

Resumen

Sección 7 ha encontrado a una niña con poderes de clarividencia y planean utilizarla para descifrar unos textos antiguos.

Este es sólo el inicio de sus problemas pues necesitan reunir 3 textos que están esparcidos por diferentes lugares y con diferentes propietarios.

Las visiones de esta niña no pueden predecir una muerte misteriosa, esta genera una búsqueda que los llevará por los barrios bajos de la ciudad, los enfrentará a una criatura extraña que anima estatuas, los lleva al interior de un orfanato-asilo psiquiátrico y al pasado del mismo para llegar finalmente al encuentro final con el Ladrón de Pielas, todo mientras amigos y aliados son ahora enemigos y oponentes.

¿Qué esta pasando?

El ladrón de pieles no siempre ha sido la extraña criatura que es ahora, solía ser un humano de nombre John Randal y tenia una sed insaciable de conocimiento, pero esa sed lo llevo a la locura con lo experimentó en si mismo, su cuerpo extraño y deforme es sólo un reflejo de su mente.

Hace 40 años en el asilo-orfanato asesinó a la niña Helen dejando como único testigo a un aterrorizado niño de nombre Alan, jamás se localizó el cuerpo de Helen y el testimonio de Alan fue desechado como el de un niño demasiado asustado, hoy 40 años después ese niño es el oficial Alan McThrope y es el único que no ha olvidado a Helen.

El ladrón de pieles planea recuperar 5 textos en los cuales yace un gran secreto, usando la imagen de Helen y aprovechando la ingenuidad del Director de Área de Sección 7, Michael Vince. Planea utilizar a los héroes para recuperar 3 de los textos y planea usarlos de señuelo para robar los otros 2 que están en poder de Sección 7.

Para saber más y descubrir el verdadero plan del Ladrón de pieles los héroes deben entrevistarse con el oficial McThrope quien les contará lo ocurrido durante su infancia, el Asilo – Orfanato de San Martín será el lugar donde conecten a la niña Helen del orfanato y a la niña Helen de Sección 7 pero para poder escapar deberán enfrentar al Asilo mismo mientras se enfrentan a sombras y fantasmas del pasado.

El encuentro final con Randal los lleva directamente a la guarida de este, donde estatuas animadas y homúnculos los esperan para defender a su amo hasta la muerte.

Módulo 1 El Índex de Piedra

Introducción

Esta es la primera parte de la aventura de “Ladrón de Pielas”, sirve como un previo para justificar y dar mayor profundidad a lo que sucede en el módulo final.

Los dos primeros módulos tratan de la obtención de los manuscritos:

- Compendio de Sangre
- Códec del Constructor
- Índex de Piedra
- Tomo del Cielo
- Libro de los Recuerdos

El compendio de sangre y el Códec del Constructor están en posesión de Sección 7 desde hace algo de tiempo, sin embargo no habían sido relacionados hasta la llegada de Helen, una niña de 10 años con poderes pre cognitivos que le han permitido correlacionar los libros y saber que hacen falta tres volúmenes más.

Los 5 Textos Antiguos

Son un total de 5 textos: el Compendio de Sangre, el Códec del Constructor, el Índex de Piedra, el Tomo del Cielo y el Libro de los Recuerdos, estos textos no tienen ningún poder mágico en si y su contenido es meramente una fachada para disfrazar su verdadera función, cuando están reunidos sirven como los componentes para una encantación

Individualmente los volúmenes no parecen tener un contenido coherente, sin embargo conforme se van reuniendo más parecen tener mas coherencia, o al menos es lo que Helen reporta.

Primer volumen, Índex de Piedra

El primero de los volúmenes (el Índex de Piedra) pertenece a un museo (Lionhall Museum), no es viable que el museo se quiera desprender de una pieza de su colección.

El Índex de Piedra

Salió a la luz durante el siglo XIX, en una vieja librería propiedad de un inmigrante inglés, ahí llamo la atención de un coleccionista que posteriormente lo donó al museo Lionhall donde ha estado desde

entonces, el museo ha estado tratando de descifrar su origen sin ningún éxito, por lo que ha sido objeto de estudio durante los últimos años.

Los miembros de Sección 7 han preparado un mapa del museo y una réplica del manuscrito que podrá engañar a las autoridades por un tiempo.

Dentro del museo hay varios guardias, ninguno presenta un reto para los héroes pero es necesario que esta intrusión se haga con la mayor discreción posible, incluso borrando las huellas de su entrada.

El Museo cuenta con varios sistemas de seguridad además de cámaras de vigilancia, es necesario que los héroes planeen la mejor forma de infiltrarse considerando lo siguiente:

- Guardias
- Cámaras de vigilancia
- Bóveda de resguardo
- Alarma
- Sistema de vigilancia

Dependiendo del plan que elaboren y lo que necesiten de equipo (mundano o mágico) es la facilidad o dificultad de la misión

En general Sección 7 les provee del equipo mundano que puedan necesitar (tomando en cuenta las características de la misión) en cuanto al equipo mágico este puede variar, algunas opciones pueden ser las siguientes:

Objeto	Uso
Copia del Índice de Piedra	Los guardias no notan la ausencia del Índice En caso de que no lo usen, en el tercer módulo Vince lo usa como prueba en su contra
Anillo de sigilo	Otorgan un bono de +2 al hide, adicionalmente tienen 5 cargas de invisibilidad con duración de 5 rondas cada una
Linterna del apagón	Funciona como una linterna normal hasta que se le quita el foco, cuando se usa de esa forma crea una falla eléctrica en un radio de 10 fts (1 carga)
Polvo de silencio	Cuando se esparce en el suelo este polvo cubre un área de 25 fts ² otorgando un bono de +3 a move silently (2 cargas)

Estos objetos solo sirven como ejemplos, en caso que los héroes necesiten otras cosas el bono no debe exceder un +3 a un skill, tener una duración mayor a 5 rondas o más de 5 cargas

Adicionalmente si desean investigar acerca del museo entonces pueden hacer un chequeo por research con el siguiente resultado

Resultado	Beneficio
10	Nivel básico de información, características generales del museo
15	Nivel intermedio de información, características estructurales del museo, otorga +1 a hide y move silently
20	Nivel intermedio – avanzado de información, ubicación de los sistemas de seguridad, +2 disable device
25	Nivel avanzado de información, ubicaciones y rutinas de los guardias, +1 a iniciativa y chequeos contra los guardias (bluff, diplomacy, intimidate)

Por la prisa los héroes solo pueden hacer un chequeo cada uno y solo pueden obtener el beneficio listado.

Museo Lionhall



El museo es relativamente grande y consta en si de varios edificios, sin embargo solo en uno de ellos se encuentra el libro, por lo que los demás no es necesario que los visiten.

Patrullando dentro del museo hay 3 guardias y un jefe de guardias por cada héroe (ordinarios de nivel bajo y medio respectivamente) usan un arma taser que paraliza a los héroes (Fort DC 18) y una macana (1d6 dmg), adicionalmente hay un equipo en el control de cámaras.

Las alarmas tienen diferentes dificultades de acuerdo a su ubicación y función

Ubicación	Dificultad	Activación
Vitrinas	DC 18 Disable Device	Al abrir la vitrina o hacer un agujero en el cristal
Corredores	DC 20 Tumble	Al entrar en el corredor moviéndose más de 5 pies en una ronda
Accesos	DC 19 Disable Device	Al entrar a una sala o por una ventana

Adicional a las trampas hay cámaras de vigilancia, en ciertos puntos del museo, un jefe de guardias y 3 guardias están en este punto vigilando a través de las cámaras, son ellos quienes coordinan las acciones de los que están patrullando.

La vitrina donde esta el Índice de Piedra está en el ala noreste segundo piso, si dejan la copia del Índice el robo pasa desapercibido hasta dentro de 3 días cuando un académico lo toma para estudiarlo, si no dejan la copia entonces los guardias se dan cuenta esa misma noche y dan la alerta a las autoridades, esto los perjudicará mas adelante en el tercer módulo.

