



El Lamento de la Gorgona



El Lamento de la Gorgona

CRÉDITOS

Autor: Juan Sarevok y Cassandra

Ilustración de portada: Cassandra

Cartografía: Cassandra

Ilustraciones interiores: Cassandra

Contacto: sarevok.40k@gmail.com

El Lamento de la Gorgona es un módulo de Pathfinder diseñado para cuatro personajes de nivel 6. Esta aventura se rige por la Licencia OGL y es apto para usarse tanto con Pathfinder como con la edición 3.5 del juego de rol de fantasía más popular del mundo



El Lamento de la Gorgona

Junto al bosque de Adeneshka y construido a ambos márgenes del río Nerhu, se encuentra la pequeña villa de Aasimar's Hope, fundado por fieles de Desna hace más de 600 años. Lugar habitual para aventureros y héroes de toda índole, sus habitantes se encuentran divididos no sólo por el río Nerhu, sino también por su Fe. Los clérigos de Desna y de Iomedae están enfrentados desde hace siglos en una disputa cuyo origen pocos conocen y cuyo final parece lejano. Una fría guerra que parece haberse cobrado una nueva víctima estos días y que ofrece a los valientes la oportunidad de resolver el misterio más antiguo de Aasimar's Hope.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Poco después de su fundación por parte de adoradores de Desna, la villa de Aasimar's Hope recibió la llegada de un culto de Iomedae. Buscando un lugar donde instalarse y construir su propio lugar de adoración el nuevo culto fue aceptado por los habitantes del pequeño pueblo pese al recelo de los sacerdotes Desnan.

Los años pasaron y ambos cultos se propagaron entre las almas de los habitantes, que a su vez crecían en número gracias al flujo constante de viajeros y el abundante comercio con las grandes ciudades de la región. La propia estructura social de Aasimar's Hope se transformó paulatinamente, otorgando a los clérigos cada vez mayores responsabilidades hasta que el gobierno dependía principalmente del parecer de sus líderes. Paso a paso, la colaboración entre credos se tornó en discusiones que enemistaron al pueblo y desataron una lucha religioso-política que se ha mantenido hasta la actualidad. Desde entonces las dos iglesias han alternado su poder, ganando y perdiendo influencia durante las diferentes épocas, pero siempre manteniéndose vivas y enfrentadas llegando incluso a altercados serios en momentos puntuales.

De todas las consecuencias producidas por la guerra por el alma del pequeño pueblo, un terrible suceso ocurrido hace más de 200 años aún perturba la paz de la pequeña villa y amenaza con cobrarse numerosas vidas si alguien no le pone remedio. Durante una de las épocas más prósperas que se han vivido, el culto de Desna gobernaba con mano firme ante una debilitada iglesia de Iomedae, que se había distanciado de los fieles debido a las luchas internas de poder. En esa tesitura, los clérigos de la Dama del Valor planeaban como recuperar su dominio, y todos coincidían en que un joven y poderoso paladín llamado Deron Reddarn era la mayor esperanza para su iglesia. Al fin y al cabo, así lo profetizaban las runas.

Pero para su propia desgracia, Deron ni conocía ni estaba de acuerdo con esos planes, pues había conocido a una hermosa mujer llamada Tarahel, la hija de un esforzado curtidor, con la que compartía un tórrido romance desde hacía tiempo. Así pues, ambos habían dispuesto abandonar el pueblo en

las próximas semanas así como abandonar sus responsabilidades con la iglesia para vivir su amor en tranquilidad, una decisión que no sentó nada bien entre la cúpula del culto a Iomedae.

Cuando Deron comunicó a sus maestros sus planes estos se sintieron débiles y frustrados, convencidos de que la marcha de su más prometedor pupilo era el final anunciado a su culto y que si algo así llegaba a ocurrir, la iglesia de Iomedae estaría condenada y su influencia en la villa terminaría. Tras numerosos intentos frustrados por convencer a Deron, los clérigos (convencidos de que Iomedae ponía su fe a prueba) decidieron poner en práctica algo menos sutil y trataron de ofrecer dinero a Tarahel para que abandonara a su amado y desapareciera para siempre. La mujer no solo se negó en rotundo, sino que se sintió gravemente ofendida y decidió acelerar sus planes de partir todo lo posible, asustada por los actos de los clérigos.

Aunque la mayoría de los clérigos se sintieron abochornados por su actuación con Tarahel, uno de ellos, un anciano llamado Omadah estaba dispuesto a llegar más allá. Dispuesto a acabar con Tarahel a toda costa, contrató a un mago mercenario para que la apartase de su amado a cualquier coste, con la condición de no matar ni herir a la mujer. El mago, un hombre cruel y retorcido, se regocijó con la hipocresía del sacerdote y decidió ejecutar sobre la pobre Tarahel el castigo más sádico que encontró, respetando las condiciones impuestas. Y de esa manera tras un elaborado ritual lanzó su conjuro contra la mujer y la transformó permanentemente en una Gorgona, una horrible criatura cuya misma mirada es capaz de petrificar a las personas.

La pobre Tarahel, asustada e incapaz de comprender lo que le había ocurrido, trató de pedir ayuda en el pueblo pero incapaz de controlar sus poderes solamente consiguió petrificar a varios inocentes y causar el caos antes de verse obligada a huir al bosque. Los rumores se propagaron y el pueblo preparó una partida de guerra con la intención de acabar con el monstruo que había petrificado a varios de sus habitantes. A la cabeza de ese grupo de hombres iba Deron Reddarn, que pese a la preocupación por la desaparición de su amada había decidido ayudar al pueblo una vez más. Fue allí, en las profundidades del bosque de

Adeneshka donde Deron y sus hombres encontraron a la Gorgona, agazapada junto a un árbol sollozando desconsoladamente y maldiciendo a los dioses por su destino. El paladín entabló combate con la criatura siempre atento de no mirarla directamente, mientras la Gorgona trataba de esquivar sus golpes y le explicaba lo ocurrido a su amado. Tales fueron sus palabras que Deron la creyó durante unos instantes y trató de ver su rostro para despejar sus dudas. Y eso fue lo último que vio antes de quedar petrificado, el rostro transformado de su amada.

Movida por la ira, Tarahel mató a todos los seguidores del paladín y culpó a los clérigos y sus deidades por haberla maldecido una segunda vez. Tras ello, transportó como pudo la estatua de su amado por lo profundo del bosque hasta una guarida donde buscar una solución a su maleficio y recuperar a su amado.

Tras la cruel maldición que transformó a Tarahel en medusa y la petrificación de su amado, se vio obligada a esconderse en algún lugar donde los furiosos defensores de la región no le diesen caza como un monstruo, mientras guardaba la estatua de su amado con la esperanza de poder reparar el daño causado y volver a sus brazos. Ese lugar fue la Cueva de las Pesadillas, una gruta escondida en el interior del bosque que en pasado perteneció a una secta de adoradores de Lamashtu.

Allí, Tarahel ha pasado los últimos doscientos años sobreviviendo gracias a sus nuevas capacidades y a las protecciones que sus anteriores inquilinos dejaron en la cueva, reflexionando sobre lo ocurrido y pensando en posibles maneras de salvar su amor.

Mientras ella prometía venganza a aquellos que la habían maldito, en el interior del antiguo templo, la diosa Lamashtu escuchaba sus súplicas, encantada por su dramática historia y con una simpatía especial hacia la medusa, mientras trataba de contaminar su mente con ideas de venganza y odio hacia los clérigos ajenos. Esto ha provocado que Tarahel llegase a la conclusión de que los clérigos de Iomedae provocaron su maldición como un último intento de separarla de Deron (no se equivoca del todo) y a prometerse

que se vengará de ellos por el dolor que le han causado. Y en su desconocimiento por lo ocurrido, la dolido gorgona tiene la idea de que son los clérigos de Iomedae los únicos con el poder suficiente para devolverle a Deron y deshacer su maldición.

