



UN TEMPLO EN LOS BOSQUES

OCULTO POR LOS BOSQUES SE ENCUENTRA, PROFANADO Y ABANDONADO, AGUARDANDO.

AVENTURA PARA 4 - 6 PERSONAJES DE NIVEL 1 CREADA POR [TERMINUS_EST](#)"



UN TEMPLO EN LOS BOSQUES

Oculto por los bosques se encuentra un templo en otro tiempo dedicado a Ahuraz, profanado y abandonado hace dos siglos. Antaño fue un lugar de curación, al que acudían enfermos de toda la región para recuperar la salud bajo los cuidados de sus sacerdotes.

Las aguas que corrían bajo la superficie estaban impregnadas de magia curativa, y eran capaces de restablecer el cuerpo y el espíritu de las peores heridas y enfermedades.

Incluso las tribus de feroces saurios respetaban el templo y jamás osaban atacarlo, acudiendo en cambio a solicitar la ayuda de los sacerdotes cuando las plagas asolaban sus poblados. Sin embargo un poderoso y maléfico guerrero nigromante lo invadió haciendo caso omiso de sus protecciones mágicas, y acabó con la vida de sus pacíficos habitantes. Investido de terribles poderes y conocimientos, llevó a cabo un ritual que mancilló la santidad del lugar, arrebatándole cualquier tipo de capacidad curativa.

En su lugar, las oscuras energías de la nigromancia envolvieron al monasterio como un hediondo sudario de pesadilla, atrayendo a malvadas criaturas no muertas que encontraron cobijo entre los muros desmoronados.

La identidad de este oscuro guerrero nigromante sigue siendo un misterio. Ninguno de los pocos supervivientes de la masacre consiguió ver a la persona oculta tras el yelmo de calavera y la recargada armadura.

Y así, el templo fue olvidado...

LA VILLA DE NOKARU

Nahokaru es el pueblo más próximo al templo. Se trata de una floreciente villa de granjeros, leñadores y cazadores rodeada por una empalizada defensiva. Sus casas están construidas tanto a nivel del suelo como encaramadas a las copas de los enormes árboles, unidas por ingeniosos puentes colgantes y escaleras de caracol. La mayor de estas construcciones es una gran posada, donde se atiende a los frecuentes comerciantes que transitan por la zona. Los habitantes de Nahokaru evitan acercarse al templo bajo cualquier circunstancia. Tienen auténtico terror a esa zona del bosque, y no son pocos los que han perdido a familiares o amigos en las proximidades. Con todo, la mayoría de estas desapariciones se achacan a las tribus de hombres lagarto que merodean por el lugar, y que jamás abandonan los confines del bosque. Los aventureros pueden indagar sobre el templo en el pueblo, o recibir alguna misión que les pongan de camino hacia las ruinas.

LOS AVENTUREROS EN EL TEMPLO

Hay varias razones por las que nuestros aventureros se adentrarían en un lugar tan potencialmente peligroso.

EL CLÉRIGO ERRANTE

Hace tres días, un joven clérigo errante de Ahuraz (o de cualquier otra religión de alineamiento bueno) llamado Toban Hioriq manifestó su intención de acudir al templo para liberarlo del mal que anidaba entre sus muros. No se le ha vuelto a ver. Los aventureros que encuentren y rescaten al clérigo recibirán 40 PX y una recompensa de 50 PO.

LA PLAGA

Una enfermedad muy contagiosa está haciendo estragos en la zona. A pesar de que aún no hay que lamentar muertes, los afectados se quedan muy debilitados y en un estado comatoso. Algunos incluso tienen visiones de un hombre vestido con una armadura negra y un yelmo en forma de calavera, que mata de forma indiscriminada a todo lo que se le pone por delante en el interior de un antiguo templo.

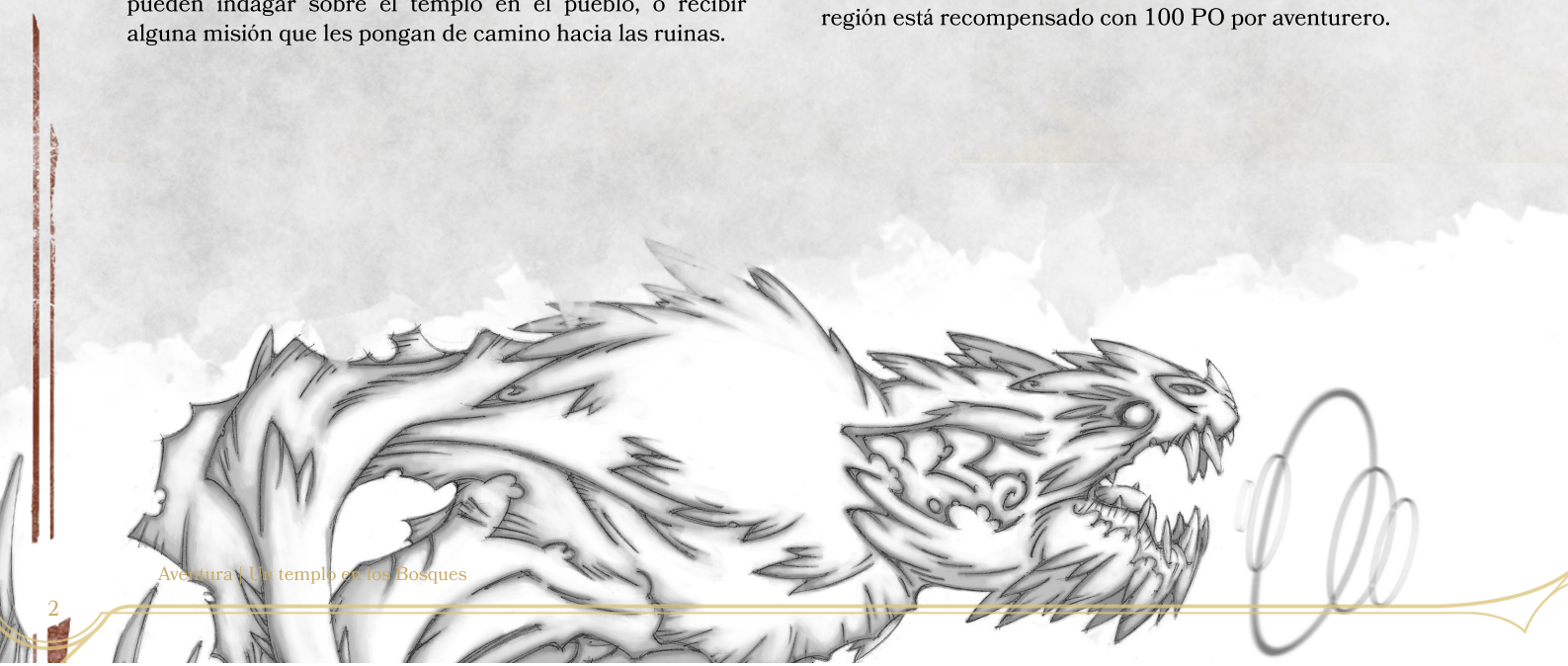
Curar la plaga, devolviendo los poderes a las aguas del templo, bien vale 85 PX para cada participante. Además, el culto a Ahuraz les recompensará con 150 PO por cabeza. Encontrar a los comerciantes extraviados

VIAJEROS EXTRAVIADOS

Unos comerciantes procedentes del oeste deberían haber llegado ya al pueblo para la próxima feria, con un cargamento de pieles y telas de calidad. Al no ser gente de la región, mucho nos tememos que hayan podido extraviarse en los caminos del bosque. Rescatar a la única superviviente es recompensado con 40 PX por cabeza, y 50 PO pagadas por el gremio de comerciantes al que pertenece.

EL DEVORADOR NOCTURNO

Los asesinatos de esta criatura comienzan a ser preocupantes, y muchos ya no nos tragamos eso de que deben ser los hombres lagarto que viven en el bosque. Hay algo más que acecha al pueblo, algo que se vuelve más malévolo y sanguinario cada noche que pasa. Y seguro que tiene su nido en el templo. Matar a la bestia que asola la región está recompensado con 100 PO por aventurero.



Rumores

1) *El lugar está maldito, no hay duda. Atrae a las criaturas no muertas como la luz a las polillas:* **Verdadero**. El ritual desencadenado sobre el templo atrae a esqueletos, zombis y seres aún más peligrosos.

2) *Los ancianos del pueblo dicen que en el templo había una fuente de agua cristalina, proveniente de un manatíal subterráneo sagrado. Mucho de los enfermos recuperaban su salud con tan solo beber un sorbo de este agua:* **Verdadero**, aunque ahora las aguas están contaminadas y pueden resultar mortales. En caso de purificar el templo y eliminar a las criaturas no muertas que lo mancillan, las aguas recuperarían sus poderes.

3) *Los sacerdotes eran grandes sanadores. Muchos enfermos hacían donaciones generosas al recuperar su salud, y eran almacenadas en las salas del propio templo:* **Parcialmente verdadero**. Aunque en el templo hay riquezas materiales, la mayoría de donaciones eran de comida, que los sacerdotes repartían entre los necesitados.

4) *Son criaturas peligrosas esos saurios que habitan en el bosque, y traicioneras. Lo mejor es no confiar en ellos bajo ningún concepto:* **Falso**. Los saurios no se acercan a las zonas pobladas por otras razas, contentándose con cazar a las criaturas del bosque sin meterse en los asuntos de los demás.

5) *Según las crónicas, el templo fue asaltado por una gran hueste de no muertos, y arrasado en una sola noche:* **Verdadero**. Hace dos siglos un guerrero nigromante acabó con las defensas mágicas del templo y permitió que una horda de no muertos eliminara a todos los habitantes del templo..

6) *Los huesos de los muertos aún siguen en el templo, nadie se ha atrevido a darles sepultura. Y no es extraño, porque dicen que se ponen en pie en cuanto las lunas aparecen por el horizonte, para revivir la masacre en la que perdieron la vida:* **Parcialmente verdadero**. El ritual que destruyó las defensas mágicas del templo también contaminó los cadáveres de los sacerdotes, transformándolos en profanados. El resto de víctimas permanece bien quietas.