El plan de entrada depende de los héroes, sin embargo deben de tener en cuenta ciertas consideraciones

- La presencia de guardias
- La existencia de dispositivos de vigilancia
- La existencia de alarmas
- Plan de entrada y salida
- Plan emergente
- Alguna forma de ocultar el motivo de su entrada

Así mismo al entrar deben tener en cuenta lo siguiente

- Evitar ser vistos por los guardias
- Evitar pelear con los guardias
- Ser discretos

Los guardias no tratan de matar a los héroes, sólo dejarlos inconscientes o su rendición.

Ayuda de otros personajes

William Sker	Músculo, se especializa en combate, desarmado o con cualquier tipo de arma (Strong 4/Tough 3)
Nora Busselle	La chica genio, especialista en hackeo e infiltración de sistemas (Smart 7)

Steve Winter	El Médico, especialista en mantener vivos a los miembros del equipo (Dedicated 3/Field Medic 4)
--------------	---

Adam Huerta	El pequeño jefe, especialista en coordinar equipos y elaborar planes de ataque (Smart 3/Charismatic 4)
-------------	--

Jessica Warren	La Tiradora, especialista en combate con armas de fuego y persuasión (Fast 3/Charismatic 2/Gunslinger 2)
----------------	--

Maggie Farrell	Conductora, una fanática de la velocidad y la mujer más peligrosa de Sección 7 en ruedas (Fast 3/Speed Demon 4)
----------------	---

De acuerdo a las necesidades que detecten en su grupo pueden solicitar la ayuda de otro personaje, este personaje esta enfocado a su especialidad, es decir Nora Busselle es totalmente incompetente como combatiente en tanto que es una excelente hacker.

La complejidad de esta misión radica en evitar los combates y no dejar evidencia del robo del Índice, aparte de eso la misión bastante sencilla.

Regresando a casa, el Índice de Piedra

Una vez que regresen Vince y Dánae les dan la bienvenida y reciben el libro de parte de los héroes.

Tienen oportunidad de descansar y recuperarse, también les piden que regresen el equipo que se llevaron (mundano y mágico)

Les piden que lleven el Índice al Dr. Busselle (el padre de Nora), en su estudio ven por primera vez a Helen.

Dr. Busselle

El investigador en jefe de esta rama de Sección 7, tiene 57 años de los cuales se ha dedicado casi de lleno a la investigación principalmente de textos antiguos. Quedó sumamente sorprendido con los descubrimientos que hizo Helen en cuestión de días

Helen

Esta niña fue encontrada recientemente por uno de los agentes, tiene poderes de postcognición lo que de alguna forma le han ayudado a saber que el Compendio de Sangre y el Códec del Constructor estaban relacionados y eran parte de una serie mayor



Segundo Volumen, el Tomo del Cielo

Después de un par de días Helen logró determinar la ubicación del Tomo del Cielo al menos de forma parcial, esta en poder de un Mind Flayer que se hace llamar Istvan Sòlyom, Sección 7 no tiene información de él, así que será necesario que acudan a otras fuentes.

La Subdirectora Dánae llama a los héroes en privado y les comenta de un viejo amigo suyo que los puede ayudar, su nombre es Mazer y puede ayudarlos, es necesario que Vince no sepa que acuden a él, hay cierta enemistad entre ellos y no es prudente sacarla a relucir ahora.

El Tomo del Cielo

Ha permanecido indefinidamente en colecciones privadas alrededor del mundo hasta que fue adquirido hace 2 años por Istvan Sòlyom, él no sabe por qué pero de alguna forma le hace recordar y procura tenerlo cerca.

Mazer, Tiefling

A Mazer lo encuentran en la zona roja de la ciudad, no es muy difícil dar con él cuando se sabe dónde buscar, aun si no fuera un tiefling sería un cínico, es renuente a ayudar a los héroes si se entera de que pertenecen a Sección 7 pero en caso de mencionen a Dánae accede.

Mazer el Tiefling

Solía ser agente de Sección 7, trabajaba en equipo junto con Dánae (Acolite) Vince (Negotiator) y él como Gunslinger, sin embargo siempre tuvo conflictos con Vince los cuales se fueron incrementando con el tiempo hasta que prefirió abandonar Sección 7 y empezar a trabajar por su cuenta, lo que ha hecho desde entonces. Las criaturas de sombra lo conocen y le tienen confianza, después de todo los ha ayudado a todos por igual a integrarse a este mundo.

El Mind Flayer es conocido de Mazer, llegó hace algo de tiempo a este mundo, es un apasionado de los objetos extraños, el Tomo lo adquirió en una subasta hace un par de años y lo ha mantenido en una bodega de su propiedad desde entonces.

Istvan Sòlyom

Es un Mind Flayer, llegó hace 5 años a este mundo, sin embargo el cambio alteró su perspectiva del mundo y sus habitantes, creó una empresa constructora con la que ha tenido un moderado éxito, mantiene sus necesidades de alimento al mínimo e incluso está buscando alguna fuente alterna para las enzimas que necesita. Aun cuando no recuerda al libro no le gusta prescindir de algo que es de su gusto, cualquier intento de los héroes por negociar con él es inútil a menos que tengan algo que le interese.

Mazer les informa que los mind flayers gustan del poder, y en este mundo el poder se refleja en los bienes materiales, por lo que no cree que quiera desprenderse de ese libro, es posible que puedan llegar a un acuerdo pero no del todo viable.

Istvan tiene una bodega donde almacena lo que ha recolectado en los últimos años, entrar a la bodega mundana no es difícil, pero entrar a la bodega donde almacena los objetos que son de su interés es difícil pues es donde se encuentran – además de los objetos – golems y demás construcciones creados para proteger los intereses de Istvan.

István Sòlyom, la negociación

Escena 2ª

Mazer arregló un encuentro con Istvan y ahora están en su oficina, el lugar no parece tener lujos evidentes, sin embargo los pocos objetos que hay revelan un gusto muy sobrio y un aprecio por lo discreto.

Istvan es un hombre de mediana edad con una obscura barba, esa es la primera impresión pues saben su verdadera naturaleza.

Esta sentado detrás de un escritorio y sus dedos se tocan entre sí, viendo a través de la ventana y sin prestar demasiada atención esta su asistente, su nombre es Akino Sataya, una yuanti de rasgos exóticos.

Quando entran Istvan los invita a pasar y sentarse, hace que Akino les traiga algo para beber y cuando se asegura que estén cómodos hace traer el Tomo del Cielo.



La negociación

Istvan habla con calma y civilidad, pero un sense motive DC 20, revela que esta calma es una fachada y parece estar calculando cada momento y cada palabra.

No tiene miedo de los héroes e incluso hay cierto interés de su parte en dialogar con ellos, sin embargo si tratan de intimidarlo pierde interés y los manda sacar inmediatamente.

Básicamente Istvan tiene algo que los héroes necesitan, así que es necesario que los héroes hagan ofertas por el Tomo, rechaza lo que es equipo de Sección 7 y otros objetos que el considere bagatelas (DC 34 o menos)

En caso de que no tengan nada de lo que puedan disponer, Istvan acepta que realicen algún servicio para él, aunque él tiene criaturas que le sirven puede necesitar de los conocimientos de los héroes en otras áreas.

István Sòlyom, la infiltración

Escena 2^b

Llegan hasta la bodega de Istvan, por fuera parece ser un lugar común sin nada relevante, una rápida inspección revela un sistema de vigilancia que hace ver que no es tan común como se puede imaginar.

Al entrar en la bodega pueden ver varios contenedores, se puede ver a 2 figuras recorriendo el lugar, son trolls y se ven fuertes y bien equipados

Por lo que saben en el fondo de uno de los contenedores esta el acceso a la warehouse of holding y dentro de ella los objetos mágicos, desafortunadamente también están sus guardianes, dos gear golems según lo que sabía Mazer pero puede haber otros problemas.

La infiltración

Mazer les informa donde esta la bodega donde Istvan almacena los diferentes objetos que le interesan, la bodega esta dividida en dos partes, la mundana donde se pueden encontrar gran cantidad de objetos no mágicos, la segunda (y físicamente mas pequeña) esta tras una puerta que conecta a una dimensión de bolsillo donde están los objetos de carácter mágico.



