



IRA INFERNAL

Por Logan Bonner

Traducción por Bowesley (a.k.a Humuusa)

Ilustraciones por Chris Seaman

Mapas por Jason A. Engle

Maquetación por Tel Arin

“Ira Infernal” es un misterioso asesinato envuelto dentro de un misterioso asesinato. La gente de Raske cree que un fantasma esta eligiendo como objetivos a ciudadanos que son miembros secretos de un grupo vigilante violento llamado los Ángeles Rojos. ¿Podrán los aventureros descubrir quien esta en el grupo a tiempo de impedir muertes posteriores? ¿Los Ángeles Rojos asesinos siquiera merecen ser protegidos?

Esta aventura de D&D esta diseñada para personajes de niveles 4 a 6. El pueblo de Raske y su gente pueden ser situados fácilmente en cualquier campaña.

TRASFONDO

El pueblo de Raske se nutre del comercio, pero sus habitantes continúan siendo reservados. Permiten a los viajeros utilizar sus muelles, quedarse en la posada y comerciar en sus tiendas, pero desconfían de cualquiera que se queda más de un par de días. Los recién llegados aprenden rápidamente a adaptarse o a ser rechazados.

Hace aproximadamente un año, esta resistencia a los extranjeros se tornó más violenta. Un grupo llamado los Ángeles Rojos comenzó a acosar -y posteriormente atacar- a extraños que causaban problemas en Raske. Los miembros del grupo mantienen sus identidades en secreto portando capas rojas de plumas y mascarar

bajo capuchas. El ataque más reciente del grupo fue dirigido contra un ladrón tiffin bien vestido llamado Chath, quien había estado robando bolsillos y estafando a la gente del pueblo. Fue golpeado hasta la muerte, luego se le prendió fuego, su cuerpo quemado abandonado en la calle.

Ahora, meses después de su muerte, aparentemente Chath ha regresado desde la tumba para vengarse. Jemos, el capitán de la guardia del pueblo, fue asesinado brutalmente hace unas pocas noches, con una capa roja colocada como prueba de su pertenencia a los Ángeles Rojos. Los testigos vieron al tiffin aparecer de la nada en una nube de humo, después desaparecer en un borrón de llamas. Ahora la gente del pueblo cree que el fantasma de Chath anda suelto y empeñado en una venganza mortífera.

La verdad es mucho más complicada. “Chath” no era sólo una persona, sino los hermanos gemelos Zaedros y Vellus Stoygard. Los dos compartían el nombre de Chath mientras cometían delitos menores por todo el reino, manteniéndose alejados para confundir a las autoridades. Nunca permaneciendo demasiado tiempo en un sitio, mantenía el contacto uno con otro enviándose mensajes codificados a través de mensajeros, caravanas y a veces el ritual de Recado.

Cuando Vellus perdió el contacto con su hermano, comenzó a buscarlo y finalmente descubrió que Zaedros había sido asesinado. Aunque juró vengarse de los Ángeles Rojos, reconoció el riesgo que involucraba encargarse del grupo. Por lo tanto Vellus hizo uso de una reliquia familiar para convocar a un patrón -un súcubo llamado Askavan.

Con un pacto firmado con sangre, Vellus apostó su alma. El diablo proporcionó a Vellus las identidades de los asesinos de su hermano y le concedió poderes mágicos para ayudarlo en su venganza. Pero también le dio a Vellus una fecha límite: Tenía que matar a todos los Ángeles Rojos antes de que el sol se alzase después de la siguiente luna llena. Si tenía éxito, su hermano sería revivido y devuelto, vivo y sano. Si no lo conseguía, su alma y la de su hermano se perderán.

Como parte del pacto, Vellus obtuvo los poderes infernales

de la invisibilidad y del teletransporte, además de la capacidad de lanzar llamas y envolverse en humo. Estas capacidades solo funcionan por la noche, una limitación impuesta por Askavan. Durante el día, Vellus esta enjaulado dentro de la guarida extraplanaria del súcubo.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

Esta aventura se presenta como un misterio con un plazo límite. Los aventureros sólo tienen una cantidad de tiempo limitada para prepararse para el regreso del tiffin. Los personajes eligen como utilizar este tiempo en la mañana, tarde y noche en cualquier día dado. Como gastan su tiempo y si recopilan todas las pistas determina su éxito en la aventura.

Para completar con éxito esta aventura, los personajes deben descubrir las identidades de los Ángeles Rojos restantes y protegerlos, o deben enfrentarse a Vellus y desbaratar sus planes. Un grupo ambicioso podría decidir conseguir ambas cosas. Al final, los personajes también podrían luchar con Askavan cuando intente reclamar el alma de Vellus.

GANCHOS

Puedes plantar las semillas para esta aventuras antes de que este en curso, dejando que los eventos desemboquen en la narrativa general de tu campaña.

Uno de los hermanos Stoygard podría robar a los aventureros o largarse con un objeto que estaban planeando conseguir. Alternativamente, los personajes podrían escuchar historias sobre el pueblo de Raske y la banda vigilante que atormenta a los extranjeros problemáticos. Un aliado del grupo podría terminar como un objetivo de los Ángeles Rojos, o podría unirse al grupo. Incluso podrías considerar remplazar como la primera víctima asesinada al Capitán Jemos por alguien a quien conozcan los aventureros.

Si prefieres una aproximación más indirecta, los aventureros podrían llegar a Raske por cualquier razón. El pueblo es un centro comercial, ubicado a lo largo de un río principal y un

camino comercial importante. Puedes cambiar los nombres del río y el camino para ajustarse a tu mesa o escenario de campaña escogido.

El asesinato final tiene lugar en un corto periodo de tiempo ya que Vellus intenta cumplir su plazo límite. No obstante, el marco de tiempo de la muerte reciente de Jemos depende de cómo y cuando lleguen los aventureros a Raske. Si el tiempo entre el primer asesinato y la llegada de los aventureros es más de un día o dos, añade rumores a la sección “Estructura de la Partida” a continuación, indicando que el fantasma ha sido avistado en el pueblo a lo largo de las noches anteriores pero ha sido incapaz de encontrar a sus objetivos propuestos.

ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

Cuando lleguen los aventureros, carteles en las paredes por todo el pueblo avisan que un fantasma asesino acecha en Raske. La atmósfera es tensa. La gente en la calle esta hablando, facilitando a los personajes descubrir lo que esta pasando.

♦ Recientemente, un fantasma asesinó al capitán de la guardia del pueblo, un humano llamado Jemos, y tres otros guardias en la caseta de vigilancia al sur.

♦ El fantasma es el residuo de un tiffin llamado Chath, quien era un extraño en Raske, así como un ladrón y un estafador confiado.

♦ Chath huyó de los Ángeles Rojos, un grupo de vigilantes misteriosos. Los Ángeles Rojos ocultan sus identidades y están dedicados a proteger Raske de los criminales y los alborotadores. Chath fue asesinado por el grupo por sus crímenes mezquinos, y como aviso para otros.

♦ Le creencia de que Chath es un fantasma se centra alrededor de las aptitudes sobrenaturales que ha mostró durante el ataque. Aunque el ladrón bien vestido se aparece como era, ha mostrado poderes que no poseía en vida. Chath se manifestó de repente en la noche del ataque, rodeado por un humo maligno. Luego desapareció en una explosión de llamas, para solo reaparecer en otro lugar antes de desencadenar un fuego

impío sobre sus enemigos. Las barreras físicas no impidieron su modo de transporte sobrenatural.

♦ Una capa roja y una máscara fueron clavadas en la pared del escenario del asesinato de Jemos, aparentemente indicando que era uno de los Ángeles Rojos.

♦ El rumor popular es que el fantasma regresará hasta que todos los Ángeles Rojos sean eliminados. Eso significa que al menos cuatro asesinatos más están por llegar.

♦ Los ciudadanos se han dirigido a Tommik, un “experto” en lo oculto, quien sugiere que se protejan de los fantasmas. Algunas casas han colocado guardas, y los ciudadanos ricos han contratado guardaespaldas.

♦ Ya que Chath también asesinó a guaridas de la ciudad, alguna gente teme que el fantasma no este solo tras los Ángeles Rojos sino que desea vengarse de todo Raske. Si esto es cierto, entonces nadie esta a salvo.

DETALLES DE RASKE

Utiliza los detalles siguientes para mostrar como la gente de Raske ha reaccionado a los asesinatos y al fantasma sospechoso. Siguiendo el consejo de Tommik, la mayoría ha intentado proteger sus casas contra las incursiones sobrenaturales.

- ♦ La mayoría de la gente permanece en sus casas por la noche.
- ♦ Guardaespaldas acompañan a los ricos.
- ♦ Símbolos de deidades, muy a menudo de la Reina Cuervo, se han colocado en las ventanas.
- ♦ Se han garabateado con tiza o pintura símbolos protectores en las puertas de las casas. Estas protecciones no poseen ningún poder real, pero alguien podría canalizar poder si son utilizados con un ritual de protección adecuado.
- ♦ Improvisados muñecos con capas rojas cuelgan de las ramas de los árboles para atraer la atención del fantasma.
- ♦ Líneas de sal rodean a algunos edificios.
- ♦ La gente porta talismanes contra el mal de ojo.
- ♦ Las tiendas se han quedado sin hierbas protectoras.

