

¡CUANDO LA ENCUENTRES, LA NECESITARAS!

POR ANN DUPUIS

Ilustraciones de Charles Dougherty

Ann ha convertido su amor hacia los juegos de rol en una carrera a tiempo completo como escritora independiente. Sus logros hasta el momento incluyen el suplemento GURPS™ Old West para Steve Jackson Games y PC4 Night Howlers para TSR, Inc. (¿Alguien quiere ser un hombre lobo?) Toma prestadas buena parte de sus ideas para las aventuras de su esposo, Paul, que es también el probador número uno de sus juegos. Esta es la segunda aparición de Ann en DUNGEON™ Adventures.

«La fuente de la salud» está dedicada a la memoria de John W. Brown II (alias Rambling, el héroe halfling con una actitud), que nunca tuvo ocasión de probar éste.

«La fuente de la salud» es una aventura del juego D&D™ (pero es fácilmente convertible para el AD & D™) para personajes jugadores de nivel 4-6 (unos 5 niveles en total). Puede tener lugar en cualquier área remota donde la curación clerical sea escasa debido al aislamiento, la reciente muerte o indisposición del clérigo local, u otras razones. Un área escasamente asentada de los principados de Glantri, detallada en *Los principados de Glantri*, sería ideal debido a que las leyes locales prohíben la magia clerical. El grupo debería incluir al menos un ladrón y dos guerreros. Los PJs deberían ser legales (o al menos de buen corazón), ya que la motivación principal de la aventura es salvar la vida de un habitante de una aldea que se está muriendo. Algunos de los monstruos encon-

trados en esta aventura están tomados de la *Enciclopedia de reglas* del D&D. Las estadísticas e información importante para cada monstruo se reimprimen aquí, de modo que sólo necesitas el *Libro de reglas* de la nueva caja de D&D («Caja negra») para esta aventura.

Las fichas para estos monstruos se hallan disponibles en la aventura *La torre hechizada*. Al principio del juego, el Dungeon Master debería anotar el nombre, categoría de armadura y total de puntos de golpe de cada PJ para ayudarle a mantener el control de sus heridas.

Para el DUNGEON MASTER™

Esta aventura tiene lugar en las ruinas de un templo construido alrededor de un manantial mágico de aguas curativas. Dedicado a

La F U E N T E de la S A L U D

la Inmortal Ariana (una entidad poco conocida de la Inmortal Alfacia), el templo fue un hospicio dirigido por la orden clerical de la Fuente de Oro. Durante doscientos años, la gente del lugar acudió al templo para beneficiarse de los poderes curadores de la fuente mágica. Una simple taza del agua podía sanar heridas, curar enfermedades, devolver la vista a los ciegos y restablecer a los lisiados. Incluso se decía que el agua podía devolver los muertos a la vida... si el receptor lo merecía.

Hace más de un siglo, un señor de la guerra exigió que la orden de la Fuente de Oro reservara sus aguas curadoras para su ejército. (Si situas esta aventura en los principados de Giantri, esto ocurrió en 861 AC, cuando todos los clérigos fueron expulsados de Giantri.) El Aguador Supremo, cabeza de la orden clerical, rechazó la orden del señor de la guerra. El Don de Ariana no podía convertirse en un instrumento para las sangrientas guerras.

Enfurecido, el señor de la guerra intentó reclamar el manantial para sí y envió a un monstruo hechizado —un golem de piedra con la forma de un minotauro— para destruir el templo y a todos sus ocupantes. Los sacerdotes murieron cuando la criatura derrumbó el templo sobre ellos, pero el Aguador Supremo lanzó con su último aliento una maldición sobre las aguas curadoras: Hasta que el señor de la guerra no dejara de ansiar la Fuente de Oro para sus malvados propósitos, las aguas serían venenosas para todo el mundo.

La muerte del señor de la guerra retiró la maldición hace ya décadas.

Desgraciadamente, el regreso de las aguas curativas permaneció sin descubrir. Las pocas personas que visitaban las ruinas del templo encontraban peligros que no podían superar. Desde la destrucción del templo, varias formas de vida han convertido las ruinas en su hogar. Y el monstruo todavía permanece allí, cumpliendo con sus órdenes de destruir toda vida inteligente dentro de los muros del Templo de Ariana.

Monstruos, ruinas y escombros

Antes de empezar a jugar esta aventura, abre cuidadosamente las grapas de las páginas centrales de la revista, retira el gran mapa a color, y vuelve a cerrar las grapas. Coloca el mapa plano y cúbrelo con trozos de papel cortados con la forma de cada estancia. Cuando los PJs miren o entren en cada estancia, retira el correspondiente trozo de papel. De esta forma, los jugadores no podrán ver áreas del mapa del templo antes de que sus PJs las exploren. Si un PJ escala un muro o un árbol cercano para echar una mirada, retira todos los papeles excepto los que cubren el sanctasanctórum interior (área 22, que se halla oculta bajo un techo). Cuando los PJs ya no puedan seguir viendo

el templo desde arriba, vuelve a colocar los papeles sobre aquellas áreas que el grupo aún no haya visitado.

Las ruinas: Las paredes del templo están hechas de bloques de piedra cortados y unidos con mortero. Las paredes exteriores tenían originalmente 60 centímetros de grueso. Las paredes interiores están hechas con piedras más pequeñas y tienen aproximadamente 30 centímetros de grosor. Antes de la destrucción del templo, estas paredes se alzaban hasta unos 6 metros. Ahora se alzan sólo entre 3 y 4, con restos de piedras desmoronados en sus bases.

El segundo piso del templo fue demolido por el golem de piedra del señor de la guerra. El suelo de madera y las vigas de apoyo, así como el tejado de tablones de madera y bálago que en su tiempo cubrió el templo, bloquean ahora los pasillos con maderas caídas y cubren el suelo con una sábana de podridos restos. La entrada principal y el santuario (áreas 1 y 2) no tenían segundo piso; estaban abiertas hasta el tejado.

Si deseas expandir la aventura, partes del segundo piso pueden estar todavía intactas. Por supuesto, explorar esas áreas debe ser peligroso. Muchas trampas, pozos y hambrientos carroñeros acechan en las sombras.

Escalar las paredes: Los héroes pueden intentar escalar las paredes del templo. Debes desalentar esto, puesto que si lo hacen los PJs pueden concebiblemente evitar la mayoría de los peligros y obstáculos de la aventura. Diles que las paredes parecen inestables y peligrosas de escalar. Si un PJ lo intenta de todos modos, menciona que los escombros acumulados en la base de la pared se mueven peligrosamente cuando son pisados. Si el PJ continúa, haz que una piedra ceda repentinamente bajo su mano cuando se esté izando. Si ninguna de estas advertencias desanima al PJ, tira el dado porcentual. Si el escalador es un ladrón, compara el resultado de la tirada de dado con la habilidad de escalar paredes del PJ. Los aventureros no ladrones tienen un 50 por ciento de probabilidades de escalar hasta arriba de la pared sin caer. Si la tirada es superior a la habilidad de ladrón (50 por ciento para aventureros no ladrones), el PJ cae, sufriendo 1-3 pg de daño.

Si un PJ escala una pared o un árbol cercano para conseguir una vista general de las ruinas, deja que el jugador eche una ojeada al mapa. (Cubre el área 22, que se halla oculta bajo un techo de pizarra; ver más abajo.) Responde a tres de las preguntas de los jugadores acerca de lo que ve el PJ antes de que la pared o rama sobre la que se halla ceda repentinamente. Si el PJ es un ladrón o un halfling, la caída inflige 1 pg de daño. De otro modo, el PJ sufre 2 pg de daño por la caída. Superar un control de destreza en 1d20 reduce el daño en 1 pg.

Los aventureros encima de una pared se encontrarán o bien con que la pared se desmorona o con un monstruo errante cada turno que permanezcan allí. Tira 1d4 y consulta la siguiente tabla para determinar el peligro encontrado.

1. Pared desmoronante. Los PJs sobre la pared que se desmorona sufren 1-3 pg de daño cada uno. El derrumbe crea una brecha de 3 metros de ancho en la pared, llena hasta una altura de 1 metro con restos de piedras. (Si los PJs se hallan en la pared del sanctasanctórum interior, ignora el resultado y tira de nuevo. Ver «Sanctasanctórum interior».) Los PJs pueden trepar por los escombros, pero es peligroso. Ver «Escombros», más abajo.

2. Piedras tambaleantes. Un PJ de pie sobre la pared debe superar un control de Destreza en 1d20 o caer, recibiendo 1-2 pg de daño. Elige el miembro del grupo afectado (tira al azar si lo deseas) y la dirección de la caída.

