

LOS MITOS DE CTHULHU

DE SANDY PETERSEN

SIN NOTICIAS DE SOMERRISK



EDGE

Una aventura para personajes
de cualquier nivel



CRÉDITOS

AUTORES

DAVID N. ROSS E IAN STARCHER

DESARROLLO Y CONVERSIÓN

DAVID N. ROSS

DIRECTOR DEL PROYECTO

ARTHUR PETERSEN

DIRECTOR COMERCIAL

CHRISTINE GRAHAM

EDICIÓN Y REVISIÓN

EYTAN BERNSTEIN Y ERIK SCOTT DE BIE

DISEÑO DE CUBIERTA E INTERIOR

KENT HAMILTON

MAPAS

SVEN LUGAR

DISEÑO GRÁFICO

TONY MASTRANGELI

DIRECTOR DE VENTAS

CHRISTOPHER HELTON

LOGÍSTICA

CHRISTY CRACE

ATENCIÓN AL CLIENTE

GEORGE BOTELHO

COLABORADORES DE

PRUEBAS DE JUEGO

LINCOLN PETERSEN, ANDREW LUCIO,
JONATHAN COHEN, RYAN BROWN

TRADUCCIÓN

ROBERTO ROMERO GONZÁLEZ

CORRECCIÓN

JUAN P. BETANZOS SOTO

LOCALIZACIÓN

EDGE STUDIO

EDGE



PETERSEN GAMES

— A SANDY PETERSEN COMPANY —



Sin noticias de Somerrisk, para Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen, © 2018, Petersen Games.

Identidad del producto: Todos los siguientes elementos se identifican por la presente como Identidades del producto, tal y como se define en el apartado 1(d) de la versión 1.0a de la Licencia de Juego Abierto (Open Game License) y no se consideran Contenido: marcas comerciales, marcas comerciales registradas, diálogos, tramas, arcos argumentales, localizaciones, personajes, material gráfico e imagen comercial. Quedan excluidos de esta declaración aquellos elementos que previamente se hayan designado como contenido de juego abierto o estén comprendidos en el dominio público.

Contenido abierto: Las mecánicas de juego de este producto lúdico de Petersen Games son contenido abierto, tal y como está definido en el apartado 1(d) de la versión 1.0a de la Licencia de Juego Abierto (Open Gaming License), excepto en lo que atañe al material designado bajo la denominación Identidad de producto (véase el párrafo anterior). Está prohibido reproducir de cualquier forma sin permiso previo por escrito todo aquel contenido de esta obra que no esté designado como contenido de juego abierto.



SIN NOTICIAS DE SOMERRISK

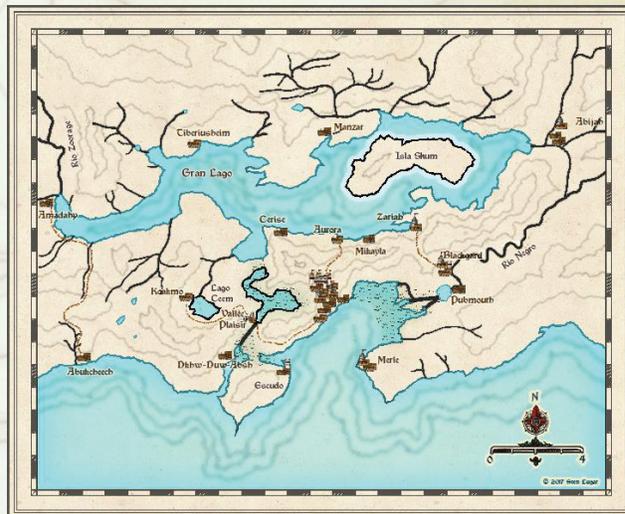
INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura introductoria para familiarizarse con las reglas y los conceptos expuestos en *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*. Las señas de identidad más características de los relatos de horror cósmico que han inspirado esa obra son el terror, el misterio y una lucha desesperada contra fuerzas colosales, pero esta aventura los aborda unidos a otros ingredientes de los juegos de rol de ambientación fantástica más tradicionales, como los combates de capa y espada, los desafíos épicos y las hazañas heroicas en contra de todas las probabilidades. Para que exprimas al máximo las reglas y la ambientación que propone ese libro, esta aventura te lleva hasta Gnathowins, un miniescenario donde pulula una amplia variedad de entidades de los Mitos, que acechan tanto en el mundo de la vigilia como en las Tierras del Sueño. Gnathowins también servirá de contexto para presentar las nuevas razas jugables: gatos de las Tierras del Sueño, gnorri, gules de los Mitos y zoogs. Si tienes una campaña ya en marcha, puedes insertar Gnathowins (o elementos locales más específicos de esta misma aventura) en cualquier región más o menos agreste y rural, cuyo aislamiento favorezca que los acontecimientos más extraños pasen desapercibidos.

NOTAS PARA EL DM

Como ya vimos en profundidad en *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen* (especialmente en las páginas 2-5), el tono de la partida debería dejar claro cómo abordas ciertas mecánicas y temáticas sensibles. Lo mejor es consultar a los jugadores y ateneros a normas claras. Si vas a proponerles un desafío marcado por el terror y el suspense, harías bien en comentárselo y averiguar cuáles son sus límites. Aclarad qué consideraréis ingredientes terroríficos legítimos y qué serían detalles superfluos desagradables que restarían atractivo a la experiencia de juego. ¿Qué supone “pasarse de la raya”, qué podría echar a perder la diversión para ti y los demás jugadores? También conviene que dejes bien claro que, si durante el juego ocurre algo inesperado, está en tu mano replantear los límites, sin contemplaciones. Esa conversación preliminar te dará información para planificar rutinas y condiciones básicas de cara a la partida. Si tanto tú como los jugadores consideraréis aceptable la altísima tasa de mortalidad de personajes tan típica de los relatos (y juegos) clásicos de los Mitos de Cthulhu, te aconsejamos que los enfrentes a enemigos más letales y los animes a crear personajes sustitutos (con su nivel actualizado) para que entren en liza cuando el anterior sucumba. Pero si preferís cuidar la continuidad de los personajes, deberías elegir amenazas asequibles y reservar las muertes para aquellos PNJ de diversa importancia que tengan relación con los personajes jugadores. En cualquier caso, procura no liquidar a los personajes jugadores o PNJ a los que estos aprecien con excesiva frecuencia, ya que corres el riesgo de que la implicación emocional de los jugadores flaquee. Recuerda que hay muchas más formas de amenazar a los personajes jugadores aparte de con la muerte. Podrían desperdiciar oportunidades únicas, ver peligrar su cordura o provocar alteraciones indeseables que trastroquen el mundo.

Otro de los ingredientes básicos de los Mitos es el misterio. Aunque un personaje supere una prueba de característica de

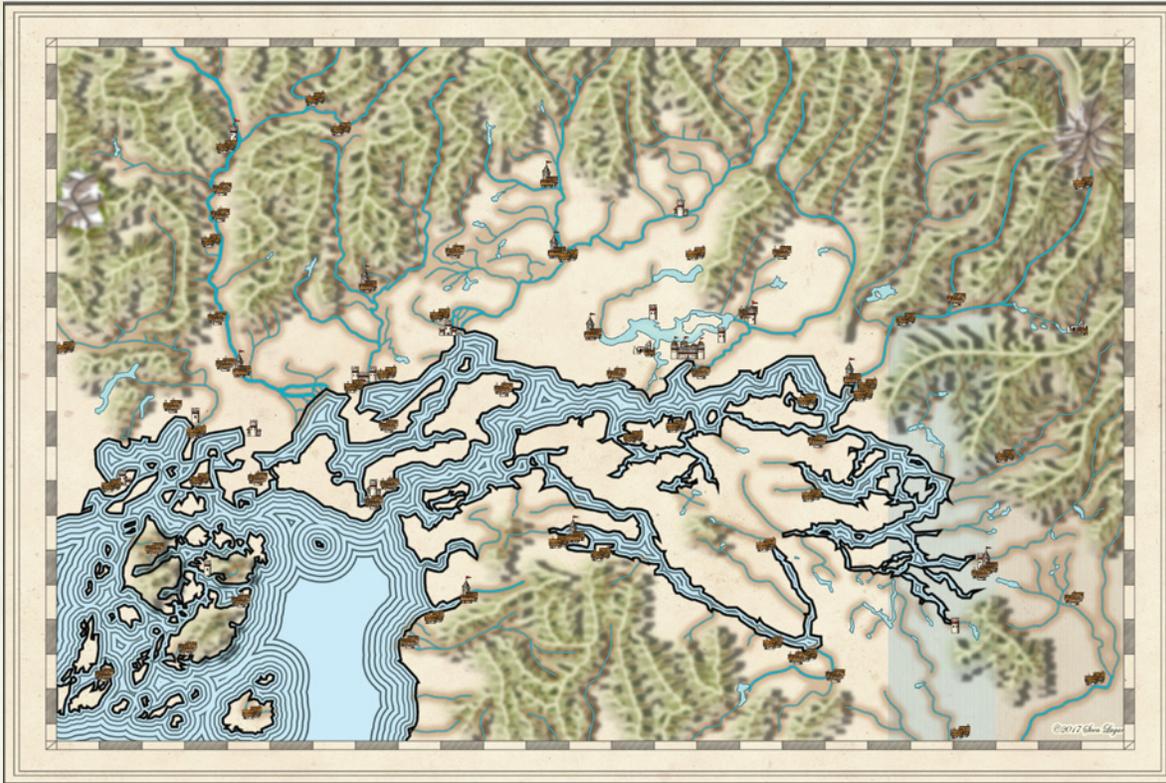


Inteligencia para identificar algún elemento de la aventura, lo más probable es que no conozca todas las respuestas. En lugar de especificarle al detalle los efectos mágicos identificados, los conjuros, los atributos de los monstruos y otras reglas, puedes ofrecerle explicaciones superficiales y dejar espacio para que descubra cómo funcionan las cosas al final. Quién sabe si no se llevará alguna sorpresa poco acorde con sus expectativas. Si decides restringir la información de esta manera, piensa en la posibilidad de proporcionar más detalles para recompensar las investigaciones que lleven a cabo de manera sobresaliente (pruebas que hayan superado la CD por 5 o 10).

—David N. Ross

UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE CUALQUIER NIVEL

A diferencia de la mayoría de las aventuras, esta se ha diseñado para introducir en los Mitos de Cthulhu a personajes de cualquier nivel. Aunque solamente se facilitan personajes pregenerados de nivel 1, incluimos directrices para ajustar la dificultad y adaptarla hasta para personajes de nivel 20. En cada apartado se indican con asteriscos los subapartados que varían a niveles superiores. Las explicaciones correspondientes figuran inmediatamente a continuación. En lo que respecta a las criaturas que se encontrarán, o bien (en un caso) en cuanto al tesoro, hay una caja con recomendaciones para escalar todos esos elementos a niveles más altos. Esta aventura está pensada para cuatro personajes jugadores. Si solamente cuentas con tres, considera que el grupo tiene un nivel menos a la hora de consultar las recomendaciones sobre partidas “a niveles superiores”. Si el grupo cuenta con más personajes, considera que tiene un nivel más por cada personaje por encima de cuatro. Se ha concebido como un desafío exigente, pero que no provocará una alta mortalidad entre los jugadores. Ahora bien, como siempre, es imposible tener en cuenta todas las circunstancias posibles de cada grupo.



TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace poco más de un siglo, por motivos que aún son un misterio, una porción de las Tierras del Sueño se incrustó en el Plano Material y se fusionó con su terreno, dando así lugar a una zona donde ambas realidades se tocan. Se trata de la región de Gnathowins, en la que nuevos habitantes oníricos conviven junto a los más veteranos. Diversas razas (gules de los Mitos, gnorri, gatos de las Tierras del Sueño y zoogs, entre otros) han peleado por ocupar un lugar en este paisaje tan variopinto. Al principio, Gnathowins fue escenario de choques y de una buena dosis de violencia, pero luego las cosas se calmaron hasta caer en una inquietante rutina.

Se trata de una región costera, en el litoral de la Bahía de Gnathowins, donde abundan los enclaves ocupados por criaturas y vestigios originarios de las Tierras del Sueño. Las criaturas que normalmente moran en las Tierras del Sueño conservan la capacidad de acceder a esa realidad paralela como cualquier otro ser onírico (consulta el capítulo 4 de Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen), pero no se sabe de ningún portal estable que comunique ambas realidades. Uno de los pasatiempos más populares entre los aventureros locales consiste precisamente en buscar formas de trasladarse hacia y desde las Tierras del Sueño, especialmente para los gnorri y los zoogs.

Gnathowins carece de un gobierno central fuerte y estable. Son tierras fronterizas, de población escasa y dispersa, sin demasiados recursos naturales de valor. Los magos y demás estudiosos de las artes ocultas han acudido desde lugares lejanos para investigar las conexiones interdimensionales que palpitan en la región, pero no han mostrado interés por asumir el gobierno. La mayor parte del trabajo administrativo recae en los consejos locales, agrupados para hacer frente a emergencias graves.

Los gatos de las Tierras del Sueño permanecen cerca de los humanos, actuando a menudo como aliados. Pocos conflictos estallan entre ambos grupos. Viven integrados voluntariamente en la sociedad humana o a su alrededor, libres para deambular a su antojo.

Por su lado, los gnorri generalmente guardan las distancias con respecto a los habitantes de tierra firme. Se concentran en un puñado de asentamientos independientes en las aguas de la Bahía de Gnathowins, aunque sí suelen enviar comerciantes y exploradores a tierra firme con regularidad y mantienen lazos diplomáticos.

En cuanto a los zoogs, su situación es similar. Se han recluso en los bosques, pero no rechazan a los mercaderes que los visitan, siempre y cuando no metan las narices allí donde no son bienvenidos. Aun estando desprovistos de autoridad, los consejos de los zoogs han actuado con discreción para acordar varios pactos de gran alcance con las demás razas principales que viven en Gnathowins.