SEGMENTOS Y ESCENAS

Cuando comience la partida, divide cada día en tres segmentos, mañana, tarde y noche. Haz que los jugadores te cuenten sus planes para cada mañana, luego lleva a cabo esas escenas. Después de eso, pregúntales que van a hacer por la tarde, y lleva a cabo esas escenas. Utiliza la descripción del pueblo y de los personajes secundarios para ayudarte en esas escenas.

Limita la acción en cada segmento a una tarea importante o varias pequeñas. Por ejemplo, ir a la hacienda Raske para interrogar a la familia Raske es una tarea importante, como es colarse en el templo para buscar pistas. Comprar provisiones podría ser una serie de interacciones en varias tiendas, pero toda la compra en conjunto equivale a un único segmento.

Después de los segmentos de la mañana y la tarde, pregunta a los personajes que hacen por la noche. La sección “Las Noches de los Asesinatos” describe los planes de Vellus. Si los aventureros están en el sitio correcto, podrían enfrentarse a Vellus. Si están en el sitio equivocado, no atrapan al tiflin a no ser que estén cerca de donde ataca. Por ejemplo, si los personajes están vigilando los almacenes cuando Igam la pescadora es atacada cerca de los muelles, podrían ser capaces de correr hasta allí a tiempo de intervenir. De otro modo, los personajes se enteran del éxito de Vellus después del ataque.

Después del encuentro nocturno, a no ser que sus planes dicten otra cosa, el grupo tienen una posibilidad de descansar hasta la mañana siguiente.

DISEÑANDO ESCENAS

Esta aventura describe ciertos detalles de Raske, así como varios personajes secundarios importantes. Los héroes pueden interactuar con la gente del pueblo y del entorno, los elementos de la aventura, como mejor les parezca.

Cada descripción de los elementos de la aventura podría incluir uno o más fragmentos de información para ayudar o confundir a los aventureros. Las pistas físicas como el collar

de Zaedros se indican cuando son halladas. Otra información se detalla en el lugar cuando puede ser descubierta o con los personajes no jugadores que la conocen. Algunas pistas se deben deducir de las relaciones de los PNJs con otros PNJs o a través de su conducta. Tales pistas están indicadas en el lugar posiblemente más importante.

Utiliza estos detalles para diseñar escenas. Por ejemplo, si los personajes van a la caseta de la guardia, pueden examinar el escenario del crimen e interrogar al Capitán Oku, a los otros guardias y posiblemente Tommik. Los PNJs secundarios deberían revelar rumores que tienen que ver con otros PNJs, como los guardias hablando del pasado de Oku. Para añadir color, también podrías hacer que guardias nuevos informasen de un cambio de turno adicional. Esta interacción debería dirigir a los aventureros a otras vías de investigación posibles.

Los personajes podrían dividirse para cubrir más terreno. Hacer esto crea más escenas en un día dado, y así más oportunidades para que descubran información. No obstante, cada escena tiene menos personajes para darse cuenta de los detalles. Si los personajes se dividen, asegúrate de que la decisión tiene consecuencias. Un jugador cuyo personaje no esta presente en una escena debería contribuir a la escena solo después del hecho, cuando los personajes se reúnen para discutir lo que han descubierto.

MISIONES

Mientras los aventureros deciden perseguir objetivos específicos de investigación o ayudar al pueblo, asigna una misión principal o secundaria como consideres apropiado.

Misión Principal: Detener al Fantasma

Misión Principal de 6° nivel (250 PX/personaje)

Frustrar los planes asesinos de Vellus como el “fantasma de Chath” requiere prever a sus objetivos. Los aventureros necesitan vencer a Vellus antes de que consiga sus objetivos.

Misión Secundaria: Descubrir a un Ángel Rojo

Misión Secundaria de 6ª nivel (50 PX/personaje)

Los aventureros completan esta misión identificando de forma fidedigna a un miembro de los Ángeles Rojos antes de que sea persona sea asesinada. (Los personajes pueden completar esta misión una vez por cada miembro). Esta misión podrá llevarse a cabo solo cuando todos los Ángeles Rojos hayan sido identificados o asesinados.

Misión Secundaria: Proteger a un Ángel Rojo

Misión Secundaria de 6° nivel (50 PX/personaje)

Los aventureros obtienen la recompensa de esta misión por cada Ángel Rojo que sobreviva a la aventura. Si las acciones de los personajes impiden que los cuatro Ángeles Rojos restantes sean asesinados, dobla la recompensa a 100 PX por personaje.

TESORO

Esta aventura no incluye tesoros. Los personajes aproximadamente deberían acumular la mitad de puntos de experiencia necesarios para obtener un nivel durante la aventura, así que puedes añadir la mitad de un nivel equivalente al tesoro. Este tesoro puede provenir en la forma de recompensas por parte de habitantes agradecidos o como botín en la guarida de Askavan.

LAS NOCHES DE LOS ASESINATOS

Vellus solo tiene cuatro noches para asesinar a los Ángeles Rojos restantes, hasta e incluyendo la noche de la luna llena. Por ello, ha planeado cuidadosamente sus ataques.

PRIMERA NOCHE

Vellus cree que Igam es el Ángel Rojo que más probablemente huya, y la elige como blanco tan pronto como esta de vuelta en el pueblo. Tiene razones para hacerlo. Igam acaba de regresar al pueblo después de una larga excursión pesquera cuando llegan los aventureros. Cuando descubre que Jemos ha sido asesinado, se prepara para abandonar Raske.

Después del anochecer, Igam se dirige a los muelles para huir en su bote. Vellus la ataca en el camino, y ella huye a través de las chozas hacia los muelles. Si nadie lo impide, Vellus la despezada y mata a dos trabajadores de los muelles y a un guardia que se interponen en su camino.

Si tiene éxito en matar a Igam, Vellus amarra su bote a las muelles y sitúa su cuerpo dentro. Cuelga su capa roja sobre la proa, junto con su máscara con barba. Los trabajadores del muelle la encuentran allí por la mañana.

SEGUNDA NOCHE

Vellus planea matar a Rukkevinta quemando la Posada Ojo Rojo. Se teletransporta a los aposentos de la posadera y la ata, impidiendo que huya. Luego destruye el edificio con fuego infernal en varios sitios y deja que se queme viva.

Si los planes de Vellus se desarrollan de forma exitosa, regresa para coger el cadáver quemado de Rukkevinta, la envuelve en su capa roja y la deja en la calle enfrente a la posada. De otro modo, los aventureros pueden encontrar la capa dentro del edificio quemado.

TERCERA NOCHE

Decididos a tranquilizar a los ciudadanos influyentes de Raske de que no tienen nada que temer, los miembros de la familia Raske organizan una reunión para los ciudadanos importantes y un número selecto de mercaderes importantes la noche anterior a la luna llena. Vellus espera matar dos pájaros de un tiro matando a Cindra y a Knute para así cumplir su tarea requerida antes de tiempo.

Debido a los asesinatos y debido a que dos familias importantes no están en el pueblo por vacaciones, los Raske no esperan una gran concurrencia. Sólo una docena de visitantes se presentan en la Mansión Raske, junto con tres guardias del pueblo que Kador Raske ha hecho vigilar la fiesta usando su influencia.

Vellus se teletransporta a la sala de baile mientras la gente esta bailando. Deseando hacer sufrir a Cindra, primero va tras sus hijos y su marido, luego ataca a su padre antes de finalmente elegirla como objetivo. Espera que Knute se interponga en algún momento, y planea matar al guardaespaldas cuando esto tenga lugar.

Si los asesinatos se llevan a cabo con éxito, Vellus abandona los cuerpos desangrados en el suelo de la sala de baile y huye.

ADAPTÁNDOSE A LOS RETOS

Vellus se adapta si sus planes son frustrados por los aventureros. Por ejemplo, aún ataca incluso si los personajes reúnen a los Ángeles Rojos en un lugar por seguridad. Evita un combate directo si las probabilidades están obviamente contra él, en su lugar usando la distracción y el subterfugio, o una estrategia más encubierta. Quemar la posada es un ejemplo del tipo de táctica que podría emplear si no puede conseguir la caída de sus enemigos.

Se creativo, pero evita acciones estúpidas hasta que Vellus es conducido a la desesperación al saber que la muerte o el fracaso le costará su alma. Si es retrasado o frustrado, hará todo lo posible para matar a los Ángeles Rojos restantes antes de que se acabe su plazo de tiempo.

Vellus Stoygard Acechador solitario nivel 6 Humanoide natural Mediano, 1250 PX

PG 280; Maltrecho 140 Iniciativa +12
CA 20, Fortaleza 17, Reflejos 19, Voluntad 18 Percepción +8
Velocidad 6 Visión en la penumbra
Resiste 10 fuego
Tiros de salvación +5; Puntos de acción 2

RASGOS

Aura Humo infernal ♦ Aura 1

Las casillas dentro del aura están ligeramente oscurecidas para las criaturas fuera del aura.

Ventaja en combate

Vellus inflige 2d6 de daño adicional contra cualquier criatura que le conceda ventaja en combate.

ACCIONES ESTÁNDAR

⚔ Espada corta (arma) ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA
Impacto: 3d6 + 8 de daño.

