

LOS PRECEPTOS DE LAS TINIEBLAS

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 8

EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

MANUEL J. SUEIRO Y JUAN SIXTO

NOSOLO  RL

LOS PRECEPTOS DE LAS TINIEBLAS



CRÉDITOS

Escrito por

Manuel J. Sueiro y Juan Sixto

Diseño y Maquetación de

Manuel J. Sueiro y Javier Charro

Ilustraciones y mapas

Esther Sanz

Portada de

Javier Charro, Tithi Luadthong y Alberto Torrado

Corrección de

Andrea Iglesias

Revisión de

Rafael Alguacil y Antonio Cruz

INTRODUCCIÓN

Los preceptos de las tinieblas es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de Nosolorol Ediciones. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 8 y tiene una duración aproximada de entre tres y cuatro horas. La aventura tiene lugar en el monasterio de Yrelath, al sur del valle de Jianquan, cerca de la frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania.

Trasfondo de la aventura

Zeeva, Anuld, Wesk y Deleerka eran un grupo de aventureros aliados de la Cábala de la Armonía Celeste. A menudo trabajan para la Cábala buscando y recuperando artefactos. En una de esas misiones, el grupo se hizo con un misterioso objeto que los estudiosos de la Cábala llamaban sencillamente La piedra negra.

La **piedra negra** fue el resultado de un experimento del peregrino Famert para obtener antixion, como parte de una investigación liderada por el peregrino Chraunnus sobre el vítulo de xion y la energía negativa. El razonamiento de Famert era el siguiente: si todas las fuerzas de la naturaleza tienen su opuesto (el fuego el agua, la tierra el aire, etc.) ¿por qué el xion no lo tenía? Fue a través de una búsqueda dimensional como Famert encontró este antixion en uno de los mundos exánimes, pero su naturaleza era tan inestable que solo fue capaz de traer a Voldor un pequeño fragmento, no mucho mayor que un puño.

Las siguientes investigaciones de Famert le mostraron las extrañas propiedades del antixion. En lugar de cargarse con la luz solar, este extraño material absorbía la energía de los seres vivos y, como si estuviera dotado de algún tipo de inteligencia, utilizaba la energía acumulada para protegerse y convertir a las criaturas vivas a su alrededor en sus esclavos no muertos, una especie de necrófagos a los que Famert denominó «hambrientos». Solo la exposición a luz solar neutralizaba las propiedades del antixion, volviéndolo inactivo mientras estuviera recibiendo luz. Después de décadas tratando de controlar las propiedades del antixion para usarlas a voluntad, Famert se dio cuenta de que, pese a sus precauciones, el antixion le había terminado afectando y que los experimentos que había conducido dando al antixion seres vivos con los que alimentarse habían sido voluntad del material, no la suya propia. Sabiéndose contaminado por la piedra, selló su laboratorio tratando de encerrarla para siempre. Sin nada más de lo que alimentarse, el antixion absorbió la propia esencia de Famert, dejándolo transformado en un monstruoso muerto viviente que protegería la piedra para siempre.

Muchos siglos después, Zeeva y su grupo se infiltraron en el laboratorio de Famert y, esquivando al monstruoso ser en el que se había transformado, robaron La piedra negra, destruyeron el laboratorio y dejaron a su terrible guardián sepultado entre las ruinas.

Intrigados por lo que habían ido a buscar, los aventureros decidieron sacar La piedra negra del Cilindro del albor que la Cábala les había entregado para protegerse de su influjo. Sin esa protección, Zeeva y sus compañeros cayeron bajo el poder del antixion y empezaron a manifestar extraños apetitos, haciendo que traicionaran a la Cábala y decidieran quedarse la piedra para ellos. Conforme pasaban los días, el hambre por la carne viva del grupo fue creciendo y la influencia de la piedra les fue transformando en algo que no estaba vivo ni muerto. Zeeva, por su mayor fuerza de voluntad, resistió la transformación más que el resto, que se volvieron contra ella tratando de devorarla, por lo que tuvo que matarlos. Herida y bajo el efecto mutágeno de la piedra, Zeeva llegó a las puertas del Monasterio de Yrelath y fue rescatada por los monjes.

El **Monasterio de Yrelath** era un lugar de estudio, erudición y recogimiento entregado al ecumenicismo. Sus integrantes

eran monjes y monjas que creían en la unidad de la fe y buscaban profesar culto a todos los dioses del panteón de Voldor, pues creían que todos ellos eran diferentes facetas de El Peregrino. Cada cierto tiempo enviaban emisarios que recorrían el mundo en busca de nuevos ídolos religiosos que añadir a su capilla. Así mismo, recibían con los brazos abiertos a viajeros que llamaban a su puerta en busca de refugio las noches de tormenta y, a cambio de la voluntad ofrecían techo y comida para que restituyeran fuerzas y pudieran continuar su camino.

Hace tres meses Zeeva llegó al monasterio pidiendo auxilio. Febril y casi sin fuerzas habló a los monjes de La piedra negra y como ella y sus compañeros habían abandonado La Cábala de la Armonía Celeste bajo su influjo, y habían sido de este modo bendecidos por sus muchos dones. Les contó también que fueron consumidos por ella y que convirtió a sus compañeros en otra cosa, obligándola a matarlos. Con su último aliento suplicó que sus restos fueron incinerados en una pira funeraria para no regresar convertida en hambrienta. Sin embargo, fascinados por todo lo que la mida les había contado, los monjes no respetaron la voluntad de Zeeva y la encerraron en las caballerizas, donde no tardó en despertar a la no vida y devorar a las pocas bestias de carga que poseía el monasterio.

Aunque algunos monjes dudaban sobre qué hacer con La piedra negra, la opinión de Enna, la abadesa, que ya había sido seducida por su poder, se impuso y La piedra fue colocada en una capilla del monasterio. Basada en una interpretación muy amable del relato de Zeeva, Enna consideraba a La piedra negra como una manifestación pura del poder de El Peregrino. El influjo del antixion no tardó en dejarse ver las mentes de los monjes, que primero discretamente y luego sin tapujos, utilizaron a los viajeros que buscaban refugio entre las piedras del monasterio para los impíos ritos que La piedra negra demandaba. Las deidades a las que antaño rindieron culto quedaron abandonadas y sus capillas derribadas y destruidas en un lugar de oración en el que solo La piedra negra prevalecía.

En los pueblos cercanos la gente ha dejado de considerar el lugar un sitio seguro en el que descansar y reponer fuerzas y se ha convertido en un sitio a evitar, aunque no saben qué es lo que ha ocurrido allí. Abandonados por el mundo exterior, la paranoia ha hecho mella en los monjes al tiempo que, en ausencia de sacrificios, La piedra negra consume sus cuerpos. Bajo la influencia de la piedra, un grupo de ellos ha construido bajo el templo, en las catacumbas, un laberinto con el que protegerla. Allí es custodiada por aquello en lo que la infeliz Zeeva se ha transformado. Otros, la mayoría, se encuentran ya transformados por completo en hambrientos y han sido confinados por el resto en sus celdas a la espera de presas que ofrecerles. La abadesa se ha encerrado en sus aposentos de la torre, intentando detener en su cuerpo la transformación que ya ha convertido a algunos de los monjes en hambrientos, criaturas sin más voluntad que la de consumir la carne para mayor gloria de La piedra negra. Pero ya es tarde para ella.

EL MONASTERIO DE YRELATH

Toda la aventura transcurre el Monasterio de Yrelath, localizado al sur del valle de Jianquan y por lo tanto a pocas millas de la frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania, al que pertenece. Se trata de una región fértil, salpicada de pequeños pueblos agrícolas que proveen de alimentos a las grandes capitales, especialmente a Sokia y Belessum. Pese a las tensiones recientes entre ambos reinos, la frontera no cuenta con demasiada vigilancia y es frecuente que viajeros de ambos lados crucen la frontera ocultándose entre las numerosas caravanas

mercantes que recorren el valle en los dos sentidos. Aunque la población es mayoritariamente vadiana, cada vez es más frecuente encontrar mida en cada rincón del valle. También existen pequeñas poblaciones de saurios, víperos y hombres del Mopán que han emigrado de las cercanas junglas de Zefiria.

Resumen

Esta aventura se divide en dos partes:

Parte 1. El monasterio. Los personajes llegan al monasterio y lidian con los monjes tratando de averiguar el paradero de la piedra. Esta parte está pensada como una historia de suspense o terror: los monjes son extraños y algo traman, pero se muestran amables y abiertos con los personajes, aunque más siniestros en cada escena. Esta parte gira hacia la acción en su tramo final, primero con los monjes liberando a los hambrientos para que devoren a los personajes y luego con el enfrentamiento con la abadesa, que ha sido transformada en un terrible monstruo por el influjo de la piedra.

Parte 2. Laberinto. Los personajes encuentran el acceso a las catacumbas en templo del monasterio y recorren el laberinto en busca de la piedra. Esta parte es una mazmorra con ciertas particularidades en la que los personajes deberán tratar de encontrar la solución lo antes posible. En su clímax final, los personajes deberán disputarse la piedra con la criatura monstruosa que la custodia, que antaño fue Zeeva.

Resumen de los PNJs

A continuación se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

La piedra negra. Aunque no es un personaje, es el eje de esta historia. De trata de una mineral extraplanar traído a Voldor hace muchos siglos por un peregrino llamado Famert, que la consideraba antixion. La piedra permaneció mucho tiempo oculta hasta que fue encontrada por Zeeva y su grupo. Inteligente en cierta forma, la piedra consume la vida y usa sus oscuros poderes para transformar a los seres vivos a su alrededor en «hambrientos»: criaturas no muertas a su servicio.

Zeeva. Esta aventurera mida era una simpatizante de la Cábala de la Armonía Celeste, pero les traicionó seducida por el poder de La piedra negra. Solo en su lecho de muerte, sabiendo que el poder de la piedra la traería de vuelta como una no muerta, pidió a los monjes de Yrelath que la quemaran para librarla de ese destino, pero los monjes ya había caído bajo el influjo del antixion y le negaron esa liberación. Convertida en un hambriento, los monjes la mantuvieron cautiva en las caballerizas, alimentándola con viajeros infelices y bestias de carga. Cuando los monjes «decidieron» construir un laberinto en las catacumbas para proteger a la piedra, encerraron en él a Zeeva para custodiarla. El poder de la piedra ha mutado a Zeeva en algo más monstruoso y poderoso de lo que nunca hubiera imaginado.

Anuld, Wesk y Deleerka. Los compañeros de Zeeva se transformaron en hambrientos, antes que ella y trataron de devorarla, por lo que tuvo que destruirlos, aun sabiendo que eso no complacería a la piedra.

La abadesa Enna. Creyendo que la piedra era una manifestación de El Peregrino, la abadesa cayó seducida por su poder rápidamente, arrastrando a todo el monasterio con ella. Sin embargo, al presenciar la transformación de Zeeva y notar como la piedra ya estaba influyendo en ella y los hermanos, se obsesionó con encontrar una forma de detener o revertir la transformación, pues creía que se producía en aquellos que no eran dignos del poder de la piedra. Encerrada en sus aposentos en busca de la magia que le protegiera, esta humana no hizo más que contaminar el poder transformador del antixion y terminar transformada en una criatura monstruosa aún peor que los hambrientos.