3. Mosca robadora. Una mosca robadora ataca al grupo. Ver «Monstruos errantes».

4. Stírges. 1-4 stírges atacan al grupo. Ver «Monstruos errantes».

Escombros: Muchas áreas dentro del templo están llenas de montones de escombros de las derrumbadas paredes y el suelo del segundo piso del templo (ver mapa). Estos escombros suelen tener entre 1 y 1,5 metros de alto, y es muy peligroso escalarlos o andar sobre ellos. Tira 1d6 para cada PJ que lo intente. Con una tirada de 1, los escombros se deslizan y atrapan una pierna del PJ, causando 1 pg de daño y requiriendo un turno para liberarlo. Puedes aplicar otros resultados (el deslizamiento causa que el PJ caiga, o hace que lluevan más maderos o piedras de arriba, etcétera) para variar las consecuencias de moverse entre los escombros. Estos resultados no deben causar más de un pg de daño o retrasar al grupo más de un turno, o ambas cosas.

Dos montones de escombros son especialmente peligrosos (esquina sudeste del área 2 y centro de la pared norte). Cualquier miembro del grupo que escale uno de estos montones hace que las piedras aplastadas se deslicen automáticamente, provocando que algunos maderos precariamente equilibrados se derrumben. Aunque el grupo se limite a caminar junto a los escombros, todo el montón empieza a deslizarse con una tirada de 1 en 1d6. Cada PJ dentro de un radio de 6 metros de los escombros cuando éstos se deslicen debe superar un control de Destreza en 1d20 o recibir 2 pg de daño. Los aventureros golpeados por los escombros deslizados y caídos quedan atrapados; se necesita un turno para sacarlos. Considérate libre de hacer que otros montones de escombros sean igual de peligrosos.

Puertas: La mayoría de las puertas del templo eran de madera y ahora yacen aplastadas en el suelo o cuelgan podridas de sus goznes. Los PJs no tienen ningún problema en cruzarlas o pasar por encima de ellas. Unas pocas puertas eran de piedra y todavía permanecen más o menos intactas, incluidas las puertas principales del área 1, las dos puertas de piedra ocultas que conducen a las áreas 8 y 19, y las grandes puertas de mármol blanco que conducen al área 22.

El sanctasanctórum interior: Esta estructura rectangular (área 22) era el templo original. La orden construyó el resto del edificio a su alrededor cuando fundaron el hospital. Las paredes del sanctasanctórum interior tienen 1 metro de grueso, 6 metros de alto, y están hechos de mármol negro finamente pulido. El área tiene un tejado plano de pizarra, completamente distinto del techo de madera del segundo piso (ahora derrumbado) que cubría el resto del templo. El golem de piedra minotauro fue incapaz de dañar estas paredes, aunque sí hizo pedazos las paredes de piedra unida con mortero que en su tiempo se extendían hacia arriba desde la parte superior de las paredes del sanctasanctórum interior hasta el tejado de madera. Los dentados restos de estas paredes de piedra superiores se yerguen todavía hasta medio metro o un metro por encima del techo de pizarra.

Fuentes de luz: La mayor parte del templo está abierto al cielo, de modo que los PJs no necesitarán ninguna luz a menos que exploren de noche. Este no será el caso si expandes la aventura para incluir un segundo piso parcialmente en ruinas. Los rincones de las estancias y muchas áreas bajo los maderos derrumbados permanecen en sombras. Los aventureros no pueden ver en estas áreas a menos que proyecten una linterna o antorcha hacia las sombras. Permanecer de pie bajo una luz normal anula la infravisión cuando se intenta escrutar en la oscuridad. Cualquier monstruo oculto en las som-

bras gana la sorpresa en una tirada de 1-2 en 1d6.

Clima: Para mayor simplicidad, puedes decidir que se trata de un hermoso día soleado sin ninguna amenaza de lluvia o viento. Pero pueden ocurrir algunas cosas interesantes con el clima. Fuertes ráfagas de viento pueden causar que hojas secas y otros restos se agiten repentinamente y se alcen en un pequeño demonio del polvo, sobresaltando a los PJs. («De pronto oís un crujido y veis por las comisuras de vuestros ojos algo que se mueve. Oh, no importa, es sólo el viento agitando algunas hojas.») En las estaciones frías, el hielo o la nieve pueden añadirse a los peligros de las ruinas (incrementando las probabilidades de que los PJs pierdan pie o las paredes se derrumben). La lluvia puede hacer también que las paredes sean resbaladizas, y engañar a los héroes con espejismos en los lugares lodosos. Incluso una ligera llovizna puede hacer que los PJs se sientan miserables, empapando todo su equipo y haciendo que las antorchas resulten difíciles de encender. E, incluso en un día brillante, el sol puede desaparecer detrás de una nube en un gesto ominoso.

Monstruos errantes: Tira 1d6 cada dos turnos. Una tirada de uno significa que los PJs se encuentran con un monstruo errante al inicio del turno siguiente. Si los PJs están seriamente heridos (con sólo uno o dos pg cada uno) no debes introducir ningún encuentro con monstruos errantes, aunque puedes seguir tirando los dados para mantener intranquilos a los jugadores.

Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla para determinar qué monstruos encuentran los PJs. Ninguno de estos monstruos errantes lleva tesoro consigo.

1. **Escarabajo tigre gigante (1):** CA 3; DG 3 + 1; pg 10; MV 150 (50); #AT 1 mordedura; GACO 16; Dñ 2d6; Salvación como F2; ML 9; INT 0; AL N; PE 50; Libro de reglas o ER. Su comida favorita son las moscas robadoras.

2. **Ratas gigantes (2-8):** CA 7; DG 1/2; pg 3 cada; MV 120 (40); nad 60 (20); #AT 1 mordedura; GACO 19; Dñ 1d3 + enfermedad; Salvación como Hombre normal; ML 8; INT 2; AL N; PE 5; Libro de reglas o ER.

3. **Cieplés gigantes (2-8):** CA 9; DG 1/2; pg 2 cada; MV 60 (20); #AT 1 mordedura; GACO 19; Dñ veneno; Salvación como Hombre normal; ML 7; INT 0; AL N; PE 6; Libro de reglas o ER.

4. **Stirges (1-4):** CA 7; DG 1*; pg 7, 5, 4, 3; MV 30 (10), vol 180 (60); #AT 1 pico; GACO 18; Dñ 1d3 + 1d3 por round (chupar sangre); Salvación como F2; ML 9; INT 1; AL N; PE 13; Libro de reglas o ER.

5. **Murciélagos (10-40):** CA 6; DG 1/4*; pg 1 cada; MV 9 (3), vol 120 (40); #AT confusión; GACO no; Dñ no; Salvación

como Hombre normal; ML 6; INT 2; AL N; PE 5; Libro de reglas o ER.

Los PJs han molestado a estos murciélagos normales en sus perchas entre los maderos caídos. Los murciélagos aletean erráticamente de un lado para otro, sin causar ningún daño pero produciendo mucha confusión. Los PJs sufren una penalización de —2 a sus tiradas de ataque y salvación, y no pueden lanzar conjuros mientras los murciélagos revolotean a su alrededor. Tira para la moral de los murciélagos cada round. Todos se alejan volando cuando falla un control de moral.

6. **Moscas robadoras:** CA 6; DG 2; pg 10, 9, 8, 4; MV 90 (30); #AT 1 mordedura; GACO 18; Dñ 1d8; Salvación como F1; ML 8; INT 0; AL N; PE 20; ER.

Una mosca robadora es una mosca gigante de un metro de largo con franjas negras y amarillas. Desde una cierta distancia, una mosca robadora tiene el aspecto de una abeja gigante. La mosca robadora es una cazadora paciente, que se oculta a menudo en las sombras para sorprender a sus presas (1-4 en 1d6). Una mosca voladora puede saltar hasta diez metros y atacar con su mordedura.

Pueden usarse las estadísticas de GACO anotadas arriba en vez de la Tabla de Golpes de monstruos del *Libro de reglas* del juego D&D. GACO significa «golpear armadura categoría 0», y es simplemente el número que el monstruo necesita tirar para golpear con éxito una armadura de categoría 0. Para usar el GACO, restas la tirada de ataque modificada (el número que tiraste en 1d20, más cualquier bonificación) del GACO, y el resultado es la categoría de armadura que golpea con éxito el monstruo. Por ejemplo, el minotauro de piedra en el área 2 tiene un GACO de 13. Su arma es un *hacha de batalla +1*. El DM tira 1d20 para ataque, añade 1 (por la bonificación del arma) y la resta del GACO de esta manera: 13 — (17 + 1) = —5. Esto es suficiente para golpear con éxito una Categoría de Armadura —5, y ciertamente golpeará la de un PJ de nivel 1.

Si el GACO implica demasiados cálculos para tu gusto, utiliza en vez la Tabla de Golpes de monstruos.