Los gules de los Mitos suelen limitarse a comerciar en los márgenes de la sociedad de Gnathowins, tratando con quienes sienten indiferencia por el destino de los cadáveres, o con personas desesperadas por mantener a los propios gules alejados de sus difuntos más queridos. A pesar del rencor y el desprecio generalizados de los que son objeto, a veces los consejos invitan a gules para parlamentar. Suele ser en casos de emergencia, pues estos humanoides atesoran profundos conocimientos esotéricos. Un reducido número de gules ha recurrido a comprar legalmente los cadáveres que les sirven de alimento (adquiridos ante el lecho de muerte), con el fin de labrarse una endeble tolerancia.

Hace alrededor de un mes, un sacerdote de Chaugnar Faugn llamado Ubxolalog localizó un templo consagrado a su deidad en las Tierras del Sueño. Los gnorri que antaño cuidaban del santuario habían extraviado intencionadamente su ubicación. La confluencia interdimensional de las Tierras del Sueño y el Plano Material lo había depositado en el fondo de una antigua presa situada en el Plano Material. Con el fin de acceder al templo y eliminar un culto rival que veneraba al Signo Amarillo, el sacerdote engatusó a un equipo de gnorri, liderado por la célebre arquitecta Earogna, convenciéndolos para que derribasen los muros de la presa y la vaciaran.

A los pies de la presa estaba la villa de Somerrisk, que los gnorri creían evacuada. Pero estaban equivocados y algunos de



los habitantes perecieron. Los que se salvaron de la riada eran individuos con cierta sensibilidad psíquica, así como los vecinos a quienes estos lograron advertir. Ubxolalog y un grupo de aliados voladores capturaron a los supervivientes. Tras hacerse con los textos arcanos custodiados en el templo, con la fuerza de las criaturas secuestradas y los recursos materiales obtenidos, Ubxolalog puso en pie un espantoso artilugio pensado para canalizar el poder de Chaugnar Faugn y crear más secuaces. Ahora está construyendo un ejército, preparándose para la siguiente fase del plan: propiciar el retorno de Chaugnar Faugn a Gnathowins.

RESUMEN DE LA AVENTURA

El grupo acepta la misión de investigar las numerosas desapariciones, que cada vez son más frecuentes. Deberán comenzar por el pueblo labriega de Somerrisk. De camino, se toparán con criaturas que jamás antes habían visto, cuyos hábitos han sido perturbados por las inundaciones subterráneas.

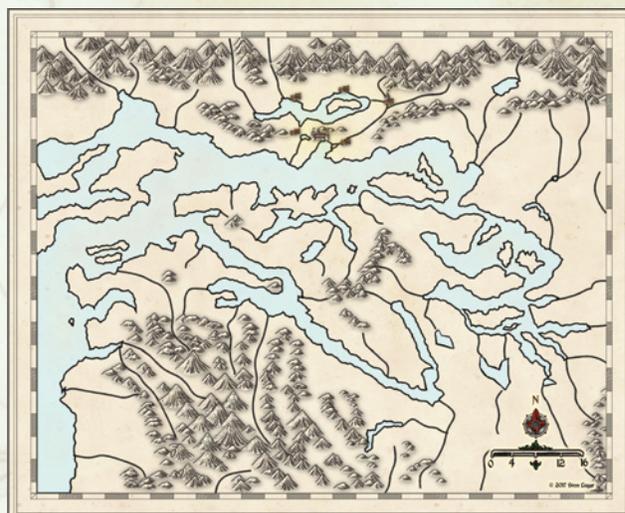
Al llegar a Somerrisk, el grupo descubrirá que ahora yace bajo las aguas. La mayoría de los residentes ha huido o desaparecido. Unos pocos se han transformado en muertos vivientes peligrosos. Entre estos últimos se cuenta una serie de sectarios convencidos de que los aventureros han acudido convocados por una secta rival, con el objetivo de eliminarlos definitivamente. Tras lidiar con los muertos vivientes, el grupo conocerá a un contacto: un gul de los Mitos que vive en la localidad, quien les contará que fueron los gnorri quienes minaron la presa de Igwenos y así desencadenaron la riada.

Si se les echa esto en cara, los gnorri se mostrarán perplejos. Estaban convencidos de que los habitantes de Somerrisk les habían dado permiso para derribar el dique de la presa. Pueden sugerirle al grupo que consulte a su contacto, la huraña alguacila de la zona, que permanece disfrazada y en secreto es un sanguinario agente de Ubxolalog. Intentará asesinar a los miembros del grupo, desvelando así su crueldad.

Poco después de revelarse la verdad sobre este agente, unos siervos de Ubxolalog raptarán al gul que sirve de contacto a los aventureros. Esos mismos monstruos intentarán capturar al grupo. Por último, los siervos que han dado caza a su aliado guiarán al grupo hasta la guarida de Ubxolalog, la Espiral del Escultor de Carnes, donde se enfrentarán a Ubxolalog. Si el grupo no actúa con rapidez suficiente para detener al malvado sectario, su contacto se habrá transformado en otro monstruo al servicio del enemigo. Cuando liquiden a Ubxolalog, tendrán que decidir qué destino depararles a los mutantes corrompidos supervivientes que este impío sacerdote ha creado.

A. HORNGATE

El grupo se reúne en la ciudad de Horngate para asistir a la reunión del Gran Consejo de Gnathowins, que solamente se convoca para abordar aquellas amenazas verdaderamente graves que se ciernan sobre la región. Las desapariciones se multiplican y son tantas que urge investigar de inmediato. Los consejeros prefieren encargar la misión a un grupo mixto, para prevenir el riesgo de ningunear o dar la apariencia de una conspiración contra aquellas facciones sin representación. Los líderes humanos temen que los zoogs estén cooperando con fuerzas desconocidas al abrigo de sus oscuros bosques. Los líderes zoogs están preocupados, pues opinan que los gnorri podrían ocultar alguna sorpresa bajo las aguas. Y los gules no inspiran más que desconfianza entre los demás. Si el grupo es de composición mixta, será más difícil que una facción oculte algo a las demás o que se actúe de forma desleal contra las facciones excluidas. Mientras el consejo se reúne para decidir cómo enfocar la investigación, el grupo tiene la orden de recabar información y conseguir suministros en Horngate. Tendrán



tiempo suficiente para que cualquier miembro que no hable la lengua de los gatos aprenda a comunicarse con sus nuevos compañeros felinos.

Los consejeros suponen que una banda de esclavistas ha raptado a las personas desaparecidas para trasladarlas en barco desde la Bahía de Gnathowins y sacarlas de la región. Sin embargo, no hay muchas pruebas que respalden su teoría. Una de las localidades, Somerrisk, se ha sumido en un silencio absoluto. Nadie en toda la región ha tenido nuevas de el pueblo en los últimos días. El consejo envía al grupo allí para que averigüe si el pueblo también está afectado por la ola de desapariciones. Si fuese el caso, deberán recopilar cuanta información puedan acerca de la amenaza y, si es posible, capturar o matar a los responsables.

Pistas. Los informes que manejan los consejeros incluyen estos datos:

- Un enclave formado por 11 zoogs que moraban en los ramajes ha desaparecido del Bosque de Zanazig, al sudeste de la Bahía de Gnathowins. Como la mayoría de sus congéneres, habían dispuesto docenas de trampas para detener a los intrusos indeseables, pero ni uno solo de esos dispositivos se activó ni fue desarmado.
- Una caravana de mercaderes humanos perdió a seis jinetes que marchaban rezagados. Sucedió cerca de la frontera nororiental de la Bahía de Gnathowins. Uno de los desaparecidos es el aprendiz de un famoso pintor que viajaba para reunirse con su maestro.
- Al este de la Bahía de Gnathowins, una caravana de gules perdió a sus tres batidores y a un mago que viajaba con ellos. El mago, llamado **Insmothen**, gozaba de fama en los círculos académicos por ser el autor de un controvertido tratado cuyo tema es el uso de las impresiones psíquicas obtenidas de los moribundos (todavía no fallecidos) para potenciar la efectividad de los conjuros de transmutación.
- Hace unas semanas, al sudeste de la Bahía de Gnathowins, una cuadrilla de constructores gnorri compuesta por seis individuos fue vista por última vez mientras marchaba en dirección al lago artificial de Igwenos. Nada se sabe de ellos desde entonces. Los encabezaba **Earogna**, una arquitecta muy sensible, una verdadera visionaria, cuyos servicios estaban muy cotizados en todo Gnathowins. Debían acudir junto a **Okzo**, dueño del Árbol Posada, un zoog de Horngate que los había contratado.
- **Silverclaw**, una gata dotada de talentos psíquicos que sirve como mensajera al consejo, desapareció mientras buscaba información sobre el pueblo de Somerrisk en las proximidades de la presa de Igwenos. No se han tenido noticias de esa población desde entonces.



El encuentro con Arnogula. Después de que el grupo hable con el consejo, la consejera gnorri, **Arnogula**, ordenará a su ayudante que los invite a reunirse con ella en privado. Los aguardará en la gran estancia que ocupa en La Concha Durmiente, una posada de muros de piedra y planta laberíntica que dispone de amplias estancias subterráneas medio inundadas por las aguas de un manantial natural, lo que garantiza el confort de los huéspedes gnorri. Allí les expondrá ciertos temores, que los demás consejeros han desestimado.

Arnogula se ha percatado de que, entre los habitantes desaparecidos en Gnathowins figuran muchos individuos caracterizados por su gran sensibilidad, incluidos artistas, pensadores y expertos en el uso de la magia. Por eso sospecha que estas personas han atraído la atención de algo antiguo y malévolo. Durante generaciones, los gnorri han ido relatando historias de un monstruo de fabulosos poderes, que moraba en las colinas y atraía a escultores y almas solitarias, sirviéndose de vanas promesas de poder, saberes ocultos e inmortalidad. En realidad, su meta era crear las herramientas precisas para alzar un ejército de esclavos, reforzados por la magia y ciegame obediencia. Se decía que las estatuas talladas a su semejanza se alimentaban de las víctimas y transformaban aquellos cadáveres en medio de atroces dolores. Los gnorri prohibieron pronunciar el nombre de aquel espanto y enviaron a sus ejércitos a vencer a la secta de crueles adoradores, aunque el coste fue pavoroso. Los siervos del mal fueron batidos y desperdigados, su templo fantasmagórico arrasado y su leyenda cayó en el olvido.

Desde que advirtió que las desapariciones se multiplicaban en regiones abruptas y solitarias como las que citan los relatos, Arnogula se propuso luchar contra el olvido y empezó a indagar, preguntando sobre la misteriosa entidad a los gnorri más ancianos. Ahora está convencida de que aquel horror ha regresado y que esperar, en lugar de actuar, sería una locura. En estos momentos, lo único que puede hacer es recomendar cautela y alerta al grupo mientras haga sus averiguaciones. Basándose en la información que ha aportado al grupo, si algún individuo (salvo los gnorri locales) supera una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 17 o de Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 13 desvelará que el nombre prohibido era, probablemente, el de Chaugnar Faugn.

Encuentro con Okzo*. Si el grupo pregunta por las potenciales víctimas de secuestros o por Earogna en concreto, superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13 les permitirá concertar una cita con Okzo, el zoog propietario del gigantesco Árbol Posada, que tiene muy buenos contactos. Contrató a Earogna para instalar paredes de piedra móviles en su establecimiento, cuyo objetivo sería confundir y atrapar a los huéspedes indeseables. Pero resulta que la arquitecta y su cuadrilla de gnorri se han retrasado; deberían haber llegado hace días. Desde luego, Okzo confiaba en su destreza profesional, pero también le han contado que esos constructores coquetean con técnicas de moral cuestionable, como la transmutación. Por eso le asalta la duda: ¿será un golpe de fortuna prescindir así de sus servicios? Si alguien le menciona los zoogs desaparecidos, Okzo confiesa que le preocupa un detalle, y es que ninguna de las trampas se activó. Ante la mera sugerencia de que tal vez los zoogs se marcharon por iniciativa propia o engañados por alguna treta, responderá en tono burlón, pues lo considera inconcebible.

Desarrollo*. Cuando finalicen los preparativos del grupo, el consejo les proporcionará monturas para viajar hasta el pueblo de Somerrisk (área B).

*** Desarrollo a niveles superiores:** Si el grupo tiene acceso a adivinaciones, el consejo les pedirá que utilicen los conjuros de *comuni3n*, *contactar con otro plano* o *adivinaci3n* para desentrañar la naturaleza de la amenaza. Las adivinaciones que se dirijan hacia la gata mensajera Silverclaw fracasarán, ya que está muerto. Las adivinaciones dirigidas a los demás individuos desaparecidos o al grupo de Earogna guiarán a los personajes hacia el área D3.

Las otras víctimas también se han convertido en monstruos, obligados a vigilar la zona por si los sectarios del Signo Amarillo se acercasen por esta vía para emprender un contraataque. Las *adivinaciones* sugieren que existe una influencia de los Primigenios, con presencia de criaturas servidoras activas en la regi3n. Pero no ofrecerán informaci3n concreta que conduzca al grupo a ningún otro lugar, salvo a la presa de Igwenos, situada en la parte alta de un valle, por encima del pueblo de Somerrisk.

B. VIAJE AL PUEBLO DE SOMERRISK

El trayecto del grupo hasta Somerrisk transcurre sin grandes sobresaltos. Se trata de un viaje de 65 millas, que se tarda dos días en recorrer con las monturas que les ha proporcionado el consejo a velocidad normal o rápida; o bien tres días a ritmo lento, también a caballo. Los miembros del grupo que superen una prueba de Sabiduría (Percepci3n) CD 18 notarán que por las noches las ramas de la espesura se agitan de forma extraña, pero nada más. Si el resultado de la prueba es de 25 o más, el personaje en cuesti3n vislumbrará una silueta alada recortada contra la luz de las estrellas, que desaparecerá más allá de las copas de los árboles de inmediato, sin dar tiempo a reconocerla o seguirla.