El hermano Conrad. Humano portero del monasterio, se ha nombrado a sí mismo custodio de los hermanos hambrientos, aquellos que ya han completado su transformación.

La hermana Grisdif. Escriba y erudita felínida, fue la principal voz discordante contra la piedra. Sin embargo, su voluntad fue quebrada hace tiempo y ya es una fiel creyente en su poder que espera el momento de su transformación.

El hermano Poalord. Aunque fue de los que con mayor fiereza resistió el influjo de la piedra, al final la mente de este Batrok no ha sido capaz de resistir el poder oscuro que habita en el monasterio y se ha quebrado, volviéndolo loco.

El hermano Lad. El cocinero era un humano taciturno y reservado que disfrutaba preparando la comida del resto del monasterio. Las inclinaciones caníbales que la piedra ha despertado en la congregación le han obligado a asesinar y cocinar demasiados seres inteligentes como para resistirlo, con lo que se ha terminado convirtiendo en un psicópata sin empatía ninguna.

La hermana Unsaij. Devota seguidora de la abadesa, esta joven humana recibió con reluctancia el cambio de rumbo del monasterio, pero ahora ansía el momento de su transformación.

El hermano Solejem. Este antaño bondadoso enano se ha transformado bajo el influjo de la piedra en un sádico depravado que disfruta con el sufrimiento ajeno, incluso el de sus hermanos.

La hermana Naleme. Esta anciana humana acusaba ya los síntomas de la vejez y a la decrepitud de su cuerpo se le unían los primeros síntomas de demencia. La piedra ha ejercido su maligna influencia en ella y bajo la fachada de su senectud se oculta otro servidor de la oscuridad a temer.

La hermana Sulezza. Esta joven vípera llegó al monasterio cuando apenas era una niña tras haber perdido a sus padres en el viaje desde las junglas de Zefiria. Desde que sufre la influencia de la piedra no puede evitar relamer continuamente sus propios colmillos y deleitarse con el sabor del veneno.

Gancho de la aventura

La **Cábala de la Armonía Celeste** lleva semanas buscando a los ladrones para tratar de recuperar La piedra negra. Pero ha sido hasta hace muy poco que han encontrado información fidedigna de los últimos movimientos conocidos de los mismos. Sospechan que Zeeva y sus compañeros pasaron por el Monasterio de Yrelath e incluso es posible que continúen allí refugiados y, aunque otros indicios parecen señalar a que tomaron un camino distinto, podría merecer la pena investigarlo.

La forma más fácil de que los personajes se involucren en la aventura es precisamente a través de la **Cábala de la Armonía Celeste**. Si están en buena relación con ellos, serán estos quienes les encomienden la misión de investigar esta pista y obtener nueva información del paradero de la piedra o recuperarla si es posible. Si forman parte o poseen una fuerte alianza con la misma, es posible que hayan oído hablar de Zeeva y su misión y decidan investigarlo por iniciativa propia.

Si los personajes tienen una mala relación con la Cábala, otros grupos podrían tener la misma información y pretender evitar que sus enemigos avanzaran en dirección a recuperar tan peligroso artefacto. La **Prefectura de Kaosi** es un buen candidato a esto, pero ya que la piedra es claramente una invención de los Peregrinos, la **Orden de Saurania** bien podría estar interesada en su destrucción. La **compañía comercial de Movaris** siempre está interesada en objetos mágicos, máxime si proceden de los peregrinos, por lo que también podría ser un buen patrón para esta aventura. Por último, no sería raro que algún alto cargo de la **Cofradía de Erekar** tuviese interés en lo ocurrido, ya sea por obtener la piedra o por conocer los planes de la Cábala, dada la cercanía de Tabalard y Belessum con el monasterio.

PARTE I: EL MONASTERIO

Esta parte de la aventura se plantea como una historia de suspense y terror, con los personajes interactuando con los siniestros monjes y dándose cuenta paulatinamente de que se han transformado en algo terrible. Si tu grupo se presta, podrás ir subiendo la tensión escena tras escena hasta el violento desenlace. Pero quizás tu grupo (o tú mismo) no queráis jugar esta parte así y preferiréis enfrentarla directamente como una mazmorra en la que los personajes van luchando con los monjes hasta llegar a la torre, derrotar a la abadesa y encontrar la información sobre las catacumbas que guarda en sus estancias. En ese caso ignora la estructura que te proponemos a continuación y simplemente utiliza el mapa del monasterio y su descripción para plantear el combate con los monjes como mejor te parezca. En esta segunda versión, los hambrientos que se presentan en el Acto III podrían estar directamente sueltos por el monasterio, vagando como monstruos errantes que los personajes se van encontrando y tienen que derrotar.

Características generales

Suelos techos y paredes: todo el monasterio está construido en piedra cortada en sillares, con los techos formando bóvedas y arcos que soportan el peso de la estructura. Los suelos son también de piedra, pulida.

Escaleras: El monasterio tiene dos tramos de escaleras: las que suben a la torre son de sillería, como el resto del edificio. Las que bajan al laberinto de las catacumbas desde el templo han sido excavadas en la roca.

Puertas: La puerta de entrada del monasterio es un enorme portón doble de hierro. Si es necesario, puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 19, 50 PG de daño contundente). Las puertas interiores son de madera, con los goznes y tiradores en hierro forjado (Fuerza CD 16 o CA 15 y 20 PG de daño contundente).

Iluminación: Durante la noche, el monasterio se encuentra iluminado con lámparas colocadas en puntos estratégicos de las paredes, dotando al lugar de luz tenue. Durante el día, las generosas ventanas dejan el lugar bajo luz brillante.

Temperatura: Aunque la noche es fría, la temperatura del lugar es aceptable.

Acto I: La llegada

La lluvia copiosa forma una espesa cortina de agua que apenas deja ver más que formas a unos pocos metros. El viento azota sin piedad vuestros cuerpos y en varios momentos tenéis la sensación de que va a arrancaros del suelo y lanzaros por los aires. Por suerte, ante vosotros se alza rotundo y resistente el monasterio. Sus piedras soportan mudas las inclemencias del tiempo, como llevan haciéndolo muchas décadas y su portón de hierro espera paciente la llegada de cualquier viajero que, como vosotros, necesite refugiarse de la tormenta.

EL PORTERO

El hermano Conrad, el portero, recibirá a los personajes unos pocos minutos después de que hagan sonar las enormes alabadas de la puerta del monasterio. Conrad es un hombre enjuto al que el hábito le queda algo grande. Los personajes no pueden evitar notar que su ojo derecho está cubierto por una neblina blanca y que supura por el lagrimal. Con amabilidad y presteza invita a los personajes a pasar y guarecerse de la lluvia. Si traen animales de monta dirá que luego los llevará

las caballerizas. Después insiste en conducir a los personajes a unas celdas para que puedan cambiar sus ropas mojadas si lo desean y descansar. Por el camino los personajes atravesarán varias estancias del monasterio, en las que los monjes parecen ocupados en sus tareas, deteniéndose para mirar fijamente y sonreír a los personajes.

Conrad distribuirá a los personajes en las dos celdas del final del pasillo. Si insisten en que quieren quedarse juntos, no se opondrá, pero expresará sin pudor que le parece absurdo que se hacinen todos en una única habitación.

Tras dejarles en las celdas, cuyas puertas no tienen cerradura, advertirá a los personajes que algunos hermanos están practicando el ayuno en sus propias celdas, por lo que les pedirá que no les moleste. Soltará una risita al mencionar el ayuno. Después les dirá que por lo demás son libres de visitar el monasterio siempre que no traten de entrar en estancias que estén cerradas. Les dirá que como algunos monjes son muy impresionables, sería un excelente detalle por su parte no portar sus armas durante la visita, pero no hará un gran hincapié en esto, ya que no tiene mucha esperanza de que puedan convencer al grupo de desarmarse y no quiere parecer excesivamente sospechoso. Antes de irse rápidamente, se volverá para decir:

«Se me olvidaba, la cena se servirá en un par de horas. Cuando oigáis la llamada al refectorio, por favor, acudid prestos. Os estaremos esperando y sería una grave descortesía hacer esperar a los hambrientos hermanos».

Conrad siempre tiene una sonrisa burlona en la cara. Cuando habla con los personajes parece como si le divirtieran sus preguntas. No es que se estériendo de ellos, es más como si pensara que nada de lo que dicen importa, como si fuera solamente un entretenimiento o se riera de un chiste que solo él entiende. Si los personajes tienen preguntas para Conrad, este estará dispuesto a responder a un par de ellas de forma sucinta antes de marcharse a todo correr a atender a sus monturas o a encargarse de otros quehaceres. A lo largo de la aventura encontrarás la información que los monjes están dispuestos a compartir con los aventureros. No son necesarias tiradas para obtener esta información, en muchos casos intencionadamente ambigua, cada vez que pregunten a los monjes por los diferentes asuntos listados.

Zeeva: *Por aquí pasan muchos viajeros... ¿cuándo decís que fue esto? Sí, puede ser que pasara aquí unos días hace un tiempo, quizás mis hermanos se acuerden de ella.*

La piedra: *No estoy interesado en posesiones materiales, no me suena tal objeto. Quizás el hermano Poalord se haya fijado en ella. Seguramente le encontréis en la sala capitular.*

