Traducción por Bowesley (aka Humuusa)
Ilustración por Brent Woodside
Cartografía por Jason A. Engle
Maquetación por Tel Arin

Hace generaciones (o siglos, dependiendo del escenario), la Biblioteca de Bosquealto era un pequeño centro de aprendizaje dirigido por sacerdotes y sabios de Ioun. Ser invitado a estudiar o enseñar en esta lejana y aislada institución, era un honor de toda una vida, y ser enterrado en las catacumbas bajo la biblioteca era la recompensa para una vida dedicada al conocimiento.

Trágicamente, un erudito llamado Ulferth cayó bajo la influencia de un demonio que servía a Kyuss. En su locura, Ulferth atrajo a una horda de criaturas de pesadilla desde las profundidades. La prole de Kyuss invadió la biblioteca, y nadie huyó para contar al mundo lo que tuvo lugar allí.

Uno de los eruditos -Baelard el Defensor- sobrevivió mucho más que el resto. Baelard era un humano que había pasado la primera mitad de su vida como guerrero antes de renunciar a la vida de mercenario para convertirse en el Defensor de la biblioteca -el hombre responsable de la seguridad. Registró lo que sabía sobre los horrores atrapados en las catacumbas inferiores de la biblioteca y dejó pistas sobre cómo podrían ser derrotados.

"El Legado de Baelard es una aventura para personajes de 10º-12º nivel. Debido a que la acción es casi completamente bajo tierra, puede ser utilizada en cualquier campaña, incluyendo la Cicatriz del Caos.

El Legado de Baelard

por Joshua Kerbau

Disposición

La biblioteca comprende cuatro zonas distintas.

Los eruditos vivían en una robusta torre de tres pisos. Ahora es un caparazón vacío. Los muros aún se alzan, pero el tejado y los pisos superiores se han derrumbado.

La biblioteca fue construida bajo tierra para salvaguardar sus registros para la eternidad. Sus tres cámaras principales eran la Sala de la Veneración, una capilla a Ioun; la Sala del Aprendizaje, utilizada para lecturas y reuniones; y la Sala de los Registros, donde eran almacenados los registros. Cámaras más pequeñas eran utilizadas para cosas menos importantes.

Bajo la biblioteca, los eruditos importantes eran enterrados con grandes honores. Las catacumbas consistían en una cámara para preparaciones funerales, vestíbulos ceremoniales, dos criptas mayores (exterior e interior) donde los grandes eruditos eran consagrados, y dos criptas secundarias (inferior y superior) donde las cenizas de los eruditos menores eran guardadas en urnas.

La cuarta zona sólo era conocida por Ulferth. El demonio que tomó posesión del erudito creó tres cámaras para que ser utilizadas por Ulferth entre la Sala de los Registros y la Cripta Superior. Baelard descubrió estas habitaciones justo antes de que el desastre golpeara, y las utilizó hasta su muerte para ocultarse de la prole.

Sinopsis

Cuando los personajes lleguen a este lugar, son atacados por los vrock que viven en el caparazón de la torre y en la Sala de la Veneración.

Una vez que los héroes descienden bajo tierra, se enfrentan al misterio de lo que ha tenido lugar en la biblioteca. Tienen la posibilidad de descubrir el destino de los residentes, incluyendo el de Baelard el Defensor, y de encargarse de la amenaza de la prole de Kyuss. Los personajes pueden encontrar pistas útiles en la Sala de los Registros y en las cámaras secretas de Ulfeth, si descubren esa zona.

Aparte de los vrock, el nivel de la biblioteca está libre de monstruos. Sirve para establecer e intensificar el misterio mientras los personajes lo exploran. Puedes situar más monstruos si lo deseas, pero no exageres demasiado.

Las catacumbas están repletas de peligros. Aquí es donde el valor de los personajes será probado.

Antes de proceder con la aventura, deberías leer las tres ayudas al final. Ofrecen una imagen más completa de los acontecimientos trágicos que llevaron a la caída de la biblioteca desde la perspectiva de Baelard.

Ganchos

Los personajes pueden ser involucrados en esta aventura de formas diferentes:

Problemas en la Zona: Los vrock que han fijado su residencia en las ruinas son una fuente obvia de problemas que puede atraer a los personajes a la zona. Estos demonios podrían atacar a leñadores trabajando en Bosquealto o comerciantes que viajan por los caminos cercanos, quienes entonces buscarían ayuda. La prole de Kyuss es otra posibilidad. Si han sido obligados a abrirse paso desde las criptas a través de la salida secundaria (habitación 10), entonces podrían también estar ejerciendo su mal contra cualquiera en el territorio circundante. Los personajes podrían ser abordados directamente por un personaje no jugador que está buscando ayuda contra los monstruos, o los héroes podrían escuchar rumores sobre el mal que se ha extendido fuera de la zona afectada.

Investigadores Contratados: La Biblioteca de Bosquealto ha sido olvidada por la mayoría de la gente, pero un puñado de sabios aún podrían estar interesados en su destino. Cualquiera de estos podría contratar aventureros valientes que sigan las pistas reunidas de manuscritos gastados o rituales de adivinación. Tales patrones podrían no ser completamente de confianza. Los seguidores de Kyuss también poseen un interés en volver a encontrar la biblioteca.

