

EL SEÑOR DE LA FORTALEZA CAÍDA

Escrita por Rob McCreary, artista de la portada Tyler Walpole, cartografía de Jared Blando, traducción de Luis F. Tadevs.

*Esta es una traducción no oficial de la aventura “**Master of the Fallen Fortress**” escrita por Rob McCreary para Pathfinder RPG y que fue distribuida de forma gratuita a través de la web paizo.com como regalo para conmemorar el FREE RPG DAY del año 2010. Este módulo está diseñado para cuatro personajes de nivel 1. No soy traductor profesional así que sed clementes con aquellos errores que haya podido cometer. No poseo derechos sobre esta publicación (ni texto ni imágenes). Para poder dirigir este módulo necesitarás los libros Pathfinder RPG Core Rulebook y Pathfinder RPG Bestiary. Esta traducción es solo para uso personal hecha por los fans y para los fans de este magnífico juego.*

Un amplio campo de armas rotas, montones de barro y fosas comunes rodea la ciudad de Absalom, unas inmensas llanuras conocidas como las Cairnlands. Levantándose de la tierra devastada por la guerra como garras de los muertos se aprecian innumerables castillos, torres de asedio y fortalezas, construidas a lo largo de los milenios por los aspirantes a jefes militares que trataron de tomar la gran ciudad e inevitablemente fueron derrotados. Al igual que los monumentos olvidados a conquistadores fallidos, los castillos de asedio de Absalom invitan a los valientes, los incautos y los locos a hacerles una visita, siempre bajo la promesa de aventuras y tesoros incalculables, dispuestos para crear héroes o sepultar a los caídos.

Antecedentes de la Aventura

Un castillo de asedio sin nombre se ha mantenido en pie en las Cairnlands durante cientos, si no miles de años, sellado por arte de magia tras la muerte de su olvidado señor. Pero recientemente un terremoto sacudió la tierra logrando en unos instantes lo que decenas de estudiosos, sabios y aventureros no habían podido lograr en años; el seísmo provocó que parte del castillo de asedio se viniese abajo, abriendo su interior por primera vez en siglos. Los lugareños ya llaman a esta torre *la Fortaleza Caída*.

Los temblores también abrieron pasajes subterráneos que conectan el sótano de la torre con ocultos túneles subterráneos. Un druida troglodita paria llamado Tasskar pronto descubrió estos túneles y llevó a su pequeño escuadrón de seguidores a la torre, donde quedaron atrapados en los túneles subterráneos a causa de una réplica. Varado bajo la superficie, Tasskar decidió que su dios blasfemo le había otorgado esta fortaleza para que pueda preparar a la raza troglodita para conquistar el mundo de la superficie.

No mucho tiempo después de que los *trogloditas*¹ se trasladasen a la torre, un aventurero llamado Balenar Forsend también descubrió que la torre había sido abierta. Como miembro de

¹ **N. del T.** En el juego de rol Pathfinder los llamados “trogloditas” son en realidad humanoides de piel escamosa de color gris-verdoso mate. Es una de las razas inteligentes más antiguas que existen, y es de suponer que se les llama trogloditas por ser ejemplos vivientes de nuestro pasado reptiliano. Su físico es una mezcla a medio camino entre un

la *Sociedad de Exploradores*, una organización dedicada a la exploración de ruinas antiguas y la búsqueda del conocimiento, Balenar vio la oportunidad de hacerse un nombre por sus propios medios mediante la exploración de *la Fortaleza Caída*. Sin darse cuenta de que el castillo de asedio estaba de nuevo habitado, Balenar pronto entró en conflicto con los *troglobitas* y fue capturado. Tasskar ahora planea sacrificar Balenar a su dios oscuro.

Resumen de la Aventura

En busca de aventuras, los PJs llegan a las *Cairnlands* para explorar uno de sus numerosos castillos de asedio, conocido como *la Fortaleza Caída*. Después de luchar contra una manada de perros salvajes en el exterior y contra una araña gigante en la base de la torre, los PJs deben subir por las paredes desmoronadas de la fortaleza para alcanzar la entrada a su interior. Una vez dentro, los PJs descubren que un pequeño grupo de *troglobitas* se ha instalado en la torre, junto con sus animales domésticos y trampas. Al explorar el casco destrozado, los PJs tienen la oportunidad de rescatar a un prisionero de los *troglobitas*, miembro de la legendaria *Sociedad de Exploradores* que les ofrece la oportunidad de pertenecer a esta organización.

Finalmente cuando llegan a lo más alto de la torre, los PJs deben enfrentarse al cacique troglobita y su formidable “ *Mascota*” antes de poder llamarse a sí mismos *Exploradores*.

