



Reto: Bajo

## EL TEMPLO DE LOS MALDITOS Rocavalle - parte 2

### Resumen

Los PJs investigan un templo en la montaña donde se dice hay un ser maldito, sin saber que la maldición ha afectado a otro grupo de aventureros.

### La historia del bastardo maldito

La aventura se inicia cuando los PJs están en el poblado de leñadores de Rocavalle (o cualquier pueblo cercano a unas montañas). Durante una cena en el Carnero del Cielo, la posada local, oyen a uno de los hombres comentar que han encontrado a un viajero muerto en la riera al este del pueblo.

- *El pobre desgraciado había sido destrozado* —explica el leñador-. *Le habían partido la espalda, los brazos y las piernas, y tenía un tremendo mordisco humano en la cara. Sin embargo, ni le habían quitado la bolsa ni un collar de plata que llevaba.*

- *Oh, eso suena como obra del bastardo* —dice Murna, la camarera-. *Hacía tiempo que no atacaba ese engendro.*

- *Oh, vamos, mujer* —responde el primero-. *No digas tonterías. Eso no son más que historias para asustar a la viejas* —exclama y el resto de hombres estalla en una nerviosa carcajada.

Si los PJs preguntan a Murna, la posadera les explica la leyenda que se cuenta en el pueblo.

- *Hace más de veinte años, la mujer de un comerciante quedó embarazada de otro hombre. Repudiada por el pueblo, la pobre chica huyó a las montañas, donde se refugió en un templo abandonado. Allí dio a luz, pero la criatura era un ser horrible y deforme. La mujer dejó a la aberración en una sala llena de tesoros, sin poder contemplar a su hijo, y regresó al pueblo. Aterrada, explicó la historia, pero su marido, indignado por la humillación y por las historias que contaba, mató a la mujer en un ataque de rabia. Nadie hizo mucho caso de la historia, hasta que años después empezaron a haber ataques en las montañas, y se encontraron cadáveres de viajeros y cazadores solitarios. Algunos de los que sobrevivieron dijeron que era un ser deforme y de una fuerza inhumana. Pasaron los años sin que se supiese nada más, pero creo que ahora algo ha hecho salir al engendro del templo.*

Si los PJs preguntan por el pueblo, a pesar de que la mayoría duda de la existencia del ser deforme, sí que pueden descubrir que se dice que hay unas ruinas a menos de un día de viaje hacia el norte, subiendo por una cadena hacia el risco de los tres picos.

### El grupo de cazatesoros

En las montañas del norte hay un antiguo templo de la época en que los karaz habitaban la superficie de Valsorth. Se trataba de un templo de adoración a Bridan, diosa de la roca, pero fue excavado en un lugar embuido de una energía negativa, como pronto descubrieron los enanos. Así, el templo fue abandonado y permaneció vacío hasta que llegó la chica adúltera y tuvo allí a su hijo.

Hay mucho de verdad en la historia de la posadera,

pues en efecto el culpable de la última muerte es el bastardo, que se convirtió en un monstruo deforme y asesinó a muchos en el pasado (entre ellos al marido de su madre). Hace diez años, los leñadores montaron una partida de caza y estuvieron a punto de capturar al maldito, pero éste se refugió en el templo de las montañas. Y allí había permanecido, comiendo animales y plantas, hasta que hace un par de semanas llegó un grupo de aventureros a explorar las ruinas. Los cazatesoros lucharon contra el maldito y lo hicieron huir, descubriendo en el interior una sala con numerosos tesoros. Allí se instalaron, ignorantes de la maldición que alberga las ruinas, y que con el paso de los días los ha transformado en nuevos malditos, perdiendo parte de su humanidad para volverse en unos engendros salvajes. Poco importa los nombres e historias de estos aventureros, pues han perdido su humanidad, pero sólo indicar que se trata de un gigante azul, un hombre del norte y un elfo de los bosques.