Visiones: Baelard el Defensor está congelado en un éxtasis eterno, pero su espíritu aún podría estar activo de alguna forma limitada. Cuando los personajes estén en las cercanías de la biblioteca en ruinas, ya las estén buscando o no, Baelard podría llegar hasta ellos en la forma de visiones en las cuales ofrece pistas tentadoras sobre la biblioteca. Estas deberían ser convenientemente cripticas, como imágenes de la torre como una vez fue, revelaciones de saber perdido con insinuaciones de que más puede ser descubierto en unas ruinas cercanas, o escenas de la prole de Kyuss matando a los eruditos de la biblioteca.

Descubrimiento Accidental: Los aventureros simplemente podrían tropezarse con las ruinas durante uno de sus viajes a través de un bosque lejano. También podrían avistar a los vrock volando en círculos a lo lejos, o ser atacados por ellos, y seguir a los demonios hacia su guarida en las ruinas.

Exploración y Pruebas de Habilidad

El destino de la Biblioteca de Bosquealto es un misterio. Es posible que los personajes se abran paso luchando a través del dungeon sin llegar a imaginarse que paso allí, pero aquellos que lo hagan se perderán gran parte de la atmósfera de la aventura.

Al mismo tiempo, las pistas importantes no deberían ser entregadas a los jugadores sin poner algún esfuerzo por su parte. Pon nerviosos a los jugadores con que sus personajes obtienen información sólo si la buscan activamente. Algunos rasgos del dungeon son obvios a la observación casual, algunos pueden ser advertidos con la Percepción pasiva, pero muchas pistas importantes pueden pasar desapercibidas si los jugadores no exploran activamente el entorno.

Las pruebas de habilidad son un método para reunir información, pero no dejes que los jugadores confíen plenamente en sus dados. La misma advertencia se extiende para ti; no confíes demasiado en las pruebas de Percepción y de Hurto para proporcionar información a los jugadores. Alienta

a los jugadores a realizar preguntas y a interactuar con sus alrededores. Las pistas pueden ser halladas fácilmente cuando los personajes miran en los sitios adecuados. No es necesario ninguna prueba de Percepción cuando alguien entre en la cámara de preparación funeraria y pregunta, "¿Qué vemos?". Es obvio que todo ha sido tirado de las estanterías y mesas hacia el suelo y todas las lámparas están destrozadas.

Lo que los personajes no pueden examinar es porque la habitación fue examinada y las lámparas fueron destruidas. Esto son conclusiones, y debes dejar que el grupo extraiga sus propias conclusiones. Decir a los jugadores que significan las pistas o permitir que los personajes tengan destellos de lo que paso realizando pruebas de habilidad les roba el momento de "¡Ajá!" que llega tras imaginárselo por ellos mimos. Entrégales directamente la información solo como último recurso cuando los jugadores están completamente atascados buscando respuestas.

Por último, la traición de Ulferth es un acertijo a ser resuelto. Los personajes que atraviesen a lo loco la biblioteca y las criptas sin recopilar ninguna pista pueden completar la aventura; sólo tendrán más dificultades y aún tendrán preguntas sin respuestas cuando lo hayan hecho.

Condiciones en la Biblioteca y en las Catacumbas

Iluminación: Oscuridad. No hay ninguna luz en cualquiera de las zonas bajo tierra aparte de la que los personajes lleven consigo. Se pueden encontrar linternas apagadas en la Sala del Aprendizaje, en la Sala de los Registros, la habitación oculta y en la cámara ritual de Ulferth (habitaciones 6, 8, 9 y 17).

Techos y Muros: A no ser que se indique otra cosa, los techos tienen 10 pies de alto. Los muros en la biblioteca son de piedra labrada, En las criptas, son de piedra sin pulir.

Puertas: Todas las puertas en la biblioteca y en las catacumbas están deformadas por la edad, y las bisagras están oxidadas. Cuando se abre una puerta, las bisagras chirrían lo suficientemente alto como para ser escuchadas por cualquier criatura en el mismo nivel. Engrasar anteriormente las bisagras puede impedir esto, y también proporciona un bonificador +2 a cualquier prueba de Atletismo para abrir la puerta.

Las puertas también pueden ser destruidas. Sus defensas son CA/Reflejos 5 y Fortaleza 10, y cada una posee 20 puntos de golpe.

Sellos Mágicos: Baelard utilizó una ritual de Cerradura Arcana para proteger mágicamente algunas puertas en la biblioteca. Su intención era impedir que la prole de Kyuss abandonase la biblioteca, pero las guardas también han impedido que los vrock y el puñado de aventureros que se han tropezado con el lugar el conseguir ir más allá de la Sala de la Veneración.