Salvo si optan por seguir una ruta repleta de desvíos y requiebros, los PJ tendrán el encuentro B1 ya en las cercanías del pueblo de Somerrisk.

A niveles superiores: Los grupos que puedan servirse de conjuros como el de *teletransporte* o similares para trasladarse a las proximidades del pueblo de Somerrisk se toparán directamente con el encuentro B1 a unas 5 millas de distancia del pueblo. Si los PJ emplean algún medio de viaje instantáneo más preciso para trasladarse hasta la propia villa, se saltarán el encuentro B1 y llegarán al encuentro C1. A discreci3n del DM, el encuentro B1 también se podrá aplazar para que tenga lugar mientras se viaja por tierra, entre otros encuentros.

BI. LA COSA EN EL CAMINO.

Ya caída la tarde del segundo día de viaje (cuando faltan unas 5 millas para llegar a Somerrisk), el grupo rodea un risco y se topa con una emboscada en plena acci3n. El cielo está muy encapotado, así que la luz diurna no supone ningún impedimento para las criaturas sensibles, pero hay suficiente iluminaci3n. La prueba de Sabiduría (Percepci3n) para oír el jaleo, que parece extrañamente atenuado, tiene CD 0. Así que los miembros del grupo no se percatarán de qué sucede hasta situarse a 10 pies de distancia por cada punto del resultado de la prueba de Sabiduría. Sobre el polvo del camino yacen tres gules de los Mitos recién muertos y una figura Diminuta, que resulta ser una gata. A ambos lados, los árboles se inclinan ominosos sobre el margen de la senda, que avanza rumbo al sudeste salvando una pendiente de 10 pies de alto y 10 pies de ancho. Al ascender, la rampa se considera terreno difícil y salvar su desnivel cuesta 20 pies de movimiento. Del otro lado, el camino enfila el rumbo noroeste con un descenso marcado, de 15 pies. Entrar en una casilla de pendiente pronunciada sin tropezar y caer derribado hasta la base de la cuesta exige superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 7 o Destreza (Acrobacias) CD 10. El personaje que falle la tirada caerá derribado y sufrirá 1d6 de daño por el coscorr3n.

Criaturas*. Un **ghast de los Mitos** está atacando a un **gug**. Los dos se pelean sobre los gules ya muertos. El gug ya ha liquidado antes a los gules, amos del ghash, y a otros ghashs que lo acompañan, pero está gravemente herido. Cuando el grupo se aproxima, el ghash remata al gug y se encara para abalanzarse sobre ellos. Como consecuencia del enfrentamiento con el gug, tiene un brazo roto, así que no puede atacar con las garras y su valor de desafío es de 1 (200 PX).



***Criaturas a niveles superiores:** Si el nivel promedio del grupo varía entre el 6 y el 10, los ghosts no darán muerte al gug, así que este monstruo también los agredirá mientras los ghosts atacan al enemigo que tengan más cerca en cada caso, incluido el propio gug. Si los ghosts le causan daño al gug, este centrará sus ataques en el enemigo que peores heridas le esté infligiendo. Si el grupo es de nivel 10 o más, habrá varios gugs; y si tiene un nivel promedio mínimo de 11, los gugs habrán liquidado previamente a todas las demás criaturas y atacarán a los PJ de inmediato. Si el grupo es de nivel 19 o superior, se enfrentará a larvas de dhole, inquietas por las alteraciones de la capa freática. Todas las demás criaturas habrán muerto antes.

Encuentros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo	Encuentro
2	2 ghosts heridos.
3	2 ghosts, uno de ellos herido.
4	4 ghosts, tres de ellos heridos.
5	4 ghosts, uno de ellos herido.
6	1 gug con 130 pg y 2 ghosts.
7	1 gug y 2 ghosts.
8	1 gug y 3 ghosts.
9	1 gug y 3 ghosts.
10	2 gugs con 130 pg y 2 ghosts heridos.
11	2 gugs.
12	3 gugs con 130 pg.
13	3 gugs con 130 pg.
14	3 gugs con 160 pg.
15	3 gugs con 160 pg.
16	3 gugs.
17	3 gugs.
18	4 gugs.
19	2 larvas de dhole.
20	2 larvas de dhole.

Terror a niveles superiores. Cualquiera que identifique a las larvas de dhole superando una prueba de Sabiduría (Yog-Sothothería) o Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 18, se percatará de que, si estas crías están aquí, el planeta entero corre un grave peligro. Se trata de un descubrimiento inquietante, algo muy importante, y todo personaje que no esté acostumbrado a afrontar peligros cósmicos de este calado tendrá que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o sumará tres niveles de terror, que se reducirán transcurridos 10 días.

Desarrollo*. Los agresores están empapados y chorrean agua, aunque no ha llovido en las últimas horas ni hay ningún río cerca. Seguir sus huellas (prueba de Sabiduría [Percepción o Supervivencia] CD 5) conduce a unas catacumbas cercanas en ruinas. Se trata de un lugar abandonado, trasplantado desde las Tierras del Sueño, e inundado hasta prácticamente el nivel de la superficie. Desde luego, es obvio que no se concibió como un aljibe. Una prueba de Inteligencia (Historia) CD 13 revelará que la inundación ha sucedido hace muy poco. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 18 o lanza el conjuro de *comunidad con la naturaleza*, deducirá que el nivel de la capa freática local ha subido de una forma drástica y muy veloz, a buen seguro como resultado de una riada ocurrida en las proximidades.

Allí hallarán también el cadáver de una gul, cuya elegante vestimenta y abalorios la identifican como la probable líder de la expedición. Aferra una carta en sus manos. La misiva describe un verdadero festín a base de carne de cadáveres (bien empapados,

eso sí), que aguarda cerca de la presa de Igwenos, así como de un lugar cómodo donde una comunidad de gules podría prosperar, aprovechando edificaciones vacías, abandonadas por gnorri y humanos. Un conjuro de *hablar con los muertos* también proporcionaría alguna pista acerca de los deliciosos muertos vivientes que la gul ansiaba cazar y devorar, así como el dato de que los gnorri asesinaron a los humanos y el temor que le infundían unos funestos murciélagos o monstruos alados que acechan cerca de las construcciones misteriosamente abandonadas. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) CD 13, recordará que la presa de Igwenos está formada por un dique de tierra compactada. Una rotura del dique bien podría ser la causa de una riada así.

***Desarrollo a niveles superiores.** Si el gug sobrevive al combate y los aventureros lo capturan y someten a interrogatorio mediante un conjuro de *dominar monstruo*, *don de lenguas*, u otra magia similar, descubrirán que emprendió su ataque animado por un presagio del malévolo primigenio al que sirve, Chaugnar Faugn. Su patrón le prometió que su poder volvería a imperar en la región.

Si hay una larva de dhole presente, leerle la mente revelará que hace poco una gran masa de agua superficial sufrió alteraciones y cambio de ubicación de repente. Como resultado, los túneles donde vivía se inundaron y la obligaron a salir a la superficie. No ha tenido contacto con ningún otro dhole desde que se trasladó aquí, procedente de las Tierras del Sueño, cuando se formó la región de Gnathowins, décadas atrás.

C. SOMERRISK LA SUMERGIDA

Al final de la segunda jornada de cabalgata desde Horngate, el grupo llega a la orilla de un lago completamente desconocido e inesperado, justo cuando el sol se oculta tras el horizonte. El lago se encuentra tan solo a una hora de camino más allá del área B1, aproximadamente. Lee el siguiente pasaje.

El camino se dirige en línea recta hacia las aguas lodosas de un lago, como si se tratase de la rampa de un embarcadero. Las riberas no están definidas con claridad. De hecho, la hierba parece adentrarse en el agua desde las orillas. Hacia el norte se alza imponente una cresta arbolada que arroja sombras fantasmagóricas. Aquí y allá brotan de las aguas pequeñas arboledas, como penachos. De los más alejados, tan solo asoman los extremos de las copas y las ramas superiores. Cerca de la orilla norte, un afilado capitel de piedra se yergue en medio de las aguas. Hacia el este, hileras de bancadas de madera descienden progresivamente siguiendo la falda de una colina, hasta llegar al borde del agua. Están orientadas hacia un escenario también de madera, que ahora se halla inundado.

Desde luego, los mapas que tiene el grupo indican que aquí no debería haber ningún lago. Superar bien una prueba de Inteligencia usando herramientas de navegante bien de Historia, ambas CD 10, proporcionará esa misma información. Si un miembro del grupo supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) o Inteligencia (Naturaleza) CD 10, deducirá por las plantas sumergidas que toda la zona lleva inundada menos de una semana. El lago es un accidente geográfico del todo nuevo. Será necesario superar una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 10 para reconocer el capitel como parte de un santuario local consagrado al sol. Estos templos suelen estar situados en los centros de las villas a lo largo y ancho de Gnathowins.

Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permitirá que los PJ descubran bajo las aguas muros de madera y tejados de paja destrozados por rocas caídas, a unos cientos de pies de distancia. Más allá se divisan un anfiteatro de piedra



gravemente dañado y un templo, también de piedra. Si el resultado es de 20 o más, se detectarán unas marcas de color amarillo repartidas por diversos edificios. Parecen colocadas intencionalmente y alineadas para conformar un signo que solamente puede verse como un todo desde varios cientos de pies de distancia. Superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 o Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 13 permitirá a un PJ reconocer vagamente el símbolo como algo asociado a una secta demente y a una obra de teatro prohibida. Si el resultado es superior a 18, el personaje lo identificará como el símbolo del Culto del Signo Amarillo, que sirve al Rey de Amarillo.

Terror: Cualquiera que identifique el Signo Amarillo u oiga mencionar el nombre del Rey de Amarillo, sabrá que aquí anida una maldad pavorosa. La persona que realice tal descubrimiento podría llamar la atención sobre un mal que amenaza al mundo entero. Tendrá que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15; de lo contrario, ganará un nivel de terror, que desaparecerá tras completar un descanso largo.

CI. EL ESCENARIO DEL CAMINO DEL SUR

Los muertos vivientes sectarios que antes gobernaban el pueblo de Somerrisk ahora merodean por el escenario erigido junto al camino del sur. Cerca de la orilla, hasta 15 pies lago adentro, la profundidad es escasa y permite a los PJ vadear por la zona, sin tener que nadar. Cuenta como terreno difícil, pero no acarrea penalizadores, como sí lo haría combatir bajo el agua.

Criaturas*. Un muerto viviente de los Mitos, concretamente un **cortesano del Signo Amarillo**, acecha en el agua, cerca del escenario teatral emplazado en pleno campo, donde la secta ensayaba cuando estaban vivos sus miembros. Si el nivel del grupo es superior a 1, habrá varios cortesanos. Si el grupo es de nivel 1, las escaramuzas que el muerto viviente haya librado contra los sirvientes de Chaugnar Faugn lo habrán obligado a agotar sus espacios de conjuros, así que no le quedará ninguno. Este cortesano y el resto de sus compañeros eran los nobles corruptos y decadentes que tiempo atrás regían el pueblo de Somerrisk. Bajo su tiranía,



los jornaleros estaban obligados a representar complejas obras de teatro, aunque para ello debiesen dejar de lado tareas vitales en la agricultura y la pesca. Adoraban en secreto al Rey de Amarillo y perecieron en la riada, pero más tarde se alzaron como aterradores muertos vivientes.

Si el grupo no actúa con sigilo, se levantarán para atacar a cualquiera que investigue en las aguas del lago, cuando se separe del grupo o se dé la vuelta para regresar. Superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 11 permitirá a un personaje pasar desapercibido.

Si el grupo se aproxima sigilosamente y la peor tirada de Destreza (Sigilo) es 13 como mínimo, verán a Xeruthak, la **gul de los Mitos**, en la orilla opuesta. Tiene agarrado a un grotesco e hinchado cadáver; lo saca del agua, se lo echa a la espalda y sube por la ribera. La perturbación de las aguas despierta a los muertos vivientes de los Mitos, quienes se percatarán automáticamente de la presencia del grupo de aventureros. Hagan lo que hagan estos últimos, Xeruthak escapará para ocultarse y vigilar escondida desde la ribera más alejada.

En cuanto detecten al grupo, los muertos vivientes comenzarán a vociferar, airados: “¡Ah, vosotros! ¡Siervos del Escultor de Carnes! No podréis matarnos otra vez, pues ahora el Rey de Amarillo entona una hermosa melodía, presagio de vuestra muerte”. Si un PJ supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 o de Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 13, identificará que “Escultor de Carnes” es un título que los gnorri asignan a Chaugnar Faugn, deidad a la que adora una secta rival de la del Rey de Amarillo. La misma tirada le permitirá recordar información suficiente para deducir que todo encaja con el horror de las zonas montañosas que mencionó la consejera Arnogula.

Durante el combate, los muertos vivientes lanzan loas al Rey de Amarillo, despotrican sobre la hermosa matanza que les espera a los aventureros y se lamentan a gritos porque sus desgraciadas víctimas no podrán admirar las exquisitas esculturas que erigirán con sus cadáveres. Pelearán desde el agua, ya que así contarán con cobertura media frente a los ataques desde la orilla, y lucharán hasta que caiga el último de ellos.

***Criaturas a niveles superiores:** Si el grupo tiene al menos nivel 2, uno de los muertos vivientes llevará una *flauta de las cloacas* y convocará a un **enjambre de ratas** para que se lance contra el grupo. La influencia que la variante *Signo Amarillo* ejerce sobre el área propiciará la llegada de las ratas al enjambre; acudirán de inmediato y saldrán del agua, rabiosas, como por arte de magia. El muerto viviente que porta la flauta no podrá tocarla bajo el agua.