INTRODUCCIÓN

Lea lo siguiente para meter a los jugadores en situación:

Estáis en Absalom, la poderosa ciudad en el Centro del Mundo, y siempre habéis querido explorar una de las incontables ruinas de conquistadores fallidos que ensucian las llanuras más allá de los muros de la ciudad. Habéis oído rumores de que uno de los castillos de asedio sellados se ha abierto por un terremoto de poca importancia. Los rumores de la calle dicen que nadie ha entrado en la torre, y que la gente la está llamando la "Fortaleza Caída". ¿Qué mejor manera de empezar una vida de emoción y aventura que mediante la exploración de sus ruinas abandonadas hace mucho, recorrer los pasillos polvorientos y quizás reclamar sus antiguos tesoros?

Absalom

Esta aventura tiene lugar en las *Cairnlands* fuera de Absalom, la Ciudad en el Centro del Mundo.

Para esta aventura se supone que todos los personajes de los jugadores se conocen y han decidido explorar *la Fortaleza Caída* juntos para comenzar sus carreras como aventureros. Algunas ideas adicionales para conseguir unir al grupo son:

ser humano y un lagarto de roca, con una larga cola y crestas en la cabeza y la espalda. Son habitantes salvajes de las cavernas. Viven tanto por encima como por debajo del suelo. A pesar de la alta fecundidad de su raza y su ímpetu expansionista se les considera una amenaza menor. La capacidad de convocatoria de sus líderes puede llegar a reunir grandes ejércitos. Suelen ser víctimas de violencia entre tribus, brotes de canibalismo, y guerras civiles. En un pasado arcano estos hombres lagarto eran la raza dominante, y levantaron grandes zigurats de piedra y canales serpenteantes mientras las otras razas se escondían en cuevas adorando al fuego. Hoy en día han girado las tornas y los troglobitas han salido perdiendo.

- Los PJs pueden ser miembros de la Guarnición del Águila de Absalom, en busca de posibles amenazas para la ciudad en las *Cairnlands*. Su comandante en jefe les envía a *la Fortaleza Caída* para asegurarse completamente de que no hay ninguna amenaza para la ciudad
- La iglesia de un PJ religioso podría pedirle que explorase el castillo en ruinas, tal vez para investigar los rumores de muertos vivientes dentro de la torre, o para recuperar una reliquia religiosa que se piensa que está dentro. La iglesia ofrece 1.000 mo a cambio de la devolución de la reliquia.
- Un historiador o coleccionista rico contrata a los PJs para recuperar los objetos de valor histórico (o de valor económico) que todavía podrían estar dentro de la torre en ruinas. El coleccionista ofrece hasta 250 mo por personaje por las molestias.

Una vez hayas conseguido reunir al grupo, el viaje hasta la torre será de sólo unas pocas horas desde las murallas de la ciudad hasta las *Cairnlands*, donde *la Fortaleza Caída* se encuentra lista para ser explorada.

PLANTA BAJA

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

El arruinado castillo de asedio que ahora se llama *la Fortaleza Caída* se erige sobre la tierra revuelta de las *Cairnlands*. Ni puertas ni ventanas estropean la, en otro tiempo, pulida extensión de los muros de la torre. La torre tiene una planta en forma de trébol de cuatro hojas; su ala oriental se ha venido abajo en gran parte, dejando expuestas las plantas interiores al aire libre. Sólo el nivel más alto parece intacto, aunque su porción oriental cuelga precariamente sobre la montaña de escombros que dejó el derrumbe inferior. A nivel del suelo, los escombros enmarcan un enorme agujero en el lado del edificio que da acceso al oscuro interior de la torre.

La torre posee 25 metros de altura y sus paredes exteriores son increíblemente suaves. Se consideran muros de mampostería superior (véase la página 411 del *Pathfinder RPG Core Rulebook*), que requieren una tirada de Escalar CD 25 para ascender por ellos. Subiendo por los restos irregulares de las paredes del ala este sólo se requerirá una tirada de Escalar CD 15, aunque los personajes no podrán llegar al quinto piso de la torre por este método. A menos que se indique lo contrario, los techos de dentro de la Fortaleza se encuentran a 5 metros de altura, y las puertas están construidas de madera sólida y están desatracadas, aunque hay un 20% de probabilidad de que una determinada puerta se encuentre atascada. Con la excepción de las áreas expuestas al exterior, todas las habitaciones de la torre están a oscuras.

1. Perros voraces (CR 1)

CRIATURAS: Antes de que los PJs puedan entrar en la torre, serán acosados por una jauría de perros hambrientos salvajes. Se deben tratar las zonas llenas de escombros como terreno difícil.