Los personajes pueden romper estos sellos con una prueba de Atletismo o Hurto contra una CD 27. Ayudar a otro puede ser utilizado en la prueba de Atletismo. Baelar colocó una condición en las cerraduras arcanas que permite a cualquier que porte un símbolo sagrado de Ioun, Erathis o Bahamut abrir las puertas. Cuando uno de estos símbolos sagrados está a menos de 10 pies de la puerta sellada, un sigil de otra forma invisible igual al símbolo sagrado brilla débilmente. Tocar la puerta con el símbolo sagrado hace que la puerta se abra sin destruir el sello.

Descansando

Antes de descender al nivel inferior, los personajes pueden realizar un descanso prolongado o un descanso breve en las habitaciones 6 ó 8. Si rompen los sellos mágicos de las puertas de las habitaciones 1 ó 3, los vrock atacan durante un descanso prolongado en las habitaciones 6 ó 8. Si los personajes atravesaron los sellos sin romperlos, están a salvo de los vrock mientras esten en la biblioteca.

Una vez que los personajes abran la puerta a la cámara de preparación funeraria (habitación 12), la situación cambia. Para entonces, la prole está al tanto de la presencia de los personajes, y pueden alcanzar cualquier cámara en la biblioteca excepto las cámaras secretas de Ulferth (habitación 9, 17 y 18). La prole puede utilizar el paso de acceso oculto entre las habitaciones 12 y 16 para sobrepasar la cripta exterior si es necesario. Desde este momento en adelante, los personajes que intenten realizar un descanso prolongado o un descanso breve en cualquier parte del complejo son atacados por una fuerza a tu elección.

Sólo hay dos formas para impedir estos ataques durante un descanso. La primera es retirarse al nivel superior y volver a sellar la escalera en la habitación 11 o la habitación 5. La segunda es ocultarse en las habitaciones 9 o 17, las cámaras secretas de Ulferth.

Antes de que las puertas en la base de las escaleras (habitación 11) puedan ser cerradas y vueltas a sellar, deben pasarse 10 minutos limpiando los escombros que cayeron cuando las puertas fueron abiertas. Cuando la prole de Kyuss se dé cuenta de que lo que están haciendo los personajes, probablemente no van a dejar que realicen el trabajo sin molestarles. La reja en lo alto de las escaleras no posee ninguna cerradura aparte del sello mágico de Baelard. Si ese sello sigue activo, entonces la prole no puede abrir la puerta. Si no lo está, entonces los personajes necesitan encontrar otra forma para cerrarla si pretenden confiar en ella como barrera.

Las cámaras secretas de Ulferth no son conocidas por la prole, pero siguen siendo seguras sólo si los héroes tienen cuidado ocultando las entradas secretas. Por ejemplo, si los personajes huyen a través de la puerta secreta en la cripta superior con la prole de Kyuss pisándoles los talones, entonces la puerta ya no es secreta. Si desplazan la librería para desvelar la puerta y luego no la devuelven a su lugar antes de cerrar la puerta, la prole curiosa probablemente advierta el cambio.

Incluso si los personajes no son perseguidos y recolocan la librería en la cripta superior o la alfombra en la Sala de los Registros, hay una posibilidad de que su olor o sus pisadas en el polvo conduzcan a la prole hasta la puerta. Realiza una

prueba de Percepción CD 20 de la prole para que descubran la puerta, utilizando el modificador de Percepción +8 del desgraciado de Kyuss. Si los personajes toman medidas para ocultar su presencia, como esparcir cenizas o polvo tras ellos y reposicionar cuidadosamente todo lo que han movido, permite que el personaje con el mayor modificador de Sigilo establezca la CD con una prueba de Sigilo.

Cartografiando el Dungeon

El mapa de la biblioteca está diseñado con el Juego Maestro de Baldosas de Dungeon: El Dungeon. Cada nivel puede ser dispuesto con una copia del juego, en un espacio de unas 24 pulgadas por 30 pulgadas. Puedes construir cada nivel con las baldosas a medida que los personajes exploran, dibujar las habitaciones en un mapa de batalla que se borra o hace que los jugadores esbocen el mapa en una hoja cuadricula a medida que lo describes. Dispón las baldosas o el mapa de batalla solo cuando comience un combate. Permitir que los jugadores dibujen su propio mapa puede mejorar su sentido de la exploración y del descubrimiento.

Encuentros y PX

"El Legado de Baelard" no está dividido en encuentros diferentes. En su lugar, el texto indica los tipos de monstruos con los que probablemente los personajes se encuentran pero deja su colocación y número a tu discreción. La prole de Kyuss, en particular, se mueve en respuesta a la presencia de los personajes, dependiendo en como exploren los personajes las criptas.

Los puntos de experiencia deberían ser otorgados al final del la aventura, no después de cada combate. Cuenta los PX por monstruos derrotados, añade la recompensa por cualquiera de las cinco misiones menores que completen los personajes, y presenta el total como una recompensa única.

Misiones Menores

Cada misión menor está valorada en 600 PX.

Desvelando el Misterio: Los personajes reciben esta recompensa si, para el final de la aventura, comprenden totalmente los acontecimientos que llevaron a la destrucción de la biblioteca.