La protección es diferente en ambas, la bodega mundana tiene sólo un sistema de vigilancia y tres trolls adentro protegiendo los objetos (2 trolls normales y 1 troll avanzado que funciona como el jefe)

Al abrir los contenedores se hace demasiado ruido lo que inmediatamente alerta a los trolls, estos atacan tratando de sobrepasar los enemigos uno por uno, el troll avanzado tiene la llave que abre la warehouse of holding.

El contenedor que buscan se hace evidente al abrirlo ya que su interior esta vacío y con marcas de runas en el fondo, en la pared al fondo junto al piso esta la entrada para la llave.

La warehouse virtualmente infinita, pequeños seres azules de cuatro brazos (Blix), estos seres son los que llevan el

control e inventario en la bodega, son inofensivos y cuando los tratan de atacar solamente huyen y mandan llamar a los golems.

Si se muestran amigables a los seres pueden hacer que los ayuden a encontrar lo que buscan (diplomacy DC 13 o charisma DC 15)

Si deciden ignorar a los seres y buscan por su cuenta descubren que los diferentes contenedores tienen diferentes tipos de accesos además de que el lugar es demasiado grande y solo pueden identificar algo similar a un código de barras pero no son capaces de identificar un orden.

Necesitan la ayuda de los seres azules para poder entrar y ubicar el diferente material que existe, los seres no hablan ningún idioma mundano por lo que los héroes necesitan encontrar una forma de comunicarse.

Antes de que se marchen o mientras están buscando el Tomo del Cielo encuentran un Flesh Golem y este los empieza a atacar, si deciden escapar tienen que hacerlo antes de que pasen 5 rondas de lo contrario aparece otro golem y bloquea la salida.

Regresando a casa, El Tomo del Cielo

Cuando regresan con el tomo los recibe la Subdirectora Dánae y les pide que lleven el Tomo el Cielo al Dr. Busselle, cuando llegan a su taller lo encuentran a él junto con Helen revisando el Índice de Piedra. De las manos de ella sale una luz violeta que le permite manipular las hojas, cuando se fijan detenidamente se percatan que también sus ojos tienen ese color violeta.

Tienen que esperar un poco antes de que termine Helen con el Índice, cuando lo hacen ella los ve y es evidente que la atemorizan, cuando le entregan el Tomo al doctor este se emociona e inmediatamente lo revisa.

Si se quedan a ver la revisión presencian de primera mano la escena, en caso contrario solo lo ven como una escena

Escena 3

Helen pasa sus manos por el Tomo, luz violeta aparece de sus manos y ojos, las hojas vuelan atrás y adelante conforme mueve sus manos, primero la tinta del escrito emite una luz violeta tenue y posteriormente se ilumina la hoja, en unos minutos sus manos y las hojas se detienen ahora el libro parece emitir la luz la cual forma rostros y lugares, mientras dice – Lo encontré – murmura apenas audible a la distancia de los héroes – encontré el Libro de los

Recuerdos, el último de los textos antiguos finalmente ha sido descubierto.

Tercer Volumen, el Libro de los Recuerdos

Teaser

Están en un callejón rodeado de edificios viejos, negociando un pago con su informante, el no quiere quedarse con la mercancía pero tampoco quiere regalar su trabajo y ellos necesitan la mercancía pero no quieren que les vean la cara de idiotas. Finalmente se ponen de acuerdo, un precio que saben es justo, el dice que le quitan a sus hijos el pan de la mesa, nosotros decimos que es un robo, gajes del oficio después de todo.

Es hora de irse, el dueño original de la mercancía estará buscándolo y no de muy buen humor, y “tomar prestado” de la mafia soviética es una actividad riesgosa, mientras ellos se retiran se escucha un rechinar de llantas, ya llegaron y definitivamente no están de buen humor – son tan predecibles los mafiosos – seguramente empezarán a disparar en cualquier momento, lo mejor será estar lejos así que no hay tiempo que perder, sólo queda esperar que el auto este a la altura de las circunstancias.



La Mafia Soviética, el robo de un libro

Este no es un enfrentamiento regular, aquí necesitan escapar y rápido, si bien es cierto que la mafia no tolera que le roben, también es cierto que no quieren hacer un escándalo por este robo, básicamente esta es una escena de persecución automovilística.

El Libro de los Recuerdos

Apareció como regalo de Grigori Yefímovich Rasputín para el Zar Nicolás II de Rusia.

Durante la revolución Bolchevique, María Nikolayevna Romanova lo tomó de la biblioteca sabiendo del aprecio

que le tenía su padre, sin embargo fue substraído la noche de su ejecución.

Paso primero a manos de los dirigentes de la revolución, y posteriormente a políticos lo que con el tiempo lo llevo a la mafia soviética donde ha permanecido hasta ahora

Tardan una ronda en llegar a su vehículo, en caso de que quieran atacar a pie estarán en clara desventaja, si deciden subir al carro, su mejor opción consiste en llegar a las avenidas más transitadas donde es difícil seguirlos (además de que atrae la incomoda atención de la policía) en caso de que deseen llegar hasta ellas tardan diez rondas en llegar.

Una vez dentro del carro la mecánica de persecución es la siguiente:

Iniciativa -1

El vehículo proporciona reducción de daño 5 a los pasajeros

En vez de atacar con BAB se utiliza Drive

La defensa es 10 + Drive del conductor o 1d20 + Drive del conductor si se desea más dinamismo

Un choque entre los dos vehículos hace 3d6+2 de daño no letal

Un choque con cualquier otro objeto hace 4d6+5 de daño letal

Por la velocidad se requiere que cada ronda se haga un chequeo de Drive DC 17 (reemplaza move action del conductor)

En cuanto lleguen a las avenidas principales con un Drive DC 20 logran perder de vista a los mafiosos y están en camino libre hacia su cuartel.



Si deciden enfrentarlos a pie tratan de atropellarlos para incapacitarlos y rematarlos después, adicionalmente los pasajeros intentan atacar usando armas de fuego (pero por el movimiento lo hacen con -2 de penalidad), el vehículo ruso tiene las siguientes estadísticas

Vehículo de la mafia Soviética

HP 50	AC 17	Attack +5	DMG 4d6 + Ram (melee)
Skills	Drive + 5	Init -2	
Special abilities	DR 5	Ram: +2 attack, +5 Dmg, +3 Drive	

Dentro del vehículo van 3 mafiosos que tienen las siguientes características

Mafioso Soviético (en Vehículo)

HP 20	AC 20	Attack +5	DMG 2D6 (ranged)
Init +1	Special abilities	DR 5 / Ballistic	

Si inhabilitan el vehículo los mafiosos se retiran sin hacer mayor escándalo y ya tienen vía libre para llegar al cuartel

Dentro de Sección 7

El cuartel al que se dirigen es subterráneo y esta debajo de un hotel, su jefe Michael Vince y su segunda al mando la aasimar de nombre Dánae los están esperando para recibir la mercancía.

El paquete contiene un libro que se ve muy viejo y antiguo, no es la primera vez que se arriesgan por esta clase de objetos (o algunos más estúpidos), este es el tercer objeto que han conseguido de este tipo, Vince revisa el contenido y hace que le entreguen el texto al jefe de Investigación el Dr. Buselle.

Director Michael Vince

Es el Director de esta área de Sección 7, era un agente de campo hace algunos años y por sus méritos fue ascendido hasta el puesto donde esta, es muy severo y es conocido por su mal carácter.

Subdirectora Dánae

Es una aasimar, solía ser agente de Sección 7 junto con un tiefling de nombre Mazer pero sus caminos fueron tomando rumbos muy diferentes, es calmada y analítica, aunque es seria su trato es amable.

El cuartel tiene varias áreas incluyendo algunas de entretenimiento y esparcimiento para los agentes, mientras están ahí se enteran de varios rumores a través de los siguientes chequeos: Gather Information, Diplomacy, Listen y Bluff.

Resultado Información Obtenida

Obtenido	
10	Recientemente han visto a una niña de unos 12 o 13 años rondando por el cuartel, parece que incluso es ahora una especie de agente en entrenamiento
15	La niña que se ha visto por el cuartel es auxiliar dentro de la sección de investigación a cargo del Dr. Buselle y se rumora que es muy buena.
20	La niña tiene alguna habilidad que le permite descifrar el contenido oculto de los documentos en investigación
25	La niña (Helen) tiene una notable habilidad de precognición y postcognición que le permite interpretar fácilmente los textos

Como sea es evidente que esta niña es el nuevo juguete de la Sección y Vince no deja que los héroes se le acerquen demasiado ni por demasiado tiempo por lo que es mejor dejarla sola un rato.