Por esa razón, durante los últimos doscientos años, Tarahel se las ha apañado para secuestrar a clérigos de los pueblos cercanos cada ciertos años y los ha arrastrado hasta su cueva. Al principio les narraba su historia y les pedía que la ayudasen a devolver a Reddarn a la normalidad, pero eso quedaba lejos de las capacidades de los clérigos y tras sus negativas Tarahel enfurecía y acababa con ellos pensando que la engañaban y preferían morir antes que ayudarla (cosa que algunos de los clérigos llegaron a afirmar). Con el paso de los años y los secuestros, la mente y la paciencia de Tarahel se ha mermado y cada vez es más paranoica y desconfiada con los clérigos, cayendo en la tortura y la crueldad extrema para mantener la esperanza de rescatar a su amado. Actualmente Tarahel es incapaz de creer nada de los clérigos y está obsesionada con que ellos la odian y se niegan a ayudarla mientras tratan de engañarla.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Hace unas semanas Tarahel volvió a salir de su guarida, por primera vez en treinta años, y contactó con una banda de mercenarios y bandidos que habían acampado en el interior de su bosque para tratar de volver a deshacer la maldición. Este grupo mercenario, conocido como los Bravos Rojos, se vieron obligados a aceptar tras una breve pelea y hace una semana, durante la noche se colaron en Asimar's Hope y atacaron a un clérigo llamado Helo Rebik para capturarlo. A continuación, siguiendo un mapa entregado por Tarahel, le dejaron atado en un árbol frente a la Cueva de las Pesadillas siguiendo las instrucciones de la medusa.

En el momento de comenzar la aventura, el Sumo Sacerdote Kasthan Esania está buscando un grupo de aventureros que le ayude a encontrar al clérigo desaparecido con vida, con la poderosa sospecha de que sus competidores del culto a Desna están relacionados con lo sucedido.

PARTE I: ASIMAR'S HOPE

Asimar's Hope

Apodos	El tesoro soleado
Nación	Varisia
Región	Korvosa
Tamaño	Pueblo pequeño
Población	1,114
Demografía	1,003 humanos, 32 medianos, 22 elfos, 19 enanos, 18 gnomos, 12 semielfos, 8 semiorcos
Gobierno	Autocracia (alcalde)
Alineamiento	Neutral Bueno
Líder	Alcalde Sad Brazofuerte

LA LUMBRE Y EL FOGÓN

Las blancas paredes de la posada se encuentran oscurecidas por el paso del tiempo, y sus ventanas no han sido limpiadas en mucho tiempo. El edificio de dos pisos se encuentra rodeado por un muro de piedra que protege el patio y la pequeña caballeriza de miradas indiscretas. Sobre las tejas naranjas del tejado se alza una chimenea donde nunca deja de salir humo, y en su interior el bullicio es constante. Aventureros y exploradores pueden verse cruzando la escalera de entrada cada poco tiempo.

La Lumbre y el Fogón es la única posada del pueblo. Se trata de un gran edificio de ladrillo de dos pisos, cubierto por un muro y con unas pequeñas caballerizas a disposición de sus visitantes. Unas escaleras de madera acceden desde el patio a la entrada, situada en segundo piso. Allí se encuentra un amplio comedor cubierto de mesas y gobernado por una gran chimenea, donde los visitantes pueden disfrutar de un plato caliente y toda la cerveza que demanden. En el piso inferior se encuentran las habitaciones de huéspedes, pequeñas pero bien equipadas, así como un gran dormitorio común para aquellos que no pueden pagar nada mejor.

La posada se encuentra regentada por un apacible matrimonio, Brenda y Demhos Ironhawk, antiguos aventureros retirados cuyos trofeos decoran todos los rincones del edificio. Si los aventureros preguntan si hay algún trabajo disponible para unos aventureros, muchos de los habitantes del pueblo les contarán que un clérigo del templo de Iomedae ha desaparecido y el abad ofrece una jugosa recompensa para quien le encuentre.

TEMPLO DE IOMEDAE

Una imponente entrada arqueada destaca sobre las paredes blancas y lisas del Templo de Iomedae. Frente a ella, numerosas estatuas finamente talladas decoran el jardín junto a fuentes y columnas cubiertas de vegetación. Al acercaros a la puerta, la estatua de un paladín joven de rostro serio parece escrutar vuestras intenciones.

En el interior de este pequeño templo, los aventureros serán atendidos por Kasthan Esania el sumo sacerdote del templo y clérigo de mayor rango de la región. Se trata de un hombre sabio y entrado en años con un estricto código del deber y el honor pero que tiene en alta estima a los aventureros y los héroes que viajan por la región. Además no desaprovechará la oportunidad para contarles la desaparición de Helo Rebik, uno de sus clérigos más apreciados, y la recompensa de 10.000 monedas de oro que ofrece a aquellos que puedan traerlo de vuelta sano y salvo. Si le preguntan al respecto contará que el joven Helo se encontraba hace una semana paseando por el pueblo durante la noche y, al parecer, fue atacado por un grupo de encapuchados y llevado inconsciente fuera del pueblo, según relatan los vecinos que oyeron la pelea.

La guardia de la ciudad ha investigado el asunto pero no han conseguido nada relevante, salvo un pañuelo rojo con un hacha doble bordada, que se debió caer durante la pelea. Kasthan está seguro de que no pertenecía a Helo Rebik. Una prueba de Saber (Local) CD 20 puede identificar el pañuelo como el símbolo de los Bravos Rojos, una compañía mercenaria de dudosa reputación que esta afincada en el interior del bosque, a solo un día de camino. Esta información también puede

obtenerse en La lumbre y el fogón o preguntando a aventureros y exploradores que hayan recorrido la zona recientemente. Si los aventureros desean investigar más al respecto antes de marchar a su encuentro, pueden llegar a conocer la localización del aserradero donde se han establecido, e incluso los sucesos más recientes (ver Parte II: El Aserradero) de boca de algunos antiguos miembros que se buscan la vida como matones en el pueblo. Si es preguntado por su opinión, Kashtan comenzará a difamar a los clérigos de Desna y relatará la antigua lucha entre ambos cultos y las esporádicas desapariciones que han sufrido, dejando claro que sospecha que ellos han secuestrado a Helo Rebik pero nunca han podido demostrarlo.

Respecto a la estatua de la entrada, se trata de un homenaje a Deron Reddarn que fue recordado por la iglesia como el salvador del pueblo, que salvó a toda la región de una terrible medusa hace más de 200 años, aunque falleció tras el heroico combate. Lógicamente, ni Kashtan ni nadie en el pueblo tiene idea sobre lo que ocurrió realmente aquel día, y poco les importa.

IGLESIA DE DESNA

La iglesia a Desna está formada por un pequeño cobertizo de madera elegantemente decorado y en su interior alberga una pequeña capilla y numerosas habitaciones donde paladines y clérigos pueden descansar durante sus viajes. Es un lugar lleno de ruido donde siempre pueden encontrarse aventureros de todo tipo y estudiosos de los cielos que vienen a compartir el conocimiento de su amplia biblioteca.

En este momento, se encuentra al frente de la orden un clérigo de mediana edad llamado Eddard Kruhl que destaca por su llamativo pelo azulado y ojos de color ámbar, propios de alguien llegado de muy lejos. Si es interrogado por la desaparición de Helo Rebik, afirmará no saber nada (de hecho, no sabe nada al respecto), pero no tolerará comportamientos agresivos o intimidantes contra él o ninguno de su orden, no dudando en expulsarles de la iglesia si insisten en acusarle sin pruebas.

PARTE II: EL ASERRADERO

El viejo aserradero junto al río Nerhu fue abandonado hace más de cinco años por sus trabajadores, cuando fueron incapaces de reclutar nuevos hombres para trabajar durante uno de los brotes de fiebres en la región. Debido a la gran distancia que le separa del pueblo, el aserradero no volvió a ser habitado por nadie durante años hasta que el invierno pasado, una decadente compañía mercenaria conocida como los 'Bravos Rojos' la ocupó y la convirtió en su base de operaciones en la región.



Kashtan Esania

Cuando llegaron al aserradero, los Bravos Rojos estaban formados por 30 hombres bien armados y liderado por Karah Manomuerte, un poderoso guerrero Varisio. Sin embargo la muerte de Karah víctima de una herida infectada y la falta de contratos ha provocado que más de la mitad de ellos hayan abandonado el grupo y el aserradero. Desde entonces el grupo ha estado liderado por Othurk Muerdecaballos, un violento ogro y su amigo goblin Taka que han impuesto su criterio por la fuerza y nombrado nuevo líder tras

aplastar con sus propias manos al resto de candidatos.