Salvaguardando la Biblioteca: Los personajes reciben esta recompensa si se dan cuenta del valor de los manuscritos en la Sala de los Registros, consiguen no destruir más que unos pocos, y llevan la información sobre el descubrimiento a sabios y eruditos que están en posición para salvar el material.

Enterrando a Baelard: Los personajes reciben esta recompensa si encuentran la voluntad atrapada de Baelard y la llevan al un templo, donde puede recibir su merecido descanso final. Alternativamente, pueden reunirla con su cuerpo, para luego destruir el resultante hijo de Kyuss. En el segundo caso, recompensa con los 600 PX sólo si los personajes liberaron la voluntad de Baelard con la comprensión total de las consecuencias. Si la liberan sin querer o sin comprender lo que puede pasar, en su lugar recompénsales con 300 PX. Consulta la habitación 17 para más detalles.

Destruir a Ulferth: Los personajes reciben esta recompensa si liberan de forma intencionada a Ulferth de su prisión con el propósito de destruirle. No reciben recompensa por destruir a Ulferth si lo liberaron sin querer o fue liberado por la prole.

Cerrar la Sima: Los personajes reciben esta recompensa si encuentran un forma para volver a cerrar la sima que Ulferth creó para que así ninguna otra prole de Kyuss pueden reptar hasta aquí desde las profundidades.

La Torre

No quede mucho sobre la superficie para indicar que esto una vez fue un lugar importante.

Cuando los personajes se aproximen a la torre, lee:

La torre que se alzaba aquí era alta e impresionante, pero ahora es un caparazón vacío. La cantería superior se ha derrumbado para formar montones de escombros alrededor de la base. Los muros están cubiertos de manchas blancas, como si aves gigantes utilizasen el parapeto en ruinas como lugar para posarse. Cientos de huesos quebrados y roídos están dispersos sin cuidado entre la mampostería destrozada.

Dentro, algo de los escombros ha sido empujado a un lado para desvelar un ancho tramo de escaleras que conducen abajo hacia la oscuridad. Los escalones están agrietados y son desiguales, y un hedor horrible surge desde abajo.

Los vrock pasan mucho tiempo encaramados a las muros derrumbados y estudiando los alrededores en busca de presas.

Tienes varias opciones para desarrollar este encuentro. Los personajes debería tropezarse aquí con los vrock, pero cuándo y cómo depende de ti. Si los personajes fueron atacados anteriormente por los vrock o siguen a los vrock hasta aquí, entonces puede haber presente tres cuando lleguen los personajes. De otro modo, aparecen mientras los personajes están hurgando entre las ruinas.

Alternativamente, podrías hacer aparecer a cinco, seis o más vrock. Un grupo tan grande es más de que lo pueden tratar los personajes, pero las escaleras ofrecen una huida. Sólo un vrock a la vez puede escurrirse por las escaleras hacia abajo, y no se expondrán al peligro si los personajes han ido por delante de ellos. En su lugar, los vrock esperarán afuera hasta que los personajes vuelvan a salir.

LA BIBLIOTECA

1. Entrada

Cerca de lo alto de la escalera, el hueco entre los escombros y el techo tiene unos 5 pies, así que los personajes Medianos necesitan agacharse para pasar a través. El espacio está más limitado cerca del fondo; aquí, el hueco se estrecha hasta sólo 3 pies, así que los personajes deben escurrirse para pasar.

Los escombros se desparraman sobre una zona abierta al fondo de la escalera frente a dos enormes, puertas reforzadas con metal que se mantienen abiertas gracias a pedazos de mampostería. Las superficies exteriores de las puertas están profundamente arañadas por marcas de garras que casi han borrado un diseño grabado. El diseño era una versión del símbolo del ojo y el cayado de Ioun reproducidos en un estilo que era bastante común hace un siglo.

Las puertas están lo suficientemente abiertas a pesar de los escombros para que una criatura grande -como un vrock- para que se escurra entre ellas. Pueden ser cerradas sin dificultad. En el lado interior (hacia la biblioteca), las puertas poseen ranuras resistentes para que así puedan ser atrancadas con una barra, aunque no hay ninguna cercana. (Esta en la habitación 2).

La puerta a la habitación 2 cuelga abierta de sus goznes. La puerta a la habitación 6 aún esta mágicamente sellada.

2. Guardarropa

Esta habitación era un guardarropa para los eruditos y sus visitantes. Una pesada viga de 10 pies de largo pensada para atrancar las puertas principales está apoyada contra la pared. Colocarle en su lugar en las puertas requiere una prueba de Atletismo CD 19. Hasta tres personajes pueden ayudar en este intento.

3. Sala de la Veneración

Mientras los personajes se acercan a esta cámara, lee:

Unas amplias escaleras descienden empinadamente desde la entrada. Tallado en el dintel sobre las escaleras se puede leer "Sala de la Veneración". Una ráfaga de hedor horrible sube por la escalera.

La cámara al fondo de las escaleras apesta a vrock. La suciedad cubre las paredes. Huesos de animales y humanoides recubren el suelo. El aire es tan fétido que es difícil respirar.