Durante este tiempo pueden aprovechar para reponer su equipo y atender sus heridas, para cuando han terminado con esto los invitan a pasar la noche, es decisión de los héroes si quieren pasar la noche en el cuartel o en su propio hogar, de cualquier forma la mañana empieza de la misma manera, cuando los que eran sus amigos los atacan.

La mañana del Cambio

La mañana empieza igual, los héroes despiertan ante una eminente sensación de peligro, lo hacen a tiempo pues escuchan una movilización de gente a las afueras de donde estén durmiendo, pueden tratar de enfrentar el peligro o tratar de escapar.

Si deciden escapar

Departamento o casa	Sección 7
Pueden tratar de escapar por la escalera de incendios (Departamento)	Los conductos de ventilación aunque estrechos sirven como medio de escape, pero limitan la movilidad
Tienen un pasaje al departamento vecino que puede servir para despistar a sus atacantes (Departamento)	Los ductos de desagüe son otra opción pero el escape podría ser un poco más largo

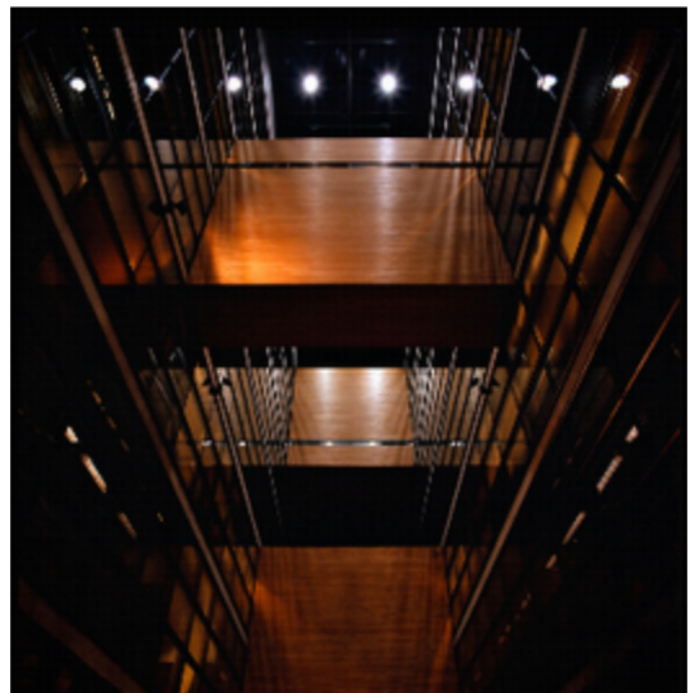
Durante su escape pueden ver que sus atacantes usan equipo y tácticas de Sección 7, una vez que entren a sus

habitaciones y después de que terminan de inspeccionar el lugar los escuchan mientras hablan y dan el reporte a su superior, Michael Vince.

Señor – dice el que parece estar a cargo de esta operación – no están en el punto indicado ¿instrucciones?

Los héroes lo conocen es William Sker, tiene dos pequeños niños, y su esposa cocina delicioso, la navidad que pasaron todos de guardia pudo ser la peor noche del año de no haber sido por el pavo que mando la dedicada señora Sker y la botella de vino que trajo (insertar nombre de uno de los héroes), viene al mando de agentes más jóvenes, los reconocen a todos, después de todo los héroes ayudaron en su entrenamiento, es obvio que están incómodos, les han pedido cazar a sus amigos y tutores.

Detalles de este tipo sirven para darle familiaridad con los “enemigos” para que estos encuentros sean difíciles no por el reto de los enemigos sino de las reacciones de los héroes.



Pueden escuchar que Sker pide instrucciones y escuchan claramente que la orden de su captura proviene de su jefe Vince, además pueden oír que menciona algo de un asesinato, los héroes tienen muchas preguntas y es hora de obtener respuestas.

Si deciden atacar tienen la ventaja de que sus atacantes no esperan resistencia lo que les da una ronda completa (en vez de sólo un standart action)

Sker es un personaje heroico del mismo nivel que los héroes, los agentes que lo acompañan (2 por cada héroe) son fast/dedicated ordinarios de nivel medio, todos tienen instrucciones de no herir a los héroes por lo que todo el daño que hacen es no letal

Si ganan este encuentro pueden tratar de escapar o hacer su salida a través de los otros cuatro grupos que hay en Sección 7, estos grupos son iguales al comandado por Sker y aparecen en lapsos de 2d4 rondas cada uno

Si pierden alguno de los encuentros, los agentes los capturan para realizarles un juicio sumario (pasar a la parte Un juicio arreglado)

Flashback

Mas temprano esta mañana, uno de los agentes entra al estudio del Dr. Buselle y lo encuentra muerto con evidentes signos de violencia y rápidamente busca a Vince, cuando el llega se queda pasmado ante lo que ve.

Lo encontré así, no se como pudo entrar alguien aquí, quien sea que lo haya hecho es sumamente hábil – dice el agente Es claro, esto lo hizo alguien desde dentro y sólo (insertar los nombres de los héroes) tiene la habilidad para entrar, y asesinar al Dr. Buselle – dice severamente Vince.

El agente se muestra dudoso y sorprendido de lo que dice Vince – No es lo que estaba sugiriendo Director, además hay que reunir evidencia.

Es normal que trates de defender a tus compañeros, pero la verdad es clara, sólo ellos tienen la habilidad para hacer esto – responde Vince notablemente molesto – será necesario detenerlos a cualquier costo.

Juicio Arreglado, Fuga Arreglada

Una vez que los capturan y recuperan la conciencia son llevados ante Vince para que les realice un “juicio”, durante el juicio Vince se desempeña como fiscal y utiliza las acciones de los héroes en su contra, sus logros y buen desempeño los hace ver como acciones dudosas, mientras que sus fallos los exagera notablemente, Danae argumenta a favor de los héroes pero es acallada por Vince, obviamente este “juicio” no va a salir bien, finalmente Vince les da la oportunidad de abogar en su favor, sin embargo Vince minimiza los argumentos a favor de los héroes y continua maximizando los errores.

Durante el juicio caen dos esferas que empiezan a lanzar humo blanco, mientras los héroes escuchan una voz que no pueden identificar ¡Rápido, escapen ahora! Si lo hacen tienen vía libre pues no hay nadie esperando una fuga,

Refugios anhelados y Aliados inesperados

Los héroes tienen que encontrar un lugar donde puedan esconderse, dependiendo del background de cada uno puede haber diferentes refugios, o bien pueden optar por encontrarse con un tiefling de nombre Mazer que solía ser agente de Sección 7 y compañero de Danae, es bien sabido que el y Vince tienen historia juntos y no muy buena, sea que opten por el refugio o por Mazer cuando llegan hay una nota esperándolos

Hay amigos que los apoyan, búsqenos en el punto de encuentro de su última misión a la medianoche.

Firma D.

Durante el camino al refugio hay agentes de Sección 7 buscándolos, están bien coordinados y si inicia un combate en 1d6 minutos llegan refuerzos

No hay muchas opciones para seguir, es posible que sea una trampa pero tal vez vale la pena el riesgo, durante este tiempo siguen encontrando agentes de Sección 7 que los persiguen. (Usar los stats de un fast/dedicated ordinario de nivel medio)

Una vez que llegan al punto donde recibieron la mercancía de su contacto la noche pasada sólo es cuestión de tiempo antes de que aparezca la Aasimar Danae seguida de 2 agentes más que identifican como directivos de Sección 7, no vienen con intenciones de capturar a los héroes sino de ofrecer su ayuda.

La ayuda ofrecida por Danae consiste en lo siguiente

Vince ha estado actuando extraño los últimos días, los agentes no lo notaban pues eran asignados constantemente a misiones de campo.

Si quieren más información deberán infiltrarse al cuartel de Sección 7, la habitación y el despacho de Vince puede ser una buena fuente de información acerca de su conducta.

Les facilita un pase nivel directivo para que puedan entrar al cuartel, habitación y despacho.