Bajo el caótico y estúpido liderazgo de Othurk y Taka, los restos de los Bravos Rojos solamente han tenido un trabajo, y ha sido algo realmente peculiar. Hace unas semanas la medusa Tarahel se acercó hasta el aserradero, protegida por la profundidad del bosque, para tratar de contratar a los mercenarios. Cuando apareció encapuchada y con las manos vacías, varios mercenarios trataron de atacarla o apresarla pero lo único que consiguieron fue terminar petrificados. Tras amenazar a los mercenarios restantes, Tarahel les encargó la tarea de secuestrar al clérigo de más alto cargo del culto a Desna de Asimar's Hope, asegurando que les pagaría 2.000 monedas de oro (más dinero del que los Bravos Rojos podían imaginar) o que volvería para matarles a todos si no cumplían el encargo. Pese a la naturaleza violenta de Othurk, el miedo a la medusa y a las criaturas mágicas en general le hizo achantarse y terminar aceptando el trato, aunque finalmente la incompetencia de los mercenarios provocó que el clérigo secuestrado no haya sido el Sumo Sacerdote Kashtan, sino Helo Rebik un clérigo de

rango medio con pocas posibilidades reales de servir a los planes de la Medusa. Aunque Tarahel no tiene manera de saberlo.

Cuando los aventureros llegan al aserradero el grupo de mercenarios celebra el desmesurado pago recibido por Tarahel con abundantes provisiones, mientras planean abandonar el destatado edificio para comprarse una pequeña fortaleza al sur de Magnimar.



1. EXTERIORES DEL ASERRADERO

Los restos de una pequeña hoguera se encuentran situados frente a la gran puerta de madera del aserradero. Su aspecto cuidado y el olor a ceniza indican que ha sido utilizada hace pocas horas. Junto al aserradero, el río Nerhu baja embravecido como solamente lo hace los primeros días de verano.

La banda de mercenarios está formada actualmente por 13 miembros además del propio Othurk (y Taka). Por el día, cuatro de ellos hacen guardia en el exterior y otros cuatro se encuentran entrenando junto a la orilla del río. Si los aventureros se acercan durante la noche, solamente encuentran a cuatro centinelas alrededor de la hoguera, mientras sus compañeros duermen o se emborrachan en la zona 2. Si escuchan algo extraño o sospechan que van a ser

atacados, entrarán en la casa y vigilarán desde las ventanas mientras despiertan a sus compañeros.

Criatura:

Soldados de los Bravos Rojos (4-8) **VD 6-8**

hp 25 cada uno (ver más abajo)

Soldado de los Bravos Rojos **VD 3**

Px 800

Humano Guerrero 3

LM humano Mediano

Ini. +5 ; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 16(+1 Des, +6 Armadura, +2 Escudo)

pg 25 (3d10+9)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Espada larga dGc +6 (1d8+2 19-20/x2), Arco corto +4 (1d6 /x3)

TÁCTICAS

Antes del Combate Si tienen tiempo, los soldados se equiparán con sus cotas de mallas y tratarán de preparar los arcos cortos para recibir a los atacantes.

Durante el combate Se trata de soldados entrenados y curtidos en la batalla, aunque con pocos reparos para el combate sucio, tratarán de flanquear a sus enemigos siempre que puedan.

Moral Los mercenarios combatirán hasta la muerte mientras crean que pueden vencer o que no tienen otra salida.

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

Atq base +3; **BMC** +5; **DMC** 16

Dotes: Ataque poderoso, Iniciativa Mejorada, Soltura con Espada larga, Esquiva, Dureza

Especial Valentía, Entrenamiento con armadura

Habilidades Acrobacias +3, Percepción +3, Supervivencia +2, Tregar +3

Idioma común

Equipo de combate: Cota de mallas de gran calidad, Escudo pesado de acero, Espada larga de gran calidad, Daga, Arco corto, 10 flechas.

Resto de equipo: Antorcha, Odre.

2. GRAN SIERRA CIRCULAR

La desvencijada puerta da lugar a una amplia sala, que ocupa casi toda la planta del viejo aserradero. Tan solo cuatro columnas ocupan el centro de la estancia cuyo suelo está cubierto por rudimentarios petates y restos de serrín. Al fondo, una enorme sierra circular muestra su filo oxidado.

En esta sala se encuentra el resto de los miembros de los Bravos Rojos, hasta trece, en todo momento. Si alguien les alerta tardarán dos asaltos en entrar en la zona 3 y coger sus armas para poder defenderse, un asalto más si se encuentran dormidos cuando reciben el aviso.

3. EL ALMACÉN

En esta pequeña sala guardan sus escasas pertenencias los mercenarios, así como sus armas y armaduras cuando están descansando o durmiendo.

Tesoro: Además del equipo de los mercenarios, un registro exhaustivo de esta sala puede encontrar a tres mercenarios de los Bravos Rojos petrificados. Sus compañeros los dejaron apilados aquí para evitar que se rompan tras el ataque de Tarahel, sin saber muy bien qué hacer con ellos.

4. EL DORMITORIO

Este pequeño dormitorio fue antaño una sala cuidada y decorada con buen gusto pero sus nuevos inquilinos la han transformado en una pequeña y maloliente pocilga. Los cuencos y platos con restos de comida se apilan en la mesa, rodeados de moscas, el camastro ha cedido por el peso y su estructura está astillada y carcomida. Un pequeño montón de libros quemados y ceniza indican que estos han sido utilizados a modo de hoguera para calentar la habitación.

La antigua habitación del dueño el aserradero ha sido tomada por el salvaje líder de los Bravos Rojos y su compañero-mascota goblin. En su interior se dedican a contar las monedas entregadas por Tarahel una y otra vez mientras fantasean con los posibles usos que van a darle. Influenciado por el egoísmo de Taka, Othurk ha decidido traicionar a sus compañeros y acabar con ellos poco a poco para quedarse con una mayor parte del botín.

Criatura: Othurk Muerdecaballos y su compañero Taka atacarán a cualquier desconocido que entre en esta sala sin mediar palabra.

Othurk MuerdeCaballos y Taka VD 6

Px 3,200

Ogro Guerrero 3 (*Pathfinder RPG Bestiario* 226)

CM humanoide Grande (gigante)

Ini. -1 ; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); visión en la penumbra; Percepción +6



Othurk MuerdeCaballos y Taka

DEFENSA

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (+7 armadura, -1 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 61 (4d8+3d10+27)

Fort +9, **Ref** +1, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m) (40 pies de base)

C/C Gran Hacha dGc +13/+8 (1d12+7/x3)

A distancia Jabalina +5 (1d8+5)

Espacio: 10 pies; **Alcance:** 10 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 8, **Con** 16, **Int** 6,

Sab 10, **Car** 7

Atq base +6/+1; **BMC** +9; **DMC** 18

Dotes: Voluntad de Hierro, Dureza, Soltura con Gran Hacha, Ataque poderoso, Hendedura

Especial Valentía, Entrenamiento con armadura

Habilidades Tregar +2, Percepción +6

Lenguajes Gigante, Común

Equipo Cota de bandas de gran calidad, Gran Hacha de gran calidad, 4 jabalinas, 2 Pociones de curar heridas graves, Poción de Fuerza de Toro, Mapa de Tarahel (ver más abajo).

TÁCTICAS

Antes del Combate Si Othurk escucha combate en el piso inferior permanecerá en esta habitación con la esperanza que los atacantes, sean quienes sean, acaben con la mayoría de sus compañeros antes de arreglar la situación. Mientras tanto se tomará su poción de Fuerza de Toro y

permanecerá en guardia junto a la puerta preparado para atacar en cuanto oiga ruidos al otro lado.

Durante el combate Othurk confía en su fuerza y habilidades para el combate y tratará de eliminar a los atacantes uno a uno concentrando daño. Además tratará de defender las escaleras del piso superior para evitar ser rodeado.