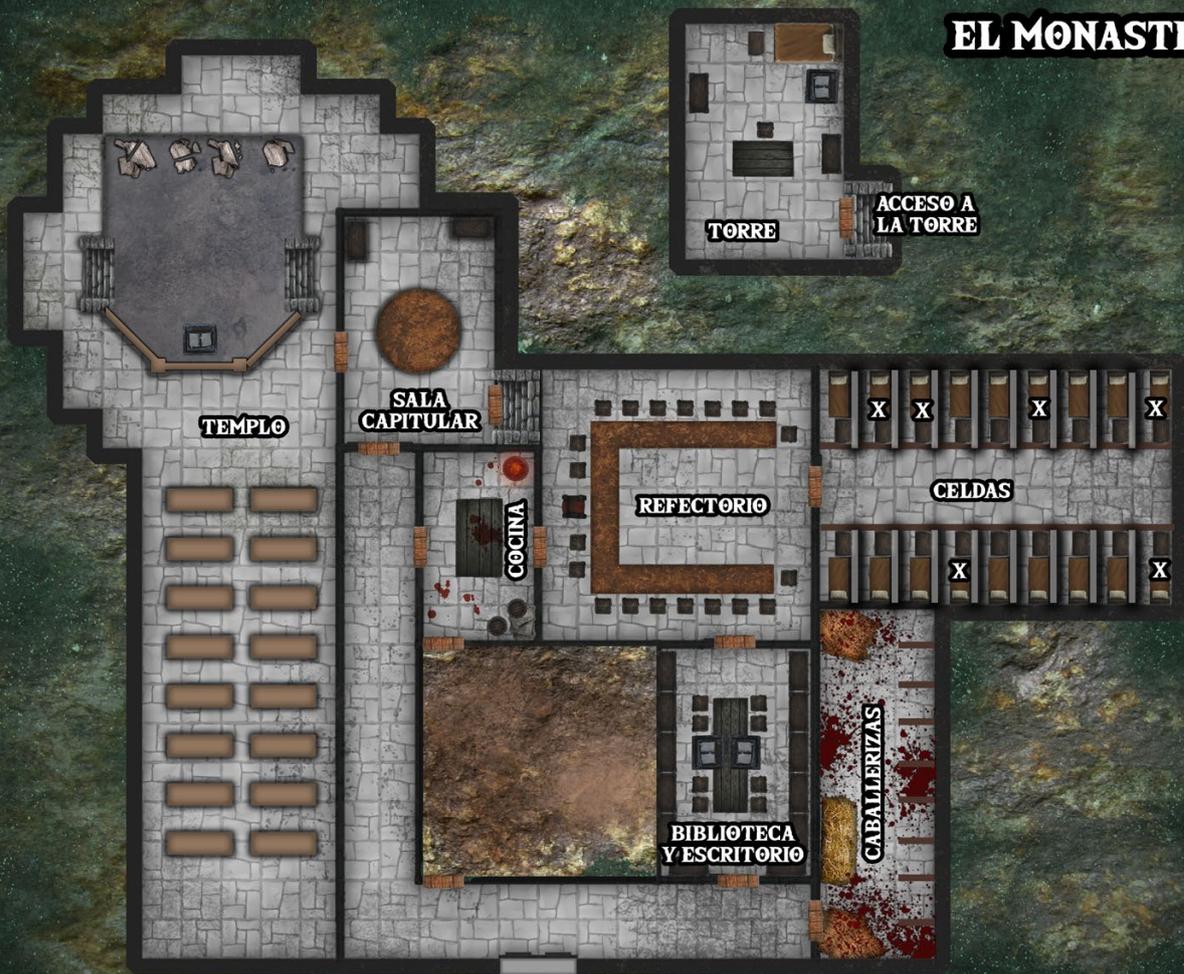
Tuwano: *Se adoran muchos dioses en el monasterio, hablad con la hermana Grisdisi si os interesa la teología, pues es la más versada. A estas horas la encontraréis en la biblioteca.*

El monasterio: *Este es un lugar de retiro y oración, un sitio donde todos los credos son bienvenidos. Durante muchos años ha sido un refugio para viajeros y aventureros de paso que siempre son bienvenidos.*

Los demás monjes: *En esta época muchos monjes han optado por el retiro y prefieren permanecer en sus celdas. Yo mismo siento que quizás haya llegado el momento de retirarme.*

La abadesa: *La abadesa lleva días encerrada en sus estancias bajo petición explícita de no ser molestada. No conviene contradecirla.*

Una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 muestra que Conrad no está diciendo la verdad o al menos no toda la verdad, pero no conseguirán sacarle más información.



Hasta que los personajes sean llamados para la cena, los aventureros tienen aproximadamente dos horas de tiempo para visitar tres estancias del monasterio (o cuatro si son realmente rápidos). Como Director de Juego, debes tener en cuenta el tiempo que dedican en cada localización. A continuación te presentamos posibles encuentros para los personajes para que escojan dos de ellos con sus acciones, pero siéntete libre de improvisar otros si te parecen más apropiados. Si los personajes deciden saltarse la cena y siguen curioseando por el monasterio, no encontrarán a ninguno de los personajes que se describen en cada encuentro, pero podrán investigar todas las localizaciones sin problema y cuando terminen pasa directamente al acto III.

LA BIBLIOTECA Y ESCRITORIO

La estancia presenta varias estanterías repletas de libros y pergaminos. En el centro, una larga mesa con ocho sillas permite sentarse a consultar los volúmenes que allí se almacenan. Dos atriles en el centro son utilizados por los monjes para copiar y escribir las obras, como atestiguan la tinta y las plumas que se encuentran sobre ellos.

Si los personajes llegan antes de la cena añade:

En uno de ellos, una mujer felínida de mediana edad, de aspecto frágil y piel oscura trabaja con extremo cuidado copiando un texto. Su mano izquierda está agarrotada y deforme, con los dedos fusionados entre sí de forma amorfa, pero eso no parece entorpecer su trabajo.

La hermana Grisdif se encuentra copiando un pergamino cuando los personajes entran en el lugar; absorbe en su trabajo, no levantará la vista por muy ruidosos que sean a no ser que se dirijan directamente a ella. Entonces, levantará la vista muy despacio a la vez que enrolla el pergamino y les saludará con una sonrisa artificial, como si le doliera el rostro al mostrarla. Aunque escuchará a los personajes pacientemente, asegurará tener mucho trabajo y solo responderá un par de preguntas. De hecho, si los personajes visitan este lugar después de haber estado en otro sitio, la llamada a la cena sonará cuando Grisdif haya respondido un par de cuestiones, en ese caso, dejará el pergamino en el que está trabajando sobre el escritorio y no disimulará una agria mirada de reprobación que dice «Me habéis hecho perder el tiempo».

Interpreta a Grisdif hablando de manera muy lenta y sosegada. Antes de responder a la pregunta de los personajes, repite la pregunta palabra por palabra, de la forma más literal que puedas y de manera pausada, como paladeando las palabras. Después, cuando respondas, haz largas pausas en mitad de las frases, como si estuvieras buscando la palabra adecuada o como si hubieras perdido el hilo de la conversación y estuvieras tratando de recuperarlo. Si los personajes tratan de aclarar alguna de las crípticas respuestas de Grisdif solo se encontrarán con otra sonrisa forzada. Aquí te presentamos algunos temas de los que Grisdif puede hablar con los personajes:

Zeeva: *La recuerdo muy bien. Llevaba la tragedia con ella, la esparcía allí por donde pasaba. Sus compañeros era un recuerdo ya cuando llegó y ella era la viva imagen del miedo y del arrepentimiento. En cierta forma era sabia, pero también ignorante. Los hermanos la temían, como si fuera contagiosa. Lo era en cierta forma: lo eran sus ideas, aquellas que ahora al final del camino tanto le asustaban. Pidió que quemáramos su restos cuando muriera, pero no lo hicimos. A veces pienso que fue un acto de cobardía, a veces creo que fue generosidad.*

La piedra: *Un fragmento de El Peregrino lo llamó la abadesa. ¿Su corazón, quizás? ¿Su cerebro? Pero la historia de Zeeva contaba otra cosa: hablaba de algo traído de otra dimensión por un loco ambicioso, algo que era la negación de su propia esencia. Ahora, cuando ya no importa, me planteo si estábamos preparados para ella. Puede que no importe, porque puede que nadie pueda estar preparado para ella y al mismo tiempo, su momento ha llegado.*

El monasterio: *Siempre supe que estas piedras eran pasajeras, pero ahora se me saltan las lágrimas de pensar en lo que se ha iniciado entre ellas. A algunos aún nos falta la fuerza para llevar la palabra, pero eso porque todavía no la entendemos del todo. Suena como un rumor, con frases incompletas. No, no frases. Más bien música, una música que se cuele en tu cerebro y se repite y se repite, pero solo escuchas a medias. Pero no música, es un aroma, un apetito que crece y no sabes cómo saciar. Hasta que lo sabes.*

Los demás monjes: *Hasta los más reticentes son ahora creyentes convencidos. Bueno, los más reticentes no, esos fueron un medio para un fin. Pero el resto sí, todos creemos ya en lo que se acerca y lo deseamos. Incluso yo, que fui una voz disclata al principio entiendo ahora. Y creo.*

La abadesa: *Si aún existe como tal, habrá vencido, pero los hermanos creen que ha sido bendecida especialmente. Como si su crisis de fe de los últimos días hubiera sido superada por una demostración imposible de negar. Se la puede oír desde el acceso si se presta suficiente atención. O a lo mejor está solo en mi mente, unidas como estamos por el destino.*

Su trabajo: *Copiar, escribir, repetir, que el conocimiento no se pierda, se perpetúe, se extienda. ¿Tiene ya algún sentido? ¿Me aferro a ello de manera maquinales como una negación de lo que viene, de lo que ya es?*

Si los personajes registran la biblioteca, para lo cual necesitarán una hora de tiempo y una prueba exitosa de Sabiduría (Investigación) CD 15, encontrarán varios textos interesantes: *Tratado de la sabiduría de Erekar, Manual de hierbas mieda*, ambos en común, y un desgastado ejemplar del *Grimorio de los Mundos Exánimes* escrito en la lengua de los peregrinos. Además, encontrarán un pergamino de *Disipar magia* y otro de *Quitar maldición*. Si Gridif está en la biblioteca mientras la registran, ignorará a los personajes, incluso si no son nada discretos y sustraen delante de ella los citados textos.

LA COCINA

En esta estancia, el olor a las especias se mezcla con el de la carne y la sangre de los animales despiezados. Una mesa de madera robusta en el centro de la habitación muestra los despojos de los preparativos de la cena, así como pieles de patatas, zanahorias y otros restos de verduras. Junto a ellos descansan los afilados cuchillos utilizados para limpiar y cortar la carne.

Si los personajes llegan antes de la cena añade:

Uno de los dos fogones disponibles arde con una enorme olla en la que se cocina un succulento guisado de carne y verduras. Junto a él un hombre alto y fibroso, de piel clara y tirante vigila el guiso. Cada pocos segundos, como un tic, se rasca en su mejilla un sarpullido que ya se ha convertido en herida de tanto frotarlo.

Lad, el hermano cocinero, es un hombre de pocas palabras. Saludaré a los personajes con un gesto y un gruñido y seguirá a lo suyo, pero sin perderles de vista. Interpretéalo mirando a tus jugadores fijamente con los ojos muy abiertos, sin pestañear hasta incomodarlos. Cuando le pregunten, responde con brevedad y si le piden más aclaraciones tuerce el gesto, levanta las cejas o encógete de hombros. Si los personajes hacen más de dos o tres preguntas, convierte «No tengo tiempo para esto. Hago la cena» en la respuesta estándar para todo, pero no dejes de mirarlos fijamente todo el rato. Estas podrían ser sus respuestas a algunos temas de interés:

Zeeva: *Siempre tenía hambre.*

La piedra: *Creo que la escondieron.*

El monasterio: *Ya no es lo que era.*

Los demás monjes: *Han cambiado.*

La abadesa: *Hace días que no la veo.*

Su trabajo: *Hay que alimentar a los hermanos.*

La carne: *La que he podido conseguir.*

Aunque es parco en palabras y difícil de leer, con una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 20 verán que lo que dice es esencialmente cierto, aunque hay cierto pesar en sus palabras.

Lad ha asesinado al hermano Venisae y ha utilizado sus restos para preparar la cena. La cocina está llena de pistas sobre esto, pero pueden confundirse con la matanza de un animal de granja mediano, como un cerdo. Si el hermano Lad está presente impedirá cualquier indagación «No toques eso», «Aquí estorbáis» llegando a ponerse violento con los personajes si hace falta. Si no está presente o los personajes lo reducen de algún modo, hará falta media hora revisando el lugar y una prueba de Inteligencia (Investigación o Naturaleza) para averiguar lo siguiente:

Investigación CD 10: El desorden de la cocina parece indicar que se ha recogido con prisas después de algún tipo de incidente.