Terror. Enfrentarse a los muertos vivientes supone un descubrimiento inquietante de importancia menor para cualquiera que nunca haya combatido contra esta clase de criaturas. Todos esos personajes deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o ganar 1 nivel de terror, que desaparecerá transcurrida 1 hora.

Tesoros*. Cada uno de los cortesanos del Signo Amarillo lleva encima joyas de oro de diseños eclécticos, por valor de 50 po. Uno de los muertos vivientes porta una copia parcial del texto de la obra de teatro *El Rey de Amarillo*, aunque está bastante deteriorada. El texto no sirve para desvelar secretos terroríficos como sería habitual, pero sí tiene un valor de 200 po para los coleccionistas de las ciencias ocultas. Los demás tesoros de valor que había en el pueblo han quedado arruinados por la inundación o sencillamente ya no están. Los sectarios de Chaugnar Faugn los habrán saqueado a conciencia.

***Tesoros a niveles superiores.** El mago inmortal y el brujo revivido llevan cada uno 15 ppt y llevan puesto un deslumbrante anillo con un diamante amarillo engarzado, cuyo valor es de 5.000 po. Si los aventureros encuentran ambos anillos, resultará evidente que son un par a juego. Si el grupo tienen un nivel promedio de 11 o más, uno de los muertos vivientes llevará encima una *diadema de*

intelecto y otro irá calzado con unas *botas aladas*. Todos los objetos mágicos que llevan los muertos vivientes son aprovechables.

Encuentros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo	Encuentro
2	1 cortesano del Signo Amarillo con espacios de conjuro de hasta nivel 2.
3	1 cortesano del Signo Amarillo.
4	2 cortesanos del Signo Amarillo con espacios de conjuro de hasta nivel 2.
5	2 cortesanos del Signo Amarillo, uno sin espacios de conjuro.
6	2 cortesanos del Signo Amarillo.
7	2 cortesanos del Signo Amarillo.
8	3 cortesanos del Signo Amarillo, uno sin espacios de conjuro.
9	3 cortesanos del Signo Amarillo, uno sin espacios de conjuro.
10	1 cortesano del Signo Amarillo con espacios de conjuro de hasta nivel 2 y 1 mago inmortal.
11	1 mago inmortal y 1 cortesano del Signo Amarillo.
12	1 mago inmortal y 2 cortesanos del Signo Amarillo.
13	1 mago inmortal y 2 cortesanos del Signo Amarillo.
14	1 mago inmortal y 2 cortesanos del Signo Amarillo.
15	1 mago inmortal y 3 cortesanos del Signo Amarillo.
16	1 brujo revivido y 2 cortesanos del Signo Amarillo.
17	1 brujo revivido y 3 cortesanos del Signo Amarillo.
18	1 brujo revivido y 5 cortesanos del Signo Amarillo.
19	1 brujo revivido, 1 mago inmortal y 3 cortesanos del Signo Amarillo.
20	1 brujo revivido, 1 mago inmortal y 5 cortesanos del Signo Amarillo.

Desarrollo. Una vez asegurada la zona y eliminado el peligro, es probable que el grupo opte por investigar el pueblo sumergido (área C2).

Cuando den muerte al último de los muertos vivientes, Xeruthak (la gul de los Mitos, que habrá avanzado rodeando el escenario), saltará desde su escondrijo para tratar de llevarse uno de los cadáveres de muertos vivientes. Es tímida y sabe que, a veces, los otros humanoides confunden a los gules con criminales o asesinos. Por eso proclamará de inmediato su inocencia, argumentando que los muertos vivientes aniquilados ya no les son útiles a nadie. A fin de cuentas, sus cadáveres se pudrirán, así que lo lógico es rescatarlos para alimentar a la pequeña banda de gules de la que forma parte. Preguntará a los miembros del grupo si trabajan para el Consejo. A no ser que la convengan de que esa no es su misión, se mostrará dispuesta y deseosa de ayudarles y causar una buena impresión.

Xeruthak ofrecerá de buen grado la siguiente información: desde que el grupo al que pertenece se asentó al noreste del pueblo,



la semana anterior, uno de los gules ha desaparecido. Les pedirá que examinen los lugares donde se han producido las desapariciones, ya que han demostrado ser capaces de luchar contra la amenaza de los muertos vivientes y derrotarlos. Admitirá que los habitantes desaparecidos podrían haber sido apresados por esclavistas si el grupo le sugiere esa posibilidad. Está ansiosa por agradecerles y siente una curiosidad irrefrenable por conocer las intenciones de los aventureros. Por eso los sigue y les sirve de guía, salvo si la agreden o ahuyentan de algún otro modo.

Si los aventureros le preguntan por la riada, Xeruthak les contará que un grupo de gnorri, encabezado por una arquitecta llamada Earogna, echó abajo el dique. Insistían en que los habitantes del pueblo les habían dado permiso. Earogna parecía confusa cuando se enteró de que todavía quedaban humanos en el valle que ocupaba el pueblo, ahora inundado. Estaba totalmente convencida de contar con su permiso. Xeruthak sabe dónde abrieron el dique los gnorri (ruinas del área D1) y accederá a llevar hasta allí al grupo como agradecimiento por haber liquidado a esos muertos vivientes tan peligrosos.

C2. INSPECCIÓN DE SOMERRISK

Examinar las ruinas dará al grupo otra oportunidad de descubrir un *Signo Amarillo*, tal y como se describe en el **área C**. Además, notarán que casi no hay cadáveres, a pesar de que el pueblo contaba con más de 100 habitantes.

En un campanario, por encima del nivel del agua, es posible encontrar un diario escrito por sectarios del Signo Amarillo. El campanario servía para contemplar las estrellas y rendir culto a la deidad solar local. El autor del diario dejó constancia de sus sospechas, cada vez más fundadas, luego certidumbres: temía que unas terribles entidades capaces de volar habían elegido el pueblo como blanco para raptar a individuos vulnerables. Las personas secuestradas compartían un rasgo común, una marcada sensibilidad psíquica que los sectarios adoradores del Signo Amarillo esperaban aprovechar para crear grandes obras de arte en honor del Rey de Amarillo. La coordinación de los raptos apuntaba a que los culpables eran miembros de una secta rival que venera a un primigenio o dios exterior. Probablemente un culto asociado con las Tierras del Sueño y su nexo con esta región, como los que veneran a Azathoth, Chaugnar Faugn o Gobogeg. Los sectarios del Signo Amarillo temían que la siniestra caza evolucionase hasta convertirse en ataques abiertos contra su hermandad. Según relata el texto, la alguacila de Igwenos y los capitanes de milicia se habían comportado de un modo muy extraño en los últimos tiempos. Se ocultaban siempre bajo pesadas capas, hablaban en voz baja y habían trasladado su base a una atalaya situada sobre la cresta que domina toda el pueblo. La rotura del dique de la presa confirma que la alguacila estaba involucrada en el asunto de algún modo.

Si el grupo no investiga el campanario, Xeruthak puede facilitarles los detalles más importantes de la información anterior. Resulta que una de sus últimas comidas fue precisamente el cadáver del autor, así que tiene fragmentos de recuerdos de estos sucesos. Poder confesar esos hechos tan inquietantes la alivia, aunque no entiende por qué representan un peligro inminente. Personalmente, lo más importante (y tranquilizador) es que esas facciones tan peligrosas están en conflicto, así que no tienen tiempo para prestarles atención a ella ni a sus congéneres.

Xeruthak esperará a que el grupo revise a fondo el pueblo y, si aceptan, después los guiará hasta el dique derrumbado (área C3). También podrán llegar allí siguiendo el curso de la corriente, río arriba.

C3. EL DIQUE DERRUMBADO

Seguir a Xeruthak o remontar el curso de la riada llevará al grupo al lugar donde se produjo la rotura de la presa. Hasta pocos días atrás, el dique contenía las aguas y protegía el valle de las

inundaciones. Se trata de un ancho dique de tierra compactada, que ahora presenta una amplia grieta que llega casi hasta su base. Por ese cauce, el agua fluye ahora libre sobre las rocas derruidas, formando una especie cascada petrificada.

Si cualquier PJ supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 13, reconocerá que el dique no se quebró por accidente, sino de forma intencionada. Probablemente con ayuda de la magia. Todo personaje que posea competencia con herramientas de albañil tendrá ventaja a la hora de efectuar la prueba. Si el resultado es de 15 o más, identificará en ello la mano de los gnorri. Si algún PJ supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 18, averiguará que la técnica concreta utilizada ha sido un potente efecto de *moldear la piedra*.

Desarrollo. Xeruthak conducirá al grupo hasta quienes vieron por última vez a su compañero desaparecido y/o hasta los gnorri responsables de la inundación (en ambos casos, en el área D1). Si el grupo acude sin guía, conseguirá rastrear las huellas que van desde la presa hasta el área D2 superando una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10.

D. LA PRESA VACÍA

El lago Igwenos es hoy mucho menos profundo de lo que era antes, ahora que sus aguas escapan por la brecha abierta en el dique. La bajada del nivel del agua revela un anillo de montículos fangosos de escasa altura, que antes parecían bancos de arena. La vegetación de las antiguas riberas del lago se ha marchitado y está moribunda, aunque es un fenómeno que se limita a las propias orillas. Al norte del camino que avanza hacia terrenos más elevados, más allá del dique, se encuentra una ruina gnorri (D1). Al este, hay un campamento de gules (D2). Más al este se alza una atalaya (D3). Al noreste, en el centro de los montículos, se halla un templo consagrado a Chaugnar Faugn (D5). Cada uno de esos lugares está a 1 milla de distancia del campamento de los gules. Amparados en los árboles agonizantes, acechan monstruos alados dispuestos a capturar criaturas mortales inteligentes o sensibles, que servirán para las maquinaciones de Ubxolag. Se trata de un grupo móvil y muy activo de noche, pero terminará por percatarse de la presencia de los miembros del grupo de aventureros e intentará atraparlos según se describe en el encuentro D4, después de que los aventureros exploren las zonas D1 y D3 o se disponga a abandonar el área.

DI. LAS RUINAS DE LOS GNORRI

Una banda de gnorri ha establecido su campamento en unas ruinas, 1 milla al norte del dique. Ocupan una depresión cóncava de unos 90 pies de anchura, rodeada por muros semiderruidos de piedra natural de superficies lisas, que brotan desde el suelo empujado hasta unos 13 pies de altura. La ruina cuenta con cinco entradas, todas ellas arcadas con vigas de madera y hueso entrelazados. Las habitaciones del recinto que los gnorri mantienen ocupadas están cubiertas en gran parte por paneles de glifos deteriorados y delicados frescos ahora deslucidos. Las ilustraciones representan a gnorri en poses dinámicas, construyendo sofisticadas estructuras y combatiendo contra monstruos deformes.

Si Xeruthak acompaña a los aventureros, les explicará que un gul desaparecido, de nombre Eruthos, fue visto por última vez cuando se aproximaba a esta zona en busca de alimentos y recursos. Un personaje podrá descubrir que las huellas del gul se desvanecen súbitamente si supera una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) CD 10. Da la impresión de que se hubiese teletransportado o echado a volar sin más. Si la tirada es de 15 o más, el personaje tendrá la seguridad de que sucedió exactamente lo segundo, a tenor de los sutiles cambios del relieve de las últimas huellas. Eruthos ha compartido el mismo destino que otros





humanos y gnorri de las proximidades, raptado por ángeles descarados de la noche u otros captores alados aún más peligrosos.

Los gnorri, liderados por la desaparecida arquitecta **Earogna** (constructora gnorri N) están investigando la arquitectura de unas antiguas ruinas gnorri. Earogna está al mando y procurará tomar de inmediato las riendas de cualquier conversación con los gnorri que están bajo sus órdenes. Si se les pregunta por qué se esfumaron, a qué se han dedicado o por qué no acudieron a la cita que tenían pendiente en Horngate, reaccionarán airados y con desprecio. Earogna replicará que ya habían enviado una misiva al respecto justificando su ausencia, por medio de una gata mensajera, Silverclaw. La descripción del felino encaja con la de la gata muerta del encuentro B1. Si el grupo menciona este hecho, Earogna entrará en detalles: los gnorri recibieron permiso de las autoridades locales para abrir el dique de la presa de Igwenos. Se lo comunicó la alguacila, tras hallar indicios de que las aguas fangosas escondían muestras muy importante de arquitectura ancestral de los gnorri. Earogna y el grupo abandonarán la zona cuando finalicen sus indagaciones.

Conversación con Earogna. En un principio, Earogna se mostrará indiferente hacia el grupo, salvo si este incluye a un constructor gnorri o un personaje que le cause buena impresión, superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano, Historia o Naturaleza) CD 15. Ni siquiera la presencia de gnorri machos o hembras sin más atributos le causará una impresión especial. Todo personaje que tenga competencia con herramientas de albañil tendrá ventaja para efectuar la prueba. En caso de éxito, Earogna mostrará una mejor predisposición hacia esos personajes.

Si el grupo logra entablar una relación amistosa con Earogna, los gnorri propondrán contratar al grupo para que explore unas ruinas más extensas, situadas en una zona más profunda del valle, ahora parcialmente desecado. Desde que uno de los gnorri se ausentó, supuestamente porque añoraba su hogar y se veía incapaz de soportar los rigores de la expedición, el resto de la banda se ha negado en redondo a abandonar el abrigo de estas ruinas por la noche o a acercarse más a lo que parece un templo. Si se les inquiera al respecto, los demás gnorri confesarán que sospechan que su compañero fue raptado o devorado por alguna bestia en plena noche. Así que no les apetece correr riesgos. Lo que más desean es marcharse de inmediato y hacerlo a plena luz del sol.