Moral Othurk combatirá hasta que no pueda más. Sin embargo Taka tratará de huir en cuanto Othurk baje de los 15 puntos de golpe.

Taka Este pequeño y cobarde goblin fue “reclutado” por los Bravos Rojos como mascota de la compañía hace cuatro años. Acostumbrado al desprecio de los mercenarios, logró una sólida amistad con Othurk, el ogro de la compañía, que sufría los mismos desprecios que él por su estupidez. Tras la muerte de Karah Manomuerte Taka vio la oportunidad y convenció al ogro de alzarse líder del grupo mediante la fuerza bruta.

Durante los combates Taka se sube a los hombros del ogro y se mueve de un lado para otro para evitar ser golpeado mientras grita órdenes a Othurk. Además de poder atacar, Taka puede gastar su turno en sacar pociones de la mochila del Ogro y dárselas de beber sin provocar ataque de oportunidad. Para el resto de los efectos, considera a Taka como un goblin estándar (*Pathfinder JdR Bestiario* 166).

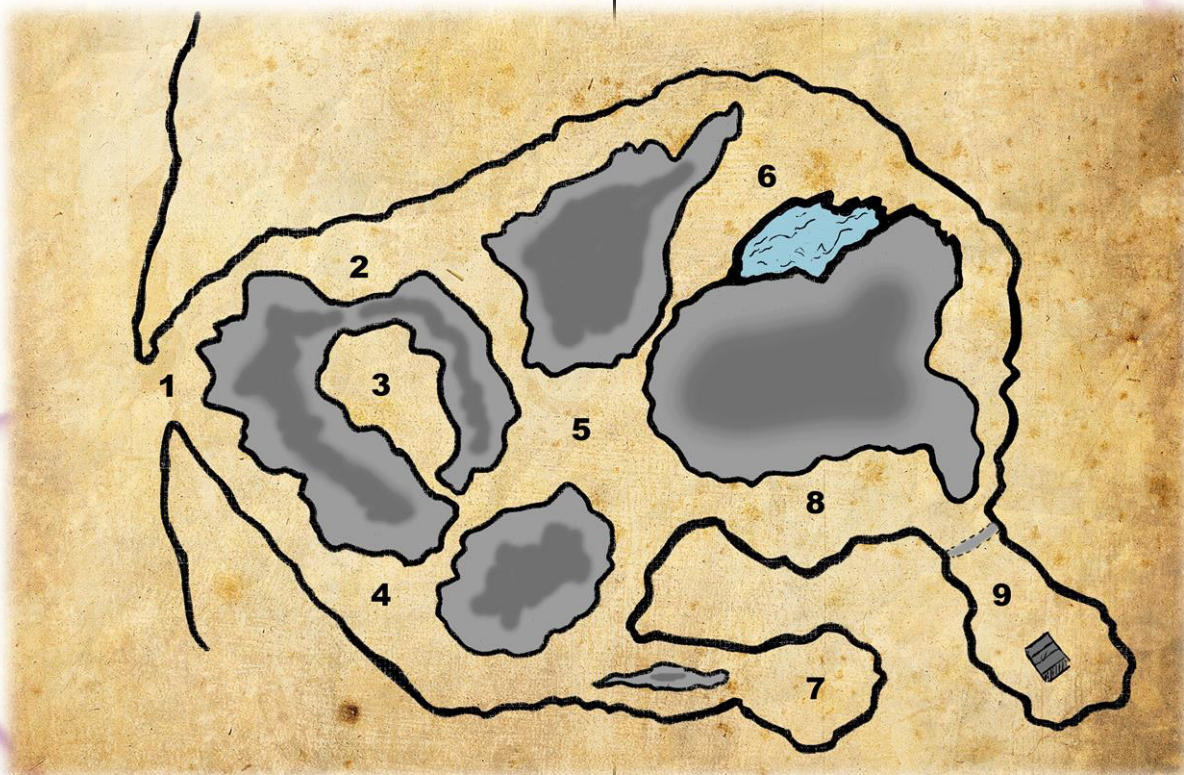
Tesoro Además del equipo del ogro y el goblin y los restos de la sala, sobre la mesa puede encontrarse una bolsa de cuero llena de monedas

de oro (2.000 m.o.). Una tirada de Saber (local) CD 20 o Tasación CD 15 revelará que las monedas fueron acuñadas hace más de 200 años.

DESARROLLO

Cuando los Bravos Rojos sean derrotados e interrogados por el secuestro de Helo Rebik ninguno de ellos tendrá problemas en contar la verdad, con la excepción de Othurk que teme una posible venganza de la Medusa por encima de todo. Taka es el más cobarde de todos y no tendrá ningún problema en hablar siempre y cuando le prometan perdonarle la vida. Finalmente, los aventureros conocerán a la misteriosa medusa y sus extraños intereses en los clérigos de Desna. Así mismo, los aventureros deben conocer el lugar en el bosque donde los mercenarios dejaron al clérigo siguiendo las órdenes de la medusa. Además de las indicaciones, Othurk tiene entre sus posesiones un mapa de cuero curtido con la localización exacta donde hacer la entrega, que le dio la propia Tarahel durante su visita.

Tanto el mapa como las indicaciones de los mercenarios supervivientes (si los hay) deberían guiar a los aventureros hacia una cueva perdida en la profundidad del bosque a escasas cuatro horas de camino desde el aserradero. En este momento de la aventura es posible que los personajes relacionen a la misteriosa secuestradora con la historia del Templo de Desna y la desaparición del héroe Deron Reddarn.



LA CAVERNA DE LAS PESADILLAS NIVEL 1

PARTE III: LA CAVERNA DE LAS PESADILLAS

Siguiendo las indicaciones en el mapa de Othurk, o mediante algún otro método como pueden ser hechizos de conocer localización o tratando de encontrarlo por su cuenta, los aventureros deben terminar llegando a la Caverna de las Pesadillas, una cueva natural bien escondida, lo suficientemente lejos de Asimar's Hope como para no ser encontrada con facilidad, y el refugio de Tarahel durante los últimos 200 años. Se trata de un pequeño conjunto de cuevas naturales, un lugar siniestro y malvado impregnado de una energía maligna que ha albergado incontables horrores en el pasado. De hecho, en el fondo de la propia cueva se encuentra, escondida tras un hechizo de ilusión, un gran templo en honor a Lamashtu la Madre de los Monstruos construido hace siglos por una secta de adoradores humanos.

Durante años la secta, conocida como los Vástagos de la Hiel, asoló la región y desató numerosos monstruos en la región causando incontables bajas entre los viajeros del bosque y los habitantes de Asimar's Hope. Además, siguiendo las enseñanzas de Lamashtu, se infiltraron en varios pueblos de la región y utilizaron la Leche de Lamashtu para provocar abortos a las madres y mutaciones a los niños. Sus enfrentamientos con los clérigos de Desna y de Iomedae fueron memorables y muchos de ellos están relatados en las bibliotecas de ambas iglesias y en las decoraciones interiores de las mismas. De hecho, en algunas épocas fue la amenaza de los Vástagos de la Hiel lo único que consiguió mantener a ambas iglesias unidas.

En la actualidad tanto el templo como la propia cueva se encuentra prácticamente vacía ya que los últimos Vástagos de la Hiel fueron asesinados hace doscientos años por **Deron Reddarn** durante uno de sus ataques, meses antes de quedar petrificado. Tras el ataque, solamente el propio Deron y Tarahel, que conocía la cueva por boca del propio Deron, conocían la existencia del templo oculto bajo la cueva y por ello Tarahel decidió esconderse allí y arrastrar la estatua de su amado con ella, con la esperanza de poder esconderse de aquellos que querían matarla por ser un monstruo.

Tarahel es la única habitante viva del templo y allí ha pasado gran parte de su vida, saliendo únicamente para cazar comida u otros artículos que necesitase y para conseguir atrapar de una manera u otra a los clérigos. Además la propia cueva es el hogar de una pequeña tribu de Morlocks, cuyos ancestros fueron traídos hasta aquí por los Hijos de la Hiel antaño y entrenados para proteger la cueva y adorar a Lamashtu, que se han mantenido aquí

tras la desaparición de sus amos en parte por su reducida inteligencia y en parte por ser incapaces de salir durante el día. Aunque no son una amenaza para la Medusa, esta les ha permitido seguir viviendo al considerar que pueden serle útiles para proteger el templo.