Investigación CD 15: Los despojos son de una criatura humanoide, y todo parece indicar que fue asesinado en esta misma cocina.

Investigación CD 20: Los restos sobre la mesa pertenecen a un humano varón de mediana edad.

Naturaleza CD 15: Hay poca sangre para tratarse de un animal de granja mediano, como un cerdo o similar. Y mucha para tratarse de animales pequeños.

Naturaleza CD 20: Los huesos repartidos por la habitación corresponden a un humano adulto.

Si los personajes averiguan qué es la cena seguramente quieran saltársela o avisar al hermano Conrad u otros monjes de lo ocurrido. En este último caso, los monjes no le darán especial importancia a la muerte y concluirán que «es una pena que la carne se desperdicie». Es muy probable que esto precipite los acontecimientos del Acto III.

Criaturas. Si necesitas estadísticas para el hermano Lad utiliza el monje de crépito (Ver Bestiario).

LAS CELDAS

Las pequeñas celdas de los monjes se distribuyen a ambos lados de un angosto pasillo. Por lo que véis en las celdas que el hermano Conrad os ha asignado, la decoración de las mismas es tremendamente austera: una cama, una palangana y un arcón parecen todo el mobiliario disponible. Una escuálida monja de escamas verdes se pasea en silencio por el pasillo.

La mayoría de las puertas de las celdas están cerradas sin llave, excepto las marcadas con una X en el mapa. En las celdas sin cerrar los personajes no encontrarán gran cosa, solo efectos personales de los monjes, pero necesitarán 10 minutos

para registrar concienzudamente cada celda. En cada celda cerrada, los hermanos mantienen confinado a un hambriento. Si los personajes se paran a escuchar tras la puerta, una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 les permitirá distinguir una respiración pesada y agitada, como de un animal, acompañada de algún ligero gruñido.

La hermana Sulezza pasa la mayoría del tiempo en el pasillo de las celdas, caminando en silencio y esquivando ágilmente a cualquiera con quien se cruce. No dirá nada a los personajes de primeras, pero les observará atentamente en todo momento, dispuesta a reprenderlos si tratan de hacer algo con las puertas cerradas. De ser así, Sulezza habla con severidad, insistiendo que en los personajes son invitados en el monasterio y deben cumplir las reglas. También amenazará con llamar al hermano Conrad y si esto no es suficiente, lo que se describe a continuación sustituirá a todos los efectos al Acto III.

Interpreta a Sulezza hablando de manera rápida pero con pausas largas, con una pronunciación algo extraña pues aún no domina completamente el común. Durante las pausas en la conversación, ella se relame sus afilados colmillos y juega con el veneno en su boca. En ocasiones incluso el veneno mezclado con la saliva se le escurre por la comisura de los labios obligándola a limpiarse con la manga de su túnica, teñida ya del color del veneno. Si tratan de hablar con Sulezza estas podrían ser sus respuestas a algunos temas de interés, aunque solo responderá a un par de ellas antes de decirles a los personajes que, o bien se metan en sus celdas a descansar o bien se marchen de aquí y dejen descansar a los hermanos:

Zeeva: *Otra pobre viajera víctima del destino. No siempre se puede tener suerte en esta vida.*

La piedra: *Un veneno. El más oscuro de todos y a la vez el más dulce. No todos pueden apreciar su verdadero sabor.*

El monasterio: *Mi hogar. El lugar donde me salvaron. Al igual que yo misma, y que todos, ha crecido, madurado.*

Los demás monjes: *Algunos parecen ratones pero son serpientes. Otros aparentan ser serpientes pero son ratas de la peor calaña. Pero al final solo yo tengo colmillos.*

La abadesa: *Se ha recluso para estar más cerca de El Peregrino, según tengo entendido.*

Su trabajo: *Trato de mantener este sitio limpio, ordenado y en silencio, para no molestar a los hermanos en sus celdas. También me desdago de las alimañas.*

Las celdas cerradas: *Algunos monjes requieren de un completo aislamiento para obtener la paz interior. Respetad su paz y ellos respetarán la vuestra.*

Criaturas. Si los personajes abren las puertas cerradas, con una prueba de Destreza CD 15, Fuerza CD18 o la rompiéndola (CA 16, 30 PGs de daño contundente), les atacará inmediatamente el hambriento que esté confinado dentro. Es más, este ataque desencadenará que el resto de hambrientos se precipiten a escapar de sus celdas y se unan al combate. Cada turno escapan de sus celdas 1d6 hambrientos hasta un máximo de 12. Los monjes, por su parte, acudirán atraídos por el ruido en 1d4+2 turnos, liberando a los hambrientos que aún no hayan escapado de sus celdas y uniéndose ellos mismos al combate.

LAS CABALLERIZAS

Un olor hediondo difícil de clasificar impregna el lugar. Por todas partes se ven manchas de sangre seca y despojos descompuestos y las moscas zumban alrededor de ellos. En una de las caballerizas, ahora abierta, la puerta ha sido reforzada con metal y madera en un trabajo no muy fino pero aparentemente resistente. Por todo el lugar se amontonan trastos oxidados y restos de madera rota.

Si los personajes traían animales consigo y permitieron que el hermano Conrad los trajera aquí, lee el siguiente párrafo:

No hay otros animales aquí excepto los vuestros, que permanecen atados y encerrados en una de las caballerizas. Las bestias parecen realmente inquietas, aterrorizadas, seguramente por la fuerza de la tormenta que azota el exterior.

Los personajes necesitarán al menos media hora para registrar las caballerizas apropiadamente y una prueba de Inteligencia (Investigación) pero si tienen éxito averiguarán lo siguiente:

CD 10: La puerta reforzada se fabricó para contener a una bestia especialmente fuerte. Parece que aguantó, aunque en su interior pueden verse las enormes marcas de garras de la criatura tratando de escapar.

CD 15: Entre restos de madera y otros materiales sobrantes, puede encontrarse un kit de herramientas de artesano (herrero) algo oxidadas pero todavía utilizables.

CD 20: Aunque se ha limpiado con esmero, aún pueden encontrarse restos de huesos de bestias de carga y criaturas humanoides.

Las herramientas de artesano (herrero) pueden encontrarse también con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 si los personajes las están buscando expresamente.

EL REFECTORIO

Si los personajes visitan el refectorio antes de la cena, emplea esta descripción. Si lo hacen después de que haya tenido lugar el Acto III, ajústala a lo que haya ocurrido en este lugar:

Esta gran sala está amueblada con una mesa en forma de U alrededor de la cual se distribuyen 21 sillas. Entre los cinco asientos de la cabecera, destaca la gran silla que suponéis corresponde a la abadesa. Junto a esa posición, una mujer anciana, de pelo ralo y ojos minúsculos, menuda y delgada, que parece consumida por el peso de los años espera pacientemente que se sirva la cena. Cada vez que habla, chasca y desliza lentamente su gruesa lengua por la comisura de sus resecos labios.

La hermana Naleme está algo sorda y un poco demente, pero no hagas esta escena cómica con los personajes diciendo una cosa y la anciana entendiendo otra. En su lugar haz que la anciana simplemente ignore las preguntas que quiera y responda otras cosas, siniestras y fuera de contexto como «Sí, es cuestión de tiempo que nos destruya a todos, pero ¿no será eso una bendición?» o «Le rajaron de arriba a abajo y le sacaron todo lo que tenía dentro, pero aún seguía vivo, chillando. En fin, yo solo era una niña entonces». Si tienen paciencia, Naleme podría contestarles un par de preguntas antes de divagar sobre temas sin sentido:

Zeeva: *Estaba destinada a ser mucho más. Y lo fue. Y lo es. Temía su destino, pero le ayudamos a alcanzarlo.*

La piedra: *Su lugar era lejos de la luz. Algunos lo comprendieron por fin. Pero incluso en las profundidades nos moldea a su antojo.*

El monasterio: *Su propósito no ha cambiado, solo que hasta hace muy poco no sabíamos realmente cuál era.*

Los demás monjes: *Unos pocos estamos todavía de viaje. Otros ya han llegado, pero en el fondo creo que incluso ellos solo están en la primera parada de un viaje más largo.*

La abadesa: *La más grande entre nosotros, fue la más perdida. Al final trató de revertir lo irreversible. Ahora siento que ha ido más lejos que ninguno.*

Su trabajo: *En otro tiempo fui escriba, pero estos ojos viejos y estas manos temblorosas ya no son de ayuda. Ahora solo espero la muerte... y lo que viene luego.*

LA SALA CAPITULAR

La sala en la que los monjes se reúnen para discutir temas religiosos u organizativos está presidida por una gran mesa redonda. En las paredes, junto a algunas viejas estanterías, los bajo relieves representando a diferentes dioses han sido vandalizados destruyendo las caras y haciendo ilegibles las inscripciones que los ensalzaban. Sobre ellos, se ha escrito en común «Solo la oscuridad prevalecerá» docenas de veces. Un desagradable olor inunda la habitación.

Si los personajes visitan esta estancia antes de ir al comedor, encontrarán en ella al hermano Poalord. Desaliñado, sucio y semidesnudo, Poalord es un batrok de piel oliva que deambula por la sala hablando para sí mismo en voz queda. Cuando se percate de la presencia de los personajes se acercará a ellos ladeando la cabeza. Antes de ignorar a los personajes de nuevo como si no estuvieran allí, estos podrán hacerle dos o tres preguntas:

Zeeva: Pronto la conoceréis, no seáis tan impacientes.

La piedra: ¿No lo habéis oído? Solo la oscuridad prevalecerá.

El monasterio: ¿Monasterio? Esto no es un monasterio. Es un huevo lleno de oscuridad.

Los demás monjes: Me han encerrado aquí, pero no con puertas. Puedo ir y venir donde quiera, pero estoy encerrado, ¿no lo entendéis?

La abadesa: Puedes escaparte del camino, pero el destino del viaje es el mismo.

Las pintadas: Leéis una parte pero no el todo. Creéis entenderlo, pero no lo hacéis. No importa, pronto entenderéis.

Si los personajes inspeccionan las pintadas de las paredes, bastará una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 para darse cuenta de que están hechas con heces. No será difícil ver que las manos del hermano Poalord están llenas de la misma suciedad. Las pintadas recogen cuatro frases distintas; «Al que señala, el más pequeño le sigue», «Debes comprender el todo para seguir adelante», «Al que señala, el que se opone le sigue», «Abraza aquello que no puedes ver». Aquí pueden encontrar una pista, aunque de difícil comprensión, sobre la combinación del pedestal del templo.

Criaturas. Salvo que le ataquen, Poalord no se mostrará violento con los personajes y se limitará a ignorarlos después de su breve interacción con ellos. En todo caso, si la cosa se pusiera desagradable, el hermano Solejem y la hermana Unsaij que están en el acceso de la torre acudirían en dos turnos a socorrerle. Si necesitas estadísticas para los hermanos Poalord, Solejem o Unsaij utiliza el monje decrepito (Ver Bestiario).