Si se les acusa de haber inundado el pueblo de Somerrisk, Earogna insistirá en que tenían permiso formal, otorgado por los habitantes del pueblo, que ansiaban cultivar los campos que quedarían liberados de las aguas. Para demostrarlo, mostrará un permiso firmado, escrito en un pergamino de cuero impermeable, con las iniciales de la alguacila (una tal Lanalyn Coriam) y les indicará a los aventureros que deben consultar la cuestión con ella en persona. Si cualquier aventurero supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13, confirmará que el documento es auténtico y válido. La atalaya de la alguacila se encuentra en la cresta que se alza al este del pueblo. Earogna les indicará cómo llegar hasta el Área D3, pasando por el campamento de los gules, situado en el Área D2.

Si los aventureros la culpan de haber masacrado a los habitantes del pueblo, Earogna replicará que todos aquellos que no evacuaron el pueblo fueron unos insensatos, y que alejarse a nado habría sido suficiente. En el fondo, los gnorri no comprenden en absoluto lo fácil que resulta para las criaturas que respiran aire ahogarse en un torrente desbocado. Si los aventureros los atacan, los gnorri se rendirán, convencidos de que no han hecho nada malo. Para explicarles la crueldad de sus actos de un modo que Earogna lo entienda de veras deberán superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza), Sabiduría (Medicina) o Carisma (Persuasión), todas CD 18; o bien una demostración muy precisa y un tanto macabra. Cualquiera de las dos opciones los sumirá en una profunda y sincera turbación (su nivel de terror subirá a 3 durante



1d10 días) y quedarán tan impactados que toda conversación será fútil. Se limitarán a repetir, abatidos, que no sabían nada. Mientras los gnorri permanezcan en ese estado, la CD de las pruebas de característica para interactuar con Earogna y el resto de su grupo se reducirá en 2.

Si los aventureros interrogan a los gnorri acerca de sus pesquisas, Earogna comentará que en esta estructura se emplearon técnicas jamás vistas para combinar hueso, madera y piedra en una construcción sorprendentemente resistente y flexible. También afirmará que en la construcción hay numerosas inscripciones pero, por desgracia, no podrá describirlas en detalle, ya que son ajenas a las sensibilidades de los gnorri. La mayoría de los pasajes inscritos son plegarias destinadas a advertir del peligro de un antiquísimo “monstruo de las colinas” y aplacar sus iras, bajo el nombre de “El Escultor de Carnes” o Chaugnar Faugn. Earogna no da ninguna importancia a los textos, pero si un personaje interesado supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 10, les leerá algunos fragmentos.

Desarrollo*. El grupo puede obtener mucha información de las runas de idioma aklo. Si los personajes no saben leer aklo y no consiguen convencer a Earogna de que les traduzca los signos, tendrán que superar una prueba de Inteligencia CD 15. La cercana “espiral del horror” está concebida para que Chaugnar Faugn prepare alimentos y siervos, que servirán a su vez de sustento a servidores de mayor importancia cuando logre traerlos desde algún mundo remoto de las Tierras del Sueño. Las runas retratan a los sirvientes de Chaugnar Faugn como humanos cuya silueta se ha deformado a semejanza de la deidad, con los tentáculos o la trompa dentada de su ídolo. Aquí aparece también una imagen estilizada del primigenio, rodeada de defensores gnorri mutados y con rasgos elefantinos, a su vez rodeados por guerreros gnorri hostiles que se apresuran a hacerles frente salvando los cadáveres de compañeros caídos.

Si un PJ supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 o Inteligencia (Investigación) CD 13, descubrirá una inscripción oculta tras un panel de hueso giratorio. La inscripción escondida



relata cómo erigieron la estructura los gnorri adoradores de Chaugnar Faugn. La cultivaron para que creciese a partir de la carne y los huesos de los enemigos del primigenio, empleando para ello magia arquitectónica de los gnorri mientras mantenían a las víctimas apesadas bajo los sillares destrozados de lo que antaño fueron sus murallas. Mostrarle la inscripción a Earogna permitirá que su actitud mejore un poco. El cambio de actitud perdurará incluso tras leer la inscripción, aunque esto también la alterará de forma notable.

***Desarrollo a niveles superiores.** Si el grupo de aventureros es de nivel 2 o superior, suma la mitad del nivel promedio del grupo a la CD para localizar la inscripción oculta.

D2. EL CAMPAMENTO DE LOS GULES

Si el grupo de aventureros acepta la guía de Xeruthak para partir en busca de la atalaya, o si han seguido las huellas desde el dique, el trayecto los llevará a través de la zona donde han acampado Xeruthak y los demás gules de los Mitos que forman su grupo. Se trata de un enclave en la antigua ribera del lago Igwenos, ahora empedregado. Cuenta con muelles de piedra tallada. Los gnorri construyeron las escasas edificaciones presentes a partir de madera y piedra modelada. Será suficiente con que un personaje supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 13 para identificar la mampostería como obra de los gnorri. Esta pequeña aldea fue en el pasado un asentamiento de pescadores humanos y gnorri, pero sus moradores se han volatilizado misteriosamente. Los gules suponen que se marcharon hace unas semanas, cuando la pesca desapareció al bajar el nivel de las aguas debido a los actos de los constructores gnorri.

Ahora el lugar sirve de campamento base para Xeruthak y los otros siete gules de los Mitos (de un total de nueve originalmente) que llegaron hace una semana. Si el grupo de aventureros demuestra un talante amistoso, algunos de los gules podrían preguntarles acerca de publicaciones recientes de diversos expertos de Horngate o se ofrecerán a comprar cadáveres de humanoides en el momento de su fallecimiento, sea cuando sea. Lo normal es que ofrezcan alrededor de 10 po por un zoog, 30 po por un humano o 60 po por una criatura más longeva.

Desarrollo. Si un PJ supera una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) CD 20, advertirá que las pisadas de los gnorri y los humanoides se detienen de repente en diversas ubicaciones, todas alrededor del asentamiento. Si el resultado de la prueba es 25 o más, unos sutiles detalles del relieve de las huellas apuntarán a que algo o alguien agarró y se llevó al individuo en cuestión desde el aire.

D3. LA ATALAYA DE LA ALGUACILA IMPOSTORA

Cuando el grupo decida investigar la torre situada sobre el risco elevado en las proximidades del campamento de los gules, tienen dos opciones: si llegan desde el sendero de los gules, se aproximarán desde el norte, por una ruta abierta y despejada. Pero si se dirigen a la atalaya desde el dique, se aproximarán por el oeste y encontrarán un tramo de maleza y matorrales sin senderos. Lee lo siguiente cuando estén a punto de llegar:

Ante vosotros se yergue una torre de madera bastante maltrecha, de unos 30 pies de alto y 20 de ancho. Una escalera desvencijada remonta por sus laterales hasta alcanzar una estrecha plataforma de suelo de madera, protegida por altas paredes. Está rodeada de maleza muy espesa por todos lados, a excepción de dos senderos que conducen a la base desde el oeste y desde el norte. Se alza al borde de un abrupto acantilado que domina el terreno circundante, con un desnivel de más de 100 pies respecto al valle boscoso que se abre a sus pies.

Las zonas de arbustos y maleza son terreno difícil y facilitan la tarea de ocultarse. El acantilado es escarpado y trepar por este exigirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Para remontarlo caminando se deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15. Si un personaje falla su intento, rodará 1d3 x 20 pies pendiente abajo y recibirá 1d6 de daño contundente por la caída. Quedará derribado, como es normal tras sufrir heridas por una caída. Para los personajes que se desplacen caminando, la zona del acantilado será terreno difícil.

La alguacila de Igwenos, Lanalyn Coriam, tiene la misión de resolver las disputas que surjan entre agricultores, ganaderos, pescadores y pueblerinos de los alrededores del lago Igwenos. Por desgracia para quienes debería proteger, bajo su aspecto humano, es en secreto una **tcho-tcho** que venera a Chaugnar Faugn. En las últimas semanas ha establecido su base en esta modesta atalaya, concebida para vigilar posibles incendios forestales. Y todo porque conocía de antemano cuál era el funesto destino del pueblo cercano.

Criaturas*. La alguacila y el capitán de su milicia tienen aspecto humano, pero, en realidad, son tcho-tcho. Si un PJ supera una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) CD 18 (o bien si tiene una puntuación pasiva que iguale o supere ese valor) percibirá la forma real, más allá del disfraz. Los personajes también podrán reconocer a los tcho-tcho si superan una prueba de Inteligencia (Historia) o Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 10. Superar una prueba de inteligencia (Conocimiento Arcano) o Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 15 permitirá reconocer los indicios y huellas que la magia de transmutación descontrolada ha dejado en sus miembros retorcidos, demasiado largos y con más articulaciones de lo normal. Debido a esas deformidades, intentan mantenerlos ocultos bajo ropajes holgados y capas. Cuando se les hable sobre la catástrofe ocasionada por la apertura del dique, fingirán sorpresa y afirmarán que los gnorri no se pusieron en contacto con ellos. Si un PJ supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13, descubrirá que mienten. Tendrá ventaja en la tirada si los PJ han visto el contrato y han verificado que es un documento auténtico. Los tcho-tcho actuarán para ocupar posiciones ventajosas mientras hablan y pasarán al ataque de inmediato, así que tomarán por sorpresa a cualquier personaje que falle la prueba de Sabiduría (Perspicacia). Las barandillas que protegen el tramo superior de la torre proporcionan cobertura media.

***Criaturas a niveles superiores:** Es posible cambiar la composición del grupo de falsos ayudantes de la alguacila, para incorporar mutantes exteriores que actúen haciéndose pasar por humanos. Suma la mitad del nivel promedio del grupo de aventureros al CD de las pruebas de característica. Si el nivel promedio del grupo es 11 o más, uno de los enemigos más peligrosos sacará una *figurita de poder maravilloso* en forma de pequeño elefante de mármol y la usará en el primer asalto de combate.

Encuentros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo

Nivel promedio del grupo	Encuentro
2	3 tcho-tcho.
3	5 tcho-tcho.
4	1 tcho-tcho y 2 batidores mutantes exteriores.
5	1 asesino okkator de los tcho-tcho y 4 tcho-tcho.
6	1 asesino okkator de los tcho-tcho, 1 batidor mutante exterior y 2 tcho-tcho
7	1 asesino okkator de los tcho-tcho y 2 batidores mutantes exteriores



8	2 asesinos okkator de los tcho-tcho y 2 tcho-tcho
9	2 asesinos okkator de los tcho-tcho y 2 tcho-tcho
10	2 asesinos okkator de los tcho-tcho y 5 tcho-tcho
11	1 asesino okkator de los tcho-tcho, 1 elefante de mármol y 3 batidores mutantes exteriores
12	2 asesinos okkator de los tcho-tcho, 1 elefante de mármol y 2 tcho-tcho
13	2 asesinos okkator de los tcho-tcho, 1 elefante de mármol y 5 tcho-tcho
14	3 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 elefante de mármol
15	4 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 elefante de mármol
16	4 asesinos okkator de los tcho-tcho, 1 elefante de mármol y 1 batidor mutante exterior
17	5 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 elefante de mármol
18	5 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 batidor mutante exterior
19	6 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 elefante de mármol
20	7 asesinos okkator de los tcho-tcho y 1 elefante de mármol

11-16	<i>Poción de curación superior, poción de veneno, útiles de envenenador y una figurita de poder maravilloso con forma de elefante, de mármol, dotada de una trompa con garras. Quien se sintoniza con la figurita adquiere el defecto “Me vuelvo imprudente cuando tengo la oportunidad de demostrar o incrementar mi fuerza”.</i>
17-20	<i>Poción de fuerza de gigante de las nubes, poción de sanación suprema y una figurita de poder maravilloso con forma de elefante, de mármol, dotada de una trompa con garras. Quien se sintoniza con la figurita adquiere el defecto “Me vuelvo imprudente cuando tengo la oportunidad de demostrar o incrementar mi fuerza”.</i>

Desarrollo. En el interior de la torre que sirve de atalaya reina la suciedad; hay restos de basura y manchas de sangre. El poco mobiliario que aún queda está amontonado en una esquina, marcado con las siluetas elefantinas que sirven como símbolos sagrados de Chaugnar Faugn.

Si los PJ capturan a alguno de los sectarios disfrazados, estos gritarán a los PJ con agresividad, apiadándose sarcásticamente de ellos, y anunciándoles que muy pronto descubrirán la gloria del Escultor de Carnes. Los captores alados se apresurarán a abalanzarse sobre cualquiera que se les aproxime (consulta el encuentro D4).

Tesoros*. Las armas y los objetos mágicos que portan los villanos se pueden recuperar y reutilizar. Además, cada tcho-tcho lleva encima 20 pp. Uno tiene además una *poción de curación* y otro, un *óculo de los tcho-tcho* (de tipo ojo de pez; consulta *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 128).

Tesoros a niveles superiores. Cada uno de los batidores mutantes exteriores porta 10 po. Los asesinos okkator llevan encima 40 po por cabeza. Si el grupo de aventureros es de nivel 5 o más, los villanos también portarán aquellos objetos que se indican en la tabla “tesoros a niveles superiores” para el nivel correspondiente.

Tesoros a niveles superiores	
Nivel promedio del grupo	Tesoro
5-10	<i>Óculo de los tcho-tcho</i> (ojo humano), <i>poción de curación mayor</i> , útiles de envenenador y una estatuilla de cuarzo que representa a un elefante con ojos y colmillos de platino, que vale 1.000 po.

D4. LOS CAPTORES ALADOS

Este encuentro puede suceder en cualquier lugar alrededor del lago de Igwenos, después de que el grupo haya visitado las ruinas de los gnorri y la atalaya. Si el grupo se pone a buscar el templo situado en el área D5, ocurrirá antes que lleguen hasta este, pues los enemigos voladores vigilan para detectar posibles intrusos. Evitarán atacar al grupo cuando estén protegidos por un techo o alguna cobertura similar (como sucede en las áreas D1 o D2) y preferirán caer sobre ellos de noche, salvo que el grupo no se exponga durante las horas de oscuridad. Si los aventureros deciden abandonar la región después de visitar la atalaya o las ruinas de los gnorri, los atacarán durante el camino de vuelta hacia Horngate.