Ahora el bastardo vaga por las montañas y alrededores del templo, mientras en el interior los aventureros malditos se pelean entre ellos.

### Hacia el templo

El viaje hasta el templo no es complicado, pues hay que seguir un sendero que se abre en las montañas y avanzar hasta el final de un valle, donde sale un camino al este que asciende entre la niebla que envuelve la montaña.

Oculto entre dos riscos, se encuentra el templo. Si los PJs han investigado en el pueblo, pueden encontrar la información necesaria para llegar al templo. Como último recurso, un explorador que estuvo en la zona el pasado verano, les puede indicar el camino, o incluso guiarles hasta la falda de la montaña.

Además de algún encuentro o peligro que el DJ puede insertar para hacer más emocionante el viaje, como un alud de nieve o un tigre de las nieves, el verdadero peligro que se encontrarán los PJs es al bastardo maldito. Al ascender por el camino de la montaña, un Atención CD 15 permite descubrir un rastro en la nieve. Un Supervivencia CD 20 indica que se trata de unos pies descalzos, más grandes que los de un humano, que se internan por la ladera. Si los PJs siguen el rastro, llegan hasta el borde de un risco. Si los PJs avanzan sin hacer ruido (Sigilo contra Atención +10), encuentran al bastardo maldito dándose un atracón con los restos de un lobo. Si les oye llegar, el maldito se oculta tras un árbol y espera a que lleguen al borde del risco para



atacar, arrinconándoles contra el precipicio de 10 metros. El maldito atacará a los PJs, pero si la lucha se pone complicada, salta por el risco y huye ocultándose entre la niebla.

Una vez finalizada la lucha, los PJs pueden encontrar una pequeña cueva, repleta de huesos y restos, que pueden reconocer como el campamento de algún animal, aunque un Supervivencia CD 15 indica que está plagado de huellas del maldito. Aquí es donde se refugió desde que le echaron del templo.

No hay nada más de interés, así que el camino lleva a los PJs hasta el templo. Si superan un Atención contra Sigilo -2, descubren que alguien les está siguiendo, pero al volverse no encuentran a nadie, así que deben seguir adelante antes de que caiga la noche.

## El Templo en honor de Bridan

Entre las paredes de roca de la montaña se alza una fachada excavada en la piedra, con un gran arco sobre el que aún se leen unas antiguas runas. Un Saber (Religión) CD 20 o un Comprensión idiomática permite leer la inscripción: "*Casa de Bridan, señora de la roca y la piedra*".

El templo consta tan sólo de un pasillo de entrada, una sala de preparación y la sala de la iglesia al fondo. Los 3 malditos están en la iglesia, peleándose por un orko que uno de ellos ha cazado. También entra tras los PJs el bastardo maldito, que les sigue sin ser visto.

### 1. Entrada

Un pasadizo de piedra, con el suelo cubierto de restos de nieve y trozos de osamentas, tanto animales como humanas, se interna en la oscuridad. Si alguien examina el suelo, un Supervivencia CD 15 permite descubrir que hay diferentes pisadas, algunas de alguien muy grande, y otras de humanos o elfos. Las pisadas son recientes, algunas de hace unos días y otras de apenas unas horas.

### 2. Sala de preparación

El pasillo lleva hasta una cámara alargada, con varias columnas a la izquierda, mientras que un enorme grabado adorna la pared de la derecha. Se trata de inscripciones antiguas, pero también se descubre una serie de imágenes. Se trata de un grabado que hicieron los Keraz antes de abandonar el templo y donde narran el descubrimiento de la maldición del lugar, en que se ve como algunos enanos sufrieron deformidades después de habitar aquí.

Un Saber (Religión) CD 20 o un Comprensión idiomática permite leer parte de una inscripción, ya que el resto lo ha borrado el tiempo.

*"Los dioses no habitan aquí... los hermanos se volvieron malditos... un horror de tres cabezas... la maldición los transformó... no dormir aquí"*.