Tesoro. En las estanterías de las paredes de la habitación pueden encontrarse varios libros interesantes y bien cuidados; *Relatos Dorados*, *Dogmas de los Peregrinos* y *Tratado diabólico de Eliphás*. Una revisión en profundidad permite encontrar, entre los objetos inútiles que alguien ha apilado bajo la mesa, una Varita de Detectar Enemigos y algunas piedras preciosas valoradas en 1000 po. Se trata de las posesiones de algunos viajeros devorados por los monjes que estos han abandonado aquí por desinterés.

EL TEMPLO

Dos hileras de bancos de madera se distribuyen en la nave principal en dos bloques, el destinado a los monjes, más cerca del presbiterio y, tras este, el destinado a los visitantes. En el presbiterio, elevado casi un metro sobre el suelo y con escalones en ambos lados, las capillas de los diferentes dioses parecen mancilladas: sus estatuas, de muy diferentes tamaños y materiales, están derribadas y rotas, algunas en trozos tan pequeños que son irreconocibles.

El templo es grande y lleno de recovecos. Si los personajes quieren registrarlo completamente necesitarán una hora para hacerlo. Lo que encuentren dependerá del resultado de una prueba de Inteligencia (Investigación):

CD 12: Aún es posible encontrar muchos de los pedazos de las estatuas derribadas, lo que indica que su destrucción tuvo lugar recientemente.

CD 15: Algunas estatuas son muy pesadas debido a su tamaño y material de construcción, por lo que ha sido necesario un esfuerzo conjunto de varias personas o una única realmente fuerte para derribarlas.

CD 20: Entre las muchas marcas del suelo producidas por las estatuas derribadas, se observan unas junto a un gran pedestal que parecen sugerir que ha sido movido recientemente.

El pedestal que oculta el acceso al laberinto se encuentra aquí, pero si los personajes no saben lo que están buscando es difícil que lo encuentren (como acabamos de ver). En cambio, si los personajes han encontrado en las habitaciones de la abadesa los esquemas de construcción del laberinto y están buscando el acceso pueden reconocer con mayor facilidad el pedestal que lo oculta: será suficiente una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Una vez identificado, al examinar el pedestal descubrirán que tiene una placa en su lateral que se mueve, descubriendo un agujero con el tamaño justo para meter el brazo hasta la altura del codo. Es necesario hacerlo para operar la cerradura de pulsadores que hay en su interior. Cada dedo (si el personaje tiene cinco dedos) se sitúa en un pulsador y la combinación correcta (índice, meñique, índice, pulgar) hace que el pedestal se deslice mostrando el acceso al laberinto. Por desgracia, hacerlo incorrectamente activa una trampa de cepo sobre el brazo atrapado dentro produciendo 3d10 de daño y dejando al personaje apresado hasta que la trampa sea desactivada o hasta que el mecanismo se rearme automáticamente pasados tres turnos. Si el personaje está preparado para sacar el brazo lo más rápido posible (el jugador que lo interpreta está sobre aviso de que hay una trampa o ha declarado que está dispuesto a retirarse rápidamente si nota algo raro), entonces puede hacer una salvación de Destreza CD 15 para reducir el daño la mitad y no quedar apresado. Detectar esta trampa es complicado, requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18, por donde está situada y desactivarla aún más: hace falta superar una prueba de Destreza (Herramientas de Ladrón) CD 20.

Si a los jugadores no se les ocurre por sí mismos, puedes permitir una prueba de Sabiduría CD 12 para que se den cuenta de que la adivinanza encontrada en las habitaciones de la abadesa («Al que señala, el más pequeño le sigue. Al que señala, el que se opone le sigue») está relacionado con esto, pero tendrán que ser los jugadores los que encuentren la solución. La adivinanza se refiere a los dedos de la mano: índice, meñique, índice, pulgar y es la combinación que hay que pulsar

Por supuesto también es posible romper el pedestal (CA 18, 20 PGs), pero la mayoría de ataques solo le harán 1 punto de daño, a no ser que se utilicen herramientas adecuadas (como picos o mazas).

Tesoro. Una revisión exhaustiva entre los restos de las estatuas permite encontrar varias gemas, que formaban parte de las estatuas, por valor de 1500 po además de un retazo de estrella (nivel 3).

EL ACCESO A LA TORRE

Unas escaleras ascienden a la torre desde la sala capitular, desembocando directamente en una puerta.

Si los personajes llegan antes del acto II encontrarán al hermano Solejem y la hermana Unsaij discutiendo en la base de las escaleras:

Una mujer alta y joven de piel negra con la cabeza afeitada y la mitad de la cara desfigurada por el fuego discute con un enano mayor con el pelo largo y trenzado. Antes de que se percaten de vuestra presencia y se callen acertáis a oír «... si no es esta noche será muy pronto, ¿qué sentido tiene retrasarlo?».

Unsaij cree que la abadesa está lista para salir de sus aposentos y cree que habría que desbloquear la puerta de sus aposentos, que los hermanos cerraron días atrás a petición de ella misma. Solejem en cambio cree que el proceso de transformación no ha terminado y que la abadesa saldrá por sus propios medios cuando esté lista. En todo caso ninguno de los dos va a contarles a los personajes el motivo de su discusión, con lo que si preguntan Solejem se encogerá de hombros y Unsaij dirá «Son cuestiones teológicas que no son de vuestra incumbencia».

Unsaij es arrogante y desafiante. No será nada comunicativa con los personajes y «No sé qué os importa eso a vosotros» o «No sé nada sobre eso» serán las mejores respuestas que pueden conseguir de ella. Mientras escucha a los personajes mira con frecuencia hacia otro lado mientras se acaricia lentamente la parte quemada del rostro con el dorso de la mano. Solejem por su parte tiene tendencia a reírse nerviosamente, sin que venga a cuento, pero sí estará dispuesto a responder dos o tres preguntas de los personajes antes de que las miradas fulminantes de Unsaij le hagan callar. Ambos parecen muy delgados, casi desnutridos, pero resulta especialmente patente en el enano, al que casi cuesta reconocerlo como un miembro de su raza. Las respuestas que puede dar Solejem sobre diferentes temas son:

Zeeva: *La mida que lo cambió todo. Ese nombre hace tiempo que ya no significa nada. Os convendría olvidarla.*

La piedra: *¿Sentís su llamada? Se instala en tu corazón y te cambia para siempre.*

El monasterio: *Antes pensaba que eran estas piedras en las que estamos, luego pensaba que era los monjes que aquí vivimos. Ahora creo que nada de eso tiene ya importancia, es el pasado.*

Los demás monjes: *Siempre buscamos una unidad, una comunión que solo ahora estamos a punto de alcanzar. Envidia a aquellos que ya lo han conseguido.*

La abadesa: (en este punto ambos monjes se miran) *Lleva días retirada en sus aposentos en busca de la iluminación. Personalmente creo que ya la ha encontrado.*

Unsaij: ...

Él mismo: *Solo soy un enano que durante un tiempo creyó haber encontrado su camino. Ahora sé que realmente lo he encontrado.*

Qué hacen ahí: *Alguien tiene que vigilar que no se moleste a la abadesa, ¿no os parece?*

Criaturas. Unsaij y Solejem no permitirán que los personajes accedan a la torre, y Solejem tratará de disuadirlos lo mejor que pueda, aludiendo a que la abadesa no debe ser molestada y que tendrán tiempo de conocerla más tarde cuando ella esté preparada. Llegado el caso, combatirán si es preciso para no dejarles pasar. Si se produce un enfrentamiento el hermano Poalord, que está en la sala capitular, se unirá a la lucha en dos

turnos. Si necesitas estadísticas para los hermanos Poalord, Solejem o Unsaij utiliza el monje decrepito (Ver Bestiario).

Si los aventureros se empeñan en acceder a los aposentos de la abadesa, esta se liberará antes de tiempo (Ver Acto IV), desencadenando también los sucesos descritos más adelante respecto a los hambrientos (Ver Acto III) y acelerando la aventura.

Acto II: La cena

Si los personajes no han entablado ningún combate en el acto anterior, entonces todos los monjes acudirán a la cena. En caso contrario, dependiendo de lo que hayan hecho los aventureros podría haber algunos monjes ausentes, lo cual no parecerá preocupar a nadie o, en el caso más extremo, esta escena podría no tener lugar. Justo antes de comenzar la cena, los monjes cerrarán con llave las puertas de la biblioteca, dejando sólo abiertas la de las celdas, y la que da a la cocina, por donde intentarán escapar después.

Una docena de monjes se reparten por los asientos del refectorio, dejando patente que al menos otra docena más están ausentes de la cena. La cabecera, que debiera ocupar la abadesa, se encuentra vacía sin que a nadie parezca extrañarle.

Mientras esperan a que se sirva la comida, los monjes entablarán conversación con los personajes. Este podría ser un buen momento para que hicieran las preguntas que les quedaran pendientes de la escena anterior, pero esta vez los monjes tienen también sus propias preguntas. La mayoría las hará la vieja Naleme, que parece muchísimo más lúcida que en la escena anterior (si es que los personajes hablaron ella entonces), pero Conrad podría tener curiosidad por algunas cosas también.

Lo que pregunta Naleme:

«¿Creéis en El Peregrino? ¿No? ¿En qué creéis entonces?»

«¿Por qué estáis aquí realmente? Aquí hace ya tiempo que los viajeros evitan el lugar. ¿A quién creéis que engañáis?»

«¿Quién os envía? ¿Creen vuestros amos poder controlar La piedra negra? ¿Lo creéis vosotros?»

«¿Os habéis parado a pensar que esta podría ser vuestra última cena? Quiero decir, cualquiera podría serlo. Así de futil y fugaz es la vida. Solo la antividia es para siempre.

Cuando consideres que la conversación se ha agotado o esté en un punto de tensión que te parezca interesante, aparece el hermano Lad, el cocinero, con una gran perola de carne guisada con patatas y verduras, que sirve inmediatamente a todos los comensales, incluidos los personajes.

Los famélicos monjes devoran la cena con avidez, casi a punto de pelearse por ella, como si hiciera mucho que no comían o como si nada pudiera saciar su hambre. Los personajes pueden cenar si lo desean, no hay nada venenoso ni extraño en la comida... más allá de que el menú se compone de los restos de un infeliz monje que el hermano cocinero ha tenido a bien sacrificar para la ocasión. Hace falta una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 25 o Sabiduría (Medicina) CD 20 para darse cuenta de que la carne que están consumiendo es de una criatura inteligente, pero permite realizar la tirada solo si los personajes prestan atención a la comida en busca de venenos o similar. Si los personajes no se dan cuenta, en un momento dado el hermano Conrad preguntará al cocinero «Oye, Lad, ¿dónde está el hermano Venisae?». Tanto si los personajes descubren lo que están comiendo y lo hacen notar, como si Conrad hace la pregunta, los monjes mirarán interrogativos al hermano cocinero, que se encoge de hombros y simplemente dice «trabajo con lo que tengo». Después todos seguirán comiendo como si tal cosa.