Perros salvajes (3) CR 1/3

Px. 135 cada perro (*Pathfinder RPG Bestiary* p. 87) 6 PG cada uno. TÁCTICA: durante el combate los perros centran sus ataques en un solo enemigo, probablemente el que tenga el aspecto más débil del grupo. MORAL: los perros huirán de nuevo adentrándose en las *Cairnlands* si se reducen a 3 o menos sus puntos de golpe.

2. La Guarida de la Araña (CR 1)

Cuando los PJs entren en la torre, se hará evidente que el colapso del ala oriental ha provocado el derrumbe de gran parte del primer nivel de la torre también. El ala sur está completamente llena de escombros, dejando sólo el ala norte (y parte del ala occidental) accesible. El ala norte de la torre parece haber escapado a los peores efectos de la caída de escombros, pero aun así el suelo se encuentra lleno de pequeños trozos del techo y todo está cubierto de una gruesa capa de polvo de piedra. Telarañas espesas recubren y las paredes colgando como tapices fabricados en gasa. Un único arco se abre en la pared suroeste. Aunque la mayor parte de esta sala escapó del derrumbe, todavía cubren el suelo escombros suficientes como para que se considere terreno difícil la habitación entera.

CRIATURA: Un arácnido gigante conocido como araña *scaleback* ha hecho de su guarida el ala norte. Se esconde en su telaraña cerca del techo (CD 21 en Percepción para caer en la cuenta) y lanza una telaraña sobre la primera criatura que entra en la habitación. Se mantiene en sus telarañas para evitar las dificultades del terreno del piso de abajo.

Araña *Scaleback* (CR 1)

Px. 400. Araña gigante (*Pathfinder RPG Bestiary* p. 258) 16 PG. TÁCTICAS: durante el combate la araña lanza telarañas a los oponentes hasta que se enreda uno, momento en el que baja para morder y envenenar a esa víctima.

Los personajes que se aventuran por el ala oeste de la torre encontrarán que en su mayoría se encuentra repleta de escombros, pero una puerta en el muro oriental sigue siendo accesible. La puerta conduce a una escalera de caracol de piedra que pasa por el centro de la torre. Por desgracia, la escalera también está bloqueada con escombros caídos. Si los PJs desean explorar los niveles superiores de la torre, tendrán que volver a salir y tratar de subir por las paredes del exterior de la torre. La escalera se utilizaba para llegar a los túneles subterráneos, pero esta salida se derrumbó por las réplicas, lo que provocó el cierre de los túneles. Los Masters que deseen ampliar esta aventura pueden permitir que los PJs excaven el hueco de la escalera. Los túneles pueden conectarse con el sistema de alcantarillado de Absalom o incluso dar lugar a una ciudad subterránea de *troglobitas*.

TESORO: Un pequeño capullo cuelga en las telarañas, con los restos de un pobre perro que cayó en las garras de la araña. El cadáver se encuentra disecado y todavía tiene su

collar de cuero repleto de piedras de lapislázuli, con una placa de plata donde aun puede leerse "*Kita*". El collar vale 50 mo.

SEGUNDO PISO

Los PJs subirán al segundo piso desde el extremo exterior que acaba en los restos derruidos de una habitación que ahora sirve como llegada de las puertas de los muros noroeste y suroeste que conducen a las zonas 3 y 5, respectivamente.

3. La mascota sorprendente (CR 2)

A juzgar por las estanterías que cubrían las paredes, esta oscura habitación pudo haber sido en su momento un almacén, aunque su contenido hace tiempo que ha sucumbido al paso del tiempo. Una grieta en el muro norte aparentemente deja entrar un poco de agua de lluvia, que se ha ido acumulando en un gran charco en el suelo. CRIATURA: Tasskar mantiene una de sus mascotas más peligrosas, un lagarto impactante, en esta sala como un elemento disuasivo para los invasores del exterior. El lagarto se acerca con entusiasmo a cualquier persona que entre en la habitación, esperando un premio, pero al encontrarse en un estado tan excitado, dará un buen susto a cualquier persona que este dentro de su alcance.

Kazkaz CR 2

Px. 600. Lagarto Impresionante (*Pathfinder RPG Bestiary p. 248*) 19 PG. TÁCTICA: durante el combate el lagarto golpea a la primera criatura que se acerca a menos de 2 metros de distancia, y a cualquier otro enemigo que se acerque demasiado. Sólo morderá una vez a un oponente si esta inconsciente o si su impacto parece no tener efecto. MORAL: al arrinconado en la habitación, el lagarto peleará hasta la muerte. DESARROLLO: Existe la posibilidad de que una batalla con el lagarto atraiga la atención de los guardias *troglobitas* del área 4. Dar a los *troglobitas* una tirada de Percepción (CD 5) para escuchar los sonidos del combate en esta habitación. Si tienen éxito, los *troglobitas* pasan 1D6 turnos decidiendo si se debe investigar y preparándose antes de unirse a la batalla. Ten en cuenta que el lagarto no distingue a los *troglobitas* (aparte de su amo, Tasskar) de cualquier otro blancos posibles de su habilidad de choque.