En Sección 7 están muy ocupados buscándolos por lo que en el cuartel no hay casi nadie pero aun así no es recomendable confiarse.

Cura cualquier herida que pudieran tener los héroes.

Les proporciona un objeto mágico que les ayudara durante la misión (varia de acuerdo a las necesidades de cada héroe pero no proporciona un bono mayor a +1 en combate o +2 a skills).

Les entrega 3 scrolls mágicos (Obscuring Mist, Darkness, y Shutdown de un Acolyte de 5to nivel) y 1 poción de cure wounds (2d8+5) por cada héroe

El estudio del Dr. Busselle puede servir para encontrar pistas

respecto al verdadero asesino

Es hora de que entren al cuartel de Sección 7 para encontrar pruebas, ya sea de su inocencia o del plan de Vince, es tiempo de preparar la infiltración.

De vuelta al hogar, lo no visto de Sección 7

Los héroes ya están por entrar al cuartel de Sección 7, entrar por la puerta principal esta descartado, sin embargo hay 2 opciones que pueden considerar, pueden entrar por abajo a través de los ductos de desagüe, o por arriba mediante los conductos de ventilación.

Si optan por los conductos de ventilación es donde van a encontrar la mayor cantidad de trampas (3 por cada héroe) de acuerdo a la siguiente tabla, además de que estarán limitados en sus movimientos por lo estrecho de los conductos lo que se refleja en -2 a los tiros por Dexterity y Reflex

Resultado 1d20	Encuentro	Chequeo y dificultad	Efecto
1-4	Alarma	Spot 17	Han puesto en alerta a los guardias, tienen -2 a hide y move silently
5-8	Trampa	Reflex 17 Fort 17	Pequeñas agujas envenenadas son disparadas desde una pared, 1d4 daño/1d4 str
9-12	Oponente	Hide 17 Move silently 17	Atraen la atención de un robot de defensa que los ataca. attack +6 dmg 1d6+2 HP 30 AC 18
13-16	Trampa	Reflex 17	La trampa los encierra entre paredes quedan atrapados hasta que escapan, Escape Artist 20
17-18	Oponente	Hide 18 Move silently 18	Un parásito que habita en los conductos, lleva varios días con hambre y ataca

			en cuanto los ve. Attack +8/+3 dmg 1d6+1 HP 40 AC 20
19-20	Varios	Consultar	Se activan 2 trampas, tirar 2 veces en esta tabla para determinar encuentro

Si optan por ir a travesando los ductos de desagüe sólo encuentran 2 trampas por cada héroe, además mientras estén en los desagües el olor impone una penalidad de -2 a los chequeos por Concentration y -1 al ataque y al daño, en cuanto a las trampas basta consultar la tabla anterior con la siguiente modificación en los encuentros

Resultado 1d20	Encuentro	Chequeo y dificultad	Efecto
17-18	Varios	Consultar	Se activan 2 trampas, tirar 2 veces en esta tabla para determinar encuentro y descartar este resultado
19-20	Oponente	Ninguno	Se encuentran con un Grendelspawn que se escapó hace unos meses y no habían podido encontrarlo, hasta ahora.

De vuelta al hogar, extraños en las sombras

Una vez que entran propiamente al cuartel deben de ser sumamente sigilosos, si no desean enfrentarse a los que vigilan el cuartel hay 3 guardias por héroe, para los guardias usar el Tough/Dedicated Ordinario de nivel medio, tomando en cuenta los modificadores por haber activado alarmas (si activaron alguna).

Este cuartel de Sección 7 esta dividido en 4 niveles principales (nivel 1: Acceso principal / Seguridad, nivel 2: Biblioteca principal / Taller / Laboratorio, nivel 3: Almacén / Bodega / Armería, nivel 4: espacio habitacional / Oficinas generales) pero el que les interesa es el 4, que es donde están tanto las habitaciones como la oficina del director Vince, los tres primeros niveles tienen más seguridad (6 guardias por cada

héroe) y el nivel 3 es el mas protegido (6 guardias mas un acolito de nivel medio por cada héroe)

Moverse dentro de Sección 7 no es problema y el principal problema es evitar los guardias, si estos activan la alarma llegan refuerzos de los demás pisos en 1d6 minutos

Dentro del despacho de Vince encuentran varias cartas en las cuales se cuestionan las habilidades e intenciones de los héroes haciéndolos parecer como si tuvieran en mente traicionar a sección 7, están firmados con la letra B.

Si deciden pasar a investigar el estudio del Dr. Busselle, todavía lo encuentran cerrado, cuando entran no hay nada particular que pueda darles una pista, excepto por una nota que esta en la silla donde encontraron el cuerpo del Doctor la cual dice lo siguiente.

(Insertar los nombres de los héroes)

Yo tengo la respuesta a sus preguntas, pero yo me encargaré de que no vivan lo suficiente, me fueron útiles pero ahora son un estorbo que debe eliminarse

La nota tiene una letra difícil de leer, es similar a la letra que le han visto a criaturas con garras en vez de dedos.



Una vez que han terminado con el despacho de Vince y con el estudio del Dr. Buselle, en su camino a la salida, cuando se acercan al área (X) escuchan una extraña voz hablando, no pueden entender bien pero parece que los menciona, una vez que ya están en el área (X) ven a una criatura de aspecto muy extraño (ver descripción del Ladrón de Piel) alcanzan a escuchar que la criatura habla, su voz es bastante extraña y parece estar hablando consigo misma mientras camina entre estatuas.

Despierten mis niños, ellos están aquí – dice la criatura – búsqenlos y acábenlos, mátenlos y aniquílenlos, no los queremos cerca, son unos intrusos que van a lastimarnos, puede descubrirlo todo.

A cada estatua la toca brevemente en la frente, conforme lo hace cada estatua se empieza a mover y a custodiar el área, atacan a cualquiera que entre.

Estatua animada

HP 30	AC 20	Attack +5	DMG + 3	1D6
Skills	Listen /	Spot + 7	Init +1	
Special abilities	DR 5 / bludgeoning	Death Burst: 16, 2D6 piercing dmg, 5ft burst	Reflex DC	

En cuanto terminan con las estatuas pueden escapar sin mayores problemas, en realidad no pudieron encontrar nada que incriminara a Vince pero ahora tienen más preguntas que respuestas acerca de esta criatura, sin embargo nunca habían visto algo como esto y preguntar a los Bibliotecarios no es opción ahora, necesitan otra fuente y rápido

En busca de información, enemigos comunes

Ahora que Sección 7 no les provee información, deberán encontrarla de otra fuente, hay un Tiefling de nombre Mazer, se sabe que no le tiene mucho aprecio a Sección 7 particularmente a Vince, y que anteriormente era un agente que trabajaba junto con Danae, no se sabe bien que fue lo que paso entre Mazer y Vince pero el primero prefirió retirarse de Sección 7.

Aun si no fuera un Tiefling seguiría siendo un cínico y pesimista, lo pueden localizar en la zona roja donde le es fácil pasar desapercibido, es un tipo delgado con unos pequeños cuernos sobre la frente y ojos ligeramente extraños, viste de forma casual y poco ostentosa.

Mazer odia a Vince, así que cuando se entera de la situación en la que están los héroes decide ayudarlos de la forma que pueda, la única condición que pide es que quiere que los héroes hagan ver a Vince como el estúpido que es.

Pese a haberse retirado sigue manteniendo contacto con varios agentes y directivos los cuales le han proporcionado algo de información del caso de los héroes

Mazer sabe lo siguiente:

El Dr. Buselle fue encontrado muerto en su estudio con signos de violencia que hacen pensar en homicidio

Aparentemente Vince descartó cualquier otro sospechoso e investigación creyendo que los héroes son los responsables de la muerte del Dr. Buselle

Hay agentes buscándolos por todas partes, incluso han convocado agentes de otras áreas para apoyar en la cacería, entre los que se destacan 2 agentes en particular, Erzebeth Karaksondi y (investigar el nombre del personaje de aaron)

Hay quienes dicen que Vince se ha estado comportando de forma un tanto extraña y parece que ha estado recibiendo correspondencia de alguien no identificado

Si le preguntan de la criatura que vieron en el cuartel el sabe poco pero por la descripción que le dan sabe de alguien que ha estado investigando a una criatura similar y que pudiera ser la misma de la que hablan los héroes, es un oficial de policía llamado Alan McThorpe, parece que tiene alguna información de primera mano y ha estado preguntando a quien sospecha puede saber algo de las criaturas de sombras.