Pendientes de gárgola: Estos símbolos sagrados de la orden de la Fuente de Oro están moldeados y grabados con la forma de una horrible criatura alada. Estos pendientes de oro valen 100 mo cada uno, pero su auténtica función es proteger a sus portadores de la gárgola que guarda la Fuente de la Salud. La gárgola ignora a todo el que lleve uno de esos pendientes a plena vista (no cubierto por ropa o armadura). Hay tres pendientes de gárgola ocultos en las ruinas del templo, uno en cada una de las áreas 5, 14 y 20.



Para los personajes jugadores

Lee lo siguiente a los personajes jugadores y empieza la aventura en la entrada del templo. Si lo deseas, puedes desarrollar los acontecimientos que conduzcan a la llegada de los aventureros a las ruinas, incluida su estancia en la aldea y su viaje por los páramos hasta el Templo de Ariana.

Tu grupo es completamente nuevo en el tema de la aventura. Hasta ahora no habéis visitado muchas tierras distantes, ni rescatado muchas princesas, ni luchado contra demasiadas terribles bestias mágicas, ni cumplido con ninguna de los centenares de osadas hazañas con las que soñabais cuando os pusisteis en marcha en busca de aventuras.

De hecho, vuestra última «aventura» apenas merece ese nombre. Un mercader contrató a tu grupo para entregar un importante paquete a un herrero que vive en una distante aldea. Los informes de bandidos en el área había hecho que se preocupara de que el paquete no pudiera llegar sin el concurso de un fuerte grupo de experimentados aventureros que lo transportara y lo protegiera. Pero recorristeis todo el camino—cruzando un bosque que supuestamente hormigueaba con feroces bestias y crueles bandidos fuera de la ley—sin encontrar nada más peligroso que un zorro.

Cuando llegasteis a La Oquedad del Bosque, Hugh Grossman, el herrero, se sintió aliviado al veros. El paquete que llevabais contenía una poción de *curación* para su hija, que había sufrido graves heridas en una escaramuza con los orcos que habían lanzado una incursión contra la aldea hacía una semana. El sacerdote de la aldea resultó muerto en la lucha, y las heridas de Alise Grossman no habían respondido al tratamiento normal. Hugh esperaba que la poción la curara.

Pero falló. El orco que había atacado a Alise tenía al parecer una hoja envenenada, y el veneno interfería con todos los intentos de curar a la joven. Hundiendo su preocupado rostro entre las manos, Hugh os dijo que ya sólo una posibilidad para su hija. Un templo en ruinas, a medio día de camino de La Oquedad del Bosque, había albergado en su tiempo una orden de clérigos curadores. Existían relatos de una fuente de oro de aguas milagrosas que podían curarlo todo... incluso la propia muerte.

Si las historias eran ciertas, y alguien podía traer las aguas curadoras a su hija, Alise sería salvada.

Pero había peligros, siguió hablando Hugh. La gente se mantenía alejada de las ruinas, temerosa de las sombrías criaturas y las terribles bestias que los visitantes habían entrevisto. Cuatro valientes concludanos se habían aventurado a las ruinas hacía tres días, temerosos de que la poción de *curación* no llegara a tiempo y esperando salvar a Alise con las aguas de la fuente. Todavía no habían regresado; los demás habitantes del pueblo estaban seguros de que habían perecido.

¡Esto es lo que siempre habíais estado soñando! ¡Una posibilidad de explorar antiguas ruinas, enfrentarse a peligros desconocidos y salvar la vida de alguien! Aunque los habitantes de la aldea no pueden pagaros por esta tarea, es posible que haya tesoros sin nombre dentro del antiguo templo. ¿Y quién no hallará un uso para una interminable provisión de aguas curadoras?

Sin pensároslo dos veces, emprendisteis el camino hacia las ruinas del templo. No están lejos; sólo unos doce kilómetros desde la aldea, siguiendo un áspero sendero casi cubierto por la maleza. Llegasteis sin incidente, y ahora estáis de pie ante la entrada principal de ese en su tiempo espléndido templo. Una rápida vuelta en torno del edificio os ha mostrado que tiene aproximadamente 30 x 50 metros. Hay otra entrada, en medio de la pared sur. El bosque que lo rodea ha cubierto parcialmente el claro que ocupa el templo, y algunos árboles pequeños crecen ahora a menos de diez metros de las paredes en ruinas. Los muros exteriores aún se alzan hasta una altura de 3 a 4 metros, pero los escombros y restos de todo tipo en su base dan fe del hecho de que en su tiempo fueron al menos el doble de altos.

Vuestra posibilidad de labraros un nombre se halla dentro de estas desmoronadas paredes.

El templo

Cada una de las siguientes descripciones corresponde a un área del Templo de Ariana señalada en el mapa. Cuando los PJs entren por primera vez en cada área, o miren a través de una puerta o desde una esquina, lee

el texto recuadrado correspondiente. Este texto contiene información que los PJs pueden observar con sólo una rápida mirada. El resto de la descripción de un área contiene información para el DM, incluidos monstruos que la habitan, tesoro y otras cosas de interés. Pasa esta información a los jugadores a medida que los PJs la descubran.

1. Vestíbulo de la entrada principal.

Esta fue en su tiempo la entrada principal al santuario del templo. Una de las puertas de piedra está reclinada contra un montón de escombros en el lado norte; la otra yace plana y rota allá donde cayó. El suelo está sembrado de hojas y otros restos.

Al frente podéis ver las hermosas columnas de mármol reducidas a ruinas. No parece haber nada de interés en el área inmediata.

Los escombros en el suelo incluyen muchos años de hojas podridas, polvo, tierra y excrementos animales, así como pequeños trozos de piedra que en su tiempo formaron parte de las paredes del templo. Debajo de todos estos restos hay hermosas losas de mármol. Si un PJ examina cuidadosamente el suelo (pasando todo un turno en esta estancia), descubrirá las huellas recientes de dos pares de pies calzados con botas. Los aventureros que miren dentro del área 2 podrán ver la mitad superior de la estatua de piedra de un humano con cabeza de toro.

2. Santuario.

Este en su tiempo hermoso santuario está ahora hecho pedazos. Las columnas de mármol que flanqueaban sus lados yacen esparcidas por el suelo. Algunas de ellas se estrellaron contra las paredes al caer, y permanecen tendidas sobre enormes montones de escombros.

Hacia el extremo más alejado de la estancia, en el centro de la única zona despejada, se alza una gran estatua de piedra de un hombre con cabeza de toro. Una poderosa hacha de batalla de piedra descansa en sus manos. Tiene la cabeza inclinada, como si estuviera aburrido.

Los PJs no pueden ver mejor la estatua hasta que rodeen o pasen por encima de las columnas caídas. Las columnas tenían originalmente 1 metro de ancho. Trata cualquier intento de trepar por una columna caída como el de trepar por los escombros (ver «Monstruos, ruinas y escombros».)

Cuando los PJs lleguen a menos de 6 metros de la estatua, podrán ver una forma humana tendida a sus pies. (Es uno de los

aldeanos que acudieron en busca de la fuente de curación.) Cuando estén a 3 metros del aldeano, los PJs podrán ver que tiene una profunda herida en el pecho y está evidentemente muerto. Una mano aferra una vieja espada rota; la punta de la espada está en el suelo, a unos pocos pasos de distancia.

Cualquier miembro del grupo que llegue a menos de 1,5 metros de la estatua podrá ver que el hacha de batalla de piedra no forma en realidad parte de la estatua en sí; tiene un mango de madera elaboradamente decorado. Hay sangre en el filo del hacha de piedra. Justo en el momento en que el PJ observa esto, observa también que el hacha oscila hacia él. Tira para sorpresa. ¡El PJ está siendo atacado!

Estatua del minotauro (golem de piedra menor): CA 5; DG 6*; pg 8; MV 120 (40); #AT 1 hacha; GACO 13; Dñ 1d8 + 1; Salvación como F6; ML 12; INT 4; AL N; PE 500; nuevo monstruo (ver Golem en ER).

El señor de la guerra envió a este monstruo mágico a destruir el Templo de Ariana. Aunque tuvo éxito, resultó seriamente dañado. Las grietas surcan ahora toda su superficie, y sólo le quedan 8 pg. Todavía ataca como un monstruo de 7 DG (debido a su bonificación especial), así que sus tiradas de ataque son tres niveles mejores que la línea «3+ a 4» de la Tabla de Golpes de monstruos en el *Libro de reglas* del D&D. También esgrime un hacha de batalla mágica de dos manos, que añade +1 a sus tiradas de ataque y daño. Es un monstruo peligroso... ¡puede matar a un héroe de un solo golpe!