4. Armería (CR 1)

Panoplias y bastidores para armas se alinean en las paredes de esta cámara, por encima de los bastidores cuelgan varios escudos, piezas de armaduras, armas, y estandartes expuestos. La mayoría de los bastidores están vacíos, pero algunas armas permanecen en

su lugar. Un hedor horrible llena la habitación, similar al olor de huevos podridos mezclados con el olor de una alcantarilla abierta en un día de lluvia.

CRIATURAS: Tasskar ha posicionado a dos *troglobitas* en este antiguo arsenal para protegerse contra cualquier invasor. Incapaz de convencer a los *troglobitas* adultos a seguirlo, Tasskar ha contratado a adolescentes jóvenes e impresionables para ser sus seguidores. Estos *troglobitas* inmaduros tienen la plantilla joven de criatura simple aplicada en ellos. Aburridos de la monotonía del servicio de guardia, los jóvenes vigilantes deciden atacar a cualquier intruso tan pronto como entren en la cámara. Los no *troglobitas* que entren en la habitación deben inmediatamente hacer una tirada contra el aura de hedor de los *troglobitas*.

Guardias *Troglobitas* (2) CR 1/2

Px. 200 cada uno. Troglobita joven (*Pathfinder RPG Bestiary* pags. 267, 295) 9 PG cada uno. 2D10 monedas de plata en equipamiento cada uno. **TÁCTICA:** durante el combate los guardias lanzan sus jabalinas en la primera ronda, luego toman sus garrotes y atacan. **MORAL:** si se les reduce a menos de 5 puntos de golpe, los *troglobitas* huirán por las escaleras hasta la zona 9 para alertar al resto de su banda de la presencia de intrusos. **DESARROLLO:** La puerta en el muro oriental conduce a la escalera central de la torre. Aunque la sección inferior de la escalera se ha derrumbado impidiendo el acceso a la planta baja, la escalera esta completa en esta planta y por encima, y se puede utilizar para acceder al resto de los niveles superiores de la torre. **TESORO:** La mayoría de las escasas armas que quedan en la sala hace mucho que se oxidaron, haciéndolas inútiles para el combate. Sin embargo, los siguientes objetos de valor todavía se pueden encontrar con una prueba de evaluar exitosa CD 20: una daga de plata considerada como obra maestra, un escudo de acero ligero adornado con la enseña de un delfín saltando, y una bandera que representa a un pájaro hecho de llamas vivas. Una tirada CD 20 de Saber (local) hará reconocer a los PJs la bandera como perteneciente a la Banda del Fénix, una de las partidas de caza más famosas de Absalom durante la Edad de las Hojas. El estandarte vale unas 100 mo pero puede ser de mucho más valor para un historiador o coleccionista (*como podría ser el patrón de los PJs, si es que fueron contratados para recuperar reliquias de carácter histórico*).

5. Entrada Entrampada (CR 1)

Esta es una habitación octogonal cubierta por una fina capa de polvo. Fue abandonada claramente hace mucho tiempo. Una tirada de Supervivencia exitosa con CD 15 hará que vean unos tenues rastros reptilianos en el polvo acumulado ante la puerta noroeste, que puede proporcionar a los PJs una pista sobre la puerta trampa. **TRAMPA:** Los *troglobitas* han tendido una trampa que dispara una jabalina a quien quiera que se coloque en el cuadro frente a la puerta de la zona 4.

Trampa de la Jabalina CR 1

Tipo mecánico; Percepción CD 20, Inutilizar mecanismo CD 20 que lleva a encontrar el gatillo que la activa; Ataque +15 a distancia (1D6 +2).

TERCER PISO

Si los PJs subiesen al tercer piso desde el exterior, entrarán en los restos de una gran cámara que está ahora en su mayoría a cielo abierto, aunque gran parte de la zona norte todavía tiene techo. Un muro sólido bloquea el acceso al resto de este nivel de la torre.