Por lo general hace ronda en este rumbo durante las noches, si esperan un poco podrán encontrarlo, por lo general da varias vueltas en su patrulla, no es difícil distinguirlo pues es el y su compañero son los únicos que llegan hasta esta parte de la zona roja, les recomienda que cuando hablen con el mencionen a la “Anciana Gris”

Efectivamente encontrar a McThorpe no es difícil y basta que mencionen la “Anciana Gris” para que hable con ellos, preguntará detalles para ver que no lo quieren engañar.

¿Qué sabe Alan McThorpe?

Durante su tiempo como oficial ha atestiguado varios sucesos extraños, sospecha que hay algo detrás de todo lo que ha visto pero no sabe que.

Ya ha visto a las criaturas de sombras pero sigue tratando de engañarse al respecto.

Durante su infancia en el orfanato era amigo de una niña de nombre Helen (¿casualidad?) y vio como era asesinada por una criatura de forma extraña, en su momento solo pudo pensar en ella como una anciana de color gris, en su momento creyeron que lo había imaginado todo y le echaron la culpa a uno de los locos del asilo psiquiátrico.

Durante estos últimos 40 años a reunido cuanta información ha podido, pero sólo tiene testimonios de personas con experiencias similares, de cualquier forma el primer ataque parece ser el del orfanato

Ha rastreado desde hace tiempo a esa criatura pero no ha podido llegar a nada concreto, sin embargo sospecha que en el orfanato de San Martín pudiera haber alguna pista

Constantemente ha soñado a Helen pidiéndole ayuda, sabe que de alguna forma esta todavía presa de ese lugar, sin embargo el miedo le impide acercarse siguiera a ese lugar

El Asilo – Orfanato de San Martín, su origen y destino

Este lugar tiene muy mala fama, fue construido a finales de 1890 y desde entonces funcionó como orfanato, sin embargo desde su construcción había reportes de situaciones extrañas y se rumoraba que el lugar estaba embrujado, para 1929 durante la depresión el lugar dejó de recibir importantes donativos por lo que tuvo que destinar casi la mitad de su espacio para un asilo psiquiátrico donde eran enviados los individuos más peligrosos, era un riesgo tener sicóticos junto con niños aunque se aseguro que todo estaría bien sólo fue cuestión de tiempo para que un desastre ocurriera.



Y ocurrió en 1955 el 9 de abril, los diarios lo llamaron “La Desaparición de Helen” y generó mucha controversia respecto al lugar, pero al final no quedó en nada. Como si el destino hubiera querido enmendar el error, el lugar se incendió con lo que tuvo que ser desalojado dejando únicamente el área original cuya fuerte estructura resistió las llamas, hubo algunos intentos de rehabilitar el lugar pero invariablemente los obreros reportaban sucesos extraños e incluso un par de desapariciones, para alivio de muchos el lugar fue clausurado hacia 1963 menos de diez años después de la desaparición de Helen, sin embargo el sitio jamás fue derrumbado, después de todo nadie quería entrar a ese lugar y quienes lo hicieron prefirieron no contar jamás su experiencia.

En realidad, durante 1928 fue nombrado un nuevo director, conocido sólo como Dr. Manfred de origen austriaco, su llegada generó mucha expectativa pues se le consideraba un hombre sumamente preparado, sin embargo el Dr. Manfred

planeaba utilizar a los niños en rituales demoniacos para prolongar su vida, estas acciones gradualmente se fueron haciendo evidentes en los niños por lo que debía buscar una alternativa.

Ya en 1929 y aprovechando la depresión económica, instaló en orfanato un asilo psiquiátrico con la finalidad de obtener victimas que no interesaran a la sociedad o a las autoridades, al inicio se encontró con bastante resistencia de los grupos sociales, pero utilizando su magia oscura pronto pudo deshacerse de los opositores con lo que pudo dar rienda suelta a su sadismo y sed de sangre en los internos.

El incendio de 1957 fue provocado por Manfred en lo que sería un ritual para prolongar su vida al inmolarse a todos los huérfanos, doctores, enfermeros e internos, su ritual fue un fracaso ya que no murieron las personas necesarias para el ritual, al fallar su ritual selló su alma dentro del edificio y durante este tiempo aprisionó a los internos dejándolos en un estado de no muerto y empleándolos como títeres.

El Asilo – Orfanato esta dividido en 2 partes, la parte de enfrente que corresponde al Orfanato San Martín mientras que la parte trasera es el Asilo Psiquiátrico de San Martín, ese es el nombre que reciben oficialmente, quienes vivían y trabajaban (tanto niños, psicóticos como personal en general) lo llamaban “La Cuna”.

La entrada a San Martín

La atmósfera es tenebrosa, no se alcanzan a escuchar sonidos del exterior de los muros del asilo, la luz (del sol o de la luna según el momento del día) parece opaca y carente de brillo, en el exterior del asilo no hay nada de interés o relevante para los héroes, excepto por una fuente con agua estancada, la entrada principal esta cerrada y trabada pero con un poco de fuerza se abre



Desde que entran escuchan sonido a lo lejos y a veces cerca, parece ser viento o voces, el lugar esta sumamente oscuro pues todas las ventanas están tapiadas y no hay energía eléctrica.



Orfanato San Martín, Cuando la cuna se mece

Hay varias cosas que hacer, no tienen que ser en orden pero hay algunas que abren otras opciones para seguir avanzando en el asilo.

Una vez entran al asilo no pueden salir sin ayudar a Helen.

Acciones dentro de La Cuna

Pueden activar la luz si llegan al sótano y reactivan la planta de energía

Hablar con el fantasma de Helen (cuando investigan escuchan golpes que vienen desde el ático)

Hay varios artículos que pueden ser de interés, (consultar ítems y scrolls mágicos)

En las estanterías hay libros de conocimiento arcano, si los toman estos proporcionan +1 en chequeos por arcane lore cuando los consultan

La parte principal viene a ser encontrarse con Helen en el ático, en el no hay nada interesante excepto por 3 cosas:

1. Una gran mancha de sangre en un costado del ático
2. Un álbum fotográfico donde aparecen los niños que estuvieron en “La Cuna” y aparece Alan McThorpe y su amiga Helen que tiene un notable parecido con la niña que vieron en Sección 7 (¿coincidencia? la verdad, no)
3. El fantasma de Helen, se presenta como una luz de color azul turquesa que ilumina tenuemente a su alrededor, si hay alguna otra fuente de iluminación el fantasma de Helen proyecta la sombra de una niña (aparece después de ver la foto de los niños del orfanato)

Al hablar con Helen (o su fantasma) ella les cuenta que desde que su muerte, La Cuna no le ha permitido salir y les pide les ayude a escapar de ese sitio, por lo que les pide encuentren y destruyan diversos objetos que están dispersos por todo el lugar, le dice también que deben destruir su cuerpo que esta oculto en la guarida de la vieja gris y que ella puede llevarlos una vez que la liberen de La Cuna.

Helen

	Acción	Ubicación
1	Hablar con Helen	En el ático del asilo
2	Encontrar una muestra de sangre	En el sótano, en el área de confinamiento en una estantería, necesitan echarlo por una cañería en la planta de agua en la base del asilo
3	Encontrar y quemar su diario	Lo encuentran en la guardería y lo pueden quemar en la morgue
4	Encontrar y quemar su ropón de dormir	Lo encuentran en la celda 5 tras una pared falsa y lo pueden quemar en la morgue
5	Lavar su sangre que esta en el ático	Pueden encontrar solvente en la cámara de autopsias
6	Salir del Asilo	En la puerta principal
7	Salir del Asilo	Por una ventana en ala de guardias



Antes o después pueden buscar en las diversas oficinas algún documento que pueda serles de interés, no hay mucha información al respecto pero pueden encontrarla en 2 partes en particular, la biblioteca y la oficina del director del orfanato, en la oficina del director pueden encontrar el testimonio de Alan cuando era niño donde describe una criatura similar a la que vieron los héroes, también encuentran el parte oficial donde se culpa de la muerte a uno de los internos.