Pero no es invencible. Al contrario que los golems normales, esta estatua de minotauro no es inmune a todas las armas normales. Los PJs pueden causarle daño con cualquier arma de metal o piedra que golpee antes que cortar: mazas, martillos de guerra y proyectiles de honda. Los aventureros pueden incluso lanzarle piedras, cau-

sando 1 pg de daño cada vez que le acierten. Si el minotauro persigue al grupo, tiene las mismas probabilidades que ellos de quedar atrapado o hacerse daño cuando cruce columnas caídas o montones de escombros (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

Tan pronto como el minotauro de piedra reciba 8 o más pg de daño, se detendrá en seco. Las pequeñas grietas que cubren su superficie se abrirán rápidamente y se desmoronará en un montón de escombros. No quedará nada excepto la cabeza de piedra y el hacha de batalla.

El hacha de batalla es un arma mágica de dos manos, +1 para golpe y daño, +2 contra monstruos de piedra (gárgolas, golems de piedra, elementales de la tierra y demás). Posee también un poder especial. En una tirada natural de ataque de 20, inflige doble daño sobre cualquier monstruo de piedra, o destruye una sección de 3 x 3 metros de piedra. (Si crees que este poder especial causará problemas en futuras aventuras si los PJs toman el hacha, limita su uso a 1-6 cargas. Después de eso, el hacha pierde su poder especial pero retiene su hechizo +1/+2 contra monstruos de piedra.)

El minotauro no tiene tesoro. El aldeano muerto tiene una mochila con raciones estándar para dos días (ahora estropeadas), un pellejo para vino con un litro de vino, y 10 metros de cuerda. No hay ninguna otra cosa de valor en su cuerpo, pero los habitantes de La Oquedad del Bosque desearán enterrar como corresponde a su vecino y devolver incluso las posesiones sin ningún valor a sus familiares.

Oculto detrás de una de las columnas caídas en la esquina nordeste de la estancia del minotauro de piedra hay un gran nido con seis **ratas gigantes** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas). Estas ratas atacarán a cualquier PJ que entre en su rincón o trepe por los cascotes de la pared oriental. No se aventurarán fuera para atacar a los PJs en ningún otro lugar del santuario.

El nido está hecho con montones de viejas telas podridas, hojas muertas y hierba y otros desechos blandos. Ocultos en él hay varios objetos que las ratas han ido acumulando a lo largo de los años. Si los PJs buscan durante un turno, hallarán una gema y tres piezas de joyería: un gran topacio (500 mo), un brazalete de oro incrustado con diminutos rubíes (700 mo), una gargantilla de diamantes (1.100 mo) y un pendiente de esmeraldas en una cadena de oro (1.300 mo). Una búsqueda durante otro turno adicional revelará otras dos gemas (un granate de 50 mo y una pequeña perla de 100 mo), algunas monedas variadas (13 mc, 18 mp, 18 mo), y una podrida mochila de cuero con una caja de pergaminos de hueso entre otro contenido no identificable (y más bien húmedo y pastoso). La caja de pergaminos contiene un trozo de pergamino con una ca-

si ilegible carta de amor. La caja de hueso vale 10 mo; el pergamino tiene poco valor monetario.

3. Enfermería.

Esta habitación está llena con restos de recios maderos que debieron formar parte en su tiempo del tejado o el segundo piso. Una rota escalera de madera conduce un trecho hacia arriba junto a la pared sur, sólo para terminar en un montón de escombros. Es difícil decir qué finalidad tenía esta habitación, aunque debajo de los maderos caídos hay vagas formas que en su tiempo pudieron ser mesas o camas. Piedras acumuladas, madera podrida y otros restos elevan el nivel del suelo más de medio metro por encima del del santuario.

Esto era la enfermería del hospital, donde los clérigos de la orden de la Fuente de Oro atendían a los enfermos y heridos. Hay cinco **ciempiés gigantes** (pg 4 (x2), 3, 1 (x2); ver «Monstruos errantes» para las estadísticas completas) ocultos entre los restos. Tan pronto como un PJ entre en la estancia, tira para sorpresa. Los tres ciempiés en la mitad sur de la estancia atacarán de inmediato; los otros dos se les unirán dos rounds más tarde.

Cualquier PJ mordido por un ciempiés gigante debe superar una tirada de salvación contra veneno o enfermar durante 10 días (mitad de movimiento, no podrá realizar ninguna otra acción física). Si los ciempiés fallan su control de moral, huirán por entre los intersticios de los restos, donde los PJs no puedan alcanzarlos. Se aventurarán de vuelta al espacio abierto un turno después de que se marche el grupo.

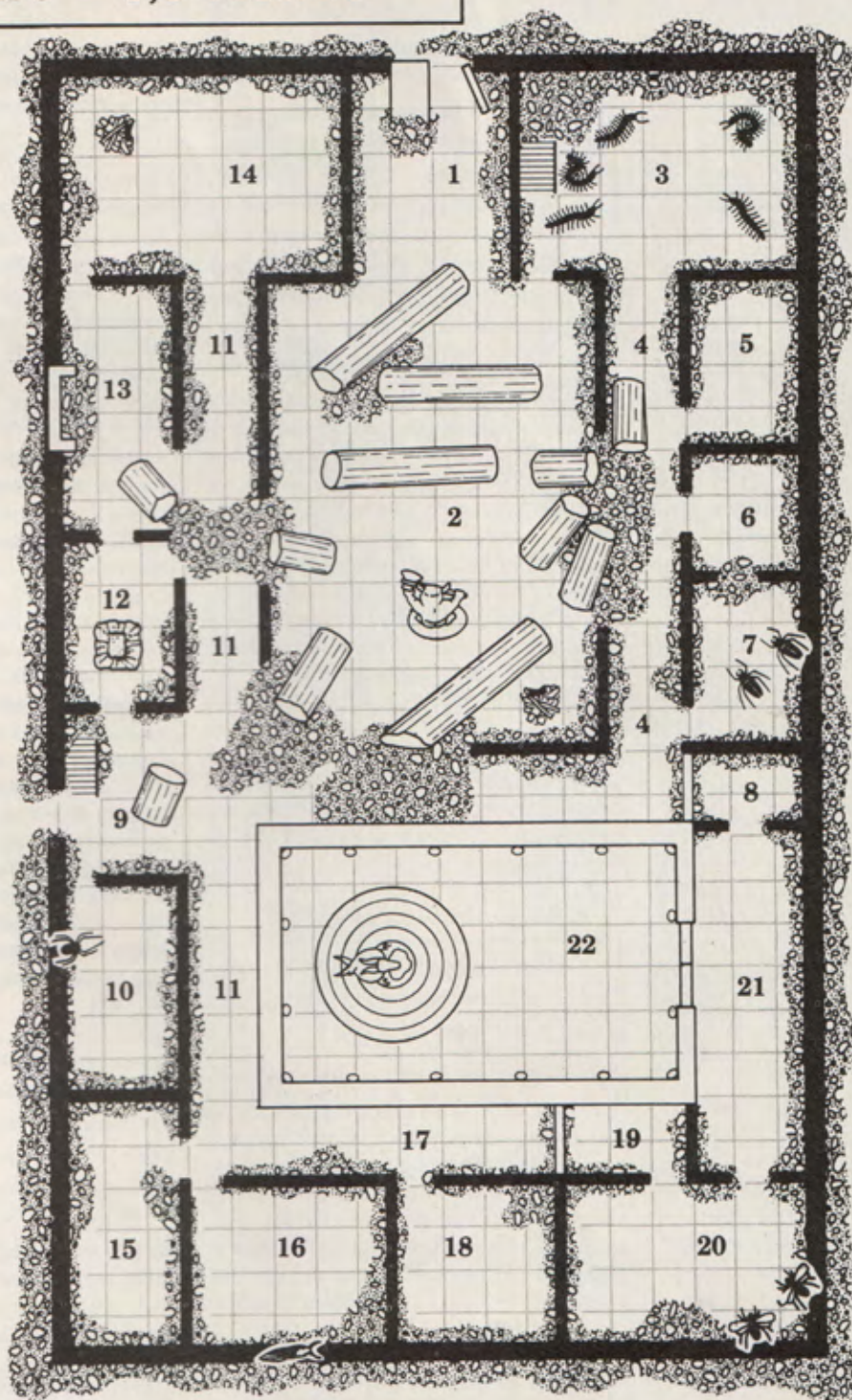
Una vez los ciempiés estén fuera del camino, los PJs podrán explorar la estancia. Originalmente había 12 camas en ella, dispuestas en dos grupos de 6 camas. Si los PJs hurgan entre las maderas caídas y los demás restos, hallarán huesos dispersos y dos esqueletos casi intactos, los restos de los pacientes muertos en sus camas por el golem minotauro. También hay una posibilidad de 1 sobre 6 de que cualquier PJ que hurgue entre los restos mueva el trozo equivocado de madera y derrumbe tablones y restos sobre todos ellos para 1-2 puntos de daño. Pasar todo un turno registrando la estancia revela 12 mc, 5 mp y 1 mo, monedas que en su tiempo pertenecieron a los desafortunados pacientes.