🔥 Virote de fuego infernal (fuego) ♦ A voluntad

Ataque: A distancia 20 (una criatura); +9 contra Reflejos
Impacto: 2d8 + 5 de daño por fuego y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

👊 Ataque doble ♦ A voluntad

Efecto: Vellus realiza dos ataques básicos.

🔥 Llamas traumáticas (fuego) ♦ Encuentro

Requisitos: Vellus debe estar maltrecho

Ataque: Cercano explosión 3 (criaturas en la explosión); +9 contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + 6 de daño por fuego y Vellus empuja al objetivo 4 casillas.

Fallo: Mitad de daño, y Vellus puede empujar al objetivo 1 casilla.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

🔥 Fuego fantasma (fuego, ilusión, teleportación) ♦ Recarga 3

Efecto: Cada criatura adyacente a Vellus sufre 5 de daño por fuego, y Vellus se vuelve invisible hasta que impacte o falle con un ataque o hasta el final de su siguiente turno. Luego se teleporta hasta 10 casillas. No necesita línea de visión con la casilla de destino.

Mantenimiento estándar: La invisibilidad persiste hasta el final del siguiente turno de Vellus o hasta que impacte o falle con un ataque.

ACCIONES DESENCADENADAS

👹 Ira del infierno ♦ A voluntad

Desencadenante: Un enemigo a 20 casillas de Vellus le impacta con un ataque.

Efecto (reacción inmediata): El enemigo que activa el poder obtiene vulnerable 5 a todo daño hasta el final del siguiente turno de Vellus, y Vellus realiza un ataque básico contra el enemigo que activa el poder.

🧠 Don de Askavan (psíquico) ♦ A voluntad

Desencadenante: Vellus comienza su turno sufriendo cualquier efecto dañino.

Efecto (ninguna acción): Todos los efectos dañinos sobre Vellus finalizan, y sufre 20 de daño psíquico.

Habilidades Engañar +11, Hurto +13, Intimidar +11, Sigilo +13

Fue 12 (+2) Des 20 (+8) Sab 10 (+3)

Con 14 (+5) Int 12 (+4) Car 16 (+6)

Alineamiento maligno

Idiomas común

Equipo armadura de cuero, 2 espadas cortas, amuleto escorpión

CÓMO JUGAR A VELLUS

Armado con poder diabólico, Vellus solo quieren vengar a Zaedros y cumplir su pacto infernal. Antes de realizar ese pacto, Vellus era igual que Zaedros, un ladrón y golfo errante, consiguiendo cualesquiera riquezas que podía cuando se le presentaba la posibilidad. El dolor le ha llevado a tomar medidas desesperadas, y ahora espera tener éxito en su misión asesina y devolver la vida a su hermano.



Vellus mata a cualquiera que se interponga entre él y sus objetivos, y no le importan los espectadores inocentes. Incluso podría eliminar a tales inocentes para desviar la atención de sus verdaderos objetivos o para que sirvan como ejemplo. Su voluntad de hacer arder hasta los cimientos a la posada, a los clientes y a todo, para vengarse de Rukkevinta es un ejemplo de esta amoralidad absoluta.

Collar Extraño: El collar y amuleto portado por el “fantasma” no encaja con el de Chath. De hecho, el amuleto del fantasma parece ser la segunda parte del de Chath. Ver Lugar 6 para más información.

Si Vellus ve el collar de su hermano en posesión de los aventureros, podría intentar hacerse con él. Le gustaría devolvérselo a Zaedros cuando su hermano sea revivido, pero no está dispuesto a ponerse en gran peligro para recuperar la reliquia.

Incorrectamente muerto: Si los aventureros cree que un fantasma está cometiendo los asesinatos, podrían atacar a Vellus con poderes o magia que afecta específicamente a los muertos vivientes. Por supuesto, el Vellus vivo es inmune a tales efectos.

Manifestaciones Ígneas: Vellus aparece envuelto en humo y fuego, pero “Chath” no realizaba magia en vida. Debe estar obteniendo poder mágico de algún otro lado.

El Precio de la Venganza: La muerte de su hermano ha vuelto loco a Vellus y le ha llenado de un ansia de sangre. Nada excepto las muertes dolorosas de sus enemigos jurados puede satisfacerle o cumplir su contrato infernal. En su obsesión, podría desvelar detalles sobre su verdadero yo, gritando pistas como “¡Pagarás por lo le hiciste a Zaedros!”.

COMBATIENDO A VELLUS

Cuando Vellus aparece, su objetivo es matar a todo el mundo cuya muerte cumpla su pacto. Sus ataques directos matarán a cualquiera de los Ángeles Rojos en 3 asaltos, contigo narrando

estos ataques. Si los aventureros se interponen en su camino, Vellus les elige como objetivos, pretendiendo hacer de ellos un ejemplo de su ira. Otros PNJs que se interpongan en su camino son tratados como esbirros, cada uno de los cuales es eliminado en un único asalto.

Mientras aún tenga tiempo para cumplir su pacto, Vellus se retira después de quedar maltrecho. Si puede, regresa más tarde esa misma noche tras gastar su único esfuerzo curativo para recuperar 70 puntos de golpe. Si queda maltrecho una segunda vez en la misma noche, se retira hasta la siguiente noche. Cada noche nueva, Vellus está al completo de sus puntos de golpe normales.

INVESTIGACION RITUAL

Mientras investigan, los aventureros podrían emplear magia ritual para obtener revelaciones de las víctimas de los crímenes de Vellus. No obstante, ejecutar públicamente cualquier ritual que permita a un personaje interactuar con los muertos puede hacer que los habitantes ya cautelosos esquiven activamente a los aventureros.

Última Visión Presenciada: El personaje que ejecuta el ritual ve a un tiflin que encaja con la descripción de Chath apareciendo de repente y matando a la víctima con sus espadas cortas o virotes de fuego infernal. Haz que el personaje haga una prueba de Percepción contra CD 15 para advertir el collar de cola de escorpión que Vellus lleva.

Hablar con los Muertos: Los cadáveres de los Ángeles Rojos asesinados solo saben tanto del tiflin como sabían en vida, muy poco. Si se les pregunta sobre las identidades de los demás Ángeles Rojos, el espíritu se resiste. Un aventurero debe tener éxito en una prueba de Diplomacia contra CD 22 para obtener un único nombre, expresado como la respuesta a una pregunta. Si falla la prueba de Diplomacia, la pregunta se desperdicia. Se pueden utilizar múltiples preguntas para descubrir múltiples nombres.

RASKE

El pueblo de Raske se nutre del comercio, asentado como esta uno de los meandros del río Kethering y una importante carretera que va de este a oeste. Estas dos rutas traen todo tipo de mercancías a través de la ciudad, y las principales familias de Raske se han enriquecido de los aranceles y de almacenamiento de los bienes.

GENTE

Muchos habitantes remontan su linaje hasta los primeros colonos de Raske, y desconfían de los extranjeros. Aunque no apoyan las opiniones extremas de los Ángeles Rojos, apoyan a los ciudadanos nativos de Raske ante aquellos fuera del pueblo.

Los comerciantes y los viajeros a veces permanecen durante mucho tiempo en Raske. Aquellos que hacen del pueblo su hogar permanente, tienen ser aceptados en la cultura de Raske, guardándose cualquier opinión que no encaje. La gente de Raske adora a Avandra, Erathis y Pelor sobre los demás dioses, y muchos extranjeros ocultan su veneración a otras deidades a riesgo de ser rechazados.

La tabla de Lista de Sospechosos resume los principales personajes secundarios involucrados en la aventura y sus lugares corrientes. Estos son los personajes cuyas acciones y circunstancias les relacionan con los Ángeles Rojos, y deberían ser las figuras centrales en la investigación de los aventureros. Utiliza la lista para ayudarte a decidir que ciudadanos importantes aparecen en una escena determinada o a donde van si los personajes les siguen. La descripción de cada personaje puede ser utilizada para ayudarte a representar las escenas.

LISTA DE SOSPECHOSOS

Sospechoso	Lugares
Cindra Raske	Hacienda Raske u oficina comercial, tiendas
Elenka	Templo
Emorin	Tiendas, Posada Ojo Rojo
Igam	Muelles, chozas de pescadores, Posada Ojo Rojo
Kador Raske	Normalmente con Cindra, a veces Kador
Oku	Caseta de Vigilancia sur, Posada Ojo Rojo
Rukkevinta	Posada Ojo Rojo
Tommik	Su casa, otras casas siendo protegidas, casetas de vigilancia, Posada Ojo Rojo, tiendas

Cindra Raske, Heredera de la Fortuna Raske

La única descendiente vida de Kador Raske, Cindra es una humana alta con una complexión fuerte. Su pelo oscuro y ojos de azul hielo le proporcionan un porte altivo, y raramente sonríe ante aquellos que considera sus inferiores. Posee una sonora voz aguda, la cual disfraza con un acento ronco cuando se hace pasar por un Ángel Rojo.

Información: Tras el pasado desgraciado de su madre (ver “Rumores”), Cindra comenzó a notar que los crímenes no se castigaban en Raske y busco una forma para impedir que los extranjeros causarán problemas. Fundón los Ángeles Rojos y reclutó a los demás a su causa. Como el miembro más agresivo del grupo, presiona para utilizar métodos incluso más duro para encargarse de extranjeros que amenazan al pueblo.

Daen Orso, el marido de Cindra, es el heredero de la segunda familia más grande en Raske. Tienen dos hijos, Thom y Mia.