El techo forma una bóveda a 20 pies de altura para acomodar una impresionante estatua que reconocéis inmediatamente como Ioun.

Respirar: Respirar en esta cámara es difícil debido al hedor asfixiante y la suciedad de los vrock. Cada personaje que permanezca en esta habitación y en el almacén con el que se conecta durante 5 minutos deben realizar una prueba de Aguante CD 19; los personajes que fallen pierden un esfuerzo curativo. Sólo se requiere una prueba por personaje. La CD desciende a 13 si el personaje toma la precaución de atarse un pañuelo alrededor de su nariz y su boca.

Estatua: La estatua de Ioun está cubierta de manchas y trozos de suciedad seca lanzada por los vrock, pero no han arañado o de otro forma dañado a la estatua. Un personaje que realice una prueba de Religión CD 19 se da cuenta de que probablemente los vrock se abstuvieron de tocar la estatua debido al miedo a la venganza de Ioun.

El Portal: Cajones, cajas, barriles y muebles rotos están amontonados en la esquina suroeste de la habitación. Los trastos no contienen nada de valor o interés, pero si los personajes escarban un poco, descubren una reja de acero oculta bajo el montón. Al otro lado de la reja, más escombros están apilados en un montón de unos 4 pies de alto. La reja está sellada mágicamente por la cerradura arcana de Baelard.

Un personaje que realice una prueba de Percepción o Dungeons CD 19 se da cuenta de que la oscuridad más allá de la basura probablemente indica la presencia de una escalera hacia abajo.

Puertas: Las dos puertas a la habitación 4 (almacén) están rotas. Una puerta a la habitación 6 (Sala del Aprendizaje) está sellada por la cerradura arcana de Baelard.

Tesoro: Objetos de valor que ascienden a 2d10 x 100 piezas de oro pueden ser hallados si los personajes pasan 10 minutos o más buscando entre los huesos dispersos y los sucios restos de equipo, gran parte de lo cual son restos de aventureros muertos.

4. Almacén

Los eruditos almacenaban aquí objetos ceremoniales para utilizarlos en la Sala de la Veneración. No queda nada excepto basura hecha jirones y excrementos de vrock. El aire en esta habitación es tan asfixiante como en la Sala de la Veneración, y el tiempo pasado aquí cuenta para el tiempo pasado respirando el aire tóxico de la cámara.

5. Escalera de Caracol

Cuando los personajes descubran la reja en la esquina suroeste de la Sala de la Veneración, lee:

Tras las cajas amontonadas y los muebles destrozados hay una reja de hierro de barrotes muy juntos. Ladrillos y piedras rotas están apilados al otro lado de la reja. Podéis ver sobre los escombros, pero sólo ha oscuridad y sombras en el lado más lejano.

La reja que cierra el paso a estas escaleras desde la Sala de la Veneración está sellada por la cerradura arcana de Baerland, pero no hay ninguna otra cerradura sobre ella. Un personaje que realice una prueba de Percepción o Dungeons CD 19 se da cuenta de que la oscuridad más allá de los escombros probablemente indica la presencia de una escalera que desciende.

Una vez que la reja es abierta, los personajes que se abran paso a través de los escombros hacia la escalera deben realizar una prueba de Atletismo CD 13. Fallar indica que el personaje resbala, cayendo rodando hacia abajo hasta la mitad de la escalera de caracol, y sufre 2d10 de daño por caída.

Las escaleras descienden 40 pies hacia otro montón de escombros en la habitación 11.

6. Sala del Aprendizaje

Cuando los personajes entren en la Sala del Aprendizaje, lee:

Una plataforma de madera de unos 3 pies de alto se extiende a lo largo del extremo norte de esta gran habitación. Por todos lados, el suelo está cubierto con pilas de madera descompuesta de lo que fueron una vez pupitres y sillas. Sobre la plataforma, "Sala del Aprendizaje" esta tallado en la pared.

Esta era una sala de lectura cuando la biblioteca estaba en uso. Estatuas de Ioun y otra figura cuya identidad se ha perdido en la historia flanquean una fuente seca frente a la plataforma de los oradores.

La Escalera a la habitación 1 (entrada) es inusualmente baja. La puerta en lo alto está sellada por la cerradura arcana de Baelard.

La puerta a la habitación 7 (estanque) está cerrada pero no sellada.

La puerta a la habitación 3 (Sala de Veneración) está cerrada y sellada.

Las puertas dobles a la habitación 8 (Sala de los Registros) están cerradas y selladas por la cerradura arcana de Baelard. Las puertas son de metal, a diferencia de las puertas de madera en todo el resto de la biblioteca. Una placa sobre ellas identifica la sala al otro lado como la Sala de los Registros.