Quizás en este momento los personajes estén listos para levantarse y marcharse o directamente ponerse a matar monjes. Incluso si no lo están, sería el momento perfecto para que Conrad se marchara del refractario y fuera a liberar a los hambrientos, volviendo segundos después, seguido por la horda. Si los personajes interceptan a Conrad, otros monjes secundan su plan, tratando de liberar a los monstruosos hermanos confinados en sus celdas. Si ninguno lo consigue puedes hacer que la agitación de la lucha, el olor de la vida, llegue hasta los hambrientos haciendo que derriben las puertas de sus celdas o, si lo prefieres, puedes dejarlos contenidos para que sean los personajes los que terminen encontrándolos más tarde si exploran el monasterio. En este último caso tendrás que ajustar el Acto III para se corresponda con el desarrollo de vuestra partida.

Criaturas. Los monjes presentes en la cena utilizan las estadísticas del monje decrepito (Ver Bestiario).

Acto III: La lucha

En este caso suponemos que la escena tiene lugar en el refectorio, después de la cena. Si el Acto II no tiene lugar en tu partida debido a las acciones de los personajes en el Acto I, esta lucha podría tener lugar en otro sitio del monasterio, como las celdas, el acceso a la torre o la sala capitular. Lee o parafrasea el siguiente texto ajustándolo a lo sucedido en tu partida:

Lo que parece un rumor lejano se va convirtiendo poco a poco en ruidos y ruidos guturales conforme las criaturas que antaño fueron los monjes se acercan. Antes de que podáis reaccionar, irrumpen en el comedor una docena de hambrientos, seres grotescos hambrientos de carne viva. Aprovechando la confusión, los monjes, entre el pánico y el alborozo, intentan huir dejándoos a merced de las bestias que en otra época fueron sus hermanos y hermanas.

En esta escena, los monjes tratarán de encerrar a los personajes en el refectorio con los hambrientos. Para ello saldrán del lugar tan pronto como las criaturas hagan su entrada y cerrarán ambos accesos si es posible. Es muy probable que no todos los monjes salgan a tiempo y algunos queden encerrados con los personajes. En ese caso, estos monjes rezagados atacarán a los personajes con todas sus fuerzas, pero también pueden convertirse en víctimas de los hambrientos. Para estas hambrientas criaturas su transformación no está lo bastante avanzada como para reconocerles de los suyos, de modo que cada vez que un hambriento pase junto a un monje encerrado en el refectorio habrá un 50% de posibilidades de que lo ataque.

Si los personajes ya han salido del refectorio antes de que los hambrientos lleguen, se encontrarán con ellos en otra estancia del monasterio, pero eso no afecta especialmente a la escena: las criaturas huelen la vida y se afanarán por encontrarla y destruirla. De todos modos, si los personajes optan por esconderse y recorrer el monasterio ocultándose de los hambrientos que vagan sueltos al estilo *survival horror* ten en cuenta que el olfato excepcional de estos seres para detectar vida hacen que todas las pruebas de Sabiduría (Percepción) que hagan para localizar presas vivas tengan ventaja.

Esta escena debería saldarse con la derrota de los hambrientos por parte de los personajes. En ese estado de cosas, los monjes que hayan escapado (si hay alguno) tratarán de huir a la torre, pensando ingenuamente que la abadesa puede ayudarles. Si los personajes les interceptan les harán frente y lucharán hasta la muerte. En caso contrario encontrarán ese mismo destino a manos de la abadesa en sus aposentos.

Criaturas. Los monjes presentes en la cena utilizan las estadísticas del monje decrepito (Ver Bestiario). Cada turno

surgen de sus celdas 1d6+3 hambrientos, ya sea porque un monje abre su puerta o porque logran derribarla, hasta un máximo de 12.

Acto IV: La torre

Las habitaciones de la abadesa presentan un desorden considerable, como si un animal salvaje y furioso hubiera sido confinado aquí. Libros y pergaminos están esparcidos por toda la estancia, muchos sucios y desgarrados y los muebles están volcados y rotos. Entre la confusión, una figura monstruosa se alza como responsable del caos que presenta la estancia. Como un grotesco contrapunto al resto de los monjes, la abadesa se ha transformado en una criatura brutal, musculada y desproporcionada. Sus brazos, desiguales pero enormes, finalizan en afiladas garras y sus piernas, cortas pero robustas le dan un aspecto ligeramente simiesco. De su rostro desfigurado cuelga una baba viscosa, mientras que sus ojos han quedado enterrados en unos párpados abotargados y purulentos. Ciega, pero guiada por un olfato sobrenatural para la carne viva, la criatura que antaño fue la abadesa se vuelve hacia vosotros y ruge abriendo ferozmente sus descomunales mandíbulas.

Si algunos monjes llegaron hasta la abadesa huyendo de la escena anterior lee o parafrasea el siguiente párrafo:

A los pies del monstruo yacen los restos parcialmente devorados de los pobres infelices que os encerraron en el refectorio: la bestia los ha despedazado en un abrir y cerrar de ojos y vosotros habéis interrumpido el festín que planeaba darse con su carne.

Todos los intentos de la abadesa de detener y revertir su transformación han fracasado y de hecho han tenido terribles consecuencias: su cuerpo ha mutado en una forma monstruosa y eso ha terminado de destruir su mente. Hambrienta de la carne de los vivos, la llegada de los personajes desatará un ataque feroz que solo puede terminar con la muerte de la criatura o de los intrusos. Tienes las estadísticas de la abadesa en el Bestiario.

Si tras el acto anterior los personajes no acuden a la torre, sino que buscan descansar o se dedican a explorar el monasterio, será la abadesa quien dé con ellos: o bien ha sido liberada por los monjes que escaparon de la matanza del comedor o bien no ha podido seguir resistiendo el olor de la carne viva y ha destrozado la puerta de sus habitaciones para salir de caza.

Una vez que hayan derrotado a la abadesa, los personajes pueden registrar sus habitaciones y buscar entre sus papeles. Lo que averiguarán dependerá de su resultado de una prueba de **Inteligencia (Investigación)**:

CD 10: La mayoría de papeles y pergaminos de la habitación han sido despedazados con furia. Aunque no se pueden reconstruir, parecían formar algún tipo de plano o mapa.

CD 15: Entre los muchos papeles rotos y arrugados, consiguen reconstruir los planes de construcción de un laberinto en las catacumbas, bajo el templo. No hay un plano del laberinto en sí, pero si se indica que la entrada está oculta bajo el gran pedestal de una de las estatuas del presbiterio.

CD 20: Garabateado en una hoja de papel arrancado, hay una especie de adivinanza: «Al que señala, el más pequeño le sigue. Al que señala, el que se opone le sigue».

CD 25: A salvo de la destrucción, escondido tras una librería en un hueco de la pared, se encuentra un pequeño cofre metálico donde la abadesa guardaba sus posesiones más preciadas.

Tesoro. El cofre metálico está bastante oxidado, mide dos pies de ancho y uno de alto, y su cerrojo hace tiempo que no funciona. En su interior se puede encontrar una diadema de

intelecto y dos pociones de curación mayor. Repartidos por la habitación los personajes pueden encontrar un pergamino de Inmovilizar persona, otro de Zona de verdad y dos de Calmar emociones. En el cuerpo de la abadesa es posible encontrar su anillo de escudo mental, aunque dada su horrible mutación será necesario amputar el dedo para poder extraer el anillo.

Sin embargo, lo más importante que encontrarán los personajes en las estancias de la abadesa es el Cilindro del albor. Este artefacto fue entregado a Zeeva por la Cábala de la Armonía Celeste para que transportara La piedra negra con seguridad. Se trata de un dispositivo similar a una linterna de metal, pero totalmente opaco. Un cierre a rosca permite abrir y cerrar su tapa. En el interior del artefacto actúa un conjuro de Luz del día permanente, pero solo se dispara cuando el artefacto está cerrado. Los personajes pueden averiguar esto mediante una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15 al fijarse en las runas inscritas en el interior del dispositivo o mediante un conjuro de Identificar. La luz del conjuro neutraliza el poder de la piedra mientras se encuentre dentro del dispositivo.

Sin embargo, el cilindro se dañó cuando Zeeva y sus compañeros extrajeron de su interior La piedra negra y para poder almacenarla de nuevo en su interior de manera segura los personajes van a tener que encontrar la forma de repararlo. Para percatarse de que está dañado basta con una prueba exitosa de Inteligencia (Arcanos o Investigación) a CD 10. Una de las placas metálicas que forman el cuerpo del cilindro se ha

oxidado y desprendido parcialmente de la estructura, haciendo que esta no sea completamente aislante del interior. Un sencillo truco de *Remendar* es suficiente para volver a hacer funcionar el Cilindro del albor, aunque si los personajes no tienen acceso a él o no se les ocurre utilizarlo tienen otras opciones para repararlo.

- Se puede reparar la pieza rota mediante una prueba de Destreza a CD 15, aunque requiere el uso de Herramientas.



tas de artesano (Herrero). Puede encontrarse un juego de estas herramientas en las caballerizas, ya que los monjes lo utilizaban para reparar las herraduras de los caballos.

- Se puede tapar el agujero con cualquier nuevo material, siempre y cuando se reconstruyan las runas mágicas sobre él. Para ello es necesario una prueba de Inteligencia (Arcanos) a CD 15 por parte de un lanzador de conjuros.

Tras derrotar a la abadesa y encontrar la información sobre el laberinto, los personajes estarán en disposición de ir en busca de la piedra. Sin embargo, puede que antes quieran explorar lo que no hayan visto del monasterio. Utiliza las secciones de las páginas 4 a 9 para describirles lo que encuentran en cada estancia, ignorando cualquier referencia a un encuentro con un monje.

También es posible que quieran (y necesiten descansar). Permítelo, al fin y al cabo el monasterio tiene celdas razonablemente cómodas en las que reponer fuerzas y prepararse para lo que queda, pero dentro de lo posible mantén la sensación de que tienen que dormir con un ojo abierto porque algo podría atacarlos en cualquier momento mientras duermen.

CILINDRO DEL ALBOR SOLAR

Objeto maravilloso, raro

Este contenedor metálico es aparentemente liso, pero la luz reflejada en su superficie muestra unas runas en la lengua de los peregrinos con mantras solares. Tiene un espacio interior de aproximadamente dos pies de diámetro y cuatro pies de profundidad. Puede contener hasta 60 libras de peso y su peso vacío es de 15 libras. Para introducir o sacar un objeto de su interior se necesita una acción.

Siempre y cuando esté completamente cerrado y opaco, su interior se considera en todo momento bajo luz brillante de manera similar al conjuro *Luz del día*. Esto permite anular cualquier efecto de oscuridad y también cargar los objetos de Xion de su interior como si estuviesen expuestos a la luz de Avor. Cuando se abre, emite luz tenue hasta 60 pies, de manera similar a una antorcha.

Introducir dentro La piedra negra anula sus poderes. Además la piedra pierde un punto de poder oscuro por cada día que pase almacenada dentro.

PARTE II: LABERINTO

Al presionar en el orden correcto los puntos clave de su interior, el mecanismo del pedestal se activa poniéndolo en movimiento. Deslizándose lentamente, la pesada piedra descubre unas escaleras excavadas en la roca que descienden hacia la más absoluta oscuridad.

Características generales

Suelos techos y paredes: Las paredes del laberinto son de mampostería. El techo y el suelo son de roca viva, pues las catacumbas están excavadas directamente bajo el templo. Tiene dos metros y medio de alto, excepto en la sala de la piedra, que tiene tres metros.