Interpretación: Cindra creen profundamente en la tradición y en la propiedad. Posee una altiva conducta regia y no le gusta

ser interrogada por gente impertinente, especialmente aquellos sin un lugar en la sociedad de Raske. Su resistencia se extiende a los aventureros.

Si se descubre que un Ángel Rojo, Cindra rechaza dar los nombres de los demás miembros, especialmente si los que la interrogan son de un escalafón social menor. Lo considera como un motivo de orgullo por lo que no se desmoronará y volverá contra sus camaradas.

Rumores: La madre de Cindra abandonó a su familia cuando Cindra era una adolescente. La persona de la que se enamoró su madre era un comerciante rico de un lugar muy lejano al oeste, y Cindra consideró la destrucción de su mundo como un crimen que la ley no podía castigar. Una firme defensora de los Ángeles Rojos, describe al grupo como protectores de la buena gente de Raske ante los intrusos descontrolados.

Prepara para hacerse con el poder mercantil de su familia cuando su padre se retire o muera, Cindra intenta servir como un ejemplo de como la élite de Raske debería comportarse y parecer. Siempre viste bien y actúa regamente, si bien es un poco presumida.

Elenka, Apoderada de Erathis

La sacerdotisa anciana en el templo de Raske, la Apoderada Elenka cree en las doctrinas de Erathis. Una humana anciana con una robusta complexión y una voz rasgada, viste bien y posee una mente aguda.

Información: Para cumplir las doctrinas de la diosa de la civilización, Elenka cree que debe mantener la estabilidad. Raske posee unas raíces tradicionales y familiares que datan de cuando se fundó el pueblo. Elenka quiere preservar esa herencia. Cree que los recién llegados deben adaptarse a Raske de la forma que hizo ella, aceptando sus leyes y escala social. Por la misma razón, la sacerdotisa también cree que los Ángeles Rojos son infractores de la ley violentos.

Interpretación: Elenka piensa antes de hablar. Sus puntos de

vista centran su conversación en asuntos que benefician a la comunidad. Cree a los aventureros si le cuentan que el asesino no es un fantasma, pidiendo a los personajes que protejan a Raske de la amenaza real.

Rumores: Se comenta que uno de los Ángeles Rojos posee una voz rasgada parecida a la de Elenka. Sus reuniones regulares con Kador Raske para discutir asuntos religiosos y de la comunidad también despiertan la especulación. No obstante, parece improbable que Elenka se tomase la molestia por proteger al pueblo, ya que una vez fue una extranjera.

Emorin el Sastre

De casi siete pies de alto, Emorin es muy delgado y muy formal en su vestimenta y porte. No puede dejar de destacar entre los ciudadanos de Raske.

Información: Si es interrogado sobre Igam o Rukkevinta, Emorin reconoce una amistad con las dos a pesar de no compartir sus opiniones políticas. Admite que cuando Igam y Rukkevinta están juntas, a menudo hablan sobre como los extranjeros son un “mal elemento”.

Interpretación: Emorin es refinado, pero no presumido. Le gusta cotillear, y no cuesta mucho sacarle alguna información. Cree que los Ángeles Rojos son malos para sus negocios, y que sus capas son llamativas.

Rumores: Como uno de los Ángeles Rojos, Emorin es muy alto. Una vez a la semana queda para jugar con Rukkevinta e Igam a la Apuesta Tres Dragones. Cindra Raske frecuentemente encarga vestidos caros a Emorin e incluso se sabía que el ladrón bien vestido Chath era un cliente que pagaba.

Igam el Pescador

La enana de clase baja que se hace llamar Igam parece poco probable que sea un miembro de los Ángeles Rojos. Una enana robusta con pelo rojo, una cara pecosa y un pipa que constantemente fuma o muerde, Igam parece tan solo una

sencilla pescadora alegre.

Información: Igam no posee ningún negocio, no tiene un puesto de poder ni proviene de una familia respetada. No obstante, sus ancestros han estado pescando en el río desde los primeros días de la fundación de Raske. Por la mañana, pasa su tiempo pescando. Más adelante, vende pescado fresco entre las chozas y los almacenes (ver lugares 7 y 8), como hacen muchos otros pescadores.

Después de ver a tantos extranjeros comportarse de maneras desagradables en los muelles del pueblo, incluyendo contaminar el río con su basura y porquería, Igam se hartó. En secreto, también quería algo de emoción en su vida. Se unió a los Ángeles Rojos después de ver como hacían huir a un grupo de vagabundos medianos que habían estado ocupando un almacén y robando pescado. Después de identificar de forma correcta a Knute como miembro y abordarle, le ayudó a unirse a ellos.

La máscara de Igam de los Ángeles Rojos incluye una barba falsa.

Interpretación: Igam es alegre pero un poco demasiado franca. Aunque esta dispuesta a correr riesgos por lo que cree, es supersticiosa y no es lo suficientemente valiente como para enfrentarse al fantasma de Chath. En público Igam comenta que los Ángeles Rojos son gente justa que se encargan de los alborotadores. Preferiría enfrentarse al dolor o a la muerte antes que desvelar sus secretos.

Rumores: Algunas personas en el pueblo han visto a Igam y Knute hablar de vez en cuando, lo que parece extraño dado sus diferentes posiciones sociales. En público Igam desprecia a los personajes desagradables que se reúnen alrededor de los muelles, casi atreviéndose a comenzar una pelea.

Kador Raske, Patriarca del Pueblo

El patriarca de la familia Raske controla la mayor parte del comercio en el pueblo. Su pelo se ha vuelto blanco, y su

memoria no esta tan buena como solía ser, pero Kador aún no esta preparado para retirarse y entregar a Cindra el control de los negocios familiares.

Información: Kador no sabe que Cindra y Knute son miembros de los Ángeles Rojos. No cree que tenga nada que temer del supuesto fantasma, y sigue con sus negocios de forma normal, incluyendo celebra una fiesta privada para demostrar que no hay nada que temer.

Interpretación: Kador es amable mientras se le muestre el respeto que cree que se le debe como el patriarca de la mayor familia en Raske. No pide deferencia, tan solo cortesía. Debido a que una vez se benefició de sus acciones cuando un pillito semiorco le robo su bolsa, Kador cree que los Ángeles Rojos son héroes populares. Lo expresa abiertamente.

Rumores: Como el habitante más poderoso de Raske, Kador esta muy involucrado con la guardia del pueblo y conocía bien al Capitán Jemos. También es una persona profundamente religiosa que visita frecuentemente el templo y sostiene debates con la Apoderada Elenka.

Hace quince años, cuando Cindra aún era una adolescente, la mujer de Kador huyó con un comerciante rico que pasaba frecuentemente por Raske. El incidente hizo que Kador fuera más desconfiada con los extranjeros.

Knute, Guardaespaldas

Una inmensa figura de casi siete pies de alto, Knute es un humano terco y silencioso con pelo rubio corto y una cara bien afeitada. Porta una espada larga, un escudo y un arco largo y siempre lleva puesta una armadura de escamas.

Información: El guardaespaldas de la familia Raske, velando por Kador, así como de Cindra, su marido, Daen Orso, y sus dos hijos, Thom y Mia. Cuando uno de los Raske va al pueblo, Knute también va para protegerlo.

Knute fue la primera persona a la que Cindra pidió unirse a los Ángeles Rojos. Incluso aunque no esta completamente seguro

de que el grupo vigilante sea una buena idea, les acompaña para seguir protegiendo a Cindra. Ha jurado mantener en secreto su papel en los Ángeles Rojos, especialmente ante Kador Raske.

Interpretación: Knute no necesita decir nada para intimidar a la mayoría de la gente, así que mantiene su boca cerrada. Si se le interroga, dice que los Ángeles Rojos no son su preocupación a no ser que molesten a la familia Raske. No obstante, si advierte pruebas fuertes de que los aventureros pueden encargarse de forma eficaz de la amenaza de Vellus y proteger a los ciudadanos, podría desvelarse. Si se tiene que preocupar por la seguridad de los demás Ángeles Rojos, especialmente Cindra, intenta persuadir a los miembros del grupo para que se descubran y acepten la protección del grupo.

Rumores: Aunque Knute nunca ha dañado a ningún ciudadano, su apariencia y reputación hace que la gente le tema.

Oku, Capitán de la Guardia

Después de que el Capitán Jemos fuera asesinado, su segunda al mando fue rápidamente ascendida. Oku es de piel morena y lleva su pelo negro en una coleta. Su camisa de mallas y armas son mantenidas limpias y en buen estado.

Información: Oku escuchó que Jemos tenía asuntos no oficiales con muchos mercaderes y familias en Raske. Sabe que Cindra Raske se reunía frecuentemente con el anterior capitán, supuestamente para informar de amenazas y ofensas realizadas contra la familia Raske. De hecho, Jemos frecuentemente encubría delitos menores llevados a cabo por miembros de las familias más antiguas de Raske, especialmente cuando el grupo perjudicado era un extranjero.

Interpretación: Oku esta agobiada por tratar con el miedo de los habitantes, la perdida de cuatro guardias y la amenaza sobrenatural. Cuando se trata de los Ángeles Rojos, cree que desobedecen la ley y es necesario llevarlos ante la justicia.