En la biblioteca pueden encontrar una historia del asilo – orfanato donde se detallan las diversas situaciones extrañas que han sucedido a través de los años, algunas desapariciones que se sospechaba eran fugas, muertes en circunstancias extrañas, luces en los jardines del orfanato, voces y sonidos en general, sombras corriendo en los interiores y objetos de fueron movidos de su ubicación.



Asilo San Martín, Sombras de ayer

Los puntos del 3 al 7 sólo pueden ser hechos en el pasado del asilo, para entrar al pasado es necesario utilizar objetos que tenían los internos en vida, cada uno lo pueden encontrar en un lugar específico y deben ser llevados a un

punto en particular del Asilo para entrar, los objetos y sus lugares son los siguientes

Lugar origen	Objeto	Lugar destino
Sala de terapia	Mascara	Morgue
Interior de celda 1	Urna con cenizas	Patio de recreo
Interior de celda 2	Cubiertos de hueso	Comedor
Interior de celda 3	Telescopio	Observatorio
Interior de celda 4	Cráneo	Sala de autopsias
Interior de celda 5	Casa de pájaros	Balcón sur
Interior de celda 6	Monedas antiguas	Lobby del asilo
Interior de celda 7	Camafeo	Sala de visitas
Interior de celda 8	Caja de herramientas	Enfermería

Cada uno de los internos tiene un pasado más o menos trágico y todos estuvieron ligados a sus respectivos objetos (o juguetes como los llama Helen), durante su estancia en el asilo – orfanato pueden encontrar varios escritos que detallan a los internos así como archivos de lo ocurrido el día de la desaparición de Helen.

Internos

Celda asignada	Objeto preferido	Descripción
Celda 1	Urna con cenizas	Esta mujer fue encontrada vagabundeando por la calle con una urna llena de cenizas en brazos (probablemente su hijo) desde entonces se ha negado a despegarse de el (aun cuando ya fue incinerado) y se refiere a ella misma como “Mamá” se le permitía pasear a su “hijo” por el patio de recreo una o dos veces a la semana.
Celda 2	Cubiertos de hueso	Fue encontrado por la policía mientras comía una carne de origen cuestionable. Se sospechaba era canibal y muy peligroso, se le permitía asistir al comedor como recompensa por

buen comportamiento, del origen de sus cubiertos no hay ninguna certeza pero si algunas sospechas, lo cierto es que no los abandona sin oponer fuerte resistencia.

Celda 3	Telescopio	Era un anciano internado por su propia familia, empezó a demostrar conductas erráticas, primero pintando personas que veía por su telescopio y después dañando deliberadamente los rostros, sólo era agresivo cuando se le impedía usar su telescopio o pintar.
Celda 4	Cráneo	Este hombre fue encontrado con el cadáver de su esposa a la que había decapitado, secretamente la cabeza de su esposa le fue intercambiada por el cráneo de un criminal ejecutado, es peligroso cuando pierde de vista el cráneo
Celda 5	Casa de pájaros	Cree firmemente que hay una pareja de colibrís viviendo en su casa, la lleva a todas partes y actúa como si los pájaros le hablaran, es pacifico y tranquilo, se le permite asistir al balcón sur por buena conducta.
Celda 6	Monedas antiguas	Esta mujer perdió su fortuna al morir su esposo con lo que paso muchas privaciones que acabaron afectando su mente, atesora 5 monedas antiguas que fueron el único dinero que pudo conservar, le gusta convivir con las personas por lo que se le permite estar en el lobby del asilo
Celda 7	Camafeo	Esta interna fue dejada fuera del asilo con signos de haber sido golpeada y con el camafeo prendido en el vestido, desde esa fecha no ha revelado ningún dato de si misma o de su pasado que puedan llevar a una

identificación, pregunta siempre por su camafeo pese a llevarlo puesto y en las ocasiones en que realmente lo ha perdido se sume en una profunda crisis nerviosa, estar en la sala de visitas la tranquiliza notablemente		
Celda 8	Caja de Herramientas	La policía lo encontró como único superviviente de una masacre familiar, originalmente sospecharon que era el asesino pero la evidencia demostró que era inocente, quedo seriamente traumatizado e incapaz de reincorporarse a la sociedad, le gusta trabajar con las manos y es un carpintero competente, se le permite arreglar muebles en la enfermería.
Celda 9	Máscara	Fue encontrado por la policía cuando quemaba personas con químicos y fuego, las serias quemaduras y cicatrices en su rostro lo obligan a usar la mascara, estaba prohibido dejarlo sin supervisión o quitarle la mascara, por su interés en los muertos se le permitía asistir a la Morgue en la cremación de cuerpos

Dentro del asilo encuentran a 9 undeads que son los internos que murieron cuando se incendió el asilo, recorren el lugar realizando una tarea o un recorrido particular, dependiendo del interno algunos reaccionan de forma violenta en cuanto perciben a los héroes mientras que otros tienen un actitud mas pasiva hasta que sean atacados. Las ubicaciones y recorridos que hacen los undead y su actitud hacia los héroes esta marcada a continuación.

Interno	Ubicación o Recorrido	Reacción a los héroes
Celda 1 Madre	Celda 1	La encuentran meciendo la urna en sus brazos, a menos que se le acerquen no parece notar la presencia de los héroes, si

		tratan de llevarse la urna es cuando los ataca.
Celda 2 Gourmet	Caminando en el Comedor	No ha comido desde el momento de su muerte, ahora tiene demasiada hambre y nada lo deja satisfecho, en cuanto detecta a los héroes los ataca.
Celda 3 Mirón	Pintando en el Observatorio	Lo encuentran esparciendo mugre en unos cuadros en el observatorio, ignora totalmente a los héroes a menos que toquen las pinturas.
Celda 4 Cara de hueso	Sin lugar fijo	Recorre el asilo buscando el cráneo, en cuanto ve a los héroes los ataca (si llevan el cráneo con ellos cara de hueso tiene +1 a los ataques
Celda 5 "Cabeza de pájaro"	Celda 5	Lo encuentran en su celda "dormido" no ataca a los héroes pero en cuanto entran los sigue para que lo lleven al balcón, no ataca ni aunque se vea amenazado
Celda 6 Recepcionista	Lobby del Asilo	En cuanto los ve se comporta como si los recibiera, no los deja pasar a menos que se registren, si no lo hacen entonces los ataca hasta que lo hagan
Celda 7 Plateada	Sin lugar fijo	Recorre el asilo buscando sus monedas, si los héroes llevan algún objeto brillante los ataca, si le dan monedas los deja en paz
Celda 8 Carpintero	Celdas de tratamiento	No es violento pero si lo atacan reacciona de la misma forma
Celda 9 Rey Nadie	Sala de Autopsias	Esta excavando en un rincón de la sala de autopsias, es el más agresivo de los internos y los ataca en cuanto los ve



Los 9 internos son títeres de La Cuna que los ha estado manteniendo en este estado de no-vida y tienen los mismos stats excepto “Gourmet”, “Cara de Hueso” y “Rey Nadie” que son notablemente más fuertes los demás, adicionalmente son más agresivos pues no esperan una provocación para atacar, por el contrario “Cabeza de Pájaro” es el mas inofensivo y sólo sigue a los héroes, si lo atacan escapa y en 1d6+2 rondas los vuelve a seguir y si se encuentra en mitad del combate se hace a un lado para no recibir daño, se puede saber cuando un interno esta cerca porque la luz empieza a titilar, suponiendo claro que se reactivó la luz

Asilo San Martín, Fantasmas del Mañana

Dependiendo de cómo entren al pasado de la cuna serán los peligros y limitaciones que enfrenten, pueden entrar a través de los objetos de los internos o utilizando el cuarto de confinamiento.