Criaturas*. Si Xeruthak acompaña a los aventureros, dos **ángeles descarnados de la noche**, visiblemente heridos (les quedan 25 puntos de golpe) caerán sobre el grupo mientras sus intragantes se dedican a buscar pistas, están descansando o distraídos de alguna otra manera. Uno de los ángeles descarnados agarrará a Xeruthak durante el asalto de sorpresa (o durante el primer asalto de combate, si no ha habido sorpresa) y se alejará volando con ella. Si Xeruthak no está presente, tan solo aparecerá un ángel descarnado herido. Se enfrentará al resto del grupo, con la intención de incapacitarlos para poder raptarlos y llevárselos uno por uno. Estos captores alados lucharán hasta la muerte. Un ángel descarnado herido tiene un valor de desafío de 1 (200 PX).

***Criaturas a niveles superiores:** Uno o varios ángeles descarnados de la noche y otras criaturas (según indique la tabla “encuentros a niveles superiores”) intentarán capturar y secuestrar al grupo de aventureros en cuanto parezcan suficientemente vulnerables. Los captores alados no separarán al grupo, así que no echarán a volar hasta que sean capaces de transportar a todos los aventureros capturados. Mientras no lo consigan, lucharán a muerte.

Desarrollo. Si los aventureros rechazan a los captores, podrán seguir la dirección del secuestrador que ha raptado a Xeruthak, hasta encontrar el lugar donde se oculta. Si Xeruthak no los acompañaba, siempre pueden avanzar en la dirección desde la que llegaron los captores. Los separa del lugar 1 milla de distancia, que recorrerán en 14 minutos de trayecto si el grupo se mueve a ritmo rápido sin monturas (18 minutos a paso normal, 27 minutos a ritmo lento). El terreno está cubierto de rocas y fango, así que es imposible moverse más rápido salvo que se supere una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15. Todos los personajes que fallen esta prueba tendrán que desplazarse a paso normal. Los captores vuelan a una velocidad de 800 pies por minuto y tardan 7 minutos en llegar. Si se percatan de que los aventureros los persiguen y se acercan hasta 150 pies de distancia o menos, utilizan la acción



Correr para rehuir el combate. En caso de que los aventureros no emprendan la caza por iniciativa propia, los gules del campamento les recomendarán partir de inmediato tras los captores, pero ellos no saldrán, ya que temen no encontrar dónde protegerse de monstruos voladores.

Los personajes jugadores que hayan sido raptados por los captores alados serán llevados al templo. Si Xeruthak los acompañaba y fue raptada, llegarán poco después que ella.

De atrapar a un captor alado, los aventureros verán que la criatura luce el símbolo de Chaugnar Faugn y que en las garras tiene esquirolas de la piedra verdosa que los gules ya conocen, al haberla divisado mientras exploraban unas ruinas de color similar en el fondo del lago desecado. Los personajes también podrían reconocer ese tipo de piedra tan característica del lecho del lago si superan una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15.

Encuentros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo

Encuentro

2	1 ángel descarnado de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
3	2 ángeles descarnados de la noche (uno de ellos herido) y un tercero que se lleva a Xeruthak.
4	2 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
5	4 ángeles descarnados de la noche (tres de ellos heridos) y otro que se lleva a Xeruthak.
6	4 ángeles descarnados de la noche (uno de ellos herido) y otro que se lleva a Xeruthak.
7	5 ángeles descarnados de la noche (uno de ellos herido) y otro que se lleva a Xeruthak.
8	5 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
9	6 ángeles descarnados de la noche (uno de ellos herido) y otro que se lleva a Xeruthak.
10	6 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
11	7 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
12	9 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
13	10 ángeles descarnados de la noche (uno de ellos herido) y otro que se lleva a Xeruthak.
14	10 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
15	11 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
16	12 ángeles descarnados de la noche y otro que se lleva a Xeruthak.
17	6 shantaks y otro que se lleva a Xeruthak.
18	6 shantaks, un ángel descarnado de la noche y otro shantak que se lleva a Xeruthak.
19	6 shantaks, 2 ángeles descarnados de la noche y otro shantak que se lleva a Xeruthak.
20	7 shantaks y otro que se lleva a Xeruthak.

* Si Xeruthak no está presente, el captor que la raptaría tampoco está presente, sino que busca presas en otro lugar.

D5. LA ESPIRAL DEL ESCULTOR DE CARNES

En la cima de un montículo plano rodeado por colinas algo más altas se yergue una estructura edificada con sillares de piedra negruzca y vetas verdosas; tiene una forma vagamente espiral. Las paredes y los techos de las estancias interiores se apoyan en arcos de madera entrelazada con huesos, emplazados a intervalos regulares. El único espacio ocupado actualmente es la cámara central. Cuando el grupo de aventureros llegue allí, lee el siguiente pasaje:

Estáis ante una espaciosa cámara, de la que parten siete túneles que se abren a distancias irregulares a lo largo de los muros. Ante la boca de cada túnel hay unas arcadas cuya altura permite el paso de humanoides. Son como huesos que brotasen del suelo, de losas de una piedra grisácea con vetas verdosas. En la confluencia de los túneles se alza un altar esculpido en cristal resplandeciente, cuya silueta recuerda vagamente a un elefante rechoncho.

Tendidos sobre el altar yacen los cadáveres exangües de varios gnorri. Sus huesos y músculos están suturados, unidos para crear un espantoso motor que vibra y palpita. Al cargo del horrendo dispositivo está una especie de sapo monstruoso de piel gris, corpulento y sin ojos. En lugar de estos, en su rostro se agitan zarcillos que succionan y tantean el aire con un siniestro silbido. Hay un brillante diagrama en forma de espiral que cubre todo el suelo de la estancia, sincronizado con el zumbido que emana del motor; refulge cada vez con más intensidad.

Criaturas*. El templo se encuentra bajo el control de las víctimas que se han transformado más recientemente, dos **sátiros de los Mitos**. Estaban entretenidos adulando a su terrible señor ante el altar central hasta que han llegado los aventureros. Lucharán hasta la muerte.

Ubxolalog (una **bestia lunar**) está atendiendo el inmundito motor que le confiere una versión limitada de los perversos poderes de deformación y transformación de Chaugnar Faugn. El dispositivo requiere atención constante, de lo contrario, se arriesga a arruinar la magia que lo propulsa. La onda expansiva lo ha debilitado. No interrumpirá su trabajo con la máquina mientras alguno de sus secuaces siga en pie para defenderlo. Si mantiene la concentración en la máquina del ritual durante 1 minuto, elegirá como objetivo a una criatura y la atacará con las capacidades de maldición y alimentación de la influencia de Chaugnar Faugn (consulta *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 181). La única diferencia es que fatalidad innombrable tiene CD de salvación 15. Ubxolalog luchará hasta la muerte.

Si los secuaces voladores han raptado y trasladado a Xeruthak y el grupo llega antes de que transcurran 10 minutos desde el secuestro (siempre que el combate con los otros enemigos no los retrase más de 1 minuto), llegarán antes de que la gul se someta a la transformación. Podrán verla, con las extremidades deformadas por las fuerzas mágicas, retorciéndose presa de agudos dolores. Está encadenada en el centro de un complejo diagrama, que dibuja una estrella de siete puntas distorsionada. Presenciar esta transformación puede provocar terror; fíjate en lo que indicamos más adelante. Si la liberan (lo que cuesta una acción estándar), la fuerza se desvanecerá y dejará de hacerle efecto. Sufrirá náuseas y mareos durante 24 horas. Si ya es demasiado tarde, habrá adoptado los rasgos desfigurados de un sátiro de los Mitos (u otra criatura, a niveles superiores) y tan solo conservará retazos fragmentados de su anterior personalidad. Durante el segundo asalto de combate, una Xeruthak ya completamente transformada, se levantará sobre sus deformes pies y se unirá a la refriega para defender a su creador. Luchará hasta la muerte.



↑
N 5 pies



***Criaturas a niveles superiores:** Las criaturas mutadas por los ídolos de Chaugnar Faugn que tengan poder suficiente para suponer un desafío mortal para el grupo de aventureros estarán presentes y ayudarán a Ubxolalog. Si el grupo es de al menos nivel 5 y Xeruthak ha mutado, en lugar de un sátiro de los Mitos, se convertirá en una batidora mutante exterior. Si el grupo es de al menos nivel 4, Ubxolalog será un sacerdote lunar y se lanzará al combate de inmediato, sin dejar de atender a su inmundo dispositivo. Si el grupo es de al menos nivel 11, sustituye el motor por un ídolo de la influencia ancestral de Chaugnar Faugn en su primera fase, creado a partir de material biológico similar. A partir de nivel 14, opta por el avatar de la segunda fase de la influencia ancestral de Chaugnar Faugn. Ninguno de ellos requiere mantenimiento por parte de los sectarios. Si el grupo es de al menos nivel 17, Ubxolalog será un vasallo lunar. Si el grupo tiene al menos nivel 19 y Xeruthak muta, se transformará en un vástago de Chaugnar Faugn (en lugar de en un sátiro de los Mitos). Todos estos enemigos combatirán hasta la muerte.

Encuentros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo	Encuentro
2	3 sátiros de los Mitos, quizás Xeruthak (en forma de sátiro) y Ubxolalog (bestia lunar).
3	3 sátiros de los Mitos, quizás Xeruthak (en forma de sátiro) y Ubxolalog (bestia lunar).
4	7 sátiros de los Mitos, quizás Xeruthak (en forma de sátiro) y Ubxolalog (bestia lunar).
5	4 batidores mutantes exteriores, 3 sátiros de los Mitos, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
6	6 batidores mutantes exteriores, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
7	5 sátiros de los Mitos, 1 vástago de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
8	6 batidores mutantes exteriores, 1 vástago de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
9	8 batidores mutantes exteriores, 1 vástago de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
10	2 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
11	4 batidores mutantes exteriores, 2 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 1) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
12	4 batidores mutantes exteriores, 3 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 1) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
13	4 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 1) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
14	4 batidores mutantes exteriores, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).

15	10 batidores mutantes exteriores, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
16	4 batidores mutantes exteriores, 2 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (sacerdote lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
17	10 batidores mutantes exteriores, Ubxolalog (vasallo lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (batidora mutante exterior).
18	3 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vasallo lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (exploradora mutante exterior).
19	4 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vasallo lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (vástago de Chaugnar Faugn).
20	5 vástagos de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vasallo lunar), Chaugnar Faugn (fase 2) y quizás Xeruthak (vástago de Chaugnar Faugn).

Terror*. Descubrir el atroz destino de las víctimas supone un descubrimiento inquietante de gravedad moderada. Cada personaje tendrá que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15; de lo contrario, el nivel de terror que sufre aumentará dos grados. Desaparecerán cuando el personaje complete un descanso largo. Todo personaje que haya trabado amistad con Xeruthak, o que conociera a alguna de las víctimas desaparecidas, realizará la tirada con desventaja.

***Terror a niveles superiores.** Si Chaugnar Faugn está presente, todos los personajes deben efectuar también una tirada de salvación contra la CD de la fatalidad innombrable de su influencia. La criatura que falle la tirada subirá dos niveles de terror. El pavor se reducirá tras pasar 24 horas seguidas fuera del área afectada.

Desarrollo. El infernal dispositivo diseñado por Ubxolalog está ligado a él mismo. Si resulta muerto o algo lo separa de la máquina, esta explotará proyectando una mortífera nube de astillas de hueso. Toda criatura situada a 5 pies o menos del dispositivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirá 1d6 de daño perforante.

Si los aventureros acarrear los cadáveres de las criaturas mutadas hasta Horngate, algunos aún conservarán parte de sus rasgos originales, suficientes para identificarlos como algunos de los humanos y gules desaparecidos. En los secuaces malignos que capturen apenas quedarán vestigios de sus facciones anteriores y sus mentes no tendrán ya más propósito que contribuir a la gloria del Escultor de Carnes. Existen rituales arcanos y magia poderosa como los conjuros de *deseo* que podrían revertir los efectos de las mutaciones. Aquellas criaturas que hayan sufrido la transformación recientemente se podrán recuperar mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*.

Tesoros*. Ubxolalog porta escritos y objetos mágicos en una bolsa que lleva amarrada bajo su vientre. Tiene un *pergamino de conjuro de niebla de R'lyeh* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 110) y una copia del *Libro de Dzyan* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 135). Entre los componentes de la estatua hay minerales raros, que en conjunto tienen un valor de 200 po.

Tesoros a niveles superiores. Si el grupo de aventureros tiene nivel 5 o más, Ubxolalog también posee los objetos que se indican en la tabla de Tesoros a niveles superiores para el nivel correspondiente.



Tesoros a niveles superiores

Nivel promedio del grupo

Tesoro

5-10

Cabeza de latón (variante rara; *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 123) con la forma de la cabeza de una bestia lunar, suministros de alquimista, útiles de sanador, útiles de herborista, *pergamino de conjuro de boca secreta* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 95), *pergamino de conjuro de colmillos venenosos* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 97).

11-16

Llave de plata (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 126), suministros de alquimista, útiles de sanador, útiles de herborista, *pergamino de conjuro de maldición de la sangre ácida* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 107) y 5.000 po.

17-20

Cabeza de latón (variante legendaria, *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 123) con la forma de la cabeza de una bestia lunar, *pergamino de conjuro de polimorfar verdadero*, *pergamino de conjuro de semblanza de la puerta y la llave* (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 114), 10.000 ppt y 35.000 po.

limitado de un nivel de rareza apropiado. Puede ser un pergamino, una poción o un *collar de bolas de fuego*, según indique la tabla “recompensas a niveles superiores” para el nivel promedio del grupo.

Recompensas a niveles superiores

Nivel promedio del grupo

Recompensa

2-4

Un objeto mágico limitado común para cada uno.

5-10

Un objeto mágico limitado infrecuente para cada uno.

11-16

Un objeto mágico limitado raro para cada uno.