Por supuesto, la inscripción explica los horrores en que se convirtieron los monjes que vivieron aquí, y que la maldición empieza si alguien duerme en este lugar.

### 3. La iglesia maldita

Un pasillo lleva hasta el final del templo. Al acercarse, se oyen ruidos y gritos guturales. Al llegar al arco de entrada, se encuentran con una sala de piedra, con varias estatuas totalmente desmoronadas y bancos de madera hechos trizas. Al fondo, tras un altar de mármol blanco hay una pared, y en ella brilla numerosas piezas

de oro que adornan la imagen de una diosa de la antigüedad.

En el centro de la sala hay un engendro enorme arrodillado mientras devora una pierna de orko. Se trata de un gigante azul, con el rostro deformado y unos brazos de un tamaño descomunal. Tras él, dos malditos más pequeños están enzarzados en una pelea salvaje por otro trozo de carne. Uno es un elfo con garras alargadas, mientras que al hombre le han salido dos fauces en las manos, repletas de dientes amarillentos.

Al descubrir a los PJs, los malditos dejan su lucha y se lanzan sobre ellos, pues son un bocado mucho más apetitoso. Para estos monstruos, usa la plantilla genérica de maldito, aunque con los siguientes valores:

**Gigante:** Ataque +6, Daño 3d4+4, Resist 80 (Umbr. 17).

**Elfo:** Ataque +9, Daño 2d4, Resistencia 55 (Umbral 12).

**Hombre:** Ataque +7/+7, Daño 1d6+2, Resist 58 (U. 12).

Para completar la situación, durante la lucha aparece el bastardo, que ha seguido a los PJs y ataca a cualquiera que se le ponga delante, aunque si le dejan se va a por el gigante, que fue quien le echó de su hogar.

Al terminar la lucha, examinando los cadáveres, los PJs pueden ver que los engendros parecen seres normales pero con horribles deformidades. Esto y lo que hayan podido descubrir tendría que servir para convencerles de que el lugar está maldito.

En el altar, pueden arrancar de la piedra las piezas de oro que la adornan y llevarse un buen botín de la aventura (10 mo).

## Finalizando la aventura

Es de suponer que los PJs no se quedarán en el templo. Si deciden dormir aquí, esa noche tienen pesadillas con seres deformes y una voz que habla en un idioma desconocido. Si insisten en quedarse, cada noche se pierden 2 Puntos de Inteligencia y 1 de Sabiduría y Carisma, a la vez que empiezan a sufrir deformaciones.

### MALDITO, *Humanoide monstruoso*. 65 puntos

*Korth es un dios benévolo, pero hay otras deidades que son crueles con aquellos que no siguen sus preceptos. En estos casos, aquellos que sufren la ira de los dioses oscuros, se convierten en aberraciones deformes, que aún conservan parte de su anterior vida y recuerdos, pero condenados a vagar por lugares solitarios atacando a aquellos que les recuerdan su anterior vida. Los malditos son seres brutales, que han sufrido horribles mutaciones, como el tener seis brazos, dos caras en una misma cabeza, y han perdido cualquier capacidad de relacionarse con los suyos.*

**Características:** Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+1), Constitución 22 (+6), Inteligencia 6 (-2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (-1).

**Rasgos raciales:** Grande, Especialidad ataque (puños), Grande, Miembros adicionales (brazos), Miembros adicionales (2 caras que permite ver detrás a la vez), Presencia temible 2 (Voluntad CD 11 o quedan estremecidos al verlo).

**Habilidades:** Atención +10, Atletismo +6, Buscar +3, Intimidar +8, Sigilo -2.

**Bonificaciones:** Ataq +5, Fort +8, Refle +3, Vol +2.

**Combate:** Iniciativa 3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 12), 2 ataques Puños +7/+7 (2d4+4. Como acción completa puede atacar con los 6 brazos +7 a todo lo que tenga alrededor), Presa +13.

**Salud:** Puntos resistencia 70, Umbral herida grave 15.