Rumores: Oku es una inmigrante en Raske, y fue una víctima de los Ángeles Rojos cuando llo por primera vez el pueblo.

Se enfrentó a cierta resistencia cuando se unió a la guardia del pueblo y a medida que iba ascendiendo. Los ciudadanos que apoyan a los Ángeles Rojos se quejan del nuevo puesto de Oku y creen que favorecerá indebidamente a los extranjeros en asuntos relacionados con la ley. Es bien conocido que a Jemos no le gustaba Oku, pero el anterior capitán no pudo hallar ninguna falta en como desempeñaba su trabajo.

Rukkevinta, Posadera

La mediana Rukkevinta dirige la Posada Ojo Rojo. Aunque su pelo castaño se esta encaneciendo, sus nítidos ojos verdes y complexión atlética muestran que sigue alerta y en forma. Pasa su jornada atendiendo el bar de la posada.

Información: Rukkevinta se unió a los Ángeles Rojos después de una noche en la que Igam bebió bastante y soltó pistas que tenían que ver con la banda vigilante. Rukkevinta quería ingresar, y los otros no fueron muy difíciles de convencer. Años tratando con clientes pendencieros han agotado su paciencia, y mantiene una estrecha vigilancia ante visitantes que podrían causar problemas.

Interpretación: Rukkevinta siempre parece estar de mal humor. Tiene poca paciencia, y se da prisa en que sus trabajadores se encarguen de los clientes problemáticos. Normalmente callada en relación a los Ángeles Rojos, podría ser impulsada a decir que la guardia del pueblo debería hacerse cargo de los problemas, no permitir que la violencia de los vigilantes asuste a los clientes valiosos.

Rukkevinta niega su relación con los Ángeles Rojos todo lo que pueda, pero si cualquiera de los otros Ángeles Rojos es asesinado, comienza a perder los niervos. No desvelará directamente su papel en el grupo o las identidades de los otros Ángeles rojos, pero podría dirigir a los aventureros hacia determinados lugares donde deberían investigar.

Rumores: Los habitantes de Raske saben que incluso aunque Rukkevinta no habla mucho, escucha cada conversación que tiene lugar en el bar.

Tommik, Experto en Ocultismo

La supuesta autoridad de Raske sobre fenómenos paranormales, Tommik es un viejo gnomo chocho con pelo blanco despeinado y una pipa de arcilla ajada. Su largo abrigo de cuero esta repleto de bolsillos que contienen todo tipo de sustancias pensada para detectar o atrapar espíritus malignos, más pergaminos dudosos que tienen que ver con embrujos y convocaciones mágicas.

Información: Tommik ha vivido en Raske durante doce años, y por eso es considerado ser un nativo a pesar de sus cualidades extrañas. Su interés en lo oculto han sido sencillamente un hobby hasta ahora. La gente de Raske confían en Tommik mucho más que en cualquier aventurero, a no ser que vean a los personajes en acción.

Tommik es el primero en enterarse de los nuevos avances, así que puede ser una buena fuente de información. Todos los ciudadanos conocen el lugar donde fue encontrado el cuerpo quemado de Chath (ver lugar 6). Sin embargo, Tommik vio como el fallecido Capitán Jemos se encargó del tiflin muerto, arrojando el cuerpo río abajo justo a las afueras del pueblo. (El cuerpo es cosa del pasado si los aventureros tienen algún pensamiento de ir a buscarlo). Tommik afirma que ya que la aparición no muestra signos de estar húmedo, el fantasma no debe haberse alzado desde el río.

Si es interrogado sobre la jaula de hierro en el lugar 6, Tommik dice que esta pensada para mantener al espíritu atrapado en caso de que se levante desde el mismo lugar donde Chath fue asesinado. Los aventureros pueden confirmar que esta táctica podría funcionar, pero la jaula debería ser de hierro frío (Arcanos o Religión contra CD 15), lo que no es el caso.

Interpretación: Tommik es un bufón bien intencionado que pretende ser un respiro cómico. Profundamente seguro de su conocimiento sobre lo sobrenatural y sincero en su intento por ayudar a sus conciudadanos, sugiere constantemente ideas cuestionables y realiza decisiones extrañas. Sus técnicas para expulsar fantasmas provienen en su mayoría de cuentos

populares y otras fuentes dudosas, así que sus ideas tienen mayor valor para calmar a los supersticiosos que por luchar contra lo sobrenatural. No cree que los Ángeles Rojos sean justos o razonables, pero también supone que los vigilantes saben más que el sobre los malhechores.

Rumores: Tommik es un gnomo, y uno de los Ángeles Rojos es de baja estatura. La aparente incompetencia del viejo gnomo podría ser tan solo una fachada, ayudándole a estorbar más que en ayudar en la investigación.

LOS ÁNGELES ROJOS

Afirmando que actúan por los verdaderos habitantes de Raske, los Ángeles Rojos poseen una larga historia de hacer cumplir una justicia vigilante contra los extranjeros, incluyendo el ladrón muerto, Chath.

MIEMBROS

Con la muerte de Jemos, los Ángeles Rojos ahora consisten en Cindra, Igam, Knute y Rukkevinta. Nadie externo al grupo vigilante conoce las identidades de los miembros. Cuando los Ángeles Rojos actúan, viste larga capas rojas adornadas con plumas rojas, junto con capuchas rojas para ocultar sus caras. Hablan lo menos posible y se comunican con las manos para comunicarse unos con otros en combate. No obstante, unas pocas veces se han colado, y los guardias y ciudadanos de Raske pueden revelar la información siguiente:

- ♦ El grupo consta de cinco miembros, algunos varones y algunas mujeres. Nadie esta seguro del número exacto de cada uno.
- ♦ Uno de los Ángeles Rojas mida casi siete pies de alto.
- ♦ Uno de ellos es lo suficiente bajo y delgado para ser un gnomo o un mediano.
- ♦ Otro es un enano. Lo puedes atestiguar por la barba.
- ♦ Una de las mujeres habla con una voz rasgada.

Acciones

Los miembros de los Ángeles Rojos hostigan, amenazan e incluso matan a cualquiera, especialmente extranjeros, que sospechen que participe en actividades que amenacen la paz y convivencia del pueblo. Los miembros del grupo solo necesitan una fuerte prueba circunstancial o una corazonada poderosa para respaldar sus juicios. No se necesita ninguna prueba concreta. Los miembros de las razas que poseen una mala reputación, tiflin, semiorcos y a veces medianos, son los objetivos más probables.

Las hazañas de los Ángeles Rojos son conocidas por el público. Cualquiera que examine cuidadosamente los actos de los vigilantes puede percibir un patrón de racismo y fervor reaccionario. Sus logros hablan por sí mismos.

- ♦ Los Ángeles Rojos hicieron huir a un grupo de vagabundos medianos que estaban ocupando un almacén en los muelles después de perder todo su dinero apostando en la Posada Ojo Rojo.

- ♦ Golpearon a un viajero semiorco que había tanto robado la bolsa a Kador Raske como había comenzando una pelea en la posada.

- ♦ Dos bandidos rivales que habían elegido la plaza del pueblo de Raske como lugar para un duelo fueron asesinados por el grupo.

- ♦ Los Ángeles Rojos colgaron a un comerciante tiflin sospechoso de nigromancia y otra magia negra, para luego expulsar a su mujer y a sus dos hijos del pueblo.

- ♦ Cuando pillaron a un mercader enano que había estafado a clientes, los Ángeles Rojos lo marcaron, le confiscaron sus bienes y dinero, y le persiguieron hasta expulsarlo del pueblo.

- ♦ Saquearon el carromato de una familia de colonos que permanecieron en el pueblo durante una temporada, interrogándoles por ser sospechosos de albergar fugitivos. No se hallaron pruebas.

- ♦ Después de matar al ladrón tiflin Chath, los Ángeles Rojos quemaron su cadáver en las calles como aviso a otros como él.

LUGARES

La investigación de los aventureros probablemente les lleve a los lugares siguientes en el mapa de Raske (página 10).

1. POSADA OJO ROJO

Este edificio de tres pisos consta de una taberna en el primer piso donde el personal sirve comidas y bebidas, más dos pisos llenos de habitaciones para clientes. La posadera Rukkevinta tiene sus aposentos privados en la planta baja, y los empleados que viven en las instalaciones comparten una habitación separada.

La cabeza de un oso lechuza esta colgada sobre el bar, donde barriles de cerveza enana de la Cervecería Gubiafuerte se sirven por grifo. El lugar esta limpio y es suficientemente acogedor.

Gente: Rukkevinta (propietaria mediana), Okenn (administrador semielfo), Dez y Gelda (camareras humanas). La mayoría de clientes de la posada llegan al pueblo en botes y caravanas que pasan a través de Raske, permaneciendo durante unos pocos días antes de zarpar de nuevo.

Escenario: Los ciudadanos reciben un mejor servicio que los extranjeros, y Rukkevinta esta realizando grandes esfuerzos para “hacer espacio para los habituales”.

Rumores: Como uno podría esperar, el Ojo Rojo es un centro de cotilleos para la comunidad.

La Estancia de Chath: Los ciudadanos tienen al tiflin muerto y a su fantasma en su cabeza. Es descrito como un “ladrón muy bien vestido” y a menudo era visto en la tienda del sastre.