Escaleras: Las únicas escaleras que hay son las que descienden del templo a las catacumbas y están excavadas directamente en la roca.

Puertas: No hay puertas en el laberinto.

Iluminación: El lugar se encuentra bajo oscuridad total, la única fuente de luz será la que traigan consigo los personajes. Sin embargo, en las paredes, aproximadamente cada 30 pies y alternando en cada lado del pasillo hay una antorcha en la pared que puede ser encendida.

Temperatura: El lugar se nota frío y húmedo, pero no requiere de ninguna protección especial.

Reglas especiales

En esta parte jugaréis la exploración del laberinto turno a turno. Si quieres mantener la sensación de desorientación y confusión que puede producir un laberinto, te aconsejamos que no muestres el mapa a tus jugadores en ningún momento. Es más, te recomendamos que utilices una de las siguientes aproximaciones:

- Si no empleáis escenografía ni miniaturas, simplemente describe la longitud de cada pasillo y las bifurcaciones que se presentan ante los personajes.
- Si empleáis escenografía o pintáis los mapas sobre cuadrícula, haz lo siguiente: nunca dejes representado más que aquello que ven los personajes. Borra o desmonta las partes del laberinto que hayan quedado fuera de su vis-

ta. Cada vez que los personajes giren en el laberinto, gira al azar la superficie de juego, de manera que no siempre quede orientada en la misma dirección.

- Ten en cuenta que un conjuro de *Luz* no ilumina más allá de 40 pies (20 de luz brillante y 20 de tenue), y una antorcha igual. Además, en una zona de luz tenue las criaturas tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la visión y en oscuridad de las considera cegadas.

Si los personajes utilizan una brújula o similar para orientarse, las energías de la piedra podrán interferir con ella para confundirles, mira el apartado «Efectos del Laberinto» más adelante. Si algún personaje dispone de instrumentos de escritura, puedes dejar que el jugador que lo interpreta dibuje un mapa. Cada esbozo de una sección de mapa (la parte que esté visible para el personaje en ese momento) requiere una acción. Si lo prefieres, puedes dejar que el personaje haga una prueba CD 15 con su Sabiduría y su bono de competencia si es competente con herramientas de cartógrafo. Si tiene éxito, dibuja tú la sección del mapa tal y como es, si falla dibújala con errores, por ejemplo con el giro en la dirección o la longitud de la sección mal representadas.

En muchos puntos del laberinto hay antorchas colocadas en soportes en la pared. Si los personajes no tienen visión en la oscuridad o no disponen de otra fuente de luz, parece buena idea ir las encendiendo. Además, encender las antorchas puede utilizarse como un recurso de «tirar miguitas», aunque por supuesto los personajes pueden buscar su propia forma de hacer esto y pintar, atar cuerdas o emplear cualquier otro método que se les ocurra para marcar su paso. Por desgracia, una inteligencia maligna gobierna el laberinto y, aunque no puede cambiar su estructura, puede mover los elementos que los personajes usen para marcar su camino para tratar de despistarlos e impedir que lleguen a su destino (ver «Efectos del Laberinto»).

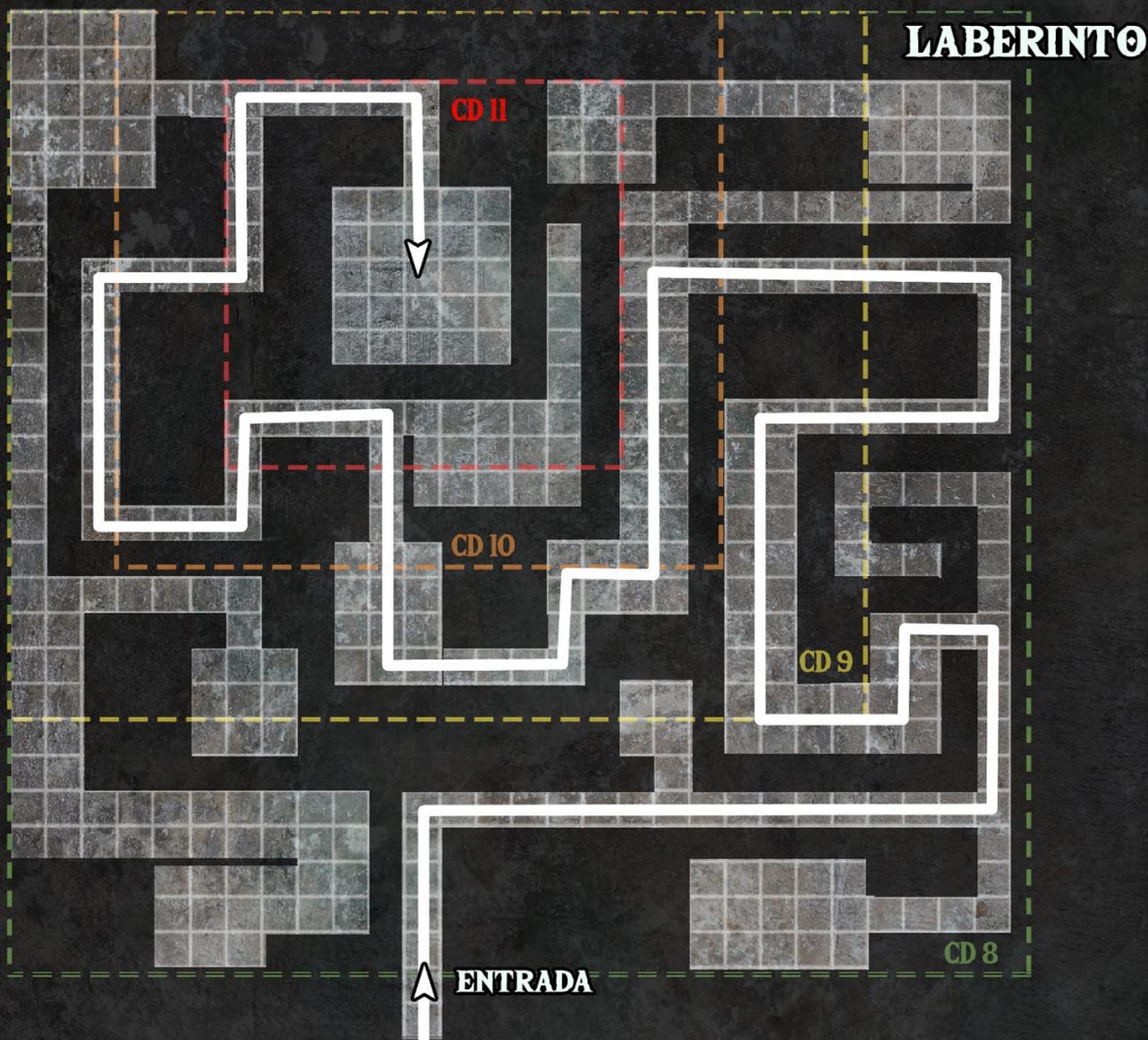
Mientras la piedra esté fuera del contenedor, al final de cada turno que los personajes pasen en el laberinto, cada uno deberá hacer una Salvación de Sabiduría, con una CD variable en función de la distancia a la piedra del centro del laberinto (ver

mapa). Si fallan la prueba sufrirán 1d4+1 puntos de daño necrótico (1 punto si tienen éxito en la prueba). La dificultad creciente conforme estén más cerca de la piedra puede servirles como indicador de si van por el buen camino (aunque puede ser también un indicador engañoso, ya que en laberinto el camino correcto no es el camino recto). Por cada punto de daño que

sufran los personajes por este efecto, la piedra gana un punto de poder oscuro. Al principio de cada turno, puedes emplear puntos de poder oscuro para producir tantos efectos como quieras de la siguiente lista, mientras tengas puntos para pagarlos:

EFFECTOS DEL LABERINTO

Coste	Efecto
1	Apagar o encender una antorcha u otra fuente de luz no mágica del laberinto o portada por los personajes o hacer que la roca o los muros se traguen y regurgiten en otro lugar un elemento que los personajes hayan colocado para marcar su paso. También puede utilizarse para señalar una dirección errónea en una brújula.
Nivel del espacio de conjuro (máximo nivel 4) x2	Lanzar uno de los siguientes conjuros sobre un personaje que se encuentre dentro del laberinto; Infligir heridas, Lanzar maldición, Rayo de debilitamiento, Asolar, Miedo o Confusión
6	Levantar un hambriento en cualquier lugar del laberinto que no esté ocupado por otra criatura con la mitad de sus puntos de golpe (22). La criatura surge de la pared del laberinto y se moverá hacia el personaje más cercano lo más rápido posible hasta que pueda atacarle.
8	Levantar un hambriento en cualquier lugar del laberinto que no esté ocupado por otra criatura con todos sus puntos de golpe (44). La criatura surge de la pared del laberinto y se moverá hacia el personaje más cercano lo más rápido posible hasta que pueda atacarle.



La piedra negra

El pasaje que recorréis desemboca en una sala cuadrada, en cuyo centro se alza un pilar. Sobre él descansa una piedra del tamaño de un puño, de una negrura como nunca habéis visto: parece más un espacio vacío que un objeto físico. Antes de que podáis avanzar a cogerla, un tentáculo gris desciende del techo y la agarra. A continuación, una criatura monstruosa se descuelga cayendo ante vosotros. El ser que tenéis delante, a duras penas se intuye que en otro tiempo fue un mida. Ahora se ha convertido en una monstruosidad no muerta, cuyo rostro ciego se abre como una flor mostrando unas mandíbulas descomunales. Sus brazos y piernas se han transformado en largos tentáculos y otro par más han brotado de su espalda. Con uno de ellos sujeta la piedra negra con firmeza, recogiéndolo contra su pecho antes de lanzarse contra vosotros.

Cuando los personajes lleguen a La piedra negra, allí les espera una sorpresa: el antixion ha mutado a Zeeva a una forma superior, transformándola en una terrible criatura no muerta que defenderá la piedra hasta sus últimas consecuencias. Mientras la piedra permanezca fuera del Cilindro del albor seguirá absorbiendo la fuerza vital de los personajes y utilizándola según lo descrito en la tabla «Efectos del laberinto», pero además podrá producir los siguientes efectos:

Coste	Efecto
2	Parodia de vida. Hace que Zeeva recupere 1d4 PG.
3	Caparazón oscuro. Proporciona a Zeeva una CA de 22 durante un turno. Esto no afecta a los intentos de arrebatar la piedra (Ver más adelante).
2	Inspiración tenebrosa. Proporciona ventaja al primer ataque que realice Zeeva en su turno.

Arrebatarle la piedra a Zeeva requiere al menos una mano libre y una tirada de ataque exitosa a la CA +5. Esto da a Zeeva la oportunidad de realizar un ataque de oportunidad contra el atacante, aunque no interrumpe el intento de robo. Después hay que vencer a Zeeva en una tirada enfrentada de Fuerza. Si el personaje gana, el monstruo habrá perdido la piedra y esta se encontrará en poder del atacante. Si empatan, la piedra cae al suelo rodando a una distancia de 1d4x5 pies en una dirección al azar. Mientras la piedra no esté en el Cilindro del albor, Zeeva tratará de recuperarla con las mismas reglas expuestas anteriormente, pero sin provocar ataque de oportunidad al intentarlo. Una vez la piedra esté en el cilindro, para el monstruo será como si hubiera desaparecido para siempre. Te en cuenta que una vez que la piedra esté en el cilindro, pierde todos sus poderes, tanto los aquí descritos como los mencionados en la tabla «Efectos del laberinto». Además, una vez contenida, deja de absorber puntos de golpe de los personajes. Aun sin los poderes de la piedra, Zeeva luchará hasta ser destruida.