La rota escalera se derrumbará bajo el peso de cualquiera que intente subirla, lanzando al PJ al suelo para 1-4 pg de daño. Si la aventura ha sido expandida para incluir un segundo piso, esta escalera está intacta y conduce hasta arriba con poco bloqueo.



LA FUENTE DE LA SALUD

1 Cuadro = 1,5 Metros



4. Pasillo.

Un montón de restos, incluida la rota parte superior de una columna del santuario, bloquea parcialmente este pasillo. Por todas partes, maderos rotos se apoyan al azar contra las paredes o permanecen encajados en su parte superior sobre vuestras cabezas. Los restos hacen que caminar por el pasillo resulte difícil.

Los escombros en medio de este pasillo son particularmente peligrosos. Los PJs pueden iniciar un desprendimiento de piedras simplemente cruzándolo (ver «Monstruos, ruinas y escombros».)

Cuando los PJs se acerquen al extremo oriental del pasillo, podrán oír horrendos ruidos de zumbidos y crujidos: una batalla entre dos gigantes escarabajos tigres y una mosca robadora (ver área 7).

Los PJs en el extremo oriental de este pasillo observarán que la pared que rodea el sanctasanctórum interior (área 22) es diferente de todas las demás paredes. Esta pared está hecha de enormes bloques de mármol negro y parece no haber sufrido daños, puesto que casi no tiene escombros en su base.

El extremo oriental de la pared norte del pasillo tiene una puerta de piedra oculta que conduce al área 8. El color y aspecto de piedra unida con mortero de la puerta oculta es similar al de la pared que la rodea, de modo que la puerta no es apreciable de inmediato. Cualquier PJ que examine la pared la descubre automáticamente. La puerta tiene los goznes a la derecha y se abre hacia dentro simplemente apretando contra su lado izquierdo. Esta puerta está encajada, sin embargo, y requiere una tirada de 5 o 6 en 1d6 para abrirla. (Recuerda modificar esto por el ajuste de la puntuación de Fuerza de los PJs). Cada PJ puede intentarlo tantas veces como desee, pero cada intento toma un turno.

Un ladrón que examine con éxito la puerta en busca de trampas (tirando su habilidad de Hallar trampas o menos en el dado porcentual) se dará cuenta de que la puerta está encajada debido a los escombros que forman cuña cerca de la parte superior de la pared al otro lado. Forzar la puerta para que se abra puede hacer que estos escombros caigan. Una tirada con éxito de Retirar trampas permitirá al ladrón abrir la puerta sin hacer que el techo se hunda en el área 8.

Si los PJs intentan derribar la puerta con el hacha del minotauro, causan 2 pg de daño con cada golpe con éxito contra CA 9. La puerta puede recibir 20 pg de daño antes de hacerse pedazos. Se convierte en escombros inmediatamente si el jugador tira para golpear un 20 natural.

Si el grupo se dirige al sur hacia el gran montón de escombros entre las áreas 2 y 22, podrá trepar al tejado de pizarra encima del área 22. Recuerda efectuar un control de deslizamiento de escombros debajo de sus pies y de sus posibilidades de escalar la pared sin resultar heridos (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

5. Sala de enfermos.

Esta estancia tiene el mismo revoltijo de escombros y maderos caídos que el resto del edificio. Parte del piso superior permaneció casi intacto mientras su mitad oriental caía. Los maderos y las tablas del suelo forman ahora una pared en pendiente que bloquea vuestra vista del otro extremo de la sala.

Se trata de una sala de enfermos privada, para pacientes que necesitaban más de una dosis de las aguas curadoras de la fuente. Detrás del suelo de madera (ahora una pared que divide la esquina noroeste del resto de la estancia) hay una cama. Aunque su armazón de madera está parcialmente podrido y acribillado por los agujeros de termitas, se halla relativamente intacta. Tendido en la cama hay un viejo esqueleto, envuelto todavía en podridas ropas.

Otros esqueleto yace aplastado debajo del extremo oriental del caído suelo. Sólo son visibles su cráneo y su brazo y mano derechos. Los huesudos dedos aferran un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»). El esqueleto es el de uno de los sacerdotes del templo.

6. Sala de enfermos.

La pared que separa esta estancia de la del este tiene una enorme brecha, llena de escombros.

No había nada en esta habitación que el minotauro pudiera matar cuando demolió el templo, aunque hizo pedazos una cama que ahora yace hecha astillas contra la pared norte. Si los PJs todavía no han luchado contra los escarabajos tigre gigantes del área 7, ahora pueden oírlos y ver uno de ellos por encima del montón de escombros en la brecha de la pared.

7. Sala de enfermos.

Veis dos grandes escarabajos con franjas atigradas masticando los restos de una abeja gigante. ¡Uno de ellos dirige su atención hacia vosotros y avanza rápidamente cruzando el suelo y haciendo chasquear sus mandíbulas de la misma forma que un camicero afilaría sus cuchillos!

Sólo ataca un **escarabajo tigre gigante** (pg 9; ver «Monstruos errantes» para la estadística completa). El otro escarabajo (pg 7) continúa devorando la mosca robadora muerta (la «abeja gigante» que observaron los PJs), excepto si un PJ se acerca a menos de 1,5 metros de él. Entonces también atacará.

Los escarabajos resultaron ligeramente heridos en su batalla con la mosca robadora, así que tienen menos puntos de golpe que los normales para monstruos de su tamaño. Sin embargo, todavía son peligrosos. Uno de sus mordiscos puede matar fácilmente a un PJ de nivel 1. Si crees que los PJs van a resultar seriamente vapuleados en este encuentro, puedes «camuflar» la tirada de daño cuando un PJ sea mordido por primera vez por un escarabajo. Si el daño real que tiras mataría al PJ, anuncia el daño suficiente para dejar al PJ con 1 dg. (Por ejemplo, si Thadeus el clérigo resulta mordido para 7 puntos de daño, pero a él solo le quedan 5 pg, el DM puede anunciar: «Thadeus recibe cuatro puntos de golpe de daño». Por supuesto, deberás efectuar estas tiradas en secreto.) Esto proporcionará a los PJs una probabilidad de retirarse y pensar una estrategia mejor.

Después de la batalla, los PJs pueden examinar más atentamente la estancia. Lo primero que observarán es el cuerpo medio devorado de otro aldeano. Cerca del cuerpo hay el caparazón de un escarabajo tigre muerto, abatido por el recio garrote del aldeano.

Si los aventureros registran la estancia durante un turno, encontrarán un saco que parece estar vacío. Si un PJ mete la mano dentro, descubrirá que el saco es en realidad un **saco contenedor**. Contiene una gran hebilla de oro adornadamente tallada con la forma de la cabeza de un dragón (100 mo) y una gargantilla de plata sin ningún adorno (20 mo).

8. Vestíbulo de la entrada secreta.

Esta estrecha estancia está casi llena de escombros y maderos caídos.

Si los PJs entran en esta estancia por la puerta oculta, caminan hacia una trampa. Abrir la puerta encajada altera los maderos podridos que forman cuña encima (a menos que un ladrón haya retirado con éxito la trampa; ver área 4). Una porción del viejo suelo del segundo piso caerá sobre el primer PJ que cruce la puerta oculta, infligiéndole 1d6 pg de daño y sepultándolo (control de Destreza sobre 1d20 para medio daño). Se necesita un turno para extraer a la víctima. Si los PJs rompen la puerta con el hacha del minotauro, los escombros caerán antes de que entren en la estancia, sin cau-

sar ningún daño.

Toda la estancia está llena de escombros y puede atrapar también a otros. Recuerda efectuar un control para las heridas sufridas por los PJs que crucen los escombros.

La puerta oculta no puede abrirse desde el lado norte a menos que los PJs pasen un turno limpiando los maderos caídos y los demás restos.

9. Vestíbulo de la entrada lateral.

Justo dentro del portal, un tramo de escalera conduce hacia arriba hasta media pared para terminar en un amasijo de retorcidas y rotas maderas. Los residuos que se amontonan debajo de la escalera alcanza casi el metro y medio de altura. Más residuos siembran el suelo y se apilan contra la base de las paredes interiores. En el centro del vestíbulo yace la parte superior rota de una columna de mármol en su tiempo hermosa. Delante, el pasillo está completamente bloqueado con cascotes de piedra y otros restos.