Conexión Común: Si los personajes tienen éxito en una prueba de Recursos contra CD 22, son capaces de determinar que todas las víctimas de los Ángeles Rojos permanecieron o pasaron tiempo con regularidad en la posada poco antes de ser atacadas por el grupo. También pueden descubrir esta información preguntando sobre las víctimas de forma específica.

Partida Semanal: Todo el mundo tiene conocimiento de la partida semanal de Apuesta Tres Dragones que Rukkevinta,

Igam y Emorin juegan juntos

Pista: La capa roja y la máscara de Rukkevinta están ocultas en el techo de su aposento si aún sigue viva.

2. TIENDAS

Las tiendas de Raske importan la mayoría de sus suministros pero adquieren su madera de los bosques que rodean al pueblo. Las transacciones comerciales en el pueblo principalmente se llevan a cabo en términos de trueque en vez de por intercambio de dinero.

No se puede encontrar ninguna tienda que vende magia u objetos mágicos en Raske. La mayoría de tales objetos pasan a través del pueblo destinado para mayores centros comerciales donde pueden conseguir un mayor precio. Los bienes básicos de aventureros pueden ser comprados en la tienda de tejidos.

Gente: Emorin (sastre humano), Dremyl (herrero humano), Jasper (tonelero humano), Trancya (tendera semielfa), Cojera (mercader de tejidos enano).

Escenario: Desde la aparición del fantasma, los habitantes de Raske se abastecen de bienes por el día para que así no tengan que abandonar sus casas por la noche. Las estanterías están llenas, con verduras de estación en la tienda y los estantes de la tienda de tejidos esta bien provista con todo tipo de suministros. Los únicos bienes no disponibles en el pueblo son objetos de “protección contra fantasmas” como ajos, sal y mandrágora, los cuales siempre están pidiendo los compradores.

Trancya cierra pronto para llegar a su casa antes del anochecer, mientras que Cojera intenta convencer a sus clientes de que este asunto del fantasma es una tontería.

El olor a tintes y perfumes llega cada vez que sopla el viento desde la tienda del sastre. Telas finas cuelgan de las ventanas, dando un gran contraste con las tiendas humildes cercanas. Emorin se jacta de sus ganancias de su partida semanal de Apuesta Tres Dragones con Rukkevinta e Igam.

Dremyl se mantiene en su herrería, forjando herraduras y



fundiendo barras de hierro, las cuales son transportadas en gabarra hacia mayores asentamientos a todo lo largo del Río Kethering y vendidas allí. Tiene poco tiempo para cualquier otra cosa mientras es el fantasma esta ahí fuera.

3. TEMPLO

Este gran templo es uno de los edificios más resistente en Raske. Dentro del edificio de piedra, baldosas de color azul en el suelo forman el símbolo de Erathis, los tapices muestran la fundación de Raske y hay candelabros encendidos con velas siempreardientes con llamas azules. Además de la capilla de Erathis (venerado como el dios de la civilización), el templo también alberga capillas para Avandra (venerada como la diosa del comercio) y Pelor (venerados como una deidad otorgadora de vida).

Gente: Apoderada Elenka (sacerdotisa humana), Hermano Leatro (coadjutor humano), Hermana Isabel (coadjutora humana). Elenka y sus coadjutores permiten a los extranjeros venir a rezar, pero el clero no deja a ningún extraño solo en el templo.

Escenario: El Hermano Leatro acompaña a un mercader adentro y espera impacientemente mientras él ofrece sus plegarias. La Apoderada Elenka lidera a un grupo en rezos para atrapar al asesino del Capitán Jemos.

4. CASETAS DE VIGILANCIA

Estas dos casetas de vigilancia están construidas con troncos y reforzadas con mampostería a lo largo de los lados que dan al camino. Cada una cuenta con un parapeto en el techo, una segundo piso que sirve como barracones y un peque oficina y almacén en el piso bajo. El almacén contiene bastidores para armas y armaduras, así como suministros y bienes confiscados. La caseta de vigilancia al sur fue el escenario del asesinato del Capitán Jemos. También posee dos pequeñas celdas en el sótano.

Gente: Oku (capitán humana), 1d6 + 1 guardias del pueblo (humanos, semielfos y enanos).

Escenario: Cuando los personajes lleguen por primera vez durante las horas del sol, la Capitán Oku esta intentando tranquilizar a un grupo de ciudadanos asustados justo tras la puerta, contándoles que ella y Tommik están trabajando en detener al fantasma. Tommik podría estar aquí, dibujando los sellos de las guardas contra fantasmas en las armaduras de cuero de los guardias.

Pista: Oku no tiene ni idea de que Vellus esta tras el asesinato de Jemos. No obstante, los guardias poseen más información de la que creen que poseen.

Avistamientos de Chath: Antes de la muerte de Chath, los guardias del pueblo fueron bloqueados por la capacidad del tiflin de viajar a través de una zona local a gran velocidad. Era casi como si pudiera estar en dos lugares a la vez.

El Legado de Jemos: La moral esta baja ahora que los guardias han descubierto que Jemos era un Ángel Rojo. La mayoría creen que el capitán debía pensar que los guardias eran demasiado blandos para el crimen y demasiado dados a la ley arbitraria. Ahora algunos susurran que aquellos que hacen cumplir la ley deberían ser capaces de moverse contra la mala gente, incluso aunque no hayan sido acusados por algún crimen.

Escenario del Asesinato: Los cadáveres han sido retirados, pero en cualquier otro aspecto el escenario permanece bastante igual. El suelo y las paredes aún están manchados con sangre y marcas de quemadura, y el olor a pelo y carne quemada flota pesadamente en el aire. Una capa roja con plumas cuelga en la pared cercana, los guardias no quieren tocarla no vaya a ser que incurran en la ira del fantasma.

Nota Misteriosa: Cuando Chath fue asesinado, los guardias inspeccionaron su habitación en la posada, encontrando una nota en la que se pedía al tiflin que se reuniese con alguien llamada Elfren en la misma noche y cerca de donde fue asesinado. El nombre no pertenece a ninguna persona que

conozcan los guardias, y da la impresión de que se iban a reunir por primera vez. Los guardias ahora no pueden encontrar la nota, y sospecha que Jemos la destruyó.

5. VIEJA MURALLA DE LA CIUDAD

Esta muralla de piedra desmoronada anteriormente protegía al pueblo. Muchas partes se han desmoronado, y lo que aún queda no podría rechazar a una fuerza de invasión.

6. ESCENARIO DEL CRIMEN

En el extremo oriental del pueblo, a poca distancia al norte de los muelles, esta el sitio donde el cuerpo quemado de Chath fue encontrado en la calle. Se ha levantado una jaula de hierro sobre el sitio.

Gente: Durante las horas de sol, unos pocos ciudadanos se dedican a sus actividades.

Rumores: Los ciudadanos pueden confirmar que el cuerpo quemado de Chath fue hallado aquí, aunque nadie esta completamente seguro de que el tiflin fuera asesinado en el sitio o arrastrado ya muerto hasta la calle desde algún lugar cercano. El cuerpo de Chath finalmente fue retirado por la guardia del pueblo y posteriormente eliminado por el Capitán Jemos (una tarea que solo fue presenciada por Tommik). Nadie ha prestado mucha atención al sitio hasta que Tommik y Dremyl el herrero levantaron una jaula de hierro sobre él.

Pistas: Aunque el cuerpo quemado de Chath fue abandonado en la calle por los Ángeles Rojos como un aviso para otros extranjeros, no fue asesinado en el claro. Si los aventureros examinan la zona alrededor de la calle, encuentran signos de una pelea dura en las hierbas descuidadas entre dos casas a poca distancia. Cualquier inspección exhaustiva de las hierbas desentierra el collar y amuleto que portaba Zaedros. Fabricado en plata y empezando a oscurecerse por la exposición a los elementos, el amuleto recuerda la mitad delantera de un escorpión. Vellus posta la otra mitad con la cola del escorpión.

7. Almacenes

Las caravanas y los barcos mercantes almacenan sus bienes en Raske, normalmente durante semanas a la vez. Las familias ricas de Raske poseen los amplios almacenes donde los bienes son almacenados, con cada almacén mostrando el escudo familiar indicando a quien pertenecen.

Gente: Selby (guardia nocturno humano), trabajadores de los almacenes (principalmente humanos, enanos y medianos).

Escenario: Un mercader humano, temiendo al fantasma de Chath, se da prisa en hacer que sus bienes sean cargados en una gabarra antes del anochecer.

Rumores: Selby vio a Knute recoger un envió de plumas rojas de unos de los almacenes de Raske. El Capitán Jemos le dijo a Selby que se mantuviera callado sobre el tema, pero desde la muerte de Jemos, Selby ha estado teniendo dudas.

8. CHOZAS DE PESCADORES

Los pescadores pobres (incluyendo a Igam) viven en este barrio pobre del pueblo, como lo hacen muchos obreros portuarios que mantienen el comercio fluvial. Los trabajadores recién llegados a Raske terminan aquí si son incapaces de alquilar alojamientos en las zonas más respetables del pueblo. Frecuentemente riñen con los pescadores nativos.

Por la tarde, un mercado de pescado se abre en la zona entre las chozas y los almacenes. La aparición del fantasma recientemente ha causado una recesión en el mercado.

Gente: Igam (pescadora enana), Eike (fabricante de remos), Daga (huérfano granuja humano).