1. ENTRADA A LA CAVERNA

En la pared oeste del pequeño montículo, oculto tras una cortina de grandes enredaderas, se encuentra una pequeña entrada en la roca. Se trata de un sórdido umbral que desprende un fuerte olor a humedad y putrefacción. En su interior la oscuridad es completa y el suelo embarrado está lleno de pequeños huesos de animal cubiertos de muecas y restos de carne a medio devorar aún adheridos al hueso. Un extraño olor cubre la zona.

La entrada de la cueva se encuentra parcialmente oculta por varias enredaderas que cuelgan desde lo alto del montículo. Aunque fueron plantadas de manera deliberada para ocultar la entrada, han pasado ya muchos años y la vegetación de la zona ha crecido sin control. Aun así la entrada resulta obvia para cualquiera que la esté buscando.

En el suelo puede observarse una enorme cantidad de huesos pequeños. Un análisis en detalle permite descubrir que los huesos pertenecen a animales pequeños como conejos, ardillas y tejones, y que los restos están completamente secos.

Trampa: Los Basidironde de la zona 2 utilizan esta zona para cazar a las criaturas que se internan en la cueva. Ambos expulsan continuamente sus nubes de esporas hacia la salida de la cueva, cubriéndola con su nube de esporas en todo momento. Cuando alguien se adentra en la zona 1, se le considera bajo el ataque de una Nube de alucinación de un Basidironde (*Pathfinder RPG Bestiario* p.36)

2. CUBIL DE LOS BASIDIRONDS (VD 5)

La roca negra y húmeda de las paredes del pequeño habitáculo se encuentra cubierta de extraños zarcillos verdosos, coronados por dos grandes bolsas similares a campanas que comienzan a agitarse y expulsar una infinidad de esporas.

Criatura: Dos Basiroids se han establecido aquí desde hace años, alimentándose de la humedad de la cueva y de los animales que entran en la cueva. Proyectando constantemente sus esporas hacia la entrada de la cueva, esperan a que las víctimas entren sucumban a sus ilusiones para lanzarse al ataque y tratar de devorar a sus víctimas. Si escuchan ruidos en la zona 1 esperarán un asalto para que las esporas hagan efecto y se lanzarán al ataque.

Basiroids (2) (*Pathfinder RPG Bestiario* p.36) **VD 5**

3. DORMITORIO DE LOS MORLOCKS (VD 7)

Las paredes rocosas dan lugar a una pequeña sala circular. El suelo embarrado muestra incontables huellas que entran y salen, y sobre él se posan doce camastros de mimbre rodeados de huesos astillados.

Esta sala es utilizada por los Morlocks como dormitorio durante el día y zona de ocio durante la noche. Durante el día 1d6 Morlocks pueden encontrarse durmiendo en su interior, tumbados sobre los camastros, mientras que durante la noche se encontrarán fuera de la cueva tratando de cazar algo de comer. Además en esta sala siempre se encuentran cuatro Retoños de Lamashtu (ver más adelante). Aquí pasan sus horas apartados de sus compañeros más pequeños a los que desprecian y cuya presencia les incomoda.

Criatura:

Retoños de Lamashtu (4)

VD 7

hp 76 cada uno (ver más abajo)

Tesoro: Las escasas pertenencias de la tribu Morlock se encuentran almacenadas en esta sala, desperdigadas por el suelo. Una búsqueda concienzuda (Buscar CD 25) puede descubrir una pequeña bolsa con 24 m.o., dos piedras talladas de 200 m.o. cada una y un Amuleto de Armadura Natural +2 propiedad del último aventurero que trató de adentrarse en la cueva.

Los Retoños de Lamashtu son el resultado de las horribles mutaciones provocadas por la Diosa Lamashtu en sus adoradores Morlocks. A los varones más fuertes de la tribu se les permite beber con cierta regularidad la 'Leche Negra de la Reina Demonio', del estanque situado en el templo de Lamashtu (zona 6). Esta sustancia blanquecina, entregada a los Morlocks por la propia Diosa, otorga a sus fieles curación y resistencia mejorada, pero ingerida en exceso transforma a los Morlocks

gradualmente en criaturas (aún más) monstruosas, cubiertas de malformaciones físicas y mutaciones como pueden ser garras en manos o pies, protuberancias óseas o grasas por todo su cuerpo, ojos y bocas adicionales y una gran capacidad de regenerarse, ya que su cuerpo no cesa de mutar. Muchos Morlocks han muerto debido a los efectos venenosos de la leche negra pero aquellos que logran sobrevivir se convierten en Retoños de Lamashtu, los más poderosos protectores del templo y reverenciados por sus compañeros de tribu situándose socialmente solo por debajo del líder del culto. Son auténticas máquinas de matar que combinan la agilidad y destreza de los Morlocks con una fuerza y resistencia imparables.

Retoños de Lamashtu

VD 5

Px 1.600

CM humanoide monstruoso Mediano

Ini. +7 ; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (36 m); **Percepción** +6

DEFENSA

CA 15, **toque** 13, **desprevenido** 12 (+3 **Des**, +2 **natural**)

pg 76 (9d10+27) **regeneración** 3 (ácido, fuego)

Fort +6, **Ref** +9, **Vol** +8

Inmune enfermedad, veneno

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m), **tregar** 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +12/+7 (1d6+4), **Mordisco** +7 (1d4+1)

Ataques especiales Ataque en salto, Ataque furtivo +1d6

TÁCTICAS

Antes del Combate Si los retoños de Lamashtu escuchan ruido de posibles enemigos en las cercanías utilizarán su capacidad trepatoria para situarse fuera de la vista del enemigo, lo más cerca posible de la entrada.

Durante el combate Durante el primer turno de combate, los retoños de Lamashtu utilizarán su Ataque en salto para colocarse al otro lado de los enemigos tratando de evitar que puedan huir del combate. Si es posible tratarán de utilizar su ataque furtivo atacando desde el techo y las zonas ocultas.

Moral Los retoños de Lamashtu son seres tan orgullosos como violentos, que combatirán hasta la muerte confiando en su capacidad de regeneración.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 5, **Sab** 14, **Car** 6

Atq base +9/+4; **BMC** +12; **DMC** 25

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso

Habilidades Acrobacias +15, Intimidar +8, Sigilo +10 (+14 en caverna), Tregar +26;

Idioma infracomún
CE Trepador experto

4. PUESTO DE CENTINELAS (VD 7)

Extrañas criaturas de piel pálida, casi translúcida, montan guardia frente a una tosca barricada de ramas y rocas. Sus enormes ojos rojizos se abren, sobresaltados ante la presencia de extraños, y sus desproporcionadas manos empuñan armas primitivas.

La tribu de Morlocks que habita la cueva ha fortificado esta zona en previsión de posibles ataques del exterior por orden de Takajash, el clérigo y líder de la tribu. Pese a su intención, su escasez de recursos y nulos conocimientos de arquitectura han provocado que su barricada no sea más que una escombrera formada por rocas, ramas rotas y barro seco que no llega al metro y medio de altura. A efectos de juego la barricada posee una Dureza de 5, 20 puntos de golpe y una CD de romper de 15. Se considera un obstáculo para criaturas Medianas o de menor tamaño y puede saltarse con una prueba de Acrobacias a CD 10.

Criatura: Seis combatientes Morlock vigilan esta entrada en todo momento, preparados para alertar a sus compañeros en caso de ataque.

Combatientes Morlock (6) **VD 7**
pg 39 cada uno (ver más abajo)

Combatientes Morlock **VD 3**

Px 800

Morlock Combatiente 2

CM humanoide monstruoso Mediano

Ini. +8 ; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (36 m); Percepción +2

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

pg 39 (5d10+10)

Fort +6, **Ref** +9, **Vol**+5

Inmune enfermedad, veneno

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Gran Clava +8 (1d10+3), Mordisco +2 (1d4+1)

Ataques especiales Ataque en salto, Ataque furtivo +1d6, Formación en plaga

TÁCTICAS

Antes del Combate Los centinelas llevan semanas sin sufrir ningún ataque más allá de los animales salvajes que se adentran puntualmente en la cueva, por lo que se encuentran confiados y no esperan ser atacados.