17-20

Un objeto mágico limitado muy raro para cada uno.

CONCLUSIÓN

Está claro que el templo se estaba utilizando para celebrar un ritual que transformaba y remodelaba los cuerpos de sus víctimas, inspirándose en alguna fuerza oscura. Superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 o Sabiduría (Yog-Sothothería) CD 13 permitirá identificar al culto consagrado a Chaugnar Faugn y originario de las Tierras del Sueño. Los aventureros habrán quebrado el pilar central de su poder y los habitantes de Gnathowins estarán ahora alerta ante futuras amenazas.

Aunque la opinión pública se muestra escéptica frente a las tremebundas historias que relatan lo sucedido, el grupo puede convencer al Consejo de que las víctimas de los secuestros se convirtieron en monstruos esclavizados. Para ello deberían presentarles al menos dos de los cadáveres menos alterados por las mutaciones, de modo que sea viable reconocer sus identidades previas.

El Consejo organizará un plan para continuar investigando estas terroríficas entidades, largo tiempo olvidadas. Recompensará a los miembros del grupo por sus servicios.

Salvo si los aventureros ocultan las pruebas que señalan la implicación de los gnorri o si superan una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 para mantener a raya a las turbas que se formarán, la población general acabará por cercar a Earogna, a quien culpan de las desapariciones causadas por la riada. En el mejor de los casos, expulsarán a la arquitecta y su grupo de Gnathowins, pero podrían llegar a agredirlos físicamente.

Recompensas*. Cada personaje recibirá 50 po como pago por sus servicios. Debes conceder a cada personaje 100 PX por completar la aventura y desvelar la naturaleza de la amenaza.

***Recompensas a niveles superiores.** Concede a cada personaje PX equivalentes a una cuarta parte de los PX por acabar con un monstruo cuyo nivel de desafío equivalga al nivel promedio del grupo. Por sus logros, cada personaje recibirá un objeto mágico

CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA

Si deseas proseguir la lucha contra los peligros que se han presentado en esta aventura, puedes vincular cualquiera de sus elementos a una amenaza aún mayor. La opción más directa consiste en que el grupo no tarde en descubrir que la secta de adoradores de Chaugnar Faugn ha diseminado más agentes mutantes y que ha proporcionado las instrucciones para construir el ídolo que ejerce esa maligna influencia a una o más células sectarias repartidas por los alrededores de la Bahía de Gnathowins. El poder de Chaugnar Faugn para moldear el físico de sus servidores le permite disfrazarlos para que se infiltren y causen estragos entre quienes se oponen a su maléfico resurgir hasta que sus enemigos le hagan frente y lo detengan.

Sin embargo, también hay otras amenazas al acecho. La influencia amnésica de las Tierras del Sueño ha debilitado el tejido de la realidad y Byatis (*Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, página 178) ha comenzado a desarrollar una influencia. Bien podría sumarse al peligro que ya supone Chaugnar Faugn u otras influencias aún más aterradoras. Varios gnorri estudiosos de las artes ocultas han comenzado a ofrecer sacrificios propiciatorios a Byatis. En secreto, porque temen las consecuencias que se desencadenarían si dan un paso en falso. Al mismo tiempo, la añoranza por regresar a las Tierras del Sueño atrae a algunos zoogs de manera inconsciente hacia la influencia de Byatis. Por eso han instalado sus trampas alrededor del cubil de esta funesta entidad, a modo de perímetro defensivo.

Los últimos acontecimientos podrían animar a gugs o dholes a salir y buscar presas en la superficie con la intención de devorarlas. Las extrañas criaturas organizadas por Chaugnar Faugn, incluidas horribles entidades como proto-shoggoths y asesinos okkator de los tcho-tcho podrían desligarse del culto oficial cuando el poder de este se desvanezca y optar por saciar sus apetitos monstruosos, fuera de control. Aún peor: algunas de las víctimas de Chaugnar Faugn más sensibles psíquicamente podrían atraer la atención de Dioses Exteriores como Yog-Sothoth y Nyarlathotep, o bien de Primigenios rivales como Cthulhu, ya que estos mutantes serían peones muy útiles y el influjo que Chaugnar Faugn ejerce sobre ellos se está desvaneciendo. Dichos Primigenios y Dioses Exteriores se posicionarán de forma vez más activa en la región de Gnathowins, caracterizada por el endeble estado de la realidad.

El Culto del Signo Amarillo prospera en las proximidades, trabajando en pos de obtener una copia intacta de la obra teatral *El Rey de Amarillo*. En última instancia, su objetivo es representar la obra prohibida y estrenarla en la ciudad de Horngate, bajo los auspicios de un Consejo imprudente, desesperado por ofrecer al pueblo alguna distracción que los alivie de su cada vez más terrorífica realidad.



PERSONAJES JUGADORES PREGENERADOS

Los siguientes personajes utilizan razas y trasfondos extraídos de *Los Mitos de Cthulhu* de Sandy Petersen.

GNARYAL

La reputación de Gnaryal le atribuye una dureza increíble, pues es el superviviente de un ataque esclavista: un grupo de hombres de Leng comandados por una bestia lunar llamada Ubxolalog. Hasta hace poco, este explorador ha trabajado como guía y protector de los mercaderes que recorrían las costas de la Bahía de Gnathowins, aunque no olvida sus ansias de venganza.

GNARYAL

Monstruosidad Grande (gnorri azul), explorador de nivel 1, superviviente de los Mitos, neutral buena

Clase de Armadura: 17 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 13

Dados de golpe: 1d10

Velocidad: 25 pies, nadar 35 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +3

Habilidades: Atletismo +4, Investigación +2, Medicina +4, Naturaleza +4, Percepción +4, Sigilo +3 (desventaja), Supervivencia +4

Herramientas: suministros de alquimista +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies (120 pies bajo el agua), Percepción pasiva 14

Idiomas: aklo, común, gato, gnorri, habla de las profundidades

Anfibio. Puedes respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Distribución de Extremidades. Puedes absorber o hacer brotar tus extremidades (brazos), aunque se trata de un proceso algo lento y doloroso. Solamente puedes emplear esta facultad una vez al día. Debes concentrarte durante 10 minutos para ajustar el número de brazos que desees, como para lanzar un conjuro. Si algo interrumpe tu concentración, tendrás que retomar el proceso de asignación de extremidades desde el principio, pero no perderás ningún uso diario de este atributo.

Dos brazos. Recibes un bonificador de +1 en las tiradas de daño cuando usas armas que dependen de la Fuerza.

Tres brazos. No recibes bonificadores ni penalizadores.

Cuatro brazos. No recibes ningún bonificador, pero sí un penalizador de -1 a las tiradas de salvación de Constitución.

Enemigo Predilecto (aberraciones). Has acumulado una notable experiencia tras observar, rastrear, dar caza e incluso dialogar con aberraciones. Eso te otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para seguirles el rastro, así como en las pruebas de Inteligencia que se requieran para recordar información sobre dichos seres.

Explorador Nato (costa). Estás muy familiarizado con el terreno costero y eres un experto en viajar y sobrevivir en estas regiones. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o Sabiduría que tenga relación con las costas, añadirás dos veces tu bonificador por competencia si estás usando una habilidad en la que eres competente.

Cuando viajes durante al menos una hora por terreno costero, obtienes los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no ralentiza el viaje de tu grupo.
- Tu grupo no puede perderse por causas no mágicas.
- Incluso aunque estés ocupado con otra actividad mientras viajas (como forrajear, orientarse o rastrear), permaneces atento al peligro.
- Si estás viajando en solitario, puedes moverte con sigilo a un ritmo de viaje normal.
- Cuando forrajeas, encuentras el doble de comida de lo normal.
- Cuando rastreas a otras criaturas, también descubres el número exacto de las mismas, sus tamaños y hace cuánto pasaron por la zona.

Fisiología Amorfa. Eres capaz de pasar por espacios de tan solo 5 pies de ancho sin tener que apretarte. Puedes comprimir tu anatomía para atravesar pasajes estrechos de hasta 2 pies de ancho. Además, la presión de las profundidades marinas no te causa ningún daño.

Fisicacia Fruto del Desespero (profundos, hombres de Leng y bestias lunares). Como superviviente de los Mitos, has adquirido una perspectiva muy útil para lidiar con entidades alienígenas. Conoces todas las vulnerabilidades, resistencias e inmunidades de los profundos, los hombres de Leng y las bestias lunares. Has presenciado cómo algunos profundos intentaban sobornar a los humanos que vivían cerca de sus asentamientos; sabes que los hombres de Leng van siempre a la caza de esclavos y que las bestias lunares temen ofender al primigenio o al dios exterior que veneran y adulan para obtener más poder. Detectas de forma automática los indicios de influencias antinaturales y las señales que delatan el paso de aberraciones, infernales y muertos vivientes, aunque no sabrás identificarlas salvo si se trata de la categoría de criaturas de cuyas garras escapaste para sobrevivir. También sabes reconocer los símbolos de los Primigenios y los Dioses Exteriores.

ACCIONES

Lanzaespinas larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

Propulsor lanzadardos. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

REACCIONES

Compresión orgánica. Puedes convertir un crítico recibido en un impacto normal. Después necesitarás completar un descanso corto o largo para recuperar la opción de usar esta reacción.

EQUIPO

Tienes un paquete de explorador, una linterna, aceite, un yesquero, un trofeo de un monstruo de los Mitos del cual escapaste o al que diste muerte, un juego de ropas de viaje, un cuchillo, una pluma para escritura gnorri, un diario de hojas de kelp y una bolsa pequeña con 15 po.





MOONCHASER

Moonchaser es un sanador que adora al sol. Este clérigo se especializó como alienista, ya que su talento natural lo dota de una gran empatía y le permite calmar y tratar a los afligidos por trastornos mentales. En los últimos meses, la guardia de la ciudad de Horngate le ha encargado múltiples tareas, recurriendo a sus conocimientos y perspicacia para valorar si ciertos crímenes han sido fruto de la locura o producto de una malicia consciente. Muchos casos parecen ocasionados por delirios, pero la semilla de la preocupación germinó en la mente de Moonchaser al conocer a tres criminales que no tenían ninguna relación entre sí pero achacaban sus arranques de violencia a visiones en las que un tentáculo o una serpiente los laceraba y les desgarraba las carnes. ¿No habrá quizás un atisbo de verdad tras todo ello?

MOONCHASER

Bestia Diminuta (gato de las Tierras del Sueño, terrícola), clérigo de nivel 1 adorador del sol, alienista, caótica neutral

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 9

Dados de golpe: 1d8

Velocidad: 40 pies, trepar 30 pies

FUEDES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +4

Habilidades: Historia +2, Investigación +2, Percepción +4, Perspicacia +4, Religión +2, Sigilo +5

Herramientas: útiles de herborista +2

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: gato, también entiende común y zoog, pero no es capaz de hablarlos

Ágil. En tu caso, la habilidad Atletismo está ligada siempre a la Destreza.

Contactos de Alienista. Gracias a tu profesión, dispones de calificaciones y contactos a los que plantear consultas sobre diversos sucesos anormales. Sabes dónde están o sabes cómo localizar sin dificultades manicomios, sanatorios, hospitales o templos que ofrezcan asesoramiento o servicios de curación en cualquier región donde existan, instituciones a las que acudir en busca de tratamiento para sanarte a ti mismo y a quienes te acompañen. El tratamiento se administra de forma rápida, con discreción y con un descuento de al menos la mitad del precio habitual, aunque tal vez no sea suficiente para paliar traumas graves. Además, cuando no recuerdas ni logres averiguar información relacionada con eventos inexplicables y entidades de los Mitos, generalmente sí conocerás a un antiguo paciente, otro colega de tu misma profesión o una institución que posean pistas relevantes, aunque se trate de información incompleta.

Discípulo de la Vida. Cuando emplees un conjuro de nivel 0 más para hacer recuperar puntos de golpe a una criatura, dicha criatura recuperará 2 + el nivel del conjuro puntos de golpe adicionales.

Equipo para Gatos. Existen ciertas limitaciones sobre el tipo de equipo y objetos mágicos que puedes usar. Dado que careces de manos, no podrás emplear objetos que las requieran (como escudos o armas fabricados específicamente para humanoides). Sí puedes sostener objetos en la boca con la precisión necesaria para apuntar una varita o acarrear un objeto de tamaño diminuto. Puedes vestir

armaduras, siempre y cuando se hayan adaptado para adecuarlas a tu forma felina. Puedes ponerte y utilizar anillos, cinturones, gafas, guantes, botas, brazales, amuletos, capas y objetos similares de naturaleza mágica, los cuales por sus propias cualidades sobrenaturales se ajusten a tu tamaño y silueta cuando te sintonizas con ellos (o cuando te los pones, si es que no requieren sintonización). A menudo, los gatos lanzadores de conjuros crean variantes de objetos mágicos normales diseñados en forma de pendientes que podrás llevar puestos. Aunque en condiciones normales la palabra de activación pertenezca a otro idioma, puedes pronunciarla en la lengua de los gatos para activar sus propiedades. Además, puedes hablar en tu idioma aunque estés portando algo en la boca.

Lanzamiento de Conjuros. Eres un lanzador de conjuros de nivel 1. Tu aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Para lanzar un conjuro, debes gastar un espacio de conjuro, salvo si lo ejecutas como ritual. Cuando concluyes un descanso largo, recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado. Si un conjuro que has preparado tiene la etiqueta de ritual, puedes lanzarlo de esa forma.

Puedes cambiar la lista de tres conjuros de la lista de clérigo que tienes preparados tras concluir un descanso largo. Preparar una lista nueva de conjuros de clérigo exige dedicar tiempo a orar y meditar: al menos 1 minuto por cada nivel de conjuro y por cada conjuro de la lista. Conoces los siguientes trucos y tienes preparados estos conjuros:

Trucos (a voluntad): *guía, llama sagrada, luz, piedad con los moribundos*

Nivel 1 (2 espacios): *bendición*, curar heridas*, saeta guía, protección contra el bien y el mal*

*Estos conjuros de dominio siempre están preparados y no se incluyen al contar el número de ellos que tienes preparados.