Escenario: Pequeños botes son arrastrados hasta la orilla para servir como refugio, y toda la zona de las chozas está impregnada con el olor a pescado.

Pistas: La capa roja y la máscara con barba de Igam pueden ser hallados ocultos en su casa modesta si aún esta viva.

9. MUELLES

Los muelles en el lado sur de Raske normalmente rebosan de actividad al tiempo que los cargamentos van y vienen desde las gabarras y botes pequeños. Algunos barcos se detienen en el pueblo sólo brevemente y dejan sus bienes a comisión. Otros barcos descargan sus mercancías en uno de los almacenes cerca de los muelles, desde son enviados por tierra en caravanas o barcos mayores que se dirigen al mar al oeste. Los barcos pagan una tarifa considerable por amarrar y están bajo la protección de los guardias del pueblo.

Gente: Louvanna (capitana portuaria humana), obreros portuarios (principalmente humanos, enanos y medianos).

Escenario: Los muelles de madera están en buenas condiciones. Instrucciones en postes por todos los muelles informan a las tripulaciones de los barcos entrantes como inscribirse en cada almacén.

10. TRANSBORDADOR

Un transbordador viaja entre los muelles al norte y la orilla sur del Río Kethering. La gente que viaja a los bosques o la hacienda de la familia Raske pueden utilizar el transbordador al precio de 1 pp por persona.

Gente: Los operarios humanos del transbordador Holgath el Joven (de madrugada a la tarde), Holgath el Viejo (de tarde a madrugada).

Rumores: Desde los muelles de aquí, Holgath el Viejo ha visto a Cindra Raske y a Knute hacer uso del transbordador privado de los Raske (ver lugar 11) a extrañas horas. Supone sin miramientos que Cindra le es infiel a su marido Daen Orso, aunque rápidamente añade que ella parece demasiado decente para ese tipo de cosas, con su madre marchándose como se fue.

Hablando con el anciano Holgath podría llevar a más información sobre la historia de Cindra, la cual el operario del transbordador conoce muy bien.

11. HACIENDA DE LA FAMILIA RASKE

La extensa hacienda Raske (ver el mapa en la siguiente página) alberga a la familia más rica y antigua en la región. Su casa principal esta construida con modestia pero decorada con metales preciosos con los que la familia ha comerciado a lo largo de los años. Altas ventanas de cristal, algunas mostrando cristal verde y ámbar, los colores del escudo de la familia, permiten que entre bastante luz en la mansión. Lámparas muy decoradas con los mismos colores iluminan el exterior de la casa por la noche. Dentro del edificio hay objetos de gran calidad y obras de arte de tierras muy lejanas.

La mansión posee un muelle privado y un transbordador utilizado por los miembros de la familia hasta la oficina comercial (lugar 12) o cualquier otro lugar en el pueblo.

Gente: Kador Raske, Cindra Raske, Daen Orso, hijos Thom y Mia (todos humanos). Los Raske tienen tres sirvientes que cuidan de la mansión, además de Knute el guardaespaldas. Kador, un viudo, vive en el dormitorio principal de la mansión. Su hija, Cindra, y su marido, Daen Orso, viven con sus hijos en la más pequeña, aunque igualmente bien amueblada, residencia cerca a la mansión.

Escenario: Si los aventureros visitan a los Raske, son agasajados con un rico té, queso y jamón de buena calidad y respuestas evasivas a cualquier pregunta.

Rumores: Un ancestro, el Conde Raske, fundó el pueblo cuando el gran camino aún está siendo construido a través de los bosques. La familia construyó la hacienda cuando se hicieron su primera fortuna.

12. OFICINA COMERCIAL DE RASKE

Al otro lado del río desde la hacienda Raske, en esta oficina se trata con mercaderes importantes. La oficina principal contiene un gran despacho de roble, montones de contratos y grandes pergaminos que muestran rutas comerciales y conversiones

monetarias. Más allá de la oficina hay habitaciones para reunirse, almacenes de registros y un almacén pequeño para mercancías raras.

Dentro del almacén hay una bóveda cerrada que muestra el sello Raske (prueba de Hurto contra CD 25 para abrir). Solo Kador y Cindra poseen las llaves para la bóveda, y ahí guardan bajo llave sus bienes más valiosos (ver “Pistas”).

Gente: Sig (supervisor humano), Dorma (contable humano), Kador Raske, Cindra Raske y Knute la visitan de vez en cuando.

Escenario: Los aventureros captan el final de una negociación tensa con un socio comercial.

Pistas: Cindra oculta su capa y máscara así como las de Knute dentro de la bóveda.

OTRAS HACIENDAS

Tres otras familias ricas poseen haciendas a las afueras del pueblo, aunque ninguna es igual a la hacienda Raske.

Hacienda Orso: Los Orso posee una gran mansión y una casa de campo más pequeña se encuentran junto al camino al este de Raske. Daen Orso, el heredero de la familia, se casó con Cindra Raske y ahora vive en la hacienda Raske. Solo tres Orso siguen viviendo en la hacienda Orso, Callindra (la madre de Daen), su hermana, Gwenmyr, y el marido de esta, Georg. Los Orso tienen dos sirvientes, además de un guardaespaldas contratado desde la aparición del fantasma.

Hacienda Podriggan: Esta mansión pequeña se encuentra junto al río entre la hacienda Orso y las oficinas comerciales Raske. Los Podriggan han sido la menor de las familias ricas de Raske durante vario tiempo. Los miembros de las familias Podriggan y los Vesult están en unas vacaciones conjuntas que realizan cada año. Se marcharon antes de que Zaedros fuera asesinado, pero aun queda su personal de tres sirvientes.

Hacienda Vesult: Al norte del gran camino, la hacienda Vesult es de bastante construcción nueva. Los Vesult fueron tratados como intrusos cuando trajeron su dinero e influencia al pueblo

RASKE MANOR



□ = 5 feet

hace dos décadas. Desde entonces, se han asentado como miembros de todo derecho en la comunidad. Ya que están lejos de vacaciones junto a los Podriggan, solo se encuentra su mayordomo.

OTRAS CASAS

La mayoría de trabajadores veteranos de los muelles y los almacenes viven en casas modestas dispersas por todo Raske, como lo hacen una pequeña cantidad de leñadores, artesanos y guardias del pueblo. Unos pocos mercaderes viajeros tienen casas en el pueblo pero raramente pasan mucho tiempo aquí. La casa de Tommik se alza cerca de la vieja muralla, justo al sur de las casetas de vigilancia.

ASKAVAN

La súcubo Askavan dispone de una pequeña guardia extraplanario que la mantiene en gran parte independiente a la jerarquía de los Nueve Infiernos. Trabajando para aumentar su poder en el mundo, tienta a los mortales y les obliga a que la sirvan.

Los términos del pacto de Askavan con Vellus hacen altamente improbable que el tiflin pueda conseguir su objetivo de matar a todos los Ángeles Rojos antes del amanecer tras la luna llena. Askavan no posee razones para intervenir a favor del tiflin, mostrándose solo para recoger a Vellus después de que muera o se quede sin tiempo.

Si Askavan aparece para reclamar a Vellus, lee:

Un portal rodeado por humo aparece de la nada, y una humana increíblemente hermosa surge de él. Habla con una voz que es profunda y seductora.

“Reclamo a Vellus Stoygard por los términos de nuestro contrato. Yo sola poseo el derecho sobre su alma y la de su hermano fallecido. Nadie puede retarme a esto. Si creéis que poseer alguno queja, dirigiros a mí en mi cámara. Pero os aviso, mi comprensión de la ley infernal es impecable”.

Askavan ha usado cambiar de forma para aparecer como humana.

ENFRENTÁNDOSE A ASKAVAN

Encuentro de Combate de Nivel 6 (1300 PX)

El poder de Askavan se basa en engañar a personajes poderosos con tratos peligrosos. Por ello, su florido desafío era destinado para impulsar a los aventureros a seguirla hasta su guarida, donde cree que tiene ventaja.

Luz: Estanques de limo ardiente llena la zona con luz brillante.

Monstruos: Askavan (A), 2 diablos de brea guardianes (T), 1 diablillo (I).

Cuando los personajes entren en la guarida de Askavan, lee:

El portal da paso a una gruta de piedra negra. Unos escalones conducen hasta un suelo de piedra salpicado con estanques de ardiente limo burbujeante. Tres grandes jaulas de hierro negro se alzan al otro lado del portal, dos elevadas sobre repisas con escalera que ascienden hacia ellas, y otra en el suelo cerca de uno de los estanques.

“Bienvenidos a mi hogar” dice la humana. “Vayamos al grano, ¿no? Percepción CD 15: Acechando en su mayoría sumergido en uno de los estanques ardientes al otro lado del portal hay un diablo de piel pálida con cuernos negros curvados surgiendo de su cabeza. Una brea negra rezuma de su piel. Otra criatura similar vigila desde el estanque adyacente.

Percepción CD 19: Una diminuto humanoide de piel escarlata con cuernos, alas de murciélago y una cola se aferra a una columna natural que se alza sobre el estanque ardiente más cercano al portal. Observa atentamente desde su posición.

Al principio, Askavan intenta negociar con los personajes, ofreciéndoles poder con la esperanza de que acepten su pacto condenado como hizo Vellus. Si no tiene éxito, convoca a sus sirvientes y ataca. Cuando lo hace, se deshace de su disfraz

humano para desvelar su verdadera forma infernal. Los aliados de la súcubo ocultos si ningún personaje les avista.