Durante el combate En cuanto sean conscientes del ataque, uno de los combatientes se desplazará trepando rápidamente a avisar a sus compañeros de la zona 5, llegando estos al combate dos turnos después (lo que tardan en coger sus armas y correr). Pese a los gritos, ni Takajash ni los Retoños de Lamashtu de las zonas 3 y 6 se desplazarán a ayudar a sus débiles compañeros.

Moral El instinto de supervivencia de los Morlocks les llevará a tratar de huir cuando tengan menos de 10 puntos de golpe, y tratarán de reagruparse en la zona 3.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 5, **Sab** 14, **Car** 6

Atq base +5; **BMC**+7; **DMC** 21

Dotes: Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con Gran Clava

Habilidades Acrobacias +15, Sigilo +10 (+14 en caverna), Tregar +24;

Idioma infracomún

CE Trepador experto

Equipo de combate: Gran Clava

5. EL HOGAR DE LOS MORLOCKS (VD 5)

En esta sala pasan la mayor parte del tiempo los miembros de la tribu, descansando o alimentándose mientras esperan que Takajash les transmita sus órdenes. Han construido una segunda barricada, similar a la de la zona 4 para protegerse de los Basidirond de la zona 1, aunque no suenen hacer guardia en ella. Al fondo de la sala existe un pequeño recodo entre las rocas que permite a las criaturas de tamaño Pequeño pasar directamente hasta la zona 6 sin dar un rodeo, aunque solo unos pocos Morlocks pueden utilizarlo.

Criatura: Otros seis combatientes Morlock se encuentran en esta habitación en todo momento. Si no son alertados por sus compañeros de la zona 4, se encuentran desprevenidos y desarmados (sus armas están apiladas en una esquina) al comienzo del combate.

Combatientes Morlock (6)

VD 5

pg 39 cada uno

6. TEMPLO DE LAMASHTU (VD 8)

La oscuridad parece hacerse más densa a medida que se avanza en el interior de la estancia. Un extraño lago subterráneo, con un líquido blanquecino similar a la leche rancia, se encuentra en la pared sur situado bajo extrañas palabras pintadas con torpeza en la roca.

Este extraño lugar es lo más cercano que tiene la tribu Morlock a un templo de Lamashtu. Lo más reseñable del lugar es el pequeño estanque subterráneo formado por un líquido similar a leche. Se trata de Leche Negra de la Reina Demonio una sustancia demoníaca que procede de la mismísima diosa Lamashtu que posee la capacidad de alimentar, transformar o asesinar a quien la beben. El culto de los Morlocks la ha utilizado con frecuencia para crear a los Retoños de Lamashtu. Sobre el estanque, el clérigo Takajash ha escrito con sangre una frase del credo de la Diosa en infracomún, una amenaza para todos aquellos que van a beber del estanque; *Su mano es una red, su abrazo es muerte. Es cruel, violenta, colérica, depredadora. Una corredora, una ladrona es la hija del Cielo.*

Criatura: El culto de los Morlocks está liderado por Takajash el único clérigo de Lamashtu de la tribu cuyo liderazgo es indiscutible. Takajash se encuentra siempre en esta sala, con la excepción de cuando se desplaza a los criaderos para embarazar a alguna hembra cosa que ocurre cada varias semanas. En todo momento está acompañado por tres Retoños de Lamashtu que se encargan de protegerle.

Retoños de Lamashtu (3)

VD 8

hp 76 cada uno (ver más abajo)

Takajash, Clérigo de Lamashtu

Takajash, Clérigo de Lamashtu VD 6

Px 2.400

Morlock Clérigo 4 (*Pathfinder JdR Bestiario 218*)

CM humanoide monstruoso Mediano

Ini. +9 ; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (36 m); **Percepción** +4

DEFENSA

CA 19, toque 15, desprevenido 14 (+5 Des, +3 armadura +1 natural)

pg 55 (4d8+3d10+21)

Fort +8, **Ref** +11, **Vol** +11

Inmune enfermedad, veneno

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Clava +7 (1d6+1), Mordisco +1 (1d4)

Ataques especiales Ataque en salto, Ataque furtivo +1d6, Formación en plaga, canalizar energía 2d6

Aptitudes sortilegas de dominio Visión de locura, Toque del caos

Conjuros preparados de clérigo (NL 4º; concentración +8)

2º - Curar heridas moderadas, Fuerza de toro, Inmovilizar persona, Toque de idiotez*

1º - Arma mágica. Curar heridas leves, Escudo de la fe, Orden imperiosa, Confusión menor*

0 (a voluntad) Crear agua, Leer magia, Orientación divina, Remendar

Dominios locura y caos

TÁCTICAS

Antes del Combate Si Takajash es informado del ataque ordenará a los Retoños que protejan la entrada y se lanzará Escudo de la fe y Fuerza de toro si tiene tiempo para ello.

Durante el combate Takajash es consciente de su debilidad en combate y por ello tratará de protegerse del cuerpo a cuerpo por medio de las coberturas y su escolta de retoños. Además tratará de curar a sus escoltas siempre que le sea posible. Si se ve obligado a combatir tratará de acabar con su enemigo mediante Inmovilizar persona y Toque de idiotez.

Moral Takajash combatirá hasta morir.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 20, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 18, **Car** 10

Atq base +6/+1; **BMC** +7; **DMC** 22

Dotes: Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Esquiva, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Acrobacias +14, Conocimiento de conjuros +4, Saber (Religión) +4, Sigilo +9 (+13 en caverna), Trepar +23;

Idioma infracomún

CE Trepador experto, Aura, Canalizar energía 2d6.

Equipo de combate: Clava, Cuero tachonado.

Resto de equipo: Símbolo sagrado de Lamashtu tallado en piedra

Trampa: Leche Negra de la Reina Demonio (ingerido, CD 18, 2d6 Con inicial, 1d6 Con y 1d6 Fue secundario). Si la víctima saca un 1 en la segunda tirada de salvación, obtiene algún rasgo bestial, como una piel de animal, una crin, un hocico, piernas dobladas del revés, manos o pies con garras.

Tesoro: Junto al estanque se encuentra un pequeño cofre de madera cerrado que puede abrirse sin necesidad de llave. Se trata de las

pertenencias más preciadas de Takajash entre las que se encuentran; un símbolo sagrado de Lamashtu fabricado en Plata, dos rollos de pergamino (Acelerar y Hechizar Monstruo) y un Ungüento pétreo.

Además en el fondo del estanque (Percepción CD 25 o introduciéndose en el mismo) pueden encontrarse incontables restos cadavéricos tanto de humanos como de Morlocks. Rebuscando en ellos puede encontrarse una Capa de Resistencia +2 y una Daga de ponzoña.

7. CRIADEROS (VD 4)

Tras cruzar un estrechamiento del túnel, el olor de la sangre reciente llena la sala y unos sombríos gruñidos surgen de la oscuridad.

Esta sala es utilizada por los Morlocks como su criadero. En ella se encuentran las hembras de la tribu, cinco actualmente, y sus pequeños retoños. La adoración por parte de la tribu a Lamashtu les hace concebir a los hijos como un símbolo de poder y un evento que celebrar, el don otorgado por la Madre de los Monstruos. Es por ello que las madres son reverenciadas y protegidas por la tribu y la paternidad es considerada una demostración de poder, por lo que Takajash es el padre de la mayoría de los niños.

Actualmente las cinco hembras se encuentran encintas y no se les permite salir de la estancia, siendo su única obligación cuidar de los niños de la tribu. Todas las madres exhiben horribles cicatrices en el vientre, provocadas por sus retoños que se abren paso a mordiscos durante el parto, siendo la líder aquella que presenta las mayores y más horribles cicatrices.

Al fondo de la sala pueden encontrarse 12 crías de Morlock, encerradas en una pequeña jaula de madera llena de restos de carne y huesos a medio devorar, que emiten continuos gruñidos y gritos mientras intentan escapar de su encierro.