A través de los objetos	A través del cuarto de confinamiento
No llevan su equipo (ni armas o armaduras)	Llevan su equipo normal
No pueden atacar a los guardias	Pueden atacar y eliminar a los guardias
Si reciben un golpe de los guardias regresan al presente	Si reciben un golpe de los guardias reciben daño normal
No reciben daño y no pueden morir	Reciben daño y pueden morir y quedar atrapados en el pasado

Sólo pueden fallar 1 vez por cada juguete de los internos

Fallan si reciben suficiente daño para morir, en cuyo caso quedarían atrapados para siempre en La Cuna



Guardias de La Cuna

HP 35	DEF 13	Attack +6	DMG 1D6 + 2
Skills	Listen +8	Spot + 8	Init +1

Una vez que realicen las tareas que les pidió Helen en el pasado (independientemente del método que usaron), ella los lleva a la salida, pero cuando lo intentan La Cuna no les permite salir porque ya han pasado demasiado tiempo adentro, si quieren salir deberán entrar al pasado a través del cuarto de confinamiento, llegar hasta el ala de guardias y saltar por la ventana, si La Cuna cree que han muerto fuera de ella entonces los dejará salir.

El camino a la torre no presenta demasiados problemas, el problema lo tendrán en cuanto lleguen al piso donde esta la ventana pues ahí encontrarán a 3 guardias por cada héroe repartidos en grupos a lo largo de la torre, aun así pueden atacarlos desprevenidos, una vez que se deshagan de ellos no hay mayor problema que saltar afuera.

El cementerio y la Guarida

En cuanto saltan fuera aparecen justo afuera de La Cuna con el fantasma de Helen quien los lleva al cementerio más cercano, ahí los lleva a las catacumbas que es donde esta la guarida de Randal, después de lo pasado en La Cuna el cementerio no ofrece mayores problemas aunque se puede complementar la escena con un par de encuentros con criaturas de sombra.

Dentro de las catacumbas esta oculta la guarida y Helen les indica específicamente donde esta, una vez dentro encuentran varios cuerpos en varios grados de conservación, aun cuando tienen mucho tiempo ahí los cuerpos están relativamente bien conservados, sobre una lapida esta el cuerpo de Helen y en cuanto ella se acerca el cuerpo empieza a descomponerse rápidamente hasta que llega a ser huesos y eventualmente polvo, han liberado a Helen y ya dependerá de ellos si quieren destruir los demás cuerpos.

Dentro de la guarida encuentran muchas cosas que pueden servirles, hay lo suficiente para darles un +3 a wealth, Scrolls y 2 objetos mágicos de acuerdo a las necesidades de cada héroe, dentro encuentran además 2 de los textos antiguos que necesita Randal, y un diario de la criatura donde detalla su manipulación a Vince, su participación en la muerte del Dr. Buselle y demás evidencias necesarias para que Sección 7 los exonere de toda culpa, es hora de enfrentar directamente a Sección 7.

Arrepentimiento

Cuando los héroes llegan a Sección 7 es notable la falta de seguridad en área y no tienen ningún problema para entrar, una vez dentro encuentran gran cantidad de muertos y heridos, a lo largo de todo el camino a la sala de reunión, una vez lleguen ahí encuentran a Vince sentado en una silla, su apariencia es la de un hombre cansado y avejentado, Danae esta tendida en el suelo apenas consiente mientras Mazer le aplica un scroll curativo, hay otros miembros pero están seriamente lastimados o muertos.

Danae les explica lo ocurrido, mientras tenían una reunión para determinar la estrategia con la que los iban a perseguir, la niña Helen empezó a cambiar a una monstruosa criatura que acabó con varios de los agentes, esto sucedió al mismo tiempo que los héroes liberaban al fantasma de Helen por lo que Randal perdió control de esa forma, una vez que lo descubrieron acabó con los que pudo y se llevo los textos faltantes, creyendo que así tenía los 5 en su poder.

Vince les ordena a los héroes que persigan a la criatura y recuperen lo robado, sin embargo Mazer golpea a Vince cuestionando su autoridad, el permitió que ocurriera todo esto después de todo, ninguno de los miembros sobrevivientes de Sección 7 parece objetar.

Sección 7 provee a los héroes con lo que pudieran necesitar de equipo, pero por la prisa las opciones son limitadas en lo que les pueden facilitar de equipo

El hocico del lobo

Llegan hasta el cementerio nuevamente, al llegar al lugar donde encontraron la guarida y el cuerpo de Helen, hay una puerta secreta que esta abierta, no se ve a donde lleva pero si quieren solucionar esto deben de entrar.

El interior es oscuro y con poca luz pero escuchan movimiento de piedra contra piedra, son en total 3 estatuas de piedra por cada héroe las que rondan en el interior haciendo un recorrido fijo, en realidad no hay necesidad de moverse en silencio pues las estatuas no oyen, pero si ven por lo que deben hacer chequeos por hide para pasar desapercibidos, sea que decidan hacer frente a las estatuas o que opten por el sigilo las estatuas los atacan en cuanto los ven.

Además de las estatuas hay un homúnculo por cada héroe, estos homúnculos son versiones vivientes de algunos spells, están escondidos esperando para atacar a los héroes por sorpresa y tienen los siguientes stats



Homúnculo (Spell viviente) Tiny construction			
HP 3	AC 18	Attack -5	DMG 1d2-1
Skills	Hide +10	Spot + 7	Init +3
Special abilities	Activate Spell	Burning Hands: cono, 3d4 daño de fuego, DC Reflex 18	

En el nivel inferior esta Randal, y esta sumamente molesto al no poder encontrar los textos que tienen los héroes, este es el encuentro final.

Ladrón de Piel

Descripción

Es notablemente alto, su cuerpo enorme y sus deformes extremidades le confieren un aspecto monstruoso, su piel tiene un rosado vivo como si estuviera despellejado, en todo su cuerpo hay pedazos de hueso que sobresalen dando la impresión de que tuviera mandíbulas en el brazo y cráneos en el pecho, no parece tener un rostro definido sino que constantemente esta formando uno en varias partes de su cuerpo.

Solía ser un humano, uno de los miembros fundadores de Sección 7, uso el conocimiento de los seres de sombras para gradualmente transformar su cuerpo y eventualmente fingir su propia muerte.

Robo de pieles

Suele asechar a sus victimas, por lo general vagabundos, personas sin hogar o sin familia a los que asesina para luego llevar sus cuerpos a su guarida donde los oculta para utilizar su forma y mezclarse con la sociedad, pese a su nombre no utiliza la piel sino pedazos del cuerpo de sus victimas para alterar el suyo.

Tácticas

Mientras usa la forma de sus victimas gana los ataques naturales de estas pero no habilidades sobrenaturales o magias, en su forma original es sumamente fuerte y resistente, ataca aprovechando el sneak attack y grapple para infligir más daño a su oponente y emplea pedazos de hueso de su cuerpo como arma.



Randall Ladrón de Pielés (Medium Aberration)					
STR	24	+7	HP	12d8+40	Hide +7
DEX	14	+2	BAB	+8/+3	Silently +7
CON	20	+5	Attack	+15/+10	Bluff +9
INT	18	+4	Damag e	Slam 1d6+7	Disg +15
WIS	14	+2	Defense	17	Spot +5
CHAR	12	+1	Touch	15	Listen +5
Special abilities					
Sneack Attack +2d6				Improved Grapple	
Darkvision				Low light visión	
Damage reduction 3				Spell resistance 14	
Skin theft: después de eliminar a un enemigo puede conservar su cuerpo para imitar su forma, lo que le da un +20 en los chequeos por disguise y bluff al hacerse pasar por la victima personificada, esta habilidad no le da las habilidades o conocimientos de la victima solamente la apariencia.					

Una vez que lo derrotan pierde sus habilidades con lo que solo queda un hombre muy anciano

Resumen final, Continuando la aventura

Esta aventura se puede continuar haciendo que los héroes regresen al Asilo Orfanato de San Martín, para tratar de eliminar la presencia de Manfred, aunque han eliminado a los internos otras sorpresas pueden aguardar a los héroes si deciden regresar.

Escalando “Ladrón de Pielés”

La aventura esta considerada con un grupo de 3 a 6 jugadores de nivel 5 a 6, sin embargo escalar o disminuir el la dificultad no tiene mayor problema que aumentar o disminuir el número de enemigos que aparece.

El único problema que se puede presentar es Radall, sin embargo aumentando o disminuyendo su nivel (y consecuente ataque, hit points, stats y reducción de daño) debe ser suficiente para el grupo.