6. Nido de murciélagos (CR 2)

Una tela que parece tener vida propia se mueve cubriendo el techo de esta habitación medio derrumbada, que se extiende al noroeste en la oscuridad. El olor acre del amoníaco se eleva de los excrementos que se acumulan en el suelo. No hay ninguna entrada lógica a la vista que lleve al resto del nivel o a la escalera interior central de la torre desde esta habitación, aunque una tirada de Percepción CD 20 hará que descubran una puerta secreta bloqueada en la pared suroeste. La puerta requiere una tirada de Inutilizar mecanismo CD 25 para desbloquearla; Tasskar en la zona 12 tiene la llave para abrir esta puerta. CRIATURAS: Una colonia de murciélagos formada por varios nidos se encuentra en el techo de esta sala. Cualquier luz o movimiento de la habitación molestará a los murciélagos, que formarán una bandada que ataca a cualquier criatura que se encuentre en la habitación.

Bandada de Murcielagos CR 2

Px. 600 13 PG (*Pathfinder RPG Bestiary p.30*): Si los PJs no tienen armas o hechizos que puedan dañar el enjambre, ataca sólo durante 2 turnos antes de dispersarse y salir volando al exterior. TESORO: Con una tirada exitosa de Percepción CD 20 encontrarán una poción de *Curar heridas leves* enterrada entre los escombros.

7. El Templo de Nethys (CR 1)

La puerta de la escalera central de esta sala está bloqueada (CD 25 en Inutilizar Mecanismo para abrirla; Tasskar en la zona 12 tiene la llave). Una vez que los PJs hayan abierto la puerta, lea lo siguiente:

Dos altares de piedra, uno negro y uno blanco, se encuentran colocados a ambos lados de esta gran cámara, que ocupa dos alas de la torre en este nivel. Restos podridos de bancos de madera se aprecian delante de cada altar, bajo tapices descompuestos que han caído desde el techo. Símbolos tallados y antigua escritura serpentean a lo largo de los muros.

Los cadáveres quemados de dos trogloditas están tirados en el suelo, en el centro de la habitación.

Una tirada CD 10 de Saber (Religión) les llevará a identificar esta habitación como un templo dedicado a Nethys, el dios de la Magia, en sus dos aspectos: la Protección y la Destrucción. Los escritos en las paredes son citas del libro sagrado del Nethys. Tasskar y sus seguidores entraron en combate con los guardianes no-muertos de este templo arcano. A pesar de que fueron capaces de destruir a uno de los esqueletos, estos monstruos de fuego consiguieron matar a dos de los *trogloditas*. Tasskar inmediatamente ordenó la retirada y ordenó que la habitación fuera sellada. CRIATURAS: Dos esqueletos humanoides, envueltos en auras de llama eterna, habitan en esta sala. Defienden el templo de cualquier intruso, con sus mandíbulas abiertas en gritos mudos mientras alzan sus armas para atacar.

Esqueletos ardientes (2) CR 1/2

Px. 200 cada uno. 5 PG cada uno. (*Pathfinder RPG Bestiary p.251*). TÁCTICAS: durante el combate los esqueletos atacarán al enemigo más cercano. MORAL: Los esqueletos luchan hasta que sean destruidos. Tesoro: Los altares aún conservan sus enseres de plata, que valen 100 mo todos juntos; y también albergan dos símbolos sagrados de Nethys, también fabricados en plata. Además, un pergamino divino se encuentra sobre cada uno de los altares: un pergamino de Romper en el altar negro, y un pergamino de Escudo en el altar blanco.

CUARTO PISO

La mitad de la parte expuesta de este nivel esta aún intacta (zona 11) y no se puede acceder desde el exterior. La otra mitad contiene una sola puerta que conduce a la zona 8.

8. Cámara de la Rana (RC 1)

Grietas en las paredes y en el techo de esta sala han permitido recoger el agua de las recientes lluvias en este lugar, inundando la sala y dando lugar a una profusión de mohos y hongos que crecen en las paredes y el techo. Aunque la habitación esta inundada, la profundidad el agua solo llega hasta los tobillos. El moho y los hongos de las paredes son inofensivos. CRIATURA: Otra de las mascotas de Tasskar, una rana gigante, se esconde en esta habitación. La mayoría de los *trogloditas* le tienen miedo y evitan entrar en la habitación a menos que Tasskar se lo ordene.

Rana Gigante CR 1

Px. 400 PG 15 (*Pathfinder RPG Bestiary p.135*) TÁCTICAS: durante el combate la rana demostrará que tiene hambre, y arremete con su lengua a la primera criatura de entre en la habitación. MORAL: la rana gigante luchará a muerte. TESORO: Una pequeña estatua de un ser angelical fabricada en jade se encuentra entre la basura debajo de una mesa rota. Los *troglobitas* no la han visto, pero se la puede encontrar con una tirada de Percepción CD 15. Robada de un templo hace mucho tiempo, la estatua tiene un valor de 500 mo. Si los PJs están aquí porque han sido enviados por orden de la iglesia a la que pertenece algún personaje, esta podría ser la reliquia sagrada que les fue encomendado recuperar.