Otra opción durante el combate es destruir a golpes La piedra negra. La piedra tiene resistencia al daño cortante, perforante y por fuego, CA 17 y 60 puntos de golpe, y causa una explosión de 22 (4d10) + la cantidad de puntos de poder oscuro que tuviera acumulados la piedra en el momento de la explosión en puntos de daño necrótico a 15 pies de radio (Destreza CD 15 para mitad de daño) cuando son destruida.

Conclusiones

Una vez que los aventureros logren salir con vida del laberinto y del propio templo, la pesadilla habrá terminado. Si los per-

sonajes no han podido destruir o robar La piedra negra, o no han logrado destruir a alguna de las bestias que lo habitan, el monasterio seguirá siendo una trampa mortal para todos los viajeros de la zona. Por el contrario, sin La piedra negra ni los monstruos, el monasterio caerá rápidamente en desuso y el laberinto quedará sepultado bajo las ruinas. Ningún campesino tendrá claro lo ocurrido allí, salvo que los aventureros se lo expliquen, pero nadie querrá acercarse al lugar en mucho tiempo.

Por otro lado, si los aventureros han conseguido extraer La piedra negra y la tienen consigo, tendrán que tomar una decisión en los próximos días o se arriesgan a sufrir el mismo destino que Zeera y sus compañeros. Quizás la opción más sensata es destruirla o esconderla en algún lugar donde no pueda influir en nadie, a poder ser aún dentro del cilindro. Si tienen otras motivaciones, la Cábala de la Armonía Celeste está dispuesta a pagar la generosa suma de 7 000 piezas de oro por recuperar la piedra y el cilindro. Otras facciones de la región interesadas en la piedra pueden ser la Orden de Saurania, que desea destruirla, o la Orden de Erekar y la Prefectura de Kaosi que desean poder estudiar su extraño funcionamiento. Finalmente, Movaris Vernamin siempre está dispuesto a adquirir objetos extraordinarios pudiendo pagar hasta 10 000 po por la piedra y el cilindro.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Monje decrepito	200
Hambriento	450
La abadesa	5 900
Zeeva	5 000
Objetivo	PX
Reparar el Cilindro del albor	1 000
Arrebatarse La piedra negra a Zeeva	1 500
Destruir La piedra negra	1 000
Asesinar a la abadesa	500
Asesinar a Zeeva	500

TESOROS

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Objeto	Piezas de oro
Cilindro del albor solar	3 000
Poción de Curación	400
Pergamino de conjuro	350
Varita de Detectar Enemigos	4 000
Anillo de escudo mental	500
Libros exóticos (cada uno)	100

APÉNDICE I: BESTIARIO

Monje decrepito

Humanoide Mediano (cualquier raza), neutral maligno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Engañar +4, Persuasión +4, Religión +3

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común

Desafío: 1 (200 PX)

Devoción oscura. El monje decrepito tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Acciones

Multiataque. El monje decrepito realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, uno con el bastón y otro de mordisco.

Bastón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6+1) puntos de daño contundente, u 5 (1d8+1) puntos de daño contundente si se usa con dos manos.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 6 (2d4+1) puntos de daño perforante.

Hambriento

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 44 (8d8+8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Inmunidades al daño: Veneno, Necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado, cegado, asustado

Sentidos: Vista ciega 30 pies (ciega más allá de ese radio), Percepción pasiva 14

Idiomas: Común

Desafío: 2 (450 PX)

Olfatear vida. El hambriento tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) cuando esté tratando de localizar a

criaturas vivas. Del mismo modo, conoce la dirección de cualquier criatura viva a 120 pies o menos de él.

Resistencia a la expulsión. El hambriento tiene ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Acciones

Multiataque. El hambriento realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, uno con el mordisco y otro de garras.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 12 (2d8+3) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no sufrir 4 (1d8) puntos de daño necrótico adicionales.

La abadesa

No muerto Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10+80)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	20 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +5

Habilidades: Percepción +5

Inmunidades al daño: Veneno, Necrótico

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado, cegado, asustado

Sentidos: Vista ciega 30 pies (ciega más allá de ese radio), Percepción pasiva 15

Idiomas: Común

Desafío: 10 (5900 PX)

Olfatear vida. La abadesa tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) cuando esté tratando de localizar a criaturas vivas. Del mismo modo, conoce la dirección de cualquier criatura viva a 120 pies o menos de ella.

Resistencia a la expulsión. La abadesa tiene ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Fortaleza de no muerto. Si el daño hace que los puntos de golpe de la abadesa se reduzcan a 0, esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 más el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, los puntos de golpe de la abadesa se reducen a 1.

Pústulas infectas. Una criatura que toque a la abadesa o que le golpee con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de ella recibe 5 (1d8) puntos de daño necrótico.

Acciones

Multiataque. La abadesa hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d10+4) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura viva que se encuentre a 120 pies o menos de la abadesa y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura

LA PIEDRA NEGRA

Objeto maravilloso, muy raro

El portador de este objeto, hechicero, mago o clérigo, puede lanzar tres conjuros de Nigromancia al día que pueda lanzar normalmente sin gastar espacio de conjuros. El nivel de conjuro máximo que puede canalizar La piedra negra es nivel 6.

Sin embargo, la piedra es además un objeto inteligente que se alimenta de la energía viva para activar sus propios poderes y que es neutralizada por la luz. Consulta el texto de la aventura para más información.



puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa de la abadesa durante las siguientes 24 horas.

Zeeva

Aberración Mediana, caótica maligna

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 135 (18d8+54)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	6 (-2)	15 (+2)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +7

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +8

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado, cegado, asustado

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: Común, gengo.

Desafío: 9 (5000 PX)

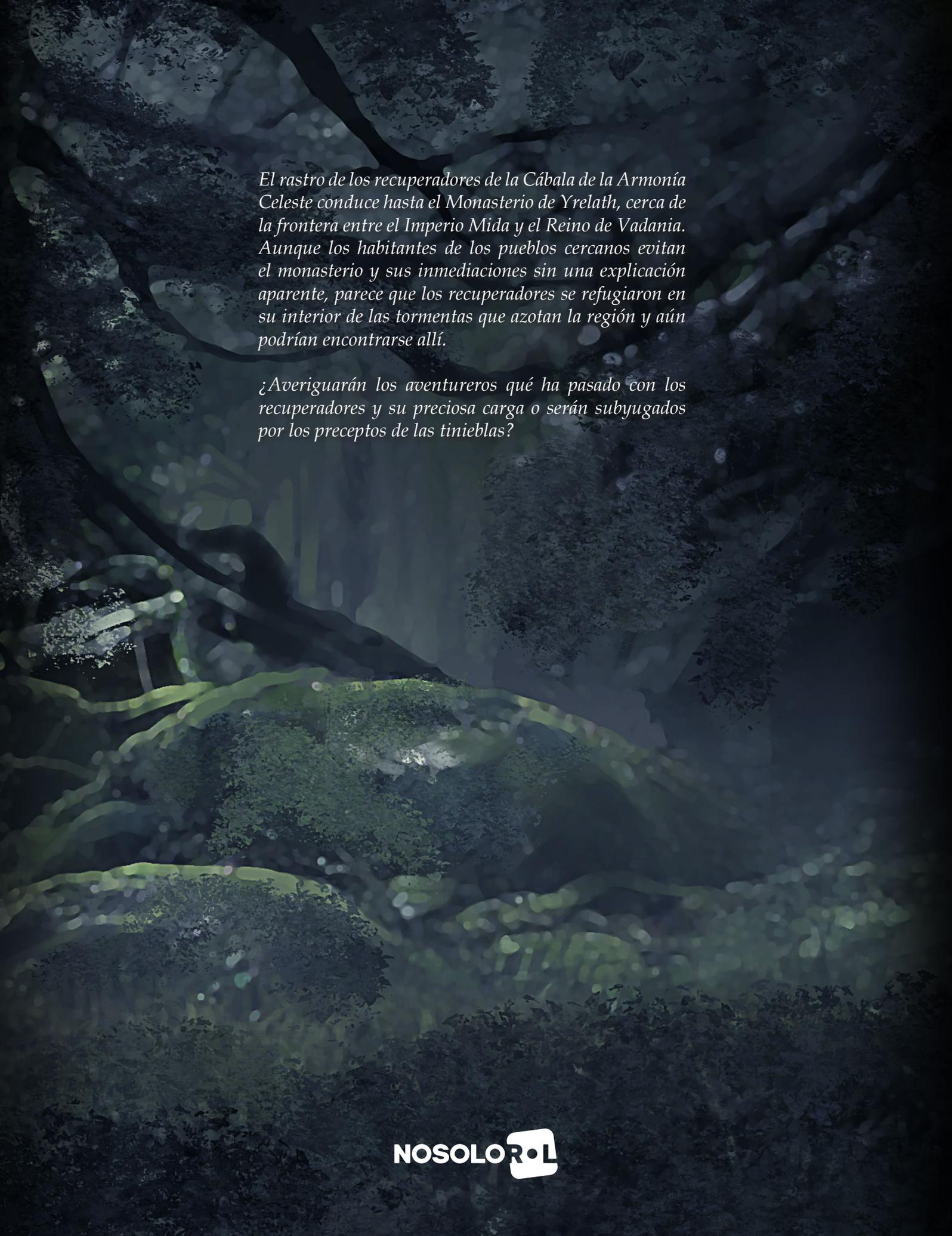
Acciones

Multiataque. Zeeva realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d10+5) puntos de daño perforante.

Tentáculo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6+5) puntos de daño contundente más 5 (1d8) puntos de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o de un tamaño menor, queda agarrado (escapar CD 16) y apresado hasta que la presa termine. Cada turno que el objetivo siga agarrado, sufre 5 (1d8) puntos de daño perforante. Zeeva tiene cuatro tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Presencia enloquecedora. Toda criatura viva que se encuentre a 120 pies o menos de Zeeva y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar afectada por la locura. La criatura sufre una locura a corto plazo aleatoria de la tabla (**El Resurgir del Dragón**, pág. 163) aunque puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia enloquecedora de Zeeva durante las siguientes 24 horas.



El rastro de los recuperadores de la Cábala de la Armonía Celeste conduce hasta el Monasterio de Yrelath, cerca de la frontera entre el Imperio Mida y el Reino de Vadania. Aunque los habitantes de los pueblos cercanos evitan el monasterio y sus inmediaciones sin una explicación aparente, parece que los recuperadores se refugiaron en su interior de las tormentas que azotan la región y aún podrían encontrarse allí.

¿Averiguarán los aventureros qué ha pasado con los recuperadores y su preciosa carga o serán subyugados por los preceptos de las tinieblas?