7) *Muy por debajo del templo, incluso por debajo de las criptas en las profundidades de la tierra, existe una gran caverna llena de enormes hongos, grandes como árboles:* **Verdadero**, de este bosque proceden las aguas del Manatíal subterráneo. Antaño poseían propiedades curativas, pero el ritual nigromántico que destruyó las defensas del templo las volvió ponzoñosas.

8) *De vez en cuando aparecen viajeros muertos, destripados por los caminos. Algunos dicen que se trata de un monstruoso cazador, como un tigre enorme o un águila gigante, pero yo pienso más bien en los hombres lagarto. Todo el mundo sabe que son capaces de comerse a cualquiera:* **Falso**, los asesinatos son obra del Devorador nocturno que habita bajo la fuente del templo. Cuando anochece, el fluido de la fuente se abre y deja salir a la criatura .

VIAJE HACIA EL TEMPLO

Del río Xomindar y el templo se encuentra a poco más de un día de ruta bosque a través. Si los aventureros salen por la mañana llegarán sin problemas hacia el mediodía siguiente. No existe un camino propiamente dicho, pero aquí y allá se distinguen trozos del antiguo pavimento de una calzada, lo que atestigua la importancia de la que antaño disfrutaba.

EL CADÁVER DEL LEÑADOR

Durante el viaje los aventureros se toparán con el cadáver destrozado de un leñador, atacado hace unas horas por el devorador nocturno que habita bajo el templo.

- Una prueba de **Medicina CD 11** muestra que fue asesinado durante la noche pasada, atacado y parcialmente devorado por una bestia de gran tamaño.
- Una prueba de **Investigación CD 15** por los alrededores revela que tan solo aparecen las huellas del leñador impresas en el suelo. Además hay numerosas ramas rotas esparcidas por los alrededores, procedentes de las copas de los árboles, lo que señala a una criatura voladora como culpable.

EXPLORADORES SAURIOS

Estos exploradores saurios del clan Escamanegra están buscando a un trío de jóvenes cazadores, desaparecidos hace un par de días en las cercanías del templo. Por supuesto no saben que los desdichados cazadores fueron asesinados por los no muertos, y sus cuerpos se encuentran apilados en el Pasillo central (5).

Los saurios se mostraron cautos, con las manos cerca de las hachas de filo de piedra que llevan. Si son atacados o amenazados se defenderán hasta la muerte. Tan solo hablarán con los aventureros si estos superan una prueba de **Persuasión CD 15**, revelando los motivos de su búsqueda en el bosque.

Por otro lado, el asentamiento de los saurios también ha sido atacado en numerosas ocasiones por el Devorador nocturno.

Si son preguntados por este particular informarán a los aventureros de que se trata de una enorme criatura parecida a un murciélago, capaz de lanzar un chillido ensordecedor. Tan solo una vez estuvieron a punto de acorralarla, pero escapó tras herir o matar a media docena de guerreros.

En caso de acabar en buenos términos, pedirán a los aventureros que informen a su clan si encuentran a los cazadores desaparecidos.

ZONAS DEL TEMPLO

El templo, de sólida arquitectura clásica, está construido en piedra blanca. Su estado de ruina y abandono no consigue ocultar del todo la elegancia y grandiosidad de la que disfrutó en el pasado, cuando decenas de peregrinos llegaban buscando la salud perdida. Los árboles a su alrededor llegan a los mismos muros, en muchos puntos cubiertos por enredaderas y otras plantas trepadoras. Algunas secciones se encuentran derruidas, con paredes y techo reducidos a cascotes. Sin embargo, la estructura principal aguanta y nada hace presagiar derrumbes accidentales.

1.- ENTRADA

El bosque llega hasta la misma entrada del templo, amenazando con engullirlo. Sendas puertas de bronce descansan sobre la hierba, arrancadas de sus gozones por alguna fuerza monstruosa

Limpiando el moho acumulado sobre las puertas se puede distinguir el grabado de una explosión de luz, símbolo de Ahuraz. También hay grandes marcas en forma de tajo. Una prueba de **Investigación CD 10** revela que han sido producidas por un arma muy afilada y de grandes dimensiones.

Bajo las puertas hay un grupo de viejos cadáveres aplastados, con los huesos reducidos a astillas. Una mano esquelética sobresale, manteniendo entre sus dedos un medallón con el símbolo solar de Ahuraz. Si algún aventurero se hace con el medallón, la mano comenzará a agitarse en espasmos, tratando de atacar con torpeza.

2.- RECEPCIÓN

La sala de techo alto debió ser un magnífico espectáculo para los suplicantes que acudían al templo en busca de curación y consuelo, con sus techos y paredes ornamentados y su suelo de prístino mármol blanco.

Ahora, las losas de mármol agrietadas y arrancadas, y los frescos de las paredes cubiertos por una gruesa capa de moho, os dejan una sensación de profunda desolación.

Limpiar los murales de moho tan solo lleva unos minutos, permitiendo ver unos frescos bastante estropeados y descoloridos. En ellos se ven varias escenas de gente enferma siendo llevada hacia una fuente, donde recuperan la salud al bañarse en sus aguas.

3.- FUENTE

El centro del patio está ocupado por una fuente de piedra, tallada con desgastadas figuras de animales y plantas. Varios árboles han crecido a su alrededor, enormes y extrañamente retorcidos.

Si los aventureros han limpiado los murales de la Recepción (2), enseguida reconocerán la fuente donde los enfermos eran sanados. Sin embargo, sus aguas no parecen demasiado saludables. Es más, no parecen aguas en absoluto. De un surtidor brota lentamente una especie de fluido negro, parecido al petróleo, denso y viscoso. Se acumula y burbujea hasta el mismo borde, sin derramarse demasiado. Si alguien se aproxima a la fuente, el fluido borbotea y produce ondas en su dirección.

Tocar simplemente en estas aguas contaminadas causa 1d10 de daño necrótico. Sumergirse en ellas es aún más peligroso. A parte de provocar el daño anterior cada asalto, para salir de su pegajoso abrazo es necesario superar una prueba de **Fuerza CD 17**. En 1d6+2 asaltos, la víctima desdichada es sumergida por completo y comienza a ahogarse.

Una prueba de **Investigación CD 10** permite deducir que los árboles que rodean la fuente se han ido alimentando con el fluido de la fuente a lo largo de décadas. Sus troncos están mutados de formas horribles, con afloramientos de hueso afilado y supurante savia necrótica. Uno de ellos se han transformado en Árbol de muerte, capaz de convocar criaturas no muertas desde la Dimensión Oscura.

Al caer la noche el fluido oscuro de la fuente se retira y se revela un pozo que desciende mas de 100 pies, directamente hasta el Manantial subterráneo (33). Este acceso es el que utiliza el devorador nocturno para sus idas y venidas. Para no dejar este acceso sin vigilancia, los Árboles de muerte vomitan al menos a una docena de guerreros esqueleto (p.431) y cuatro Profanados.

4.- ESTANCIAS DEL MAESTRO DE LLAVES

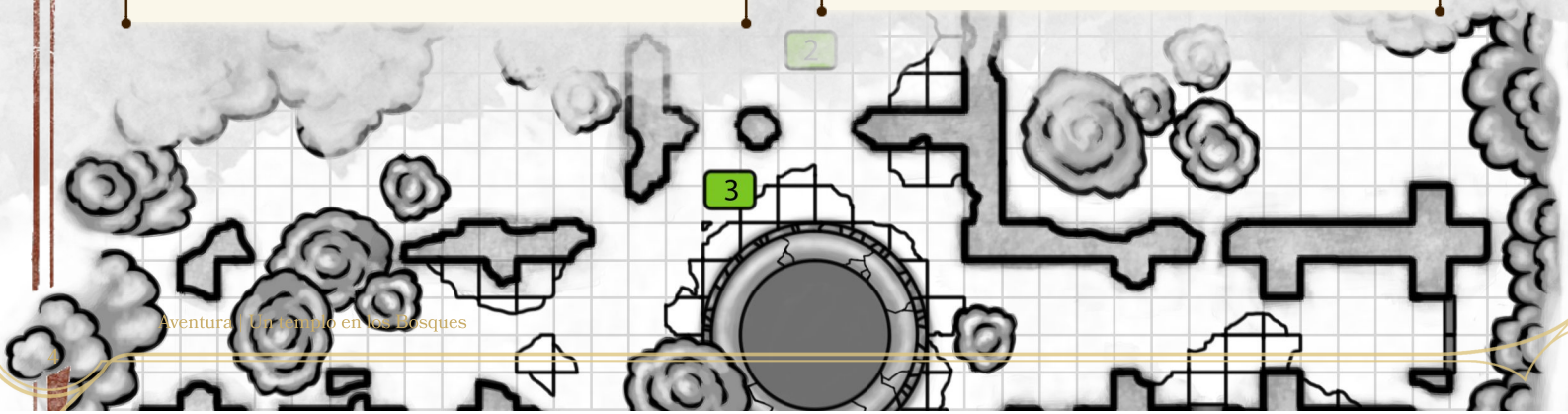
Los muros norte y oeste de esta sala se encuentran derruidos, reducidos a cascotes y grava. En un rincón, un viejo escritorio de madera podrida resiste a la intemperie.

Registrando la habitación es posible encontrar un viejo cadáver bajo los escombros. Sus huesos están cubiertos por un hábito de monje y tiene un viejo medallón de bronce al cuello, con el símbolo de Ahuraz. Si los aventureros toman el medallón, el cadáver se alzará para atacarles con las características de un Profanado.

El escritorio se encuentra tan podrido que se desmoronará si no se tiene mucho cuidado al tocarlo. Con una prueba de **Percepción CD 12** se puede encontrar un manojo de llaves oxidadas entre sus restos, que abren las Estancias del prior (6) y de las Estancias del bibliotecario (7).

5.- PASILLO CENTRAL

En el centro del ancho pasillo de techo abovedado hay un montón de cadáveres de aspecto reciente, apilados sin ningún respeto. Algunos son mieda, vestidos con ropa de viaje, mientras otros pertenecen a hombres lagarto.