9. Cuarteles (CR 2)

Unas toscas literas se alinean a lo largo de los muros de esta habitación, que esta llena del olor nauseabundo de los *troglobitas*. Esta sala es la vivienda principal de la mayoría de los *troglobitas* de la torre. CRIATURAS: Tres guardias *troglobitas* están aquí descansando, atacarán a cualquiera que entre en la habitación.

Guardias *troglobitas* (3) CR 1/2

Px. 200 cada uno. *Troglobitas* jóvenes (*Pathfinder RPG Bestiary* 267, 295) 9 PG cada uno. 2D10 mp en equipo cada uno. MORAL: Tan pronto como uno de los guardias caiga muerto, los otros dos saldrán corriendo; uno para obtener la ayuda de Tulok (en el área 10), y el otro para advertir a Tasskar (en el área 12).

10. Habitación de Tulok (RC 1)

Un brasero de carbón ardiente se encuentra en el centro de la habitación, el humo acre mezclado con el hedor *troglobita* vuelve el ambiente prácticamente irrespirable. Unos pocos cuchillos, atizadores, y otras herramientas de metal se encuentran sobre una cercana caja de hierro oxidado. CRIATURA: El secuaz favorito de Tasskar es un gigantesco y brutal *troglobita* llamado Tulok. Aunque todavía no ha crecido del todo, Tulok es más grande que la mayoría de los *troglobitas* adultos. Tasskar ha puesto Tulok al cargo de su prisionero (véase área 11), pero le ha prohibido torturar al humano. Tulok ignora los sonidos de batalla de la zona 9 a menos que los *troglobitas* de allí vayan específicamente a pedirle ayuda.

Tulok CR 1

Px. 400 *Troglobita* macho (*Pathfinder RPG Bestiary p.267*) PG 13. TÁCTICA: durante el combate Tulok lanza jabalinas a los enemigos que se acerquen y luego ataca con sus armas naturales. MORAL: Tulok luchará a muerte. TESORO: Tulok lleva una llave que abre las esposas del preso. El cofre de hierro oxidado contiene el equipo del prisionero: una

armadura de cuero endurecido considerada obra maestra, un broquel considerado obra maestra, una espada ropera considerada obra maestra, un arco corto con 15 flechas, un pergamino de curar heridas moderadas, un pergamino de invisibilidad, un *Encuentracaminos* (*Wayfinder: una especie de brújula mágica que brilla con luz al dársele la orden y otorga un bonificador circunstancial de +2 a las tiradas de Supervivencia para evitar perderse; véase la página 50 del Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets*), y un kit de escalada.

11. El Explorador Cautivo

Los *troggloditas* utilizan esta sala tan pequeña como cárcel. CRIATURA: El Explorador bardo Balenar Forsend está preso aquí hasta que Tasskar esté dispuesto a sacrificarle al dios oscuro de los *troggloditas*. Aunque no ha sido torturado, ha sido golpeado con regularidad y no se le ha dado mucho de comer. Por otro lado, parece que con el tiempo se ha habituado al hedor característico de los *troggloditas*. Balenar se encuentra en la esquina noreste, encadenado con grilletes, el carcelero Tulok (área 10) lleva la llave. Sin la llave, una tirada CD 20 de Inutilizar mecanismo o una prueba de Fuerza CD 26 serían necesarias para abrir o romper los grilletes. Cuando los PJs entran en la habitación, Balenar tardará un momento en darse cuenta de que no están allí para darle otra paliza. Una vez que se da cuenta de que los PJs no son sus captores, les suplica que lo dejen en libertad.

Balenar Forsend CR 2

Px. 600

Humano masculino bardo 3

CG. Humanoide mediano (humano)

Iniciativa +2; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

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

PG 13, actualmente 7 (3D8)

Fort +1, Ref +5, Vol +2; +4 contra interpretación de bardo, dependencia del lenguaje, y sónico.

ATAQUE

Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo desarmado +4 (1D3+1 no letal)

Ataques especiales interpretación de bardo 17 turnos/día (contracanción, distracción, fascinar [CD 14], inspirar competencia +2, inspirar valor +1) hechizos conocidos (CL 3º; concentración +6) 1º (4 por día) - *curar heridas leves*, *retirada expeditiva*, *confusión menor* (CD 14), *dormir* (CD 14) 0 (*a voluntad*)- *deslumbramiento* (CD 13), *detectar magia*, *sonido fantasmal* (CD 13), *luz*, *prestidigitación*, *leer magia*.