Paso Tapiado: Aproximadamente a la mitad de la pared este hay una sección donde la cantería es diferente al resto de los muros. Una prueba de Dungeons CD 19 desvela que estos ladrillos son mucho más recientes que el resto del complejo pero aún así son muy antiguos. Esto fue un paso abierto cuando la biblioteca estaba en uso. Los eruditos lo tapiaron con ladrillos y mortero durante su batalla contra la prole de Kyuss debido a que no existía una puerta que atrancar. Los ladrillos tienen casi 5 pies de grosor. Los personajes los pueden atravesar si invierten suficiente tiempo, pero se tarda bastante: 1d4 + 1 hora con herramientas adecuadas (palancas y mazas), o tres veces esto sin estas herramientas. Además, el sonido de los martillos y las palancas resuena por todas las criptas, así que todo el mundo está al tanto de los intrusos.

7. Estanque

La puerta a esta habitación está cerrada pero no sellada.

Cuando los personajes entren en esta cámara, lee:

Un estanque elevado en la esquina lejana de la habitación está cubierto con una costra de agua negra. Ollas, platos y cuencos de barro están alineados cuidadosamente en el suelo, pero todos cubiertos de polvo y telarañas.

El agua en el estanque parece sucia y negra, pero eso es debido a que los siglos de polvo han creado una costra en la parte superior. Si la costra es retirada, el agua debajo es fría y clara, debido a que gotea aquí desde el exterior.

8. Sala de los Registros

Una inscripción sobre las puertas dobles indica "Sala de los Registros".

Las puertas tienen una trampa de un glifo custodio colocado aquí por Baelard como una defensa final contra cualquier prole de Kyuss que podría intentar entrar en la Sala de los Registros. Se activa cuando cualquiera de las puertas es abierta.

Glifo custodio	**Trampa nivel 10**
Objeto	**500 PX**
Detectar Percepción CD 30, Arcanos CD 26 Iniciativa -	
Inmune ataques	
Acciones desencadenadas	
✧ **Ataque** (radiante) ✦ **Encuentro**	
Ataque: Cercano explosión 3 (criaturas en la explosión); +13 contra Ref *Impacto:* 3d6 + 7 de daño radiante, y el objetivo queda cegado (salvación termina).	
Contramedidas	
✦ **Desactivar:** Hurto CD 23. Fallo (18 o menos): El glifo es activado. Los aliados pueden utilizar Hurto o Arcanos para ayudar a la prueba de Hurto, utilizando la acción de ayudar a otro.	

Cuando los personajes entren en la Sala de los Registros, lee:

Os encontráis en la entrada a la biblioteca. Una inmensa mesa circular repleta de objetos en desorden domina el centro de la habitación. A vuestra izquierda hay cuatro estanterías de almacenamiento desde el suelo hasta el techo. Muchos de los pergaminos y tomos frágiles han caído víctimas de los insectos y el moho, y ahora son poco más que polvo en los estantes. A la derecha hay una gran alcoba ocupada por un armario desde el suelo hasta el techo. Una puerta de hierro impide el paso a la alcoba.

La Sala de los Registros era la razón para la existencia de la biblioteca. Albergaba inapreciables manuscritos, pergaminos, códices y tomos de todo tipo y tamaño. Gran parte de este tesoro del conocimiento ha sido destruido por el paso del tiempo y la podredumbre.

Mesa: El desorden que cubre la gran mesa esta fuera de lugar con el resto de este nivel, el cual generalmente está muy ordenado, aparte de una densa capa de polvo que se ha depositado sobre todo. Baelard tenía mucha prisa durante sus días finales, y esta confusión es una señal de su prisa y frágil salud. Una pista sobre el misterio que tuvo lugar en la torre se encuentra sobre la mesa. Si los personajes examinan los papeles, entrégales la Ayuda 1.

Trampilla Secreta: Bajo la pequeña mesa de lectura en la esquina noreste de la Sala de los Registros hay una alfombra roída, y bajo la alfombra hay una trampilla. Los personajes que examinen esta esquina descubren la trampilla con una prueba de Percepción CD 13, mientras que los personajes que examinan la Sala de los Registros en general sin describir cualquier método especial o algún punto detectan la trampilla con una prueba de Percepción CD 27. Por supuesto, cualquier personaje que mire bajo la alfombra encuentra automáticamente la trampilla.

Armario: El armario cerrado tras la puerta de hierro contenía los manuscritos más raros y valiosos de la biblioteca. Tanto la puerta como el armario están cerrados. Las llaves para ambas cerraduras se encuentran en el cinturón de Baelard en la habitación 17. La puerta también puede ser abierta con una prueba de Hurto CD 19 o de Atletismo CD 27. El armario también puede ser abierto con una prueba de Hurto CD 27 o ser forzado con una prueba de Atletismo CD 13.

Si el armario es forzado, los frágiles manuscritos dentro de él se convierten en polvo. Si alguien coge un tomo o un pergamino del armario, ese personaje deben realizar una prueba de Destreza CD 22, o el material se desintegra en sus manos. Un personaje que realice una prueba de Historia CD 13 se da cuenta de que estos son incalculables manuscritos perdidos, algunos de los cuales podrían aún ser salvados por eruditos que esten entrenados en tales labores. Su recuperación sería de enorme valor para los historiadores.