Los no muertos que custodian el templo han apilado aquí los cadáveres de dos grupos de intrusos, asesinados en las inmediaciones hace pocos días. Los mida son cuatro comerciantes que tomaron un desvío equivocado y terminaron acampando en la Sala de Curación (9) del templo, sin conocer el peligro al que se exponían.

Los tres hombres lagarto pertenecen a la tribu Escamanegra. Son jóvenes que se encontraban de caza, rastreando unas presas, cuando llegaron al templo. No tuvieron tiempo de huir antes de ser destrozados por una patrulla de guerreros esqueleto. A causa de las energías malignas que corrompen el templo, 1d3 de estos cadáveres se alzarán como zombis (p.474) en cuanto algún aventurero se acerque a ellos.

Registrando los cuerpos de los comerciantes es posible encontrar 2d6x10 PO de diferentes procedencias y acuñaciones, cosa normal entre viajeros. Por su parte, uno de los hombres lagarto posee un carcaj con 1d6+2 flechas +1, fabricadas con punta de obsidiana.

Si los aventureros terminaron amistosamente el encuentro con los saurios durante el viaje al templo, llevar a su clan la noticia de la muerte de los jóvenes cazadores, y la ubicación de sus cuerpos, les valdrá una recompensa de 150 puntos de experiencia y 1d6x50 PO en gemas sin tallar. Además recibirán un colgante tallado a partir de una escama especialmente gruesa, con el podrán pasar sin temor a ser atacados por las tierras del clan Escamanegra.

6.- ESTANCIAS DEL BIBLIOTECARIO

La puerta reforzada está cerrada, se abre con una de las llaves de la Estancia del maestro de llaves (4) o con una prueba de Destreza CD 14. Además hay varias pilas de pesados libros justo detrás, que de un modo u otro habrá que empujar con una prueba de Fuerza CD 11.

La habitación se encuentra relativamente intacta. Grandes pilas de libros aparecen por todas partes, incluso sobre la cama. Sentado a un escritorio hay un cadáver, con una pluma aún en sus manos momificadas.

El cadáver pertenece al maestro bibliotecario, que se refugió en sus habitaciones cuando las criaturas no muertas atacaron el templo. En uno de los bolsillos de su hábito de monje tiene las llaves de la Biblioteca médica (10) y de la Sala de Estudios (23). Sobre el escritorio hay un papel, escrito apresuradamente por el bibliotecario:

"Las fuerzas de la oscuridad han llegado hasta nosotros. Mientras escribo estas palabras, mis hermanos combaten contra un guerrero de armadura negra y yelmo de calavera que de alguna manera ha conseguido romper las defensas mágicas del templo. Tras el avanzan las legiones de la muerte, preparadas para clavar sus garras en este lugar y convertirlo en un pozo de maldad. Si estas palabras son encontradas por gente de corazón puro, en nombre de Ahuraz acudid a las Palabras de Yaradon en la Sala de estudio"

Cualquiera que supere una prueba de Religión CD 16 sabrá que las Palabras de Yaradon es un libro escrito por un clérigo de Ahuraz que dedicó su vida a combatir a las criaturas no muertas. En el tomo se describen estrategias para combatirlos, sus características, poderes y magia nigromántica. Se encuentra en la Sala de estudio (23) de la planta superior. Al igual que el cadáver de las Estancias del maestro de llaves (4), el bibliotecario tiene un amuleto de Ahuraz alrededor del cuello, y también se alzarán como un Profanado si le es sustraído.

7.- ESTANCIAS DEL PRIOR

Una puerta reforzada bloquea el acceso a esta sala, con una cerradura de gran calidad que se abre con una de las llaves de las Estancias del maestro de llaves (4), o con una prueba de **Destreza CD 18**. En la pared oeste hay una grieta por la que podría colarse una criatura pequeña, como un mediano o un gnomo, o una criatura mayor con una prueba de Destreza CD 15.

Los muebles de esta sala, aunque no lujosos, son de buena calidad. Sobre un escritorio de roble tallado hay varios libros sobre anatomía y cirugía muy avanzados, en perfecto estado.

Entre los gruesos tomos hay un librito, pequeño pero resistente, con varias notas manuscritas:

- "Los sueños del hermano Carog se han vuelto más apremiantes. En sus visiones, un guerrero de armadura negra ataca nuestro templo y lo reducen a escombros. Sin embargo, nuestras defensas siguen fuertes. Bajo la protección de Ahuraz es imposible que las criaturas del mal entren en este recinto"

- "Debemos proteger a toda costa el Manantial subterráneo. Sin sus poderes curativos, la gente de la región podría quedar indefensa ante las enfermedades."

- "El hermano Carog ha desaparecido. Lo vieron internarse en el bosque, corriendo como un hombre perseguido por su peor enemigo. Aunque enviamos a rastreadores expertos en su busca, parece como si se lo hubiese tragado la tierra."

- "Ahora se que la desaparición del hermano Carog no fue casual. Sin su visión no hemos podido ver los peligros que nos acechaban, y ahora estamos indefensos frente a quienes golpean nuestras puertas y piden nuestra sangre."

Una prueba de **Investigación CD 14** permite encontrar un hueco oculto tras una losa del suelo. Dentro hay una bolsa con 1d6x100 PO, dos pergaminos de Curar heridas, un pergamino de Bendecir y una caja con cuatro pociones. Dos de ellas son de Curación, una de Curación mayor y una última de Respirar en el agua.

8.- BIBLIOTECA MÉDICA

Las puertas de la biblioteca permanecen sólidamente cerradas. Son de sólida madera reforzada, tratada para resistir el paso del tiempo. Cuentan con cerraduras de gran calidad sin una mancha de herrumbre. Se puede abrir con la llave de que se encuentra en las Estancias del bibliotecario (6) o con una prueba de **Destreza CD 20**.

La sala se encuentra atestada de códices, manuscritos y pergaminos, ordenados en resistentes estanterías o simplemente apilados sobre las losas del suelo. Sobre algunas mesas descansan tratados sobre cirugía, farmacología o botánica, entre otras muchas disciplinas relacionadas con la sanación.

Una prueba de **Investigación CD 12** revela que, entre cientos de libros y manuscritos dedicados a la medicina, hay un algunos tomos interesantes sobre magia arcana. En uno de ellos aparecen la descripción de los conjuros de nivel 1 Falsa vida y Zancada prodigiosa, y el conjuro Apacible descanso de nivel 2.

Si la prueba de **Investigación llega a CD 16**, se encuentra tras una de las estanterías un tubo de metal cerrado. Para abrirlo es necesario forzar su cerradura con una prueba de **Destreza CD 15**. Dentro del tubo hay dos pergaminos de Protección contra el mal y el bien, y uno de Localizar objeto. El tubo en si mismo también es bastante valioso, si se cierra correctamente protege los pergaminos almacenados en su interior contra el agua y el fuego. Además es posible encontrar en la biblioteca abundante material de escritura en buen estado.

9.- SALA DE CURACIÓN

Entráis en un salón de gran tamaño y techo alto. Entre los restos de camas y mesas desvencijadas, donde antaño se atendía a los enfermos y heridos de menor gravedad, alguien ha montado un pequeño campamento compuesto por algunas tiendas de lona.

En cuanto los aventureros se acerquen a las tiendas verán que han sido rajadas a espadazos. Grandes manchas de sangre reciente revelan que los ocupantes de las tiendas fueron asesinados mientras dormían. Sus cadáveres se encuentran apilados en el Pasillo Central (5). Hay varios fardos amontonados, con mercancías diversas como telas de excelente calidad y pieles. Una prueba de Percepción CD 12 revela huellas de caballos y mulas, que debieron huir en cuanto comenzó la matanza.

Dentro de las tiendas hay algunas mochilas con ropa y objetos personales de poco valor. Una de ellas tiene las credenciales de un conocido gremio del Imperio Mida, a nombre de la comerciante Soia Houn. En un cuaderno de viaje escrito por ella se puede leer:

“La fuerza de la tormenta nos ha desviado de nuestra ruta. Hemos tenido que internarnos en el bosque con las mercancías para buscar refugio. Es una suerte el haber encontrado este templo de camino a Nahokaru. Creo que en un par de días estaremos descansando en la posada del pueblo.”

10.- ESCALERA HACIA LAS CRIPTAS

Una gruesa puerta de acero remachado, de más de doscientos kilos de peso, bloquea el acceso hacia las criptas del templo. Se puede abrir con la llave del prior que se encuentra en el Altar profanado (12), o con una prueba de **Destreza CD 15**. La estancia es reducida, poco más que un descansillo. En una esquina comienza un tramo de resbaladizos escalones que descienden hacia la oscuridad. Las escaleras no han sido transitadas en siglos, sus escalones cubiertos por una gruesa capa de polvo y escombros desembocan en las Criptas.

11.- NAVE CENTRAL

La sala más magnífica del templo es una larga nave de techo alto y abovedado. Viejos cuadros cuelgan de las paredes, estropeados por la humedad. Los bancos se apilan sobre el suelo formando algo parecido a barricadas destrozadas. Al menos una veintena de cadáveres, ahora tan solo esqueletos blanqueados, reposan sobre el suelo de mármol. Un grupo de cuatro guerreros esqueleto y un profanado patrulla este lugar con cierta frecuencia, atentos a cualquier intrusión. No son los guardias más sigilosos, por lo que tan solo requiere una prueba de Percepción CD 8 oír sus huesos chasqueando al caminar y sus viejas armaduras repiqueteando. Estudiando los cadáveres con una prueba de Medicina CD 12 se deduce que todos murieron a causa de potentes tajos de hacha, capaces de cortar y aplastar el hueso con facilidad. Una prueba de Investigación CD 18 revela, por la disposición de los cuerpos, que se defendieron contra un único y poderoso atacante que los mató uno por uno mientras avanzaba en dirección al altar.