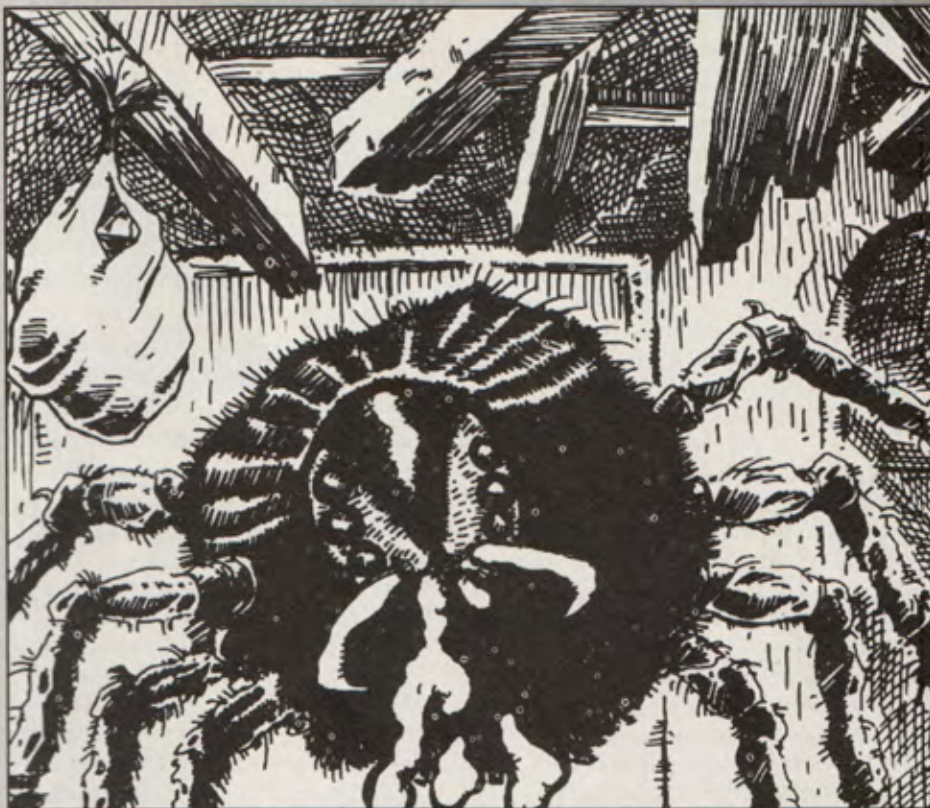
Los sacerdotes usaban esta entrada para alcanzar sus aposentos, y la escalera conducía en su tiempo a más habitaciones y áreas de almacenamiento. Estas áreas todavía existen si la aventura ha sido expandida para incluir un segundo piso parcialmente intacto.

Una araña escupidora gigante observa a los PJs a través del portal desde su escondite detrás de algunos restos en el área 10. Si el grupo entra en su madriguera, la araña atacará de inmediato. De otro modo, seguirá a los PJs cuando éstos abandonen el área 9 y atacará sin advertencia previa desde detrás (sorpresa con 1-4 en 1d6) a menos que los jugadores señalen específicamente que uno de sus PJs está guardando la retaguardia. Ver el área 10 para las estadísticas de la araña.

Los escombros que se derraman desde la esquina sudeste del santuario principal (área 2) son particularmente peligrosos (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

10. Dormitorio.

Esta estancia está repleta con un caos de maderos caídos, piedra aplastada y planchas podridas del derrumbado segundo piso del templo. Montones de maderas que en su tiempo pudieron ser literas se alinean en lo que queda de las paredes. El amasijo de restos hace difícil distinguir muchos detalles. También ofrece gran cantidad de escondites para pequeñas cosas escurridizas... o quizás incluso para grandes cosas escurridizas.



Si los PJs no se han enfrentado todavía con la araña escupidora gigante (puede haberles seguido desde el área 9), la araña escupe al primer PJ a través de la puerta. Tira para sorpresa para los PJs. Si no se sorprenden, el PJ en cabeza no dispone de una tirada de salvación para eludir la telaraña.

Araña escupidora gigante: AC 7; DG 2 + 1; pg 11; MV 120 (40); #AT 1 escupitajo o mordedura; GACO 17; Dñ telaraña venenosa o 1d8; Salvación como F1; ML 7; INT 0; AL N; PE 35; nuevo monstruo.

Esta araña gigante de 1,5 metros de largo es amarilla con puntos negros, y como ataque principal escupe una telaraña venenosa. La telaraña tiene un alcance de 3 metros y envuelve completamente cualquier blanco que golpee, pegándolo al suelo y a cualquier objeto a menos de 1 metro de distancia. La araña no necesita una tirada de ataque para rociar con exactitud su telaraña. La víctima tiene derecho a un control de Destreza sobre 1d20 para evitar la telaraña, pero sólo si no es sorprendido por el ataque. Cualquier PJ atrapado en la telaraña debe efectuar una tirada de salvación contra veneno o quedar paralizado. Si la tirada de salvación tiene éxito, el PJ puede liberarse de la telaraña en 2-8 turnos. La araña puede escupir sólo una vez cada 10 rounds. Utiliza su ataque de mordedura en cualquier round que no puede escupir.

La araña sigue a los PJs por todas las ruinas, atacándoles desde detrás cuando los PJs menos lo esperan, a menos que los PJs terminen con ella.

Si los PJs matan a la araña, pueden exa-

minar su cuerpo. La araña tiene seis ojos color blanco perlino y un reclo saco lleno de fluido suspendido de su tórax. Justo detrás de sus mandíbulas. Si los PJs extirpan cuidadosamente el saco y la mandíbula, pueden usar ambas cosas para «escupir» más telaraña venenosa. Esto implica sujetar el saco entre el torso y un brazo del PJ, apuntar la mandíbula con ambas manos y apretar con fuerza el saco. El jugador debe tirar como si su PJ estuviera usando un arma de proyectiles. El saco contiene bastante fluido para tres escupitajos de telaraña completos.

Los miembros del grupo que examinen la guarida de la araña hallarán un bulto recubierto de telaraña fresca en el rincón noreste de la estancia. El bulto contiene a Joseph Bauer, uno de los aldeanos que se aventuró al interior del templo hace unos días. Está vivo, pero a duras penas (1 pg). Inconsciente, envenenado y paralizado, no puede recuperarse sin ayuda mágica. Recompensa al grupo con 200 PE si consiguen devolver a Joseph vivo a la aldea. Hallar las aguas curadoras de la Fuente de la Salud puede ayudar tremendamente a Joseph.

Registrar la guarida durante un turno deja al descubierto los restos de otras víctimas, tanto humanas como animales. Los miembros del grupo encuentran también 23 mp y 6 mo.

11. Pasillo principal.

Este pasillo recorría en su tiempo toda la longitud del templo. Ahora, buena parte de él está medio cegado por los escombros. En un punto, el pasillo está completamente bloqueado por piedras caídas y maderos que llegan hasta una altura de 1,5 metros.

Todos los PJs en el extremo oriental de este pasillo observarán que la pared que rodea el sanctasanctorum interior (área 22) es diferente de todas las demás paredes. Está hecha de enormes bloques de mármol, y no parece dañada. También hay muchos menos escombros en su base.

Los escombros que se derraman de la esquina sudeste del área 2 son en realidad una especie de trampa, y pueden convertirse en un corrimiento de piedras en cualquier momento (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

Si los PJs consiguen pasar el corrimiento de rocas hasta el gran montón de escombros entre las áreas 2 y 11, podrán trepar hasta el tejado de pizarra encima del área 22. Recuerda efectuar un control para deslizamiento de escombros bajo sus pies, y para sus probabilidades de escalar la pared sin resultar heridos. Ver la descripción del área 22.

Los aventureros que trepen por los escombros en este pasillo tienen las probabilidades normales de resultar heridos.

12. Despensa.

Los estantes de madera que en su tiempo alineaban esta habitación se añaden ahora al caos general de madera podrida y otros restos que siembran el suelo. No parece que haya nada de interés aquí.

Esta estancia fue en su tiempo una despensa con una trampilla que daba acceso al sótano de abajo. Ahora el peligroso agujero está cubierto de restos. El primer PJ que pise la zona indicada debe superar un control de Destreza sobre 1d20 o caer en una trampa de pozo, recibiendo 1d4 pg de daño y quedando parcialmente sepultado bajo los montones de escombros que caerán con él. Se necesitan dos turnos para sacar al PJ.

El PJ caído tiene un 50 por ciento de probabilidades de aterrizar directamente sobre un pequeño arcón cerrado. Este arcón de hierro contiene las reservas de fondos del cocinero: 600 mo y un trozo de pergamino con una lista de la compra. El arcón puede ser descubierto también si se desciende al sótano y se registra entre los escombros y restos de todas clases durante un turno.