Voluntad de Ulferth: El objeto más importante en el armario es una caja de madera de 1 pie cuadrado, situado en el estante inferior. Posee dos cerraduras; cada una puede ser abierta con una prueba de Hurto CD 19, o con las llaves en el cinturón de Baelard. Dentro de la caja hay una esfera de cristal de unas 6 pulgadas de diámetro. Un humo o gas rojo oscuro se agita constantemente dentro de la esfera. Una vez cada pocos minutos, una chispa recorre el gas e ilumina el interior de la esfera. Cuando esto tiene lugar, el personaje que la sostiene puede realizar una prueba de Percepción CD 27 para advertir el débil contorno de una cara en la nube arremolinada, con su boca abierta de par en par, como si gritase. Una prueba de Arcanos CD 19 desvela que la esfera es un recipiente de contención ritual pero no indica nada sobre la naturaleza del ritual.

La esfera contiene la voluntad de Ulferth, la frágil chispa que anima su psique. Mientras permanezca atrapada en la esfera, Ulferth no puede ser revivido. Si el globo es roto de alguna forma o arrojada en la bruma en la cripta de Ulferth (habitación 20), la voluntad de Ulferth se volverá a unir a su cuerpo y este se reanima.

Si la caja es forzada, la esfera se rompe automáticamente. Si es abierta por la fuerza pero con un poco de cuidado, realiza una tirada de salvación para la esfera; sobrevive intacta con una salvación, o se rompe con un fracaso.

9. Habitación Oculta

Cuando los personajes descubran la trampilla bajo la mesa de lectura, lee:

Abrir la trampilla revela un tobogán de 3 pies de ancho que desciende casi verticalmente, pero con un ligero ángulo hacia el oeste. Una escalera está sujeta a la pared.

La escalera desciende casi 15 pies antes de terminar en una estrecha cámara. La única cosa es la cámara es una larga mesa cubierta con papeles desmenuzados, trozos de pergamino y tarros de tinta seca.

En el extremo opuesto de la habitación, una escalera de caracol lleva a abajo.

Esta es una de las cámaras que el demonio creó para que así Ulferth pudiera lleva su investigación en secreto. Baelard la descubrió justo antes de la catástrofe y después la utilizó como un refugio seguro.

Entre la basura sobre la mesa hay un pequeño rollo de pergamino que contiene otra pista para el misterio. Cuando los personajes examinen la mesa, entrégales la Ayuda 2.

10. Salida Bloqueada

Cuando la biblioteca estaba en funcionamiento, esta habitación era una entrada secundaria. Era accesible a nivel del suelo justo a las afueras de la torre. Ahora esta entrada está enterrada bajo escombros.

Una de las primeras medidas defensivas que Baelard hizo tomar a los eruditos fue derrumbar una parte sobresaliente del parapeto de la torre sobre esta entrada, cerrándola como una ruta de escape posible para los monstruos. Luego tapiaron el paso entre la habitación 10 y la Sala del Aprendizaje, para impedir que la prole llegase hasta la biblioteca por este camino.

La sima se extiende 40 pies hacia abajo a la habitación 21 y 22 en las catacumbas. Puede ser escalada con una prueba de Atletismo CD 20.

La puerta a la escalera está bloqueada pero no sellada. La cerradura puede ser abierta con una prueba de Hurto CD 19.

Limpiar la senda entre esta cámara y la superficie es una gran empresa desde cualquier dirección. Con picos y palas, se tardarían 2d12 + 12 horas. Sin herramientas, multiplica este tiempo por cuatro.

LAS CATACUMBAS

11. Escalera de Caracol

Las escaleras que descienden desde la Sala de la Veneración terminan aquí. Piedras y mampostería rota arrojadas por el hueco de la escalera por los eruditos han formado un montón que tiene 5 pies de profundidad en la base de la escalera. Sólo son visibles los 2 pies superiores de las puertas sobre los escombros.

Las puertas se abren hacia la escalera. No están selladas mágicamente, pero están atrancadas desde este lado. La barra no puede ser vista, debido a que está enterrada bajo los escombros. Forzar estas puertas en este pequeño espacio requiere una prueba de Atletismo CD 27, y sólo se permite un intento.

Si los personajes pasan 5 minutos limpiando un poco los escombros, perciben la barra. Una vez que es retirada, las puertas se abren fácilmente, y los escombros se vierten hacia la habitación 12. Una vez abiertas, las puertas no pueden ser cerradas de nuevo hasta que se pasen 10 minutos limpiando de escombros la entrada.

12. Cámara de Preparación Funeraria

En esta habitación es donde los sacerdotes de Ioun preparaban los cuerpos de los eruditos para un entierro honorable en las criptas de la biblioteca.

Cuando los personajes entren en la cámara de preparación funeraria, lee:

El olor de especias y sal es fuerte en el aire. Una mesa en el centro de la habitación está cubierta con lo que parecen herramientas de cirujano y vendas. Un gran cuenco en la mesa contiene una oscurecida resina seca. Otras mesas muestran frascos, cuencos y rollos de pergamino en descomposición. Las estanterías que se alinean en los muros están repletas de pertrechos parecidos.