TÁCTICAS: durante el combate Balenar ayuda a sus salvadores en la lucha contra los *trogloditas*, principalmente mediante sus hechizos e interpretación de bardo. Si se le devuelve su equipo, también se unirá en combate directo, si es necesario.
MORAL: Aunque no está interesado en sacrificar inútilmente su vida, Balenar no abandonará a sus rescatadores.

ESTADÍSTICAS

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

Ataque Base +2; CMB +3; CMD 16

Dotes: Esquivar, Rendimiento extra, Acrobacia, Destreza con Arma

Habilidades: Acrobacias +8, Tasar +7, Engañar +9, Escalar +7, Saber (local) +8, Percepción +5, Interpretar (Actuar) +9, Interpretar (Oratoria) +9, Sigilo +8

Idiomas: Común, Dracónico

SQ: Conocimiento de bardo +1, Rendimiento versátil (oratoria)

QUINTO PISO

Escalar todo el camino hasta la parte superior de la torre requiere una prueba de Escalar CD 30, ya que el nivel superior cabalga por encima de las zonas derruidas de los niveles inferiores. En la parte superior, una barandilla de piedra rodea un pasillo de 1,5 metros de ancho que rodea completamente la torre. El derrumbe parcial de la torre también rompió los sellos mágicos de las entradas a este nivel. Arcadas hacia el este y el oeste se encuentran ahora abiertas y dan acceso al interior, al igual que las dos puertas situadas en el norte y el sur.

12. La cúspide de la Torre (CR 3)

Las cuatro alas de la torre están completamente abiertas en este nivel, formando una sala en forma de gran cruz, con cubiertas abovedadas. Los restos descompuestos de una alfombra recorren el camino desde las puertas hasta el final de cada ala, juntándose en el centro, donde una escalera de caracol baja hasta perderse de vista. Una enorme silla similar a un trono se encuentra en mitad del ala oriental junto a un gran cofre. El techo esta a 6 metros de altura en esta sala; esta apenas iluminada por la luz del sol que brilla a través de los arcos. CRIATURA: El líder de los *trogloditas*, el herético druida Tasskar, que ha reclamado todo el nivel superior de la torre para sí mismo. Cuando los PJs entran por primera vez, él está de pie en la arcada oriental, mirando con nostalgia la silueta de la ciudad a lo lejos, soñando con su futuro imperio en la Superficie. Su compañero animal, un cocodrilo cavernario albino y enano llamado *Quijaforte*, se encuentra cerca. Tan pronto como se da cuenta de la presencia de los PJs, Tasskar ordena a *Quijaforte* que ataque. PELIGRO: El hundimiento de los niveles inferiores ha debilitado el suelo del ala este de este nivel. Si hay más de cuatro criaturas medianas (*dos pequeñas cuentan como una criatura Mediana*) sobre la zona sombreada en el mapa, la sección más oriental de 7 metros (20 pies aprox.) de suelo se hunde cayendo al vacío. Los personajes que estén de pie en el área afectada pueden hacer tiradas de Salvación de Reflejos CD 15 para saltar hasta una zona

segura. Fallar la tirada significa caer al nivel de suelo de la planta de abajo, sufriendo 6D6 puntos de daño. Los Masters generosos podrían permitir a los personajes que se caigan una tirada adicional de Salvación por Reflejos para agarrarse al borde de algún nivel inferior antes de sufrir la caída completa e impactar con el suelo.

Tasskar CR 3

Px. 800.

Druida troglodita masculino 3 (*Pathfinder RPG Bestiary* p. 267)

NE humanoide Mediano (*reptiliano*)

Iniciativa +5; Sentidos visión en la oscuridad 90 pies, Percepción +8

Aura de hedor (30 pies, CD 13, 10 turnos)

DEFENSA

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

PG 32 (5D8 +10)

Fort +9, Ref +3, Vol +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo cimitarra +6 (1D6 +2 / 18-20), garra +0 (1D4), mordedura +0 (1D6) o Hoja en llamas +6 tacto (1d8 +1 por fuego), garra +0 (1D4), picadura +0 (1D6) o 2 garras +5 (1D4 +1), mordedura +5 (1D6 +1)

A distancia dardo +4 (1D4 +1)

Conjuros preparados (CL 3º; concentración +5)

2º - *Hoja en llamas, convocar enjambre*

1º - *Colmillo mágico, niebla de oscuridad, producir llama*

0 (a voluntad) - *llamarada* (CD 12), *orientación, resistencia, virtud*

TÁCTICAS: Antes del Combate: Si alertado de la presencia de intrusos, Tasskar lanzará el hechizo de *colmillo mágico* sobre su cocodrilo antes del combate. Durante el combate Tasskar convoca un enjambre de arañas con *Convocar enjambre* y luego se dedicará a lanzar llamaradas a sus oponentes. Espontáneamente lanza *Aliado natural* para convocar un ciempiés gigante si cree que necesita más aliados durante el combate. Si se le presiona a entrar en combate cuerpo a cuerpo, Tasskar lanza *Hoja en Llamas*. MORAL: Tasskar es un fanático y lucha hasta la muerte.