12.- ALTAR PROFANADO

Una enorme grieta recorre el altar de uno al otro lado, como el tajo de una hoja enorme. Tras el altar está el cadáver del prior, horriblemente mutilado. Su cadáver se encuentra momificado, como si le hubiesen extraído todos los fluidos del cuerpo. Sobre la piel del pecho hay grabada una complicada runa. Una prueba de Arcanos o Religión CD 14 revela que todo es parte de un poderoso ritual destinado a romper las defensas mágicas del templo contra criaturas malignas, llevado a cabo hace siglos pero todavía en activo. Si de alguna forma este ritual fuese revertido, sin duda los no muertos dentro del recinto quedarían inmediatamente purgados o reducidos a polvo. Entre los restos del prior se encuentra la llave de la Escalera hacia las criptas (10), machacada pero todavía útil.

13.- SALA DE ESPERA

Dentro de la sala en forma de "L" podéis ver varios bancos de madera podrida clavados a las paredes, destinados a la gente que venía a visitar a los pacientes ingresados en el hospital del templo. Al este hay unas grandes puertas dobles de aspecto sólido, una puerta más pequeña al norte, y el comienzo de unas escaleras ascendentes al sur.

Aparte de los bancos, la sala se encuentra completamente vacía. Sin embargo, una prueba de **Percepción CD 12** revela unas huellas impresas en el polvo, causadas hace dos días por la comerciante Soia Houn mientras huía a la carrera de los no muertos que mataron a sus compañeros en las Salas de curación (9). Se dirigen desde la puerta oeste hasta una estrecha grieta en la pared este, junto a las puertas dobles.

14.- ESCALERA HACIA LAS CÁMARAS SUPERIORES

Una sencilla escalera asciende hasta el piso superior del templo, con los desgastados escalones llenos de suciedad. Desde la escalera basta una prueba de **Percepción CD 12** para unos lastimosos gemidos en el piso superior. Se trata del clérigo Toban Hioriq, debilitado y en estado febril a causa de la plaga que se extiende por la zona, aunque bien podría confundirse con los estertores de un zombi.

15.- ALMACÉN

Las grandes puertas de doble hoja del almacén se encuentran cerradas y atrancadas desde el interior. Es necesaria una prueba de **Destreza CD 15** para abrirlas desde el exterior, y otra prueba de **Fuerza CD 13** para empujar las cajas apiladas detrás de las hojas. Una estrecha grieta en la pared permite pasar a una criatura pequeña, o a alguien de tamaño mediano con una prueba de **Destreza CD 13**. Con una prueba de **Percepción CD 10** se encuentra un trozo de ropa enganchado en un saliente, perteneciente a una chaqueta de viaje. Cuando los aventureros logren entrar puedes leer:

El interior de la sala se encuentra atestado de cajas y barriles amontonados, ordenados y correctamente etiquetados, probablemente donaciones para los sacerdotes y enfermos. La mayoría parecen ser de comida, evidentemente estropeada tras ser abandonada hace muchos años.

Oculto dentro del almacén está una aterrorizada Soia Houn. Lleva dos días oculta y al borde de la locura por el terror y la sed. A no ser que se la calme con una prueba de **Persuasión CD 14** intentará huir de nuevo. Una vez recuperada la compostura, y tras beber algo de agua, contará su historia a los aventureros.

"Mis compañeros y yo somos comerciantes de camino a Nahokaru. Llevábamos telas y pieles de calidad para la próxima feria cuando una fuerte tormenta nos hizo errar el camino. Nos guarecimos dentro del templo, pero en mitad de la noche unos guerreros esqueleto nos atacaron mientras dormíamos. Yo logré huir, pero temo que mis compañeros estén muertos."

Si los aventureros logran llevar a Soia sana y salva hasta Nahokaru, bien merecerán una recompensa de 50 PO para cada uno y 40 puntos de experiencia. Si no desean llevarla con ellos en ese momento para evitar ponerla en peligro, pueden dejarla con agua y comida en el interior del almacén, un lugar bastante seguro tras sus gruesas puertas.

16.- ALA HOSPITAL

El largo y oscuro pasillo está flanqueado por varias puertas, cada una con una placa de bronce indicando su función: a un lado los quirófanos y salas de consulta, y al otro las salas de recuperación. En la parte sur del pasillo hay dos esqueletos despatarrados, con el cráneo y las costillas machacadas. También se puede ver un charco de sangre seca, aunque no demasiado grande. Una prueba de **Investigación CD 14** revela, por la poca suciedad acumulada, que la lucha tuvo lugar hace unos cuatro días como mucho.

El clérigo Toban Hioriq se vió obligado a defenderse de los esqueletos mientras deambulaba por el templo. Ahora yace sobre un camastro en las Estancias de los iniciados (22), aquejado de la enfermedad debilitante que asola la región.

17.- QUIRÓFANOS

Estas dos salas, comunicadas por un enorme agujero en una de las paredes, aparece cubierta por densas telas de araña. Sobre las mesas de operación se oxida el instrumental quirúrgico. La sala más al sur ha sido tomada por una araña gigante (P. 370) para establecer su nido. Ignorada por los esqueletos, tan solo sale de noche para cazar en el bosque. Solo atacará en este caso, o si es molestada de alguna forma. En su nido hay restos de algunas de sus víctimas, pero para encontrarlos entre las telarañas habrá que superar una prueba de **Percepción CD 15**. A parte de objetos personales, rotos o inservibles, hay una espada corta +1 de excelente diseño enano, perteneciente con toda seguridad a un de los ladrones transformados en zombis de las Salas de recuperación (18 y 19).

18 Y 19 .- SALAS DE RECUPERACIÓN

Estas dos estancias están conectadas por un agujero en la pared producto de un derrumbe. Por las numerosas camas se deduce que eran antiguas salas de recuperación, para los enfermos que acababan de ser operados. Cuatro zombis (p. 474) se alzan en cuanto los aventureros ponen el pie en la habitación. Son los cuerpos de un pequeño grupo de aventureros que trató de saquear el templo hace unos años. Murieron a causa de las heridas y la sed, sitiados por un gran grupo de no muertos al que no pudieron hacer frente. Las pertenencias de estos saqueadores continúan en el lugar, esparcidas aquí y allá. No hay nada de verdadero valor, pero se pueden encontrar 1d6x10 PO y 1d10x10 PP sustraídas a viajeros y comerciantes.

20.- FARMACIA

La estancia se encuentra medio derruida, con un gran hueco en la pared oeste. Dentro hay armarios de madera y vitrinas con frascos, cajas y botes de diferentes tamaños. En este lugar, los sacerdotes preparaban medicinas para los enfermos. La mayoría de pociones y ungientos están completamente estropeados a causa del tiempo transcurrido, pero con una prueba de **Percepción CD 16** se pueden encontrar dos pociones de curación (p. 299) escondidas tras una estantería y envueltas en un trozo de tela.

21.- SALA DE REPOSO

La puerta de esta sala fue arrancada de sus goznes a golpes. En el extremo más alejado de la puerta aparecen los cadáveres desechos de cuatro personas. Por su disposición parece que murieron mientras trataban de defenderse de unos atacantes superiores en número y habilidad marcial. Durante la masacre del templo estos fieles se encerraron en la habitación para mantenerse a salvo, pero los esqueletos guerreros que llegaron tras el nigromante cayeron sobre ellos. Cámaras superiores. Estas son las estancias privadas de los iniciados, donde vivían y estudiaban los sacerdotes comunes. Además, es aquí donde se celebraban los servicios religiosos de índole más privada.

22.- ESTANCIAS DE LOS INICADOS

Tras la puerta se oyen unos gemidos entrecortados, alternados con algún que otro alarido. Una vez abierta la hoja, observáis una sala alargada con varias camas y arcones. En uno de los lechos se agita una figura en un estado febril, vestido con lo que parecen las ropas de un clérigo. Mientras combatía con los no muertos del templo, el clérigo Toban Hioriq terminó por contraer la misma enfermedad debilitante que se extiende por las proximidades. Antes de poder plantearse el regresar al pueblo ya se encontraba completamente exhausto, incapaz siquiera de caminar. Por fortuna se encontraba registrando la Sala de Estudio (23) y logró refugiarse en las Estancias de los iniciados, donde finalmente cayó en estado comatoso. Cuando los aventureros se aproximen comenzará a hablar como en trance, repitiendo una y otra vez:

"No... no... viene la armadura negra... cara de calavera. Hay que bendecir el manantial de nuevo, levantar las defensas mágicas..."

Una prueba de **Medicina CD 12** revela que la enfermedad que sufre Toban no es del todo natural. La forma en que debilita el cuerpo parece más un efecto mágico que un proceso biológico. Pese a la evidente fiebre, la piel parece tan gélida como la de un cadáver, como si alguien estuviese extrayendo el calor del cuerpo de alguna forma. Si la prueba llega a CD 15 se habrá logrado estabilizar al enfermo. Tras unos minutos conseguirá recobrar la conciencia, aunque continuará extremadamente débil.

Los aventureros pueden hablar con Toban Hioriq para conocer su historia: **Acudí al templo para investigar lo sucedido hace siglos, esperando poder utilizar las capacidades curativas** de sus aguas para eliminar la extraña enfermedad que se extiende por los alrededores.

Al llegar encontré la fuente contaminada y a los no muertos que custodian el lugar. Tras un par de refriegas me dirigí a la Sala de estudio para investigar un modo de devolver los poderes a las aguas, pero la mala suerte hizo que yo mismo cayese enfermo. Por otro lado, el joven clérigo no recuerda nada sobre las palabras que estaba pronunciando cuando deliraba, aunque las reconoce como parecidas a las que pronuncian algunos de los enfermos. Para más información, remitirá a los aventureros a las notas que reunió antes de enfermar, ubicadas en un escritorio de la Sala de estudio (23).

Si los aventureros mencionan las Palabras de Yaradon, Toban les contestará que precisamente estaba buscando ese tomo, ya que contiene un ritual que podría eliminar la influencia maligna del templo. Aunque no lo ha encontrado, es probable que se encuentre en algún lugar de la Sala de estudio (23) o en la Capilla privada (24).