Los personajes pueden identificar el fin de esta cámara con una prueba de Sanar o Religión CD 13. Aparte de las pocas herramientas de metal que podrían ser útiles para un cirujano si son limpiadas, aquí no hay nada de valor. Las especias, aceites y resinas valiosas se han endurecido o secado hace mucho. Cada linterna en la habitación está rota y es inútil.

Tras la librería contra el muro oriental, al nivel del suelo, hay un agujero de 1 pie de ancho. Trapos y vendas suicidas ocupan el agujero. Los personajes que desplacen la librería descubren automáticamente el agujero. Durante una inspección general de la habitación, una prueba de Percepción CD 17 es necesaria para advertirlo.

Si los trapos son extraídos, un olor terrible a carne podrida surge del agujero. Este no es el olor normal de tumbas o cuerpos en descomposición. Los personajes pueden reconocerlo como el acostumbrado al hedor de los muertos vivientes, pero a no ser que hayan tenido encuentros previos con la prole de Kyuss, no podrán suponerlo.

El agujero es demasiado pequeño para que la mayoría de personajes pasen por él. Un personaje Pequeño o un elfo se pueden escurrir a través de él con una prueba de Atletismo CD 19, si el personaje no porta ninguna armadura y no porta ningún arma más grande que una daga.

El agujero se inclina hacia abajo a través de la roca circundante antes de surgir justo debajo del techo de la cripta superior.

13. Cámaras Ceremoniales

Una estatua mucho más grande que el tamaño natural de un hombre con una túnica de erudito se alza en medio de esta cámara. Alguien que realice una prueba de Historia CD 19 puede suponer que es una representación de Pelor en una forma arcaica. Originalmente la mano sostenía una lámpara de aceite en cada mano; ambas lámparas han sido destruidas.

Las escaleras en la esquina suroeste desciende empinadamente hacia una habitación que esta vacía excepto por un gran cuenco de piedra de agua. Como el cuenco en la habitación 7, esta posee una costra de polvo, pero si se quita la costra, el agua de debajo es fresca y clara.

Ambas habitaciones eran utilizadas para vigilias funerales antes de enterrar a los eruditos en las criptas.

Cuando los personajes examinen las puertas en la pared este, lee:

Estas puertas dobles son de madera tallada reforzadas con bronce. Gran parte de las tallas son diseños decorativos abstractos sin ningún significado religioso o secular. Tallado en el centro de la puerta a la izquierda, en Común, está el mensaje "No están muertos". Tallado en la puerta de la derecha está el mensaje "Quienes son recordados por siempre".

Bajo el mensaje en dos partes, hay otro, garabateado burdamente en las dos puertas: "Por el bien de todos nosotros, dejarlos tranquilos". Docenas de pesadas, cuñas de metal están clavadas entre las puertas y sus marcos, para impedir que se abran.

Las puertas pueden ser abiertas tirando con una prueba de Atletismo CD 27. Deja que un personaje realice la tirada, y hasta cuatro personajes le ayuden.

Si la prueba de Atletismo falla, las puertas pueden ser derribadas o hechas añicos (CA/Reflejos 5, Fortaleza 10, pg 40). Alternativamente, las cuñas pueden ser trabajosamente extraídas haciendo palanca o retiradas (Hurto CD 19) en 1d6 + 4 minutos.

En cualquier caso, a no ser que los personajes sean muy listos, harán un montón de ruido abriendo las puertas. Cualquier cosa en las criptas que no esté enterado antes de su presencia ahora lo estará.

14. Cripta Exterior

La cripta exterior era el lugar de enterramiento para los fundadores de la biblioteca, las dos personas más veneradas enterradas aquí. Cada procesión funeraria pasaba entre ellos en su camino hacia la profundidad en las catacumbas. La única pista restante de sus identidades en esta cámara es una inscripción alto en el muro, que dice "Su visión modelo nuestras vidas".

Cuando las puertas a la cripta exterior son abiertas, cada personaje en las cámaras ceremoniales queda sujeto al siguiente ataque:

Aire fétido (necrótico)
Ataque: Cercano explosión 8 (criatura en la explosión); +14 contra Fort.
Impacto: 1d10 de daño necrótico, y el objetivo pierde un esfuerzo curativo.

Después de resolver el ataque, lee:

Una oleada de frío, denso aire surge de detrás de las puertas, apestando a una corrupción indescriptible mucho peor que la podredumbre de la tumba.

La cámara más allá fue una cripta funeraria. Sólo dos sarcófagos se encuentran aquí, y una vez debieron ser hermosos. Ahora sus tapas están destrozadas, sus féretros volcados, y sus contenido desparramos por el suelo. Huesos y mortajas están esparcidos por las losas.

Una inspección intencionada de la basura desvela que los huesos están roídos y agrietados.

Los personajes encuentran el mismo grado de destrucción en todas las criptas. Ninguno de los sarcófagos está intacto, y cada urna de cenizas está destrozada contra el suelo o profanada de alguna otra forma. Cuando la prole de Kyuss se dio cuenta de