Estadísticas: Fue 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 9.

Ataque Base +3; CMB +5; CMD 16

Dotes: Conjuración en combate, Reflejos de combate, Iniciativa mejorada.

Habilidades: Tregar +6, Trato con animales +7, Saber (naturaleza) +6, Percepción +8, Sanar +6, Sigilo +8 (+12 en zonas rocosas), supervivencia +10.

Idiomas: Dracónico

SQ Vínculo Natural (compañero animal: cocodrilo llamado *Quijaforte*), sentido natural, pisadas sin rastro, empatía salvaje +2, zancada forestal.

Equipo: Dardos (4), cimitarra considerada obra maestra, *Capa de Resistencia* +1.

***Quijaforte* CR –**

Cocodrilo cavernario albino, compañero animal (*utiliza las estadísticas de juego para un cocodrilo con la plantilla simple de criatura joven, véase Pathfinder RPG Bestiary pags.51, 295*) N Animal tamaño Medio. PG 14 (3D8 +6) TÁCTICAS: durante el combate *Quijaforte* defiende a Tasskar, atacando a cualquier enemigo que se le acerque. Habilidades especiales: Adaptación troglodita: Descendiente de generaciones de cocodrilos criados bajo tierra y que se han adaptado a la vida con la tribu de Tasskar, *Quijaforte* tiene visión en la oscuridad y es inmune al hedor troglodita. Tesoro: Tasskar lleva las llaves de las puertas que abren las zonas 6 y 7. El enorme baúl de madera contiene los tesoros de Tasskar, algunos han sido recogidos del interior de *la Fortaleza Caída*: una espada corta considerada obra maestra, 15 shurikens de hierro frío, dos frascos de ácido, una poción de *Gracia Felina*, una poción de *Restauración Menor*, una varita de *Convocar Monstruo I* (CL 3º, 9 cargas), una amatista valorada en 100 mo y 247 mo en monedas variadas de todo tipo.

CONCLUSIÓN

Con la derrota de Tasskar y sus *trogloditas* *la Fortaleza Caída* queda abandonada una vez más, pero es sólo cuestión de tiempo que cualquier otra cosa se meta en la dañada torre de asedio y represente una nueva amenaza. Puede que los PJs tengan que volver para enfrentarse a ese nuevo peligro algún día. Si los PJs han rescatado a Balenar Forsend, éste se ofrecerá a llevarlos personalmente a la Gran Logia de la *Sociedad de Exploradores* de Absalom, donde les apadrinará para que lleguen a ser miembros de la *Sociedad de Exploradores*, una organización de investigación formada por exploradores, arqueólogos, y aventureros. Después de una breve evaluación que determina que los PJs no necesitan entrenamiento adicional, los líderes de la Sociedad les aceptan como iniciados. Como nuevos Exploradores, los PJs tendrán la oportunidad de elegir misiones a través de todo Golarion, e incluso la oportunidad de ver sus hazañas redactadas en las páginas sagradas de las *Pathfinder Chronicles*. Para obtener más información, consulte *Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets*, disponible en **paizo.com** o en su tienda local de juegos.

Ground Floor

The Fallen Fortress

Key

One square = 5 feet

Rubble

Spiral Staircase

Railing



Impassable



3rd Floor



2nd Floor



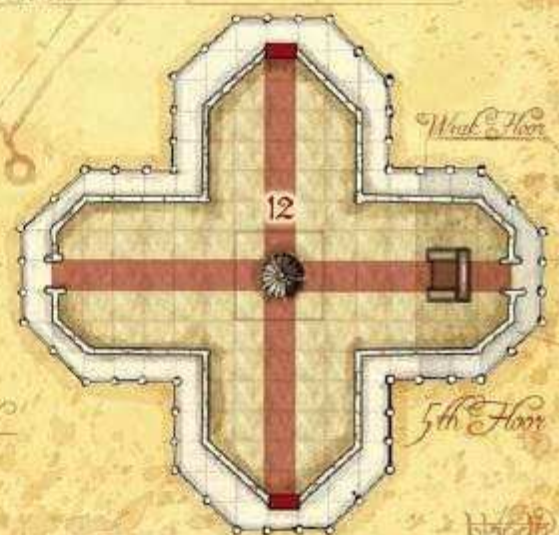
Open to Outside

4th Floor



Enclosed

Weak 5th Floor



Hard