2 Diablos de brea guardianes (T)	Soldado nivel 4
Humanoide inmortal Mediano (diablo)	175 PX c/u
PG 53; Maltrecho 26	Iniciativa +7
CA 20, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +7
Velocidad 6	
Resiste 10 fuego; Vulnerable 5 ácido	
RASGOS	
Aura: Hedor caliente	
Cualquier enemigo que comience su turno en el aura sufre 2 de daño por fuego y no puede desplazarse durante ese turno.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Khopesh (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA Impacto: 1d8 + 7 de daño.	
🔥 Red de brea ♦ Recarga si ninguna criatura esta neutralizado por este poder al comienzo del turno del diablo guardián	
Ataque: A distancia 5 (una criatura); +7 contra Reflejos Impacto: 1d6 +4 de daño por fuego, y el objetivo queda neutralizado (salvación termina). El diablo guardián puede tirar del objetivo 4 casillas hasta una casilla adyacente a él.	
Fue 12 (+3) Des 17 (+5) Sab 11 (+2)	
Con 13 (+3) Int 10 (+2) Car 12 (+3)	
Alineamiento maligno Idiomas celestial	
Equipo khopesh, red	

TÁCTICAS

Los diablos se coordinan para reducir a los intrusos unos por uno. Askavan se mueve alrededor del campo de batalla, permaneciendo cerca de cualquiera que haya hechizado o dominado para protegerse con consorte leal. Cuando surjan, los diablos de brea se centran en impedir que los personajes



se acerquen a Askavan. El diablillo usa su aguijón de cola para hacer que los personajes sean más vulnerables a los hechizos de Askavan.

Askavan, súcubo (A)	Controlador de élite nivel 9
Humanoide inmortal Mediano (diablo, cambiaformas)	800 PX
PG 180; Maltrecho 90	Iniciativa +8
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 21, Voluntad 23	Percepción +8
Velocidad 6, volar 6 Visión en la oscuridad	
Resiste fuego 10	
RASGOS	
Aura Suerte infernal ♦ Aura 2	
Los enemigos en el aura sufren un penalizador -4 a los tiros de salvación.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⬇ Toque de corrupción (fuego, necrótico) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +14 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d6 + 4 de daño, y 5 de daño continuo por fuego y necrótico (salvación termina).	
<i>Efecto:</i> Askavan deslizar al objetivo 2 casillas.	
⬇ Toque hechizador (hechizo) ♦ Recarga cuando ninguna criatura esta afectada por este poder	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra Voluntad	
<i>Impacto:</i> El objetivo no puede atacar a Askavan. Los efectos durante hasta que Askavan o uno de sus aliados ataca al objetivo o Askavan queda reducida a 0 puntos de golpe. Si el objetivo sigue afectado por toque hechizador al final del encuentro, los efectos duran hasta que Askavan no consigue tocar al objetivo durante un periodo de 24 horas.	
⬅ Palabras seductoras (hechizo, psíquico) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cercano explosión 10 (criaturas no sordas en la explosión); +12 contra Voluntad	
<i>Impacto:</i> El objetivo elige o bien quedar dominado por Askavan hasta el final del siguiente turno de Askavan o sufrir 2d20 + 10 de daño psíquico y quedar derribado.	
ACCIONES DE MOVIMIENTO	
Rapidez diabólica (teletransporte) ♦ A voluntad (1/asalto)	
<i>Efecto:</i> Askavan se teletransporte 5 casillas y realiza un ataque cuerpo a cuerpo.	

ACCIONES MENORES
Cambiar de forma (polimorfismo) ♦ A voluntad
<i>Efecto:</i> Askavan altera su forma física para aparecer como un humanoide Mediano hasta que utiliza otra vez cambiar de forma o hasta que queda reducida a 0 puntos de golpe. Para asumir la forma específica de un individuo, Askavan debe estar viendo a ese individuo. Las demás criaturas pueden intentar una prueba de Perspicacia contra CD 30 para descubrir que la forma es un disfraz.
ACCIONES DESENCADENADAS
Consorte leal (hechizo) ♦ A voluntad
<i>Desencadenante:</i> Un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia tiene como objetivo a Askavan mientras esta adyacente a una criatura dominada por ella o afectada por toque hechizador.
<i>Efecto</i> (Interrupción inmediata): El ataque que activa el poder en su lugar tiene como objetivo a la criatura dominada por Askavan o afectada por toque hechizador.
Habilidades Diplomacia +15, Engañar +15, Perspicacia +13
Fue 11 (+4) Des 18 (+8) Sab 19 (+8)
Con 10 (+4) Int 15 (+6) Car 22 (+10)
Alineamiento maligno
Idiomas celestial, común

Diablillo (I)	Acechador nivel 3
Humanoide inmortal Pequeño (diablo)	150 PX
PG 40; Maltrecho 20	Iniciativa +8
CA 17, Fortaleza 13, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +8
Velocidad 4, volar 6 Visión en la oscuridad	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⬇ Mordisco ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
<i>Impacto:</i> 1d6 + 5 de daño.	
Desaparecer (ilusión) ♦ A voluntad	
<i>Efecto:</i> El diablillo se vuelve invisible hasta el final de su siguiente turno o hasta que impacte o falle con un ataque.	
⬇ Aguijón de cola (veneno) ♦ Recarga cuando el diablillo emplea desaparecer	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d8 + 3 de daño, y el objetivo sufre daño continuo 10 por veneno y un penalizador -2 a la defensa de Voluntad (salvación termina ambos).	
Habilidades Arcanos +9, Engañar +9, Sigilo +9	
Fue 12 (+2) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 16 (+4) Int 16 (+4) Car q6 (+4)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, celestial

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Limo Ardiente: Las zonas inferiores de la guarida están recubiertas con un burbujeante limo en llamas. Una criatura que entre en el limo ardiente o comience su turno allí sufre 5 de daño por fuego. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Jaulas: Jaulas de hierro negro contienen a las víctimas de Askavan. Una contiene el cuerpo quemado de Zaedros, y otra esta ocupada por Vellus si esta aquí. La tercera esta vacía.

Portal: El portal conduce de vuelta al lugar cualquiera donde apareciese Askavan. Permanece abierto durante 1 minuto, luego se cierra. Un aventurero en la guarida puede reabrir el portal hacia su último lugar con una prueba de Arcanos contra una CD 12.

Escombros: Las casillas llenas de escombros son terreno difícil.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si Vellus Stoygard consigue asesinar a cada miembro de los Ángeles Rojos antes del límite de tiempo, Askavan cumple los términos del pacto, liberando al alma de Zaedros y devolviendo la vida al tiflin muerto. Zaedros surge del suelo en el lugar donde murió y comienza a buscar a su hermano, conocedor del riesgo que Vellus ha tomado por regresarle a la vida.

Askavan no sale en defensa de los tiflin si cualquiera de los dos es amenazado. El diablo sabe que volverá a ver a los hermanos tiflin cuando se queden sin suerte.

Si los personajes vencen a Vellus, Askavan reclama las almas de los tiflin como dice su contrato. No se vuelva a saber nada de los hermanos Stoygard. Mientras sus almas estén aprisionadas, los intentos por resucitar a cualquiera de los hermanos falla automáticamente.

Si los personajes matan a Askavan y a sus seguidores, Zaedros (junto con Vellus, si ha sido eliminado) pasan a la muerte, libres de los vínculos infernales que Askavan situó sobre ellos. Si Vellus estaba vivo cuando Askavan se lo llevó a su guarida, los

personajes pueden liberarlo si lo desean. Lo que le pase después quedan en sus manos. Si es entregado a las autoridades en Raske, Vellus es finalmente colgado por sus crímenes.

Si Askavan vence a los personajes, los mata solo si tiene que hacerlo. Prefiere ofrecer a cada personaje dejarle con vida más un vínculo infernal a cambio para servirla, ya sea ahora mismo o en algún momento futuro. Parte del pacto hace que Askavan sea menos vulnerable a los ataques de sus nuevos siervos a no ser que la magia del pacto sea rota.

Los miembros de los Ángeles Rojos cuyas identidades sean expuestas no sufren ningún castigo por parte de los guardias o ciudadanos de Raske. A no ser que algún aventurero desee insistir sobre el asunto, todos los habitantes están demasiado dispuestos a dejar el incidente fantasma en el pasado. La organización de los Ángeles Rojos se disuelve, pero si su reciente trato con la muerte cambia a los miembros supervivientes depende de ti.

Sobre el Autor

Logan Bonner vive en la zona de Seattle y trabaja como diseñar de juegos, escritor y editor independiente. Puedes seguirle en Twitter, donde es @loganbonner.

Diseñador

Chris Sims

Editor

Scott Fitzgerald Gray

Jefes de Redacción

Kim Mohan

Christopher Perkins

Directos de Desarrollo y Edición

Christopher Perkins

Productores

Greg Blislan, ¡Stan!

Directos Creativo Senior

Jon Schindehette

Director Artístico

Kate Irwin

Ilustrador

Chris Seaman

Mapas

Jason A. Engle

Consultor Estudio Digital

Daniel Hlemick

Director de Producción Editorial

Angie Lokotz

