoja certifica que

Nombre del jugador	Alias	Nombre del personaje	Número de la sociedad Pathfinder	Facción
--------------------	-------	----------------------	----------------------------------	---------

Ha completado este escenario.

Objetos encontrados durante este escenario

GRADO
1

Además de los objetos indicados como siempre disponibles en la *Guía del Juego organizado de la Sociedad Pathfinder*, tu personaje puede comprar los siguientes objetos de esta hoja de crónica. Para más detalles, ver más abajo.

Capa de resistencia +1 (1000 po)

Pergamino de estallar (150 po)

Pergamino de escudar a otro (150 po)

Poción de gracia felina (300 po)

Poción de restablecimiento menor (300 po)

Varita de convocar monstruo I (CL 3, 9 cargas) (Límite 1; 135 po)

Esto es una hoja de crónica, un documento que registra oficialmente tu participación en un escenario específico de la Sociedad Pathfinder (o en este caso, una aventura introductoria del Día del JdR Gratuito). Recibes una hoja crónica tras completar el escenario con éxito. Si quieres continuar jugando con tu personaje pregenerado en el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, sencillamente descarga e imprime esta hoja de crónica de paizo.com y guárdala con tu nuevo personaje. Como se indica en la sección de oro máximo más arriba, ¡obtienes 479 po para tu personaje simplemente por jugar esta aventura!

Puedes descargar la *Guía del Juego organizado de la Sociedad Pathfinder* gratuitamente del **Dropbox de Devir** y aprender con ella todo lo necesario desde la creación de personaje a cómo registrar un escenario o cómo convertirte en Director de juego de la Sociedad Pathfinder. Detente un momento en el foro de la Sociedad Pathfinder y cuéntanos cómo lo estamos haciendo. Nuestra comunidad siempre está lista para responder a tus preguntas sobre la emocionante mega campaña del juego organizado de Paizo. ¡Nos vemos allí!

Objetos vendidos / Estados Aquiridos

VALOR TOTAL DE LOS OBJETOS VENDIDOS
Suma la mitad de este total al cuadro de "Objetos vendidos"

Objetos comprados/ Estados eliminados

PRECIO TOTAL DE LOS OBJETOS COMPRADOS

Número del escenario

☐ Campaña básica

GRADO	479
1	
GRADO	
GRADO	

GRADOS

ORO MAX

EXPERIENCIA

PX iniciales

+1 PX

PX conseguidos

PRESTIGIO

Prestigio inicial

Prestigio conseguido (solo DJ)

Prestigio actual

ORO

PO iniciales

PO conseguido (solo DJ)

Objetos vendidos

Subtotal

Objetos comprados

Subtotal

Oro gastado

Subtotal

Sólo para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del director de juego

Nº de la sociedad Pathfinder del DJ