23.- SALA DE ESTUDIO

Varios estantes con libros se distribuyen a lo largo de la sala, junto a escritorios donde los sacerdotes se dedicaban al estudio o a copiar pacientemente estos ejemplares. La parte sur esta derrumbada en buena parte, quedando incontables tomos sepultados bajo los escombros. Sobre uno de los escritorios hay una buena pila de libros, algunos de ellos abiertos y con varias hojas de anotaciones.

Se trata de las investigaciones de Toban Hioriq: Tras algunas horas revolviendo libros, estas son las conclusiones de mi investigación: El templo fue atacado por una hueste de no muertos, acompañada por un nigromante capaz de romper sus protecciones mágicas con un poderoso ritual. El manantiar subterráneo de aguas curativas quedó envenenado, ya sea de forma casual o intencionada, cuando se realizó el ritual.

Para volver a reactivar las protecciones mágicas del templo, y eliminar estas criaturas es preciso realizar un ritual particular, contenido en alguno de los libros de esta biblioteca. Al devolver el poder a estas protecciones, con toda seguridad las aguas volverán a recuperar sus capacidades curativas.

Para llevar a cabo el ritual es probable que se necesite algún objeto sagrado del culto a Ahuraz. Debe haber alguno en las criptas, junto a los cadáveres de los primeros sacerdotes del templo. Tal vez una Vara de sol.. Una prueba de **Investigación CD 12** en los archivos de la Sala de estudio permite averiguar la ubicación del libro Palabras de Yaradon sin necesidad de pasar horas rebuscando entre los escombros.

Será precisa una prueba de **Religión CD 11** o **Arcanos CD 14** para dar con el ritual correcto entre sus páginas. Aunque lo ideal es que lo realice un clérigo, como Toban Hioriq o posiblemente alguno de los aventureros, en caso de necesidad puede llevarse a cabo por cualquier persona de alineamiento no maligno, y que no tenga relación con la nigromancia. Así mismo, como ya adelantaba la investigación de Toban, es preciso algún objeto sagrado que permanezca libre de la corrupción nigromántica.

24.- CAPILLA PRIVADA

La esquina sureste de esta gran sala semicircular se encuentra derruida a causa de un derrumbe. El resto está ocupado por bancos de oración y un pequeño altar para las ceremonias internas del templo.

Un grupo de 1d3+1 murciélagos gigantes utilizan este lugar como guarida. Salen a cazar durante la noche, o a alimentarse de los restos de las víctimas del Devorador nocturno. Durante el resto del tiempo defenderán el lugar, aunque huirán frente a un enemigo decidido. Una prueba de **Percepción CD 13** permite encontrar un pequeño hueco bien disimulado bajo el altar. Dentro se guardan las llaves para acceder a las Catacumbas este (29) y Catacumbas oeste (30) en las Criptas.

LAS CRIPTAS

Cuando los aventureros entren en las Criptas, probablemente lo hagan buscando algún objeto sagrado enterrado junto a los restos de un antiguo sacerdote. Sin embargo, las fuerzas del mal se adelantaron a esta posibilidad cuando asaltaron el lugar dos siglos atrás.

Mientras el misterioso guerrero nigromante destruía las defensas mágicas del templo, un grupo de guerreros no muertos penetraba en el manantial subterráneo a través de una extensa red de cuevas. Ascendieron hasta las criptas sin oposición (más que la de algunas trampas) y se llevaron un poderoso objeto sagrado de una de las Tumbas de los primeros clérigos (26). Se trata de una Vara de sol, fabricada en un extraño metal brillante que no se ve afectado por la herrumbre y coronada por un trozo de cristal azul de forma irregular. Sus poderes permiten canalizar la energía solar en forma de curación una vez al día, con los mismos efectos que el conjuro de clérigo *Plegaria de curación* (p. 244). Además se puede hacer brillar su cristal superior a voluntad, con los mismos efectos que si estuviese bajo el truco *Luz* (p. 234). La vara se encuentra, oculta y bien custodiada por el Devorador nocturno, en el propio Manantial subterráneo (33).

25.- LA ESTATUA DEFORME

Cuando termináis de bajar las escaleras os encontráis frente a una horrenda estatua deforme. Su rostro está cincelado mostrando un cráneo descarnado, y grandes fragmentos de hueso afilado perforan su piel de piedra.

La Necroestatua, anteriormente un homenaje a alguno de los sacerdotes célebres que sirvieron en el templo, ha sido corrompida por las energías nigrománticas, transformándola en un malvado constructo vigía. Como tal, atacará en cuanto alguno de los aventureros ponga el pie en las Criptas.

26.- TUMBAS DE LOS PRIMEROS CLÉRIGOS

Alrededor de un salón semicircular están dispuestas las tumbas de los clérigos y sacerdotes fundadores del templo, cuyo nombre es de sobras conocido por cualquier fiel de Ahuraz. Una de las puertas está arrancada del marco, yaciendo sobre el suelo polvoriento. Alrededor del sarcófago hay cuatro montones de polvo con algunos fragmentos de hueso. Una prueba de **Religión CD 10** revela que son los restos de criaturas no muertas destruidas. El sarcófago de piedra del interior de la tumba profanada está tallado a partir de un enorme bloque de piedra. La losa superior está movida, con marcas de haber sido arrastrada hace mucho. En el interior está el cuerpo de un venerable clérigo, con las manos en actitud de portar un arma de hasta o una vara, ahora vacías. El resto de las tumbas está intacto, como si los saqueadores de la tumba supiesen exactamente lo que venían buscando.

27.- PASILLO DE LAS ESTATUAS

El largo pasillo se encuentra flaqueado por horrendas estatuas de piedra, tan grotescamente deformadas como la que había frente a las escaleras. En el centro hay un sello de metal empotrado en el suelo, de grandes dimensiones. Al fondo se ve un enorme cristal, tan luminoso como un fragmento del propio sol.

Una prueba de **Percepción CD 13** revela no menos de treinta montones de ceniza y hueso como los que había en las Tumbas de los primeros clérigos (26), restos de los no muertos que fueron destruidos mientras robaban la Vara de sol. Los aventureros que superen una prueba de Investigación CD 16 se darán cuenta de que todos los montones se encuentran a partir del sello del suelo, hacia el norte, y en la parte central del pasillo.

Una prueba de **Arcanos CD 12** identifica el sello del suelo como un antiguo símbolo solar, utilizado en magia y alquimia para representar una gran acumulación de energía. Funciona en conjunción con el Cristal luminoso (28) del fondo del pasillo, creando una trampa capaz de lanzar rayos de energía radiante. Estos rayos solo afectan a no muertos, infernales y criaturas de alineamiento maligno. En cuanto los aventureros se acerquen a las necroestatuas, estas comenzarán a moverse con lentitud. Sin embargo evitarán salir de los cubículos donde se encuentran, procurando alcanzar a los aventureros estirando sus miembros. Todos sus ataques contarán con desventaja. Dado que no los perseguirán por temor a ser destruidas por los rayos, los aventureros pueden optar por enfrentarse a las necroestatuas o evitarlas.

28.- CRISTAL LUMINOSO

El trozo de cristal sin tallar flota sobre el suelo. En su interior flota una ardiente llama, como un tentáculo de fuego solar que irradia un agradable calor.

Una prueba de Medicina CD 12 permite darse cuenta de que las heridas se curan a una mayor velocidad cerca del cristal. Todas las criaturas en un radio de diez pies del cristal recuperan 1d8+1 puntos de golpe por cada hora de descanso.

29.- CATACUMBAS OESTE

Unas grandes puertas dobles con el símbolo de Ahuraz bloquean el camino. Se pueden abrir con las llaves de la Capilla privada (24) o forzarlas mediante una prueba de **Destreza CD 18**.

Al abrir las puertas llegáis a un pasillo desierto, por el que nadie ha caminado en siglos. En las paredes hay murales de extraordinaria calidad, representando a Ahuraz impartiendo su sabiduría entre sus fieles. Al fondo, a la derecha, se ven unas puertas dobles. Una prueba de **Percepción CD 16** revela un estrecho carril que discurre paralelo al suelo en ambas paredes, a una altura de un pie. Si alguien pisa las baldosas de activación, repartidas de forma aleatoria por el pasillo, unas hojas dentadas aparecen y se deslizan a través de los carriles a toda velocidad. Identificar todas las baldosas requiere al menos un par de horas y una prueba de **Investigación CD 20**. Con un resultado inferior, el aventurero pensará (¡¡erróneamente!!) haber desactivado todas las baldosas. Pasar por el pasillo con la trampa activa expone al incauto a sufrir 1d3 ataques +5, que causan 8 (1d10+3) de daño cortante.

Tras las puertas al norte se abre un largo pasillo, flanqueado por nichos tallados con maestría en la roca. En su interior descansan hileras de sacerdotes, envueltos en mortajas de tela pintada con símbolos de protección. Una prueba de **Religión o Arcanos CD 11** permite deducir que estos símbolos han protegido los cuerpos de los muertos de las corruptoras energías nigrománticas.

30.- CATACUMBAS ESTE

Las puertas al oeste están abiertas, forzadas por los no muertos que acudieron a robar la Vara de sol. Tras las puertas de doble hoja se extiende un pasillo, con una puerta hacia el sur en su parte central y otra al norte, mas alejada. Unas lanzas surgen de las paredes, ensartando a numerosos esqueletos vestidos con viejas armaduras.

Estos esqueletos sucumbieron a las trampas, aunque una prueba de **Percepción CD 13** revela que 1d6 de ellos tan solo están inmovilizados, aguardando astutamente para atacar por sorpresa a cualquier aventurero que se ponga a tiro.

Las puertas al sur conducen a un pasillo similar al de las Catacumbas oeste (29), con los cadáveres igualmente protegidos contra las energías oscuras.

31.- SALA DE EMBALSAMADO

En esta sala, las mesas de operación y el instrumental quirúrgico no era utilizado para curar, sino para preservar los cuerpos de los sacerdotes difuntos y protegerlos de la magia nigromántica. La mayoría de ungentos y compuestos alquímicos utilizados por los embalsamadores están estropeados e inservibles. Las telas sagradas están podridas o devoradas por los insectos. Sin embargo, una prueba de **Percepción CD 16** permite encontrar un bote herméticamente cerrado, con un polvo dorado en su interior. Una prueba de **Arcanos CD 12** permite averiguar que la sustancia repele las energías nigrománticas. Las armas cubiertas por este polvo se consideran mágicas +1 durante una hora al enfrentarse a criaturas no muertas, pudiendo herir incluso a no muertos etéreos. Hay suficiente polvo como para encantar 1d4+2 armas.