Si un ladrón supera un control de Hallar

trampas, esta trampa puede ser evitada. No resulta fácil de retirar. Si los PJs no se han enfrentado todavía con la araña escupidora (ver área 10), ésta aprovechará la oportunidad para atacar.

13. Cocina.

Esta estancia contiene la parte superior de una columna que cayó sobre la pared norte del pasillo principal. La pared sur exhibe una enorme chimenea, parcialmente oculta tras un montón de ladrillos de chimenea demolidos. Parece haber poco más de interés en este lugar.

Esto era la cocina del templo, donde el cocinero preparaba la comida para todos los clérigos de la orden y sus pacientes. Los PJs que investiguen la chimenea no hallarán nada excepto hollín (que no tardará en cubrirles de pies a cabeza) y un caldero de hierro.

14. Comedor.

Esta amplia estancia fue en su tiempo la zona de comedor. Todavía pueden verse grandes mesas de madera y largos bancos debajo de los maderos y planchas del derrumbado piso superior. Oís un chillido cuando algo carga contra vosotros desde el rincón sudoeste de la habitación.

Tira para ver si los PJs resultan sorprendidos. El grupo ha penetrado en el territorio de seis **ratas gigantes** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas) que ahora defienden su nido en el rincón sudoeste de la habitación.

El nido está hecho con montones de viejos manteles podridos, hojas muertas y hierbas y otros restos blandos. Ocultos en él hay varios objetos que las ratas han ido coleccionando a lo largo de los años. Si los PJs rebuscan durante un turno, encontrarán cuatro gemas: una turquesa (10 mo), una pieza de ámbar (100 mo), una segunda pieza de ámbar con una diminuta flor aprisionada dentro (500 mo) y un ónice finamente tallado (75 mo). También hay una colección incompleta de cubiertos de plata (tres tenedores, dos cuchillos y siete cucharas, valor 50 mo) y un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»).

15. Dormitorio.

Aplastados y medio enterrados camastros se alinean en el perímetro de esta habitación. Observáis algo metálico que asoma del montón de escombros junto a la puerta.

Un pequeño arcón que en su tiempo perteneció a un clérigo del templo ha sobrevivido a la reciente caída de varias pesadas piedras. El arcón no está cerrado, pero una gran indentadura ha encajado la tapa. Si un PJ intenta abrirlo, haz que el jugador tire 1d6 como si estuviera abriendo una puerta encajada. Añade todos los modificadores por Fuerza a la tirada. Con una tirada de 5 o 6, el PJ abre el arcón. Contiene 27 mp y un libro encuadernado en cuero y envuelto en terciopelo. El libro es un manual de primeros auxilios cuidadosamente ilustrado con muchos dibujos de heridas comunes y su tratamiento. Es muy valioso para cualquier médico o curador (250 mo).

La otra única cosa de interés en esta estancia es un nido de ratas normales en el rincón nordeste. Si los PJs se acercan a menos de 3 metros de su nido, las ratas huirán por las grietas y rendijas; unas cuantas incluso treparán por la pared exterior y saltarán al otro lado.

16. Dormitorio.

Esta estancia fue evidentemente un dormitorio, puesto que literas rotas se alinean junto a las paredes. Su rasgo más interesante, sin embargo, es la enorme culebra que toma el sol en la parte superior de la pared oriental.

Esta gigantesca culebra de 2 metros de largo no se mueve de la pared a menos que se sienta amenazada. Si los PJs se acercan a menos de 3 metros, efectúa un control de moral para la culebra. Con una tirada de 7 o menos en 2d6, ataca; de otro modo, se desliza hacia fuera de la pared.

Culebra gigante: AC 5; DG 2; pg 12; MV 120 (40); #AT 1 mordedura; GAC0 17; Dñ 1d8; Salvación como F1; ML 7; INT 2; AL N; PE 20; Libro de reglas o ER.

La culebra no tiene tesoro, y no hay nada más de interés en la habitación.

17. Pasillo.

Esta habitación contiene un amasijo de planchas y maderos rotos y podridos, como buena parte del resto del templo. No parece haber nada que se mueva aquí dentro.

Este pasillo conduce hacia el norte hasta una pared sin salida. Los PJs que lo recorran verán que la pared occidental es una continuación de la pared de mármol negro que vieron en el pasillo principal (área 11).

El extremo norte del pasillo tiene una puerta oculta de piedra que conduce al área 19. La puerta tiene el mismo color y aspecto que la piedra unida con mortero de las otras

paredes, de modo que no es apreciable de inmediato. Cualquier PJ que examine la pared encontrará automáticamente la puerta (no se necesita ninguna tirada de puertas secretas). Tiene sus goznes a la izquierda, y se abre hacia dentro simplemente empujando su lado derecho. Los escombros en el otro lado la bloquean sin embargo parcialmente, requiriendo una tirada en 1d6. Con un 5 o 6 (modificado por cualquier ajuste por Fuerza), el PJ empuja los residuos fuera del camino. Cada miembro del grupo puede intentarlo tantas veces como desee, pero cada intento toma un turno.

18. Aposentos del Aguador Supremo

Esta estancia está casi enteramente llena de escombros y restos; puede resultar difícil alcanzar la otra puerta.

Si los PJs buscan entre los escombros y restos, podrán hallar partes de una gran cama, una cómoda de madera (sus aplastados cajones todavía contienen restos de ropa deshilachada y podrida), la pata de una silla y unos pocos objetos personales rotos. Lo único de valor aquí es un peine de plata (5 mo).

19. Habitación de la entrada secreta.

Esta amplia estancia tiene todavía un techo parcialmente intacto sobre una parte de la esquina norte. Oís un ominoso sonido zumbante procedente de las sombras.

Efectúa un control para las probabilidades de cada PJ de quedar atrapado o resultar herido por los escombros.

20. Vestidor.

Lo primero que observáis en esta amplia área es el cuerpo de una mujer, tendida como si hubiera caído mientras cruzaba corriendo la habitación. Lo siguiente que observáis es un segundo cuerpo, ahora no más que un esqueleto, tendido frente a dos enormes puertas hechas de mármol blanco.

Los **moscas robadoras** (10 pg cada una; ver «Monstruos errantes» para estadísticas completas) acechan aquí en las sombras, de modo que tira para sorpresa tanto para los PJs como para los monstruos. Las moscas robadoras atacarán a los PJs. ¡Están hambrientas, y la comida acaba de entrar en su guarida!

Las moscas robadoras pueden matar con facilidad a un PJ de nivel 1 con una sola mordedura. Si crees que los PJs van a resul-



tar muy vapuleados en este encuentro, puedes ajustar la tirada de daño cuando un PJ sea mordido por primera vez por una mosca robadora (ver el ejemplo del escarabajo tigre en el área 7).

Haciendo honor a su nombre, estas moscas robadoras han coleccionado de forma automática algunos objetos brillantes. Esparcidas por su guarida hay 50 mp, algunos guijarros brillantemente pulidos, y un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»).

Colgando en jirones contra la pared este, protegidas parcialmente por el medio hundido techo de arriba, hay tres largas túnicas de tela de oro. Están terriblemente masticadas y desgarradas, y ya no tienen ningún valor monetario. Los ganchos de los que cuelgan están hechos de latón chapado en oro (2 mo cada uno).

21. Antecámara.

No podéis ver mucho del interior de esta estructura. La luz que brilla a través del portal no llega hasta muy lejos. Las paredes de cada lado de la entrada parecen hechas de liso mármol negro pulido, con el destello de un candelabro dorado aquí y allá. El suelo es de losas cuadradas grises. Aunque la estancia está un poco polvorienta, no hay escombros ni otros restos a la vista.

La mujer era uno de los aldeanos. Aunque muy musculosa, fue incapaz de superar a la gárgola del sanctasanctórum inte-

rior (ver área 22). El monstruo la hirió mortalmente, pero ella consiguió salir corriendo a la antecámara antes de derrumbarse. Terribles marcas de garras y colmillos rasgan su rostro y espalda. El pellejo de agua aferrado en su mano izquierda está destapado y vacío. Su mano derecha se crispa sobre una maltratada espada, cuya en su tiempo espléndida hoja está ahora mellada y opaca.

Los antiguos huesos son todo lo que queda del Aguador Supremo, que murió defendiendo la entrada al sanctasanctórum interior. Una maltratada y oxidada maza yace debajo de los restos.

Las puertas al sanctasanctórum interior (área 22) están montadas sobre goznes de oro y tienen enormes manijas de oro macizo en ellas. Se abren hacia fuera, hacia el área 21. Si se sueltan, se cierran de nuevo lentamente por sí mismas en seis rounds.