Criatura: En todo momento dos combatientes Morlock vigilan esta zona. En realidad su única función es evitar que otros Morlock entren en el criadero, ya sea para violar a alguna hembra como para asesinar a los recién nacidos.

Combatientes Morlock (2)
pg 39 cada uno

VD 4

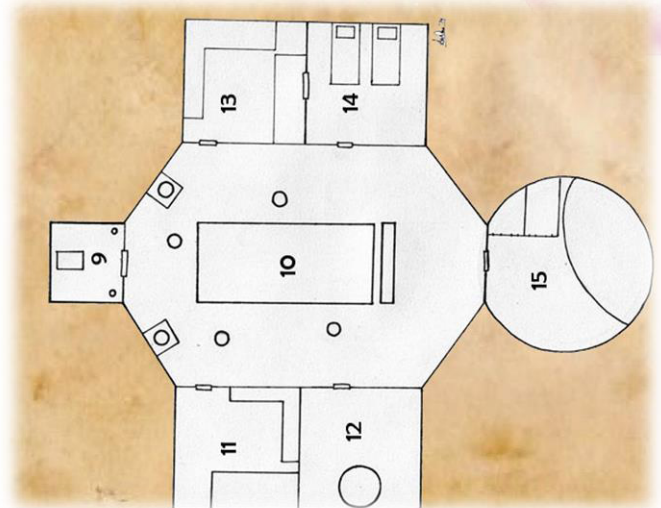
8. ENTRADA OCULTA

La estancia se encuentra en el más absoluto silencio, y cuatro famélicas criaturas ocupan la gruta, inmóviles como si el tiempo se hubiese detenido eternamente para ellos. Sus rostros petrificados muestran expresiones de terror y sumisión, e incluso alguno parece aparentar una posición de reverencia.

En esta sala se encuentran cuatro Morlocks petrificados hace pocos días. Los pobres tuvieron la mala suerte de encontrarse en la sala en el momento en que Tarahel abandonaba el templo para reunirse con los bandidos. Al tratarse la Medusa de una criatura divina para Lamashtu, algunos de ellos trataron de reverenciarla, pero una malhumorada Tarahel los petrificó al momento.

Una tirada de Percepción CD 20 puede revelar que todas las estatuas miran hacia la pared del Este, justo a la falsa pared por la que surgió Tarahel instantes antes de petrificarlos. Así mismo, una tirada de Supervivencia CD 25 revela la existencia de huellas de un solo humano (Tarahel) recorriendo la sala hasta la falsa pared, dejadas por la Medusa hace días al retornar al templo.

Trampa: La pared Este es en realidad un conjuro de Muro Ilusorio (CD 22).



LA CAVERNA DE LAS PESADILLAS NIVEL 2

9. ESCALERA DE BAJADA (VD 6)

Tras el falso muro, unas escaleras de piedra bajan hasta encontrar dos pesadas puertas negras decoradas con un grotesco dibujo en todos blanquecinos; una mujer con rostro de chacal, con el vientre hinchado y negras alas emplumadas.

Se trata de la entrada al antiguo templo de Lamashtu, que se encuentra representada en el dibujo.

Trampa: la puerta se encuentra protegida por una trampa mágica que evita que aquellos enemigos de Lamashtu accedan al templo y advertir a sus habitantes de posibles ataques. La trampa se activa cuando alguien trata de abrir la puerta sin portar algún símbolo sagrado de Lamashtu.

TRAMPA DE DESCARGA FLAMÍGERA	VD 6
PX 2.400	
Tipo mágico; Percepción CD 30; Inutilizar mecanismo CD 30	
EFFECTOS	
Disparador de contacto (abrir la puerta); Rearme no	
Efecto del conjuro (<i>descarga flamígera</i> , 8d6 pg de daño de fuego, Reflejos CD 17 para mitad de daño); objetivos múltiples (todos los objetivos en un cilindro de 10 pies [3 m] de radio).	
Efecto adicional dispara automáticamente la trampa de la zona 10 (Trampa de convocar monstruo V)	

10. EL SANTUARIO DE LAMASHTU (VD 4)

El aire del gran salón es frío y húmedo, cubierto de un aroma dulzón y envuelto en un silencio roto únicamente por las gotas al caer en la piscina del centro del salón. A ambos lados de la puerta sendas estatuas de marfil observan la sala en silencio. Se trata de dos mujeres con torso de serpiente y seis brazos armados con distintas armas, a cada cual más aterradora. Sus ojos brillan con la fuerza de rubíes rojos como la sangre.

Esta sala es el centro principal del templo. En su interior se encuentra una piscina llena de Leche Negra de la Reina Demonio similar a la de la Zona 6. Este líquido mana del techo y cae lentamente

mediante goteo en el interior de la piscina. Las estatuas de la entrada representan a dos Marilith de nombre desconocido, que en el pasado formaron parte de la corte infernal de Lamashtu. Están fabricadas en marfil y oro, y sus ojos son rubíes de varios centímetros de diámetro.

En el centro de la sala se encuentran los restos petrificados y rotos de tres humanos, dos varones y una mujer, antiguos aventureros que trataron de cazar a la Medusa hace más de 100 años.

Criatura:

Can del Infierno (1d3)

VD 4

pg 30 cada uno

(*Pathfinder JdR Bestiario* 47)

Trampa: Si la trampa de la Zona 9 no ha sido disparada aún, la trampa de convocación del templo sigue activa. Si alguien trata de romper o robar alguna parte de las estatuas Marilith, se activa automáticamente surgiendo las criaturas convocadas del centro de la piscina.

TRAMPA DE CONVOCAR MONSTRUO V	VD 6
PX 2.400	
Tipo mágico; Percepción CD 30; Inutilizar mecanismo CD 30	
EFFECTOS	
Disparador de contacto (romper o robar las estatuas); Rearme no	
Efecto del conjuro (<i>convocar monstruo V</i> , convoca 1d3 Can del infierno).	

11. VIEJA BIBLIOTECA

El desorden y el aroma a papel viejo gobiernan esta discreta sala polvorienta. Al fondo una pequeña estantería contiene decenas de tomos antiguos de aspecto abandonado. Junto a la mesa de madera una pequeña pila de libros en buen estado se hayan rodeados de velas apagadas y en compañía de una botella y una copa de acero.

Se trata de la antigua biblioteca donde los Hijos de la Hiel guardaban todos sus tomos heréticos y conocimiento prohibido. De hecho esos libros siguen allí, situados en la estantería del fondo de la habitación. Se trata en su mayoría de relatos y tradiciones relacionados con el culto y otras sectas similares de otros lugares del mundo.

En contraste, los ejemplares sobre la mesa son novelas románticas y tratados de historia, una

lectura mucho más del gusto de Tarahel. Se trata de textos que la propia Medusa ha ido consiguiendo durante los últimos años para pasar su soledad en el templo. A su lado se encuentra una copa y una botella de vino de Niswan que Tarahel acostumbra a beber mientras lee durante horas.

Tesoro: La botella de vino de Niswan se encuentra a medio beber, por lo que carece de valor. La copa puede venderse por 10 monedas de oro. En la estantería se encuentran 20 libros relacionados con el culto a Lamashtu y alguno de sus adoradores podría llegar a pagar hasta 1.000 monedas de oro por todos ellos. Si se rebusca bien se puede hallar un Pergamino de Toque de idiotez y uno de Confusión menor. El resto de los libros tienen un valor aproximado de 2 monedas de oro cada uno (hay 12), con la excepción de un tomo bellamente ilustrado de “La Boda de Nastar” que podría valer 100 monedas de oro.

12. EL ALTAR DE DERON REDDARN

El ambiente oscuro y desmoralizador del recinto contrasta enormemente con esta sala. En su centro, la estatua de un hombre joven portando una cota de mallas gobierna la sala, situada en un pequeño altar rodeado de flores y velas de todos los colores llenando la sala diáfana de una luz alegre y colorida.

Desde que Tarahel se refugió en el olvidado santuario con la estatua de su amado Deron, esta ha reposado en esta pequeña habitación. La estatua se encuentra limpia y cuidada, y a sus pies incontables ramos de flores y velas la rodean. Se trata del verdadero altar de Tarahel. Aquí pasa varias horas al día cuidando de su amado, leyéndole historias e incluso hablándole sobre las cosas que harán cuando su maldición termine. Además cada semana Tarahel trata de salir al bosque a recoger flores para decorar la estancia y darle un aspecto alegre.

Una prueba de Percepción CD 10 permite reconocer la estatua como un clérigo de lomedae, y una prueba de Saber (Religión) CD 30 o Saber(Local) CD 25 permiten reconocer la estatua como Deron Reddarn.

13. LA DESPENSA

Esta antigua sala de rezos es utilizada por Tarahel como despensa y almacén.

Tesoro: Si se revisa bien, además de carne resaca en grandes cantidades y barriles llenos de agua, puede encontrarse una caja con 21 botellas de vino de Niswan. Cada una de ellas vale 5 monedas de oro (Tasar CD 22).

14. EL SACTA SACTORUM DE TARAHIEL

La oscura habitación, cubierta de grandes manchas de humedad y moho, ha sido transformada en los pequeños aposentos de una dama. El aroma de los quemadores de jazmín cubren la sala de frescor y las paredes muestran numerosos cuadros coloridos y pintados de manera habilidosa.

Tras muchos años de habitar el templo, la Medusa ha transformado esta sala en su dormitorio y habitación personal. Para combatir el asqueroso olor desprendido por la piscina Tarahel utiliza unos pequeños quemadores artesanales fabricados por ella misma con Jazmín para dar buen olor a la estancia.

Los cuadros que cuelgan de las paredes han sido pintados con óleos por la propia Tarahel que ha pintado con el paso de los años. La mayoría representan escenas caballerescas de la historia popular de la zona, aunque algunos son retratos del propio Deron y de ella misma antes de su transformación. Este sería un buen momento para que los aventureros se hiciesen una idea de lo ocurrido hace doscientos años y la maldición de la medusa.

Criatura: Según el momento del día, Tarahel puede encontrarse descansando en su habitación o dibujando con su juego de óleos. Si escucha ruidos extraños o la alarma de la entrada se desplazará rápidamente a la Zona 15, donde aguardará hasta que lleguen los incursos.

Tesoro: El objeto más valioso de la sala es el juego de pinturas y óleos de Tarahel, que puede llegar a valer 100 monedas de oro. Los cuadros no son excepcionalmente buenos aunque debido a la historia que les acompaña pueden llegar a ser muy cotizados. Un vendedor hábil podría llegar a vender el conjunto entero por varios miles de monedas de oro a un rico amante de las artes.

15. LA ANTIGUA GUARIDA DE LAS BESTIAS (VD 9)

La gran caverna circular está dividida en dos alturas. En la entrada, un par de viejas jaulas oxidadas muestran numerosas manchas de sangre

seca mientras que al fondo de la sala, doce pies por debajo se encuentra encadenada una enorme criatura de aspecto hambriento.

Antiguamente esta cueva circular era utilizada por los Hijos de la Hiel como criadero para varios monstruos que la secta utilizaba en sus ritos y ataques a los pueblos cercanos. En el piso superior pueden encontrarse un par de celdas construidas con barrotes anclados al techo, que eran utilizados para mantener a los prisioneros antes de servir de alimento a las bestias. Actualmente Tarahel lo ha utilizado para mantener apresados a los clérigos que ha capturado con el paso de los años. Además del propio Helo Rebik, que lleva apresado en este lugar varias semanas, pueden encontrarse restos pétreos de varios clérigos anteriores que fueron asesinados por la medusa cuando se le acabó la paciencia.

Al Oeste de la cueva una escalera natural desciende hasta la altura inferior (20 pies de diferencia), donde las criaturas eran encadenadas en los tiempos de la secta. En el momento de la aventura solamente se encuentra una Hidra encadenada, vestigios del pasado se ha mantenido viva gracias a su factor de regeneración y a la escasa comida que Tarahel ha podido conseguirla en todo este tiempo, y se encuentra muy débil.

Tarahel no tiene ningún aprecio por la criatura, aunque la ha alimentado por pena y para evitar sentirse culpable al respecto, y no dudará en liberarla de sus cadenas durante el combate si se encuentra necesitada.

Criatura:

Además de la propia Tarahel, en esta sala se encuentra una Hidra (*Pathfinder RPG Bestiario* 179) y el propio Helo Rebik encadenado en el interior de una de las jaulas. Tras días de tortura y hambre, Helo se encuentra muy agotado como para andar por su propio pie, menos aún para combatir o conjurar.

Hidra

VD 3

pg 25 (la falta de alimentación la ha debilitado)

Tarahel

VD 9

Px 3,200

Medusa Hechicero 3 (*Pathfinder RPG Bestiario* 201)

LM humanoide monstruoso Mediano

Ini. +6 ; **Sentidos** visión periférica; visión en la oscuridad 60 pies (18m); **Percepción** +16

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+2 Des, +3 natural, +3 armadura)

pg 98 (8d10+3d6+44)

Fort +7, **Ref** +9 **Vol**+10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

C/C daga +11/+6 (1d4/19–20), Mordisco de serpiente +6 (1d4 más veneno)

A distancia Arco largo +1 Flamígero +12/+7 (1d8+1+1d6(fuego)/×3)

Ataques especiales Mirada petrificante,

Conjuros conocidos de hechicero (NL 3º; concentración +6) Linaje Aberrante

0º Detectar magia, Atontar, Luz, Rayo de escarcha, Sangrar

1º (6 lanzamientos): Agrandar persona, Escudo, Grasa, Proyectil mágico

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 16

Atq base +9/+4; **BMC**+9; **DMC** 21

Dotes: Iniciativa Mejorada, Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, Sutileza con las armas, Conjurar en combate

Habilidades Engañar +12, Disfrazarse +10, Intimidar +13, Percepción +16, Saber (Arcano) +6, Sigilo +13

Modificador racial +4 Percepción

Lenguajes Común

Equipo daga, Arco largo +1 Flamígero, 20 flechas, Brazales de armadura +3, 2 Pociones de curar heridas graves

TÁCTICAS

Antes del Combate Si Tarahel tiene turnos suficientes, se lanza un Escudo y prepara su arco.

Durante el combate Tarahel utiliza su arco y sus conjuros para retrasar todo lo posible a sus enemigos antes de petrificarlos.

Moral Luchará mientras se sienta atacada, aunque no tendrá problema en hablar con los aventureros si sus palabras no son amenazantes.



CONCLUYENDO LA AVENTURA

Finalmente, los aventureros terminarán por enfrentarse a Tarahel quien movida por el miedo y la costumbre a ser tratada como un monstruo por el mundo se defenderá y tratará de acabar con ellos lo antes posible. La verdad es que el final de esta aventura puede variar considerablemente según los actos de los jugadores y lo que hayan podido descubrir.

Puede ser que no hayan descubierto la triste historia de la medusa y sencillamente acaben con la extraña criatura y liberen al clérigo perdido para cobrar su recompensa. De hecho este es el final más probable pues no es fácil relacionar las escasas pistas que pueden encontrarse. O puede que simplemente no les interese.

Por otro lado, es posible que los aventureros lleguen a conocer la historia de Deron o al menos tengan la sospecha de que algo extraño ocurre. De ser así, una charla poco amistosa con la medusa debería revelarles las últimas piezas del puzle. A partir de ahí puede ocurrir cualquier cosa. No sería raro que aun así opten por acabar con la criatura que al fin y al cabo hace tiempo que ha enloquecido (parcialmente) y es un peligro para la región. O que decidan llevarse al clérigo por la fuerza y dejar a la criatura allí para continuar su vida.

En última instancia podrían apiadarse de Tarahel y Reddarn y tratar de ayudarles. De ser así, lo más probable es que necesiten encontrar a un mago o un clérigo de muy alto nivel para deshacer los conjuros de petrificar y polimorfar, o dedican volver cuando ellos sean lo suficientemente poderosos para solucionarlo por sus propios medios.

Sea como fuere, aquí terminaría el Lamento de la Gorgona, y lo que ocurra a partir de aquí podría dar pie a una nueva aventura completa e incluso a una campaña. Por eso preferimos no extendernos más allá y dejar que cada Director de Juego tome cartas en el asunto y decida el destino final de Tarahel y Reddarn.