Lanzamiento de Conjuros Gatuno. Si es necesario agregar componentes somáticos para lanzar conjuros, lo harás con la cola y los bigotes. Para los componentes verbales, te ayudarás con los sonidos corrientes que puede emitir cualquier gato. Si algún hechizo requiere un componente material, lo puedes sostener entre los dientes, ya que esto no interfiere con tu capacidad para pronunciar los componentes verbales. Asimismo, podrás utilizar cualquier otro componente (o tu símbolo sagrado) en un radio de 5 pies, siempre y cuando no lo porte una criatura decidida a impedir que lo utilices.

Nueve Vidas. Cuando mueres, tu mente y tu conciencia retoman con ánimo reflexivo a su forma onírica, generando para ello un nuevo cuerpo onírico si es preciso. A continuación, deberás pasar 1d3 días descansando en las Tierras del Sueño y después podrás regresar al mundo de la vigilia.

Puedes revivir de esta manera hasta en ocho ocasiones, lo que te otorga un total de nueve vidas. Las resurrecciones que experimente por otras vías (como un conjuro de *alzar a los muertos* u otra clase de magia poderosa) no se contabilizarán de cara a este límite.

Olfato Agudo. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el sentido del olfato.

Visión con Poca Luz. Puedes ver en condiciones de luz tenue hasta 60 pies como si hubiese una luz brillante.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1+3) de daño perforante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (2+3) de daño cortante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

REACCIONES

Caer de pie. Cuando caigas, puedes dedicar tu reacción para enderezar la postura antes de aterrizar. Si caes menos de 60 pies, el daño sufrido se reduce en 1d6. Si te precipitas 60 pies o más, habrás tenido tiempo para maniobrar y relajar los músculos, así que anula todo el daño originado por la caída más allá de los 10 primeros pies (sufriendo por tanto un total de 1d6 de daño contundente). Aunque una caída te cause lesiones, aterrizarás sobre las patas correctamente si superas una tiradas de salvación de Destreza CD 10.

EQUIPO

Un amigo transporta tu símbolo sagrado, un paquete de sacerdote, una carta que certifica tus conocimientos y experiencia ante las autoridades, notas sobre las pistas crípticas relacionadas con el comportamiento de los sectarios o las víctimas de entidades de los Mitos que has estudiado, unas esposas, una pluma para escribir, una botella de tinta, papel y una bolsa para el cinturón que contiene 90 po.



NEMARUK

Nemaruk se ha convertido en mago y artista profesional con el ánimo de comprender mejor las extrañas enseñanzas aprendidas al comerse el cadáver de un artista visionario bastante desconocido. En los últimos tiempos, aquellas impresiones han regresado a su mente una y otra vez, en forma de pesadillas cada vez más nítidas, siempre con la amenazante aparición de una serpiente, la trompa y los colmillos de un elefante o un tentáculo.

NEMARUK

Monstruosidad Mediana (gul criado por gules), mago de nivel 1, visionario, caótica neutral

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 8

Dados de golpe: 1d6

Velocidad: 30 pies, excavar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +5, Car +3; -1 en las tiradas de salvación contra *confusión*, demencia y locura

Habilidades: Historia +5, Investigación +5, Percepción +3, Sigilo +3, Yog-Sothothería +3

Herramientas: suministros de calígrafo +3, lira +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, gul, entiende el habla gatuna de Moonchaser

Festín Psíquico. Puedes alimentarte durante 1 minuto del cadáver de un humanoide o una monstruosidad que aún tenga carne y lleve al menos 24 horas muerto para absorber parte de los fragmentos de recuerdos y conocimientos que esa criatura poseyó en vida. Esto añadirá un bonificador de +1 a una habilidad que elijas de entre aquellas en las que fuese competente la criatura. El bonificador se acumula a tu bonificador por competencia si ya tienes uno para esa misma habilidad. Un cadáver tan solo te otorga un bonificador.

Queda a discreción del DM decidir si un cadáver especialmente viejo puede otorgar un bonificador mayor o bonificadores a más de una habilidad. Puedes acumular hasta tres bonificadores distintos. Si utilizas este atributo tras alcanzar el número máximo de bonificadores, debes olvidar uno de los que hayas adquirido previamente para sustituirlo por el bonificador que aporte el nuevo cadáver que consumas.

Habituado a la Enfermedad. Eres inmune a las enfermedades no mágicas y tienes ventaja en las tiradas de salvación contra dolencias mágicas.

Lanzamiento de Conjuros. Eres un lanzador de conjuros de nivel 1. Tu aptitud mágica es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Para lanzar un conjuro, debes gastar un espacio de conjuro, salvo si lo ejecutas como ritual. Cuando concluyes un descanso largo, recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado. Puedes lanzar como rituales todos los conjuros de tu libro de conjuros que contengan esa etiqueta.

Puedes cambiar la lista de tres conjuros que tienes preparados de tu libro de conjuros tras concluir un descanso largo. Preparar una lista nueva de conjuros exige dedicar tiempo a estudiar el libro de conjuros: al menos 1 minuto por cada nivel de conjuro y por cada conjuro de la lista. Conoces los siguientes trucos y tienes preparados estos conjuros:

Trucos (a voluntad): agarre electrizante, rayo de escarcha, reparar

Nivel 1 (2 espacios): armadura de mago, manos ardientes, rociada de color

Olfato Carroñero. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olor para detectar o reconocer cadáveres, restos en descomposición, carne y muertos vivientes.

Parásito. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) para localizar objetos ocultos entre escombros, desperdicios o maleza, enterrados u escondidos de alguna otra forma.

Sensibilidad a lo Sobrenatural. Tu arte visionario es una manifestación de la fina sensibilidad que tienes para percibir los fenómenos sobrenaturales. Sabes reconocer automáticamente cuándo una obra de arte o una declaración han sido motivados por el contacto con los Mitos. Cuando las fuerzas de los Mitos están activas, experimentas sueños oscuros, de mal agüero, que te aportan indicios que te aproximarán a esas fuerzas si decides tirar del hilo. También te embarga una sensación extraña cuando percibes pruebas de que una criatura u objeto han estado en contacto directo o cerca de un monstruo o una influencia ancestral de los Mitos... a pesar de que no puedas identificar conscientemente esa evidencia como lo que realmente es. Esa sensación tampoco te desvela cuál es la prueba ni cómo ha sucedido el contacto. Además de todo esto, puedes crear una obra de arte que se basa en tus sueños o sensaciones de contacto con los Mitos. Dicha obra te ayudará a comprender su significado. Normalmente, será necesario dedicar al menos 8 horas de trabajo y meditación. Tras un día de descanso, podrás ponerla a la venta entre los contactos que hayas hecho. Salvo que la entidad o monstruo de los Mitos que inspiró esa pesadilla o sensación sea excepcionalmente ignota, al menos uno de dichos contactos reconocerá su huella en la obra, lo suficiente para facilitarte información general sobre el tema o sugerirte que consultes cierta biblioteca o acudas a cierto experto para recabar más información. Asimismo, si dedicas un descanso largo a meditar sobre la obra, podrás repetir una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Yog-Sothothería) que hayas fallado anteriormente, para comprender las pistas que te proporciona tu Sensibilidad a lo sobrenatural. Para volver a emplear este y repetir otra prueba de característica tendrás que esperar 10 días.

Yog-Sothothería. Puedes utilizar esta habilidad para recordar información sobre monstruos, sectas y magia de los Mitos.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 1d4 + 1 de daño perforante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 1d4 + 1 de daño cortante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance +3 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

EQUIPO

Cuentas con un saquito de componentes, un paquete de erudito, un libro de conjuros (que contiene los conjuros que tienes preparados, además de *detectar magia*, *entender idiomas* y *proyector mágico*), un juego de suministros de calígrafo, una obra de arte inquietante que no recuerdas haber creado, una carta u otro texto con rumores ominosos o leyendas tenebrosas relacionados con ese estilo artístico, una pluma de escribir, una botella de tinta, 10 hojas de papel, un juego de ropas comunes y una bolsa para el cinturón con 5 po.



SENDAIN

Sendain se lo pasa en grande gastándoles pesadas jugarretas a las criaturas de talla mediana. Le gustan especialmente las bromas que implican trampas tremendamente sofisticadas, aunque en el fondo inofensivas. A pesar de su turbia reputación, debida a delitos cometidos en el pasado con motivo de las deudas contraídas con un propietario de un teatro con fama criminal (hoy encarcelado por haber asesinado a un rival), este bardo también ha demostrado ser un agente muy capaz (aunque no siempre fiable) de castigar a quienes se atreven a incumplir los términos de contratos firmados con zoogs.

SENDAIN

Humanoide pequeño (zoog), bardo de nivel 1, ex sectario de los Mitos, caótico neutral

Clase de armadura: 14 (armadura de piel)

Puntos de golpe: 9

Dados de golpe: 1d8

Velocidad: 25 pies, excavar 10 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Car +4; -1 en las tiradas de salvación contra *confusión*, *demencia* y *locura*

Habilidades: Engaño +2, Interpretación +4, Percepción +3, Perspicacia +3, Persuasión +4, Yog-Sothothería +3

Herramientas: flauta +4, herramientas de ladrón +5, laúd +4, tambor +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, jerga de los ladrones, zoog, entiende el habla gatu-na de Moonchaser

Bolsas Marsupiales. Tienes dos pequeñas bolsas marsupiales, suficientemente amplias para guardar un objeto del tamaño de la palma de la mano. Como acción adicional, puedes emplear la acción Usar un objeto para extraer de esas bolsas algún artículo con la ayuda de la cola o los tentáculos faciales.

Cola Prensil. Tu cola es muy larga y te sirve para transportar objetos con la misma habilidad que un brazo, pero es imposible utilizarla para esgrimir armas o portar un escudo. Sí puedes manipular objetos con destreza suficiente como para usar una herramienta de manera eficaz.

Cultura Trampera. Siempre tiendas una trampa usando herramientas de artesano o intentes desarmarla con herramientas de ladrón, se considera eres competente con dichas herramientas. Cada vez que hagas una tirada de salvación contra una trampa, se considerará que tienes competencia en dicha tirada.

Inspiración Bárδικa (2/Descanso largo). Como acción adicional, puedes conceder a un aliado que pueda oírte 1d8 si todavía no tiene uno. Una sola vez, durante los 12 minutos siguientes, el objetivo puede lanzar el dado después de efectuar una prueba de características, un ataque o una tirada de salvación, pero debe hacerlo antes de que el DM indique si ha obtenido un éxito o ha fallado. El resultado del dado lanzado se añade al total.

Lanzamiento de Conjuros. Eres un lanzador de conjuros de nivel 1. Tu aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Para lanzar un conjuro, debes gastar

un espacio. Cuando concluyes un descanso largo, recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado.

Conoces los siguientes trucos y tienes preparados estos conjuros:

Trucos (a voluntad): *burla dañina*, *ilusión menor*, *impacto certero*

Nivel 1 (2 espacios): *dormir*, *ola atronadora*, *palabra de curación*, *risa horrible*

Revelación. Como antiguo sectario de los Mitos, has deducido un secreto ajeno a la experiencia humanoide normal antes de que la secta procediese a tu iniciación formal: sabes que el Signo Amarillo actúa para permitir y afianzar la presencia en este mundo de una entidad conocida como el Rey de Amarillo. Se trata de una influencia que se propaga como un cáncer psíquico y provoca que cualquier criatura que se sumerja en su conocimiento o presente una psique demasiado sensible acabe razonado según una lógica inhumana. Quienes van demasiado lejos acaban transformándose en monstruos inasequibles a la muerte, resistentes a las armas no mágicas. Las actividades que esta secta desarrollaba en Horngate se interrumpieron cuando entregaste al líder del grupo a las autoridades, acusado de asesinato. Sus intereses parecían girar en torno a la captación de personas especialmente sensibles, que curiosamente abundan en el entorno del lago de Igwenos.

Tentáculos Faciales. Los tentáculos faciales te permiten sostener y manipular un objeto del tamaño de la palma de la mano, como una moneda, una joya o incluso una varita. Te resulta imposible esgrimir con ellos armas con ellos, salvo que se trate de una cerbatana o similar.

Velocidad. Puedes excavar túneles a través de arena, tierra, barro o hielo. Ahora bien, no dejarás el túnel abierto a tu espalda, salvo si se trata de material especialmente estable. Si optas por avanzar sin dejar un túnel tras de ti, mientras excavas debes contener la respiración. Todas tus extremidades terminan en manos concebidas para trepar, más que para caminar, así que deberás emplear al menos tres de esas extremidades al mismo tiempo para caminar o escalar si quieres hacerlo a la máxima velocidad. Si eliges caminar o trepar ayudándote solamente de dos manos, la velocidad se reducirá a 15 pies. No puedes caminar con las manos y sostener objetos al mismo tiempo, pero sí sabes pasarte un objeto de los tentáculos faciales a la cola o a las manos sin que ello suponga una acción, o también aprovechar tu interacción libre con un objeto durante el turno. Puedes llevar puestos guantes o botas en cualquiera de las manos.

Yog-Sothothería. Puedes utilizar esta habilidad para recordar información sobre monstruos, sectas y magia de los Mitos.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d4 + 3 de daño perforante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d8 + 3 de daño perforante.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante. Puedes utilizar esta arma en combate con dos armas.

EQUIPO

Tienes un paquete de artista, un símbolo impío (de tu iniciación), vestiduras rituales, un juego de ropas de viaje, un texto que contiene detalles sobre los poderes y los objetivos de las criaturas a las que serviste antaño, 5 varitas de incienso, un yesquero y una bolsa para el cinturón con 50 po.





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" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 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, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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

END OF LICENSE