22. Sanctasanctórum Interior.

El techo plano de pizarra del sanctasanctórum está todavía intacto y cubre enteramente la estancia. En su tiempo el sanctasanctórum tenía paredes de piedra unida con mortero que se prolongaban hacia arriba hasta el tejado de madera y bálago del templo, creando una especie de ático encima del techo de pizarra. Las pocas hileras inferiores de piedras aún se mantienen unas sobre otras. La parte superior de las paredes se ha colapsado sobre el techo, junto con los maderos y otros materiales podridos desde hace mucho tiempo.

Si los PJs suben al techo de pizarra del

Delante de vosotros una adornada fuente de oro se alza en el centro de un círculo de escalones de mármol que conducen a una taza en su base. Una horrible criatura tallada en mármol negro se agazapa encima del extremo más alejado de la taza de la fuente. Su cornuda cabeza sobresale entre unos hombros de los que brotan alas como de murciélago, mientras que las garrudas manos y pies de la criatura se aferran al dorado borde. Aunque la boca de la estatua está abierta de par en par como para derramar por ella un chorro de agua a la fuente, la taza está casi vacía.

sanctasanctórum interior, son atacados por 1-4 **stirges** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas). Después de eso, el techo es bastante seguro para caminar por él. Pueden atosigar al grupo con más **stirges** o una mosca robadora si quieres, o hacerles efectuar un control para heridas causadas por movimientitos de los escombros, pero primero concédeles un turno o dos de tranquilidad.

Todo está lleno de recias piedras sobresalientes a las que los PJs pueden atar cuerdas si desean descender a las áreas de los alrededores.

Cuando los PJs entren por primera vez en el sanctasanctórum interior propiamente dicho, cruzando las puertas de mármol blanco, lee la siguiente descripción.

El grupo debe proveerse de iluminación: antorchas, linternas o las velas en los candelabros, antes de poder ver bien la mitad sur de la estancia. Una vez los héroes estén lo bastante cerca como para ver el extremo sur (recuerda, la luz de antorchas y linternas sólo alcanza los 10 metros), lee lo siguiente:

La horrible estatua es en realidad una gárgola (un monstruo hechizado muy parecido al minotauro de piedra del área 2), colocada allí hace siglos como guardiana de la fuente. Permanece perfectamente inmóvil (como una estatua) hasta que un PJ descienda el primer escalón que conduce a la fuente. A menos que el PJ lleve el símbolo sagrado de la orden de la Fuente de Oro (un pendiente de gárgola), la gárgola saltará al ataque, ganando sorpresa con 1-4 en 1d6. Una vez despertada de esta forma, la gárgola atacará a todo el mundo dentro de la habitación. Sólo los PJs que lleven de forma visible un pendiente de gárgola no serán atacados.

Gárgola: AC 5; DG 4*; pg 16; MV 90 (30), vol 120 (40); #AT 2 garras/1 mordedura/1 cuerno; GAC0 15; Dñ 1d3/1d3/1d6/1d4; Salvación como F8; ML 11; INT 5; AL C; PE 175; Libro de reglas o ER.

¡Con cuatro ataques por round, ésta es una terrible criatura contra la cual luchar! No puede volar a toda su velocidad en esta área confinada, pero pese a todo sigue siendo

formidable. La gárgola es inmune a los conjuros de *sueño* y *hechizo*, y no puede ser dañada por armas normales.

Los PJs deberían tener al menos uno de los siguientes objetos para usar contra la gárgola: el hacha de batalla mágica de piedra del minotauro, el saco de telaraña de la araña escupidora, o un pendiente de gárgola (el símbolo sagrado de oro de la orden de la Fuente). ¡Si no tienen nada de ello, y no disponen de armas mágicas o conjuros de combate propios, lo mejor que pueden hacer es huir! El hacha mágica es muy efectiva contra la gárgola, en especial con su bonificación de +2 contra monstruos de piedra y su poder especial. Si los PJs utilizan con éxito el saco de telaraña, la gárgola se enredará en ella y quedará pegada al suelo durante 1-4 turnos. Después de eso, se liberará y seguirá atacando a cualesquiera PJs que haya en la estancia (excepto aquellos que lleven visiblemente un pendiente de gárgola).

Al primer golpe de vista, la fuente da la impresión como si el agua tuviera que manar de la boca de la gárgola a la taza, y desde allí derramarse a la pequeña piscina al fondo de los escalones circulares. De hecho, las aguas curadoras rezuman de debajo del suelo. Cuando la orden de la Fuente de Oro estaba en su apogeo, el manantial natural llenaba la pequeña piscina con hasta 30 dosis de agua curadora cada día. Hoy, sin embargo, la piscina en la base de la fuente contiene sólo agua curadora suficiente para 10 dosis. Indudablemente los PJs tienen algunos miembros del grupo heridos—quizás incluso algunos muertos—, y puede que escolten a un muy deteriorado Joseph Bauer (ver área 10). Una dosis de agua curativa hará una de las siguientes cosas: devolver a una persona a la vida, neutralizar veneno, curar 1d6 + 1 pg de daño, *curar enfermedad*, extirpar parálisis. Los pacientes que sufren de múltiples efectos pueden tomar dosis múltiples; cada dosis proporciona una cura para uno de los anteriores efectos, en el orden indicado. Un paciente puede beneficiarse de un tipo específico de curación sólo una vez cada período de 24 horas. Joseph Bauer, por ejemplo, puede beneficiarse de hasta tres dosis de las aguas curadoras. La primera dosis neutraliza el veneno; la segunda restablece 1d6 + 1 pg de daño; la tercera extirpa su parálisis. Sucesivas dosis tomadas dentro de un plazo de 24 horas no surtirán efecto. Si sufre dos tipos de envenenamiento, sólo uno podría ser curado el primer día.

Las aguas curadoras pueden devolver a una persona a la vida sólo si la muerte ocurrió dentro de las últimas 24 horas (no funcionará sobre ninguno de los aldeanos muertos hallados en el templo). Tampoco puede curar a alguien que haya sufrido 10 o más pg de daño por debajo de los 0 pg. Los PJs devueltos a la vida despiertan con sólo 1 pg y deben completar su curación mediante

el descanso; los conjuros mágicos y las pociones (ni siquiera el agua curadora de la Fuente de la Salud) les restablecerán más puntos de golpe.

Los únicos tesoros en el sanctasanctórum interior—aparte las aguas curadoras, por supuesto—son los candelabros de oro clavados a las paredes. Hay 16 de ellos, espaciados cada 3 metros. Cada uno vale 50 mo si es arrancado de la pared.

Concluir la aventura

Una vez los PJs consigan el agua curadora, la salida del templo tiene que ser relativamente segura. Pueden encontrar alguno de los monstruos restantes o un monstruo errante. Los PJs no deberían entretenerse en explorar áreas que no hayan visitado, a menos que sospechen que uno de los aldeanos puede estar aún vivo. Después de todo, la hija del herrero puede morir si ellos no regresan de inmediato. Por supuesto, los PJs pueden regresar al templo más tarde si lo desean, para efectuar cualquier exploración que hayan dejado de lado o para limpiar un poco el lugar.

Recompensa a los PJs con 1.000 PE por conseguir las aguas curadoras y reservar al menos una dosis para Alise. Recompensa con otros 800 PE si dejaron los candelabros de oro en las paredes del sanctasanctórum interior, por respeto a la perdida orden de la Fuente de Oro. Devolver los cuerpos de los aldeanos muertos a La Oquedad del Bosque merece 300 PE; rescatar a Joseph y traerlo de vuelta a casa merece otros 500 PE.

Si los PJs sugieren a los de la aldea restablecer el Templo de Ariana y su hospital, recompénsalos con otros 1.000 PE. No es probable que se queden para ver la obra (después de todo, ahora son aventureros importantes, con otras tareas que les esperan), pero si se quedan durante una semana mientras los de la aldea festejan su éxito como héroes, pueden partir con tres dosis de agua curadora recogidas de la fuente por los de la aldea.

La Fuente de Oro de Ariana proporcionará cinco dosis curadoras cada semana. Los PJs pueden acudir a la fuente durante tanto tiempo como permanezcan en la zona. Si los PJs abusan de este privilegio, sin embargo, los aldeanos informarán muy a su pesar al grupo que existe ahora demasiada demanda de las aguas curadoras para que puedan tomarlas sin pagar nada a cambio (500 mo por dosis, o presentarse voluntarios para una difícil y peligrosa tarea en beneficio de la aldea o del templo). Si el templo es reconstruido y dedicado a la Inmortal Ariana, los clérigos de la nueva orden de la Fuente de Oro podrán conseguir 25 dosis de la fuente cada semana, pero la demanda de los poderes curadores de la fuente crecerá también. Los PJs nunca podrán recibir más de tres dosis a la vez.