32.- SALA DEL DERRUMBE

Las puertas de esta sala se encuentran sepultadas bajo un derrumbe, dejando tan solo una estrecha grieta horizontal como acceso. Una criatura mediana o superior deberá superar una prueba de **Destreza CD 12** al pasar por ella, o sufrir 4 (1d6+1) de daño cortante a causa de las aristas afiladas.

Un aventurero con herramientas de albañil o constructor puede realizar una prueba de **Destreza CD 12** para eliminar estas aristas, permitiendo el paso seguro a sus compañeros. Entráis en una enorme sala de suelo agrietado, en la que se abre un pozo grande y profundo sumido en las tinieblas.

El pozo posee una profundidad de 50 pies, a media distancia entre la Fuente (3) arriba y el Manantial subterráneo (33), justo debajo. El suelo es muy inestable, contando como difícil. En el cuarto adyacente a la sala principal hay cuatro esqueletos, los únicos que quedaron en pie tras robar la Vara de sol. En cuanto oigan a los aventureros, entrarán en tromba para atacarles. Un poco más adelante hay un tramo de escaleras descendentes que desembocan en la Guarida.

LA GUARIDA

Este es el lugar de reposo del Devorador nocturno durante las horas diurnas. En cuanto se pone el sol, los oscuros fluidos de la fuente se abren y permiten salir a la criatura hacia otra noche de caza y muerte.

33.- MANANTIAL SUBTERRANEO

El centro de la sala, en parte una cueva de origen natural, está ocupado por un estanque de aguas oscuras y malsanas. En su centro parece arremolinarse una especie de esfera de aspecto aceitoso. Siguiendo una corriente de agua, la cueva continúa hacia el este.

La corrupción de la energía nigromántica ha mancillado el manantial, quedando atada al mismo hasta que las defensas mágicas del templo sean repuestas. Si el de día, el Devorador nocturno se encuentra sumergido en las aguas, invisible excepto para aquellos que superen una prueba de **Percepción CD 18**. En cuanto los aventureros se dispersen un poco, aprovechará para salir del estanque y atacar por sorpresa al más amenazador, tratando de dejarlo fuera de combate con rapidez. Si es de noche y está de caza, el Devorador regresará al templo en cuanto los aventureros comiencen el ritual de purificación, con la intención de detenerlos.

34.- SALA DEL VIGILANTE

Una pequeña estancia se abre hacia el norte. Las paredes de piedra son muy antiguas, talladas en la roca viva por manos expertas. El mobiliario se limita a un escritorio y una estantería, con libros y otros objetos.

Sobre el suelo yace el antiguo cadáver de un sacerdote, asesinado mucho tiempo atrás de un tajo en la espalda. Esta era la sala donde el guardian del manantial velaba por las aguas curativas. Ser elegido para este puesto se consideraba un gran honor, aunque significó una muerte ignominiosa para el último guardian.

Una prueba de **Percepción CD 14** permite ver un objeto largo y fino envuelto en un trozo de tela raída, la Vara de sol. Está tirada en un rincón, completamente cubierta de suciedad y telarañas. Un registro de la estantería revela un antiguo libro de mapas que describe algunas de las cuevas de la vasta red que se extiende más allá de la Caverna (35). En ella se describe una fortaleza enana y se detallan un buen número de riquezas y tesoros.

Además hay tres viales intactos llenos de agua y tapados con cera. En el líquido transparente y azulado brillan pequeñas esporas. Una prueba de **Naturaleza CD 13** revela que se trata de esporas de diferentes hongos, algunos con leves propiedades curativas y antisépticas, mezcladas con diminutas lascas de mineral. Pertenecen al manantial antes de ser contaminado, conservando todavía todos sus poderes sanadores. Si se administra una de ellas a un enfermo o herido este recuperará completamente la salud tras un descanso prolongado. Esta capacidad solo funciona dentro de los límites del templo, en otro lugar tan solo sería agua corriente. Con una prueba de **Arcanos o Religión CD 14** se deduce que, de alguna manera, las defensas mágicas del templo antes de ser profanado potenciaban las leves propiedades curativas de los elementos en suspensión dentro del agua, hasta límites casi milagrosos.

35.- LA CAVERNA

La enorme caverna se abre ante vuestros ojos, con una altura hasta el techo de al menos 60 pies. Una corriente de agua cristalina discurre de este a oeste, atravesando lo que parece un pequeño bosque de sestas gigantes. Una suave luz inunda el lugar, procedente de diminutos fragmentos de cristal engastados en las rocas de las paredes. En el barro a ambos lados del arroyo hay impresas las antiguas huellas de los guerreros esqueleto que penetraron en el templo para ocultar la Vara de sol, preservadas en la quietud de la cueva.

Esta caverna constituye una entrada al mundo bajo la superficie que puede ser utilizada por los aventureros. Desemboca en una laberíntica red de túneles donde abundan antiguas fortalezas y minas inexploradas, plagadas de monstruos y tesoros.

CONTINUANDO LA AVENTURA

Una vez que la Vara de sol esté en poder de los jugadores, estarán en condiciones de ejecutar el ritual para devolver la santidad al templo. Este ritual lleva unos diez minutos, durante los cuales el oficiante debe recitar en voz alta una serie de oraciones. Una vez terminado tiene que superar una prueba de Religión CD 14, o comenzar de nuevo el proceso. Cuando termine, la magia defensiva del templo retornará como una ola, barriendo a cuanto no muerto quede dentro del recinto.

Una vez purificado el templo, los aventureros podrán utilizar sus aguas de nuevo curativas para eliminar la enfermedad que se extiende por la región. Es probable que, en poco tiempo, nuevos sacerdotes acudan a reconstruir el templo y devolverle parte de su gloria.

Sin embargo, hay flecos que han quedado sin ser bien atados.

- Un acceso directo al mundo bajo la superficie permite comenzar nuevas y lucrativas exploraciones, aunque sin duda estarán llenas de peligros.

- Por otro lado, el misterioso guerrero nigromante que profanó el templo siglos atrás no se va a quedar de brazos cruzados mientras un grupo de aventureros advenedizos deshacen sus obras... pero su venganza quedará para otras aventuras.

NUEVOS MONSTRUOS

PROFANADO

No muerto mediano, legal maligno..

Los cadáveres de los antiguos monjes y médicos del templo han sido corrompidos por las energías nigrománticas de la Dimensión Oscura. Se han transformado en criaturas esqueléticas, capaces de lanzar rayos necróticos que vacían la vida de sus víctimas y sanan a sus aliados no muertos.

Clase de armadura 11

Puntos de Golpe 11 (2d8+2)

Velocidad 30 pies.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 10 (+0) | 12 (+1) | 13 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 6 (-2) |

- **Vulnerabilidad al daño:** Contundente.
- **Inmunidades daño:** Veneno.
- **Inmunidades a estados:** Agotamiento, envenenado.
- **Sentidos:** Percepción pasiva 10, Visión en la oscuridad 60 pies
- **Idiomas:** Entiende y habla los idiomas que conocía cuando estaba vivo.
- **Desafío** 1/4 (50 XP)

ACCIONES

Garra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) puntos de daño cortante.

Rayo necrótico: Rayo necrótico.



NECROESTATUA

Constructo grande, legal maligno.

Estas estatuas fueron en su día homenajes a santos y clérigos celebres del culto a Ahuraz, bendecidas con parte de su poder. Ahora se encuentran pervertidas por las energías nigrománticas de la Dimensión Oscura, mutadas de formas horribles con afilados huesos de piedra y miembros monstruosos.

Clase de armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe 17 (2d10+2)

Velocidad 25 pies.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 16 (+3) | 9 (-1) | 12 (+1) | 5 (-3) | 10 (+0) | 1 (-5) |

- **Resistencia al daño:** Cortante y perforante
- **Inmunidades daño:** Veneno y psíquico.
- **Inmunidades a estados:** Cegado, hechizado, ensordecido, asustado, paralizado, petrificado, envenenado.
- **Sentidos:** Vista ciega 60 pies, ciego más allá.
- **Tiradas de salvación:** Fuerza +4
- **Idiomas:** Ninguno.
- **Desafío** 1/2 (200 XP)

ACCIONES

Multiataque: La necroestatua realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10+3) puntos de daño contundente.

ARBOL DE MUERTE

No muerto grande, Neutral maligno.

Sus retorcidos troncos se han alimentado de energía nigromántica durante décadas, produciendo horribles mutaciones en forma de afloramientos de hueso afilado y rezumando savia hedionda. En combate utiliza sus poderosas y afiladas ramas para azotar sin piedad a las criaturas a su alrededor, sin distinguir entre aliados y enemigos. A través de ciertos ritos, pueden ser utilizados como portales para traer hordas de esqueletos y otras criaturas no muertas desde la Dimensión Oscura.

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 19 (3d10+6)

Velocidad Inmovil.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 14 (+2) | 9 (-1) | 15 (+2) | 5 (-3) | 11 (+0) | 5 (-3) |

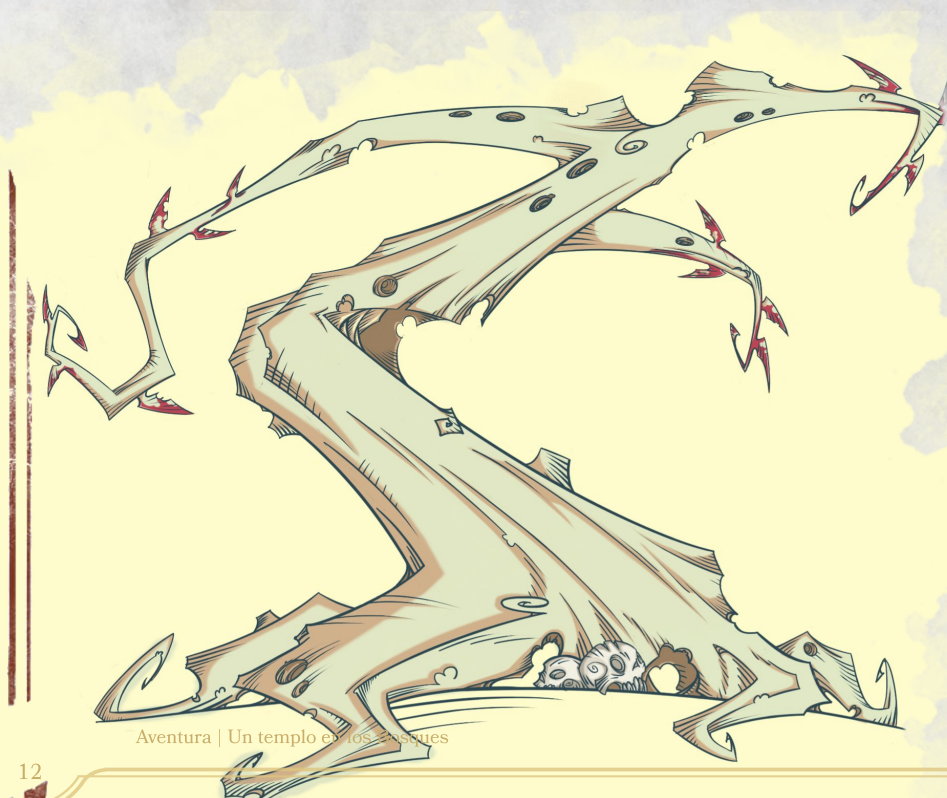
- **Resistencia al daño:** Contundente
- **Vulnerabilidad al daño:** Fuego.
- **Inmunidades daño:** Agotamiento y Veneno.
- **Inmunidades a estados:** Cegado, Ensondecido, Envenenado y Tumbado.
- **Sentidos:** Vista ciega 30 pies, ciego más allá.
- **Idiomas:** Ninguno.
- **Desafío** 1/2 (100 XP)

RASGOS

- **Inmovil:** Un árbol de muerte no puede desplazarse o ser desplazado de ninguna forma, y falla automáticamente las tiradas de salvación de Destreza.
- **Escupir no muertos** (recarga 6): Como acción adicional puede regurgitar a un esqueleto o un zombi a través del tronco, convocándolo desde alguna oscura dimensión de muerte.

ACCIONES

Azotar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, todos las criaturas dentro del alcance. Impacto: 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.



DEVORADOR NOCTURNO

No muerto grande, caótico maligno.

Son grandes y desgarrados murciélagos saturados de las energías de la Dimensión Oscura, feroces depredadores nocturnos creados para servir a un antiguo cónclave de nigromantes. Resultaron ser demasiado voraces y peligrosos como para ser mantenidos bajo control, detalle que sus creadores aprendieron demasiado tarde. Se mueven con velocidad tanto en tierra como en vuelo, pudiendo planear con cierto sigilo a pesar de su tamaño. Sus fauces están plagadas de colmillos afilados y sus alas terminan en garras del tamaño de cimitarras. Aunque pueden transportar a sus presas, prefieren devorarlas enteras allí donde las cazan. Pueden emplear su aullido para aturdir a sus adversarios, o destrozarlos con descargas de ultrasonido que convierten los huesos en polvo y los órganos internos en pulpa. A veces van acompañados por bandadas de murciélagos o murciélagos gigantes, que se alimentan de las sobras de sus presas.

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 45 (6d10+12)

Velocidad 30 pies, 60 pies volando.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 5 (-3) | 11 (+0) | 2 (-4) |

- **Vulnerabilidad al daño:** Radiante.
- **Inmunidades daño:** Veneno.
- **Inmunidades a estados:** Envenenado.
- **Habilidades:** Percepción +2, Sigilo +4
- **Sentidos:** Sentidos: Vista ciega 90 pies, percepción pasiva 12.
- **Idiomas:** Entiende el común, pero no puede hablar.
- **Desafío** 2 (450 XP)

RASGOS

Picado: Si vuela al menos 30 pies hacia su objetivo e impacta con un ataque de garras, el objetivo debe superar una prueba de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el Devorador nocturno puede hacer un ataque de mordisco. Acciones

ACCIONES

Garras. Ataque de armas cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10+2) puntos de daño cortante.

Mordisco. Ataque de armas cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10+2) puntos de daño perforante.

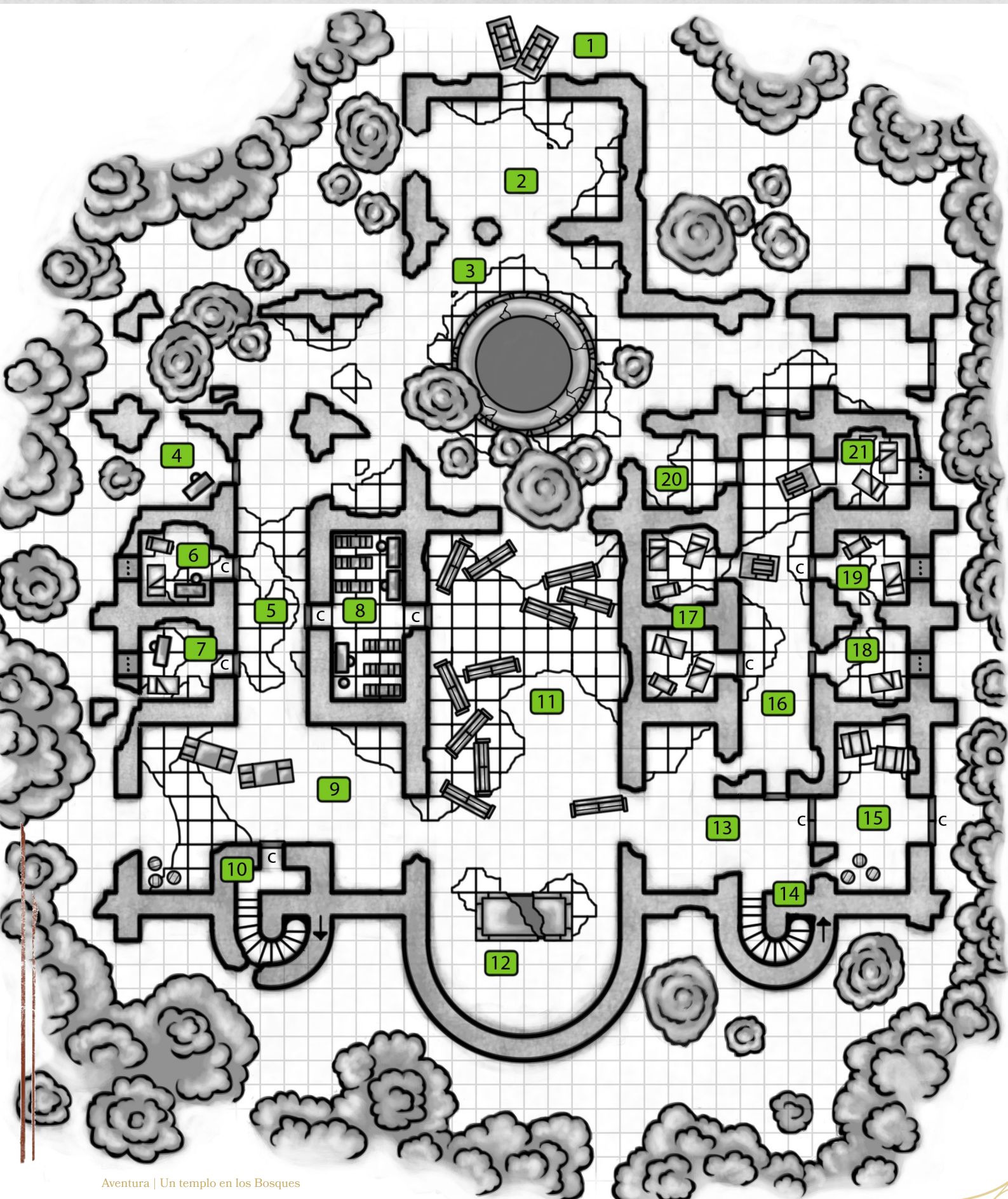
Aullido (recarga 5-6). El Devorador nocturno puede elegir uno de los siguientes ataques de arma de aliento:

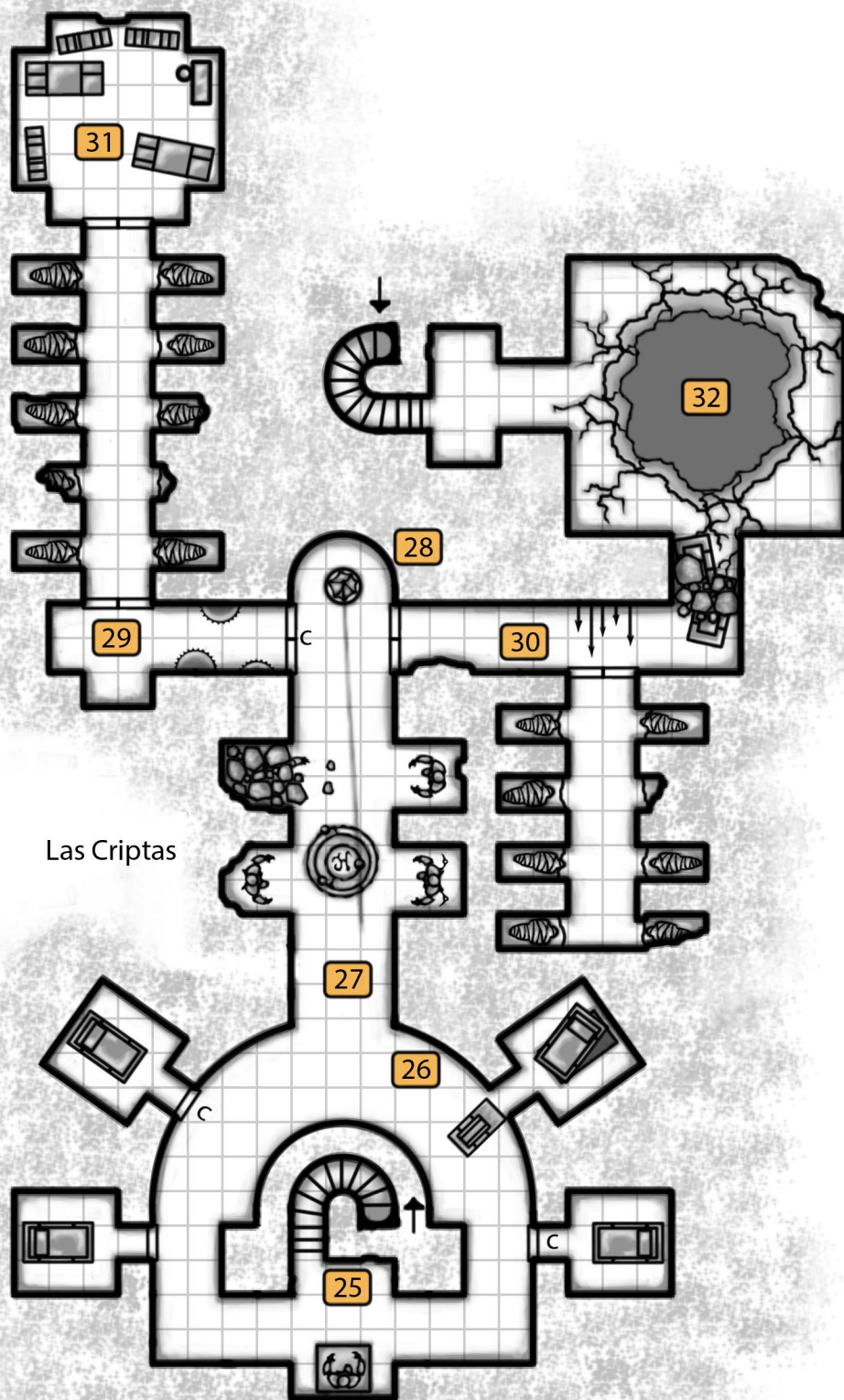
- **Chorro ultrasónico:** Exhala una línea de sonido concentrado de alta frecuencia de 60 pies de largo y 5 pies de ancho, que destroza a sus víctimas desde dentro causando 9 (2d8) de daño de trueno. Una tirada de salvación de Destreza CD 12 reduce el daño a la mitad.
- **Chirrido agudo:** Emite un cono de agudos chirridos de 30 pies. Toda criatura queda Aturdida y Ensordecida hasta superar una tirada de salvación de Constitución CD 12.



MAPAS DE LA AVENTURA

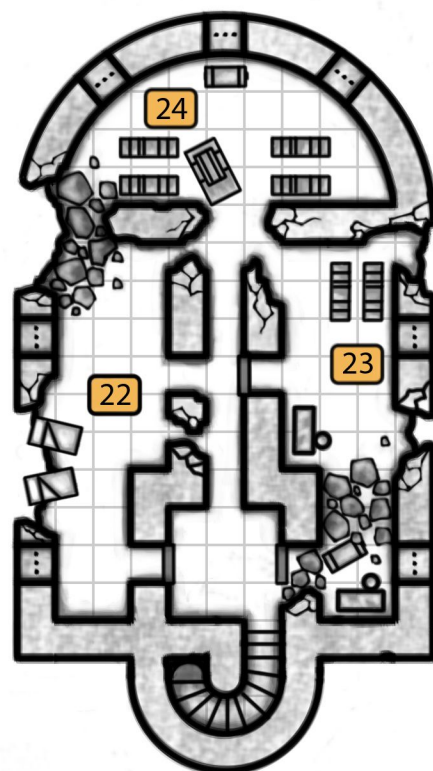
EL TEMPLO EN EL BOSQUE



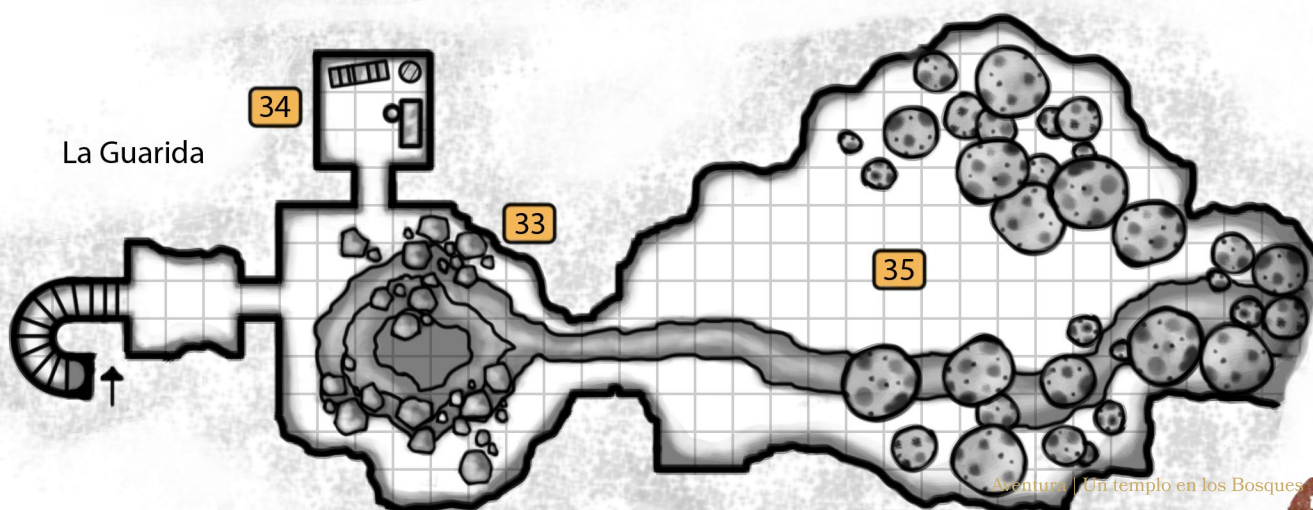


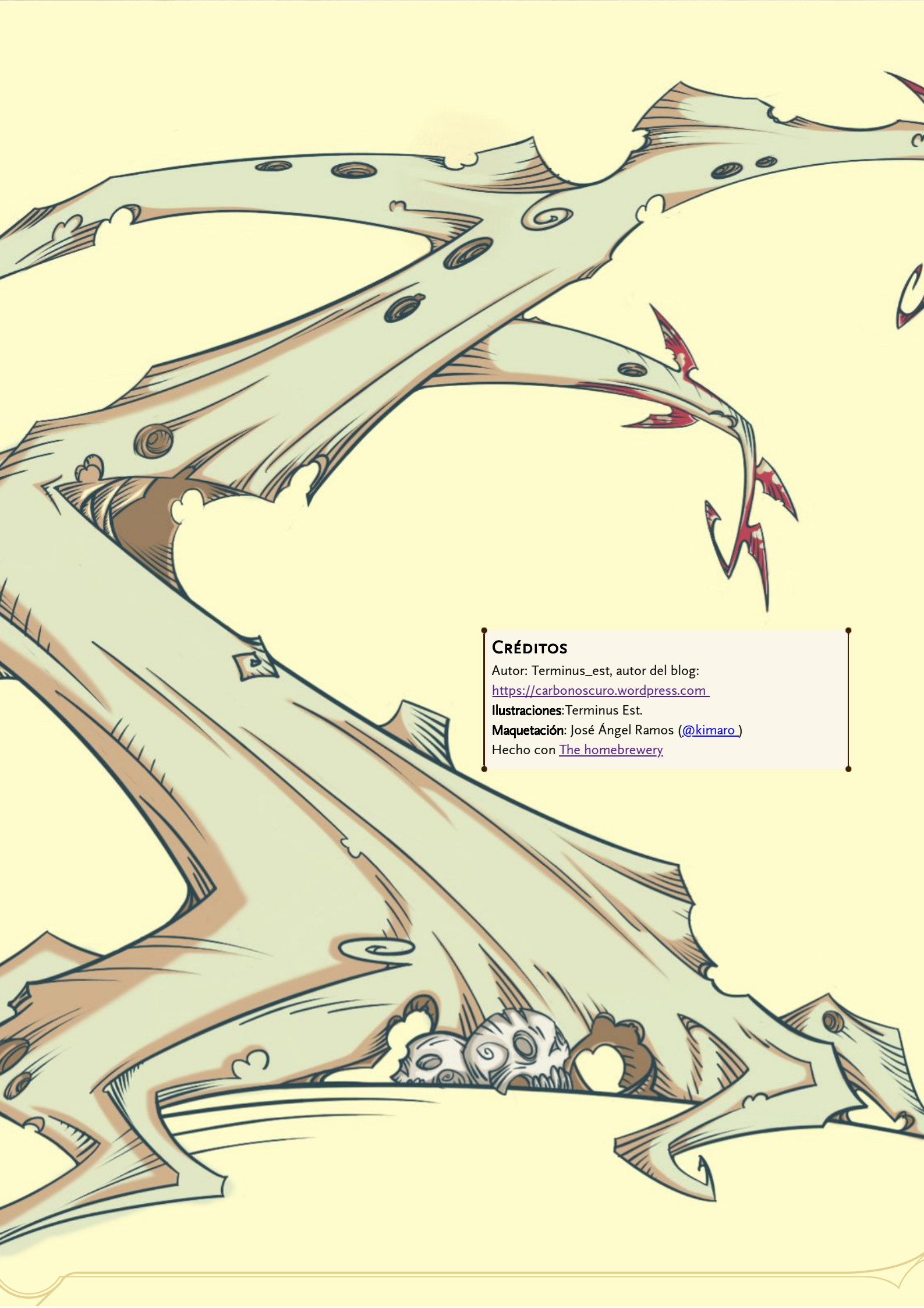
Las Criptas

Pisos superiores



La Guarida





CRÉDITOS

Autor: Terminus_est, autor del blog:

<https://carbonoscuro.wordpress.com>

Ilustraciones: Terminus Est.

Maquetación: José Ángel Ramos (@kimaro)

Hecho con [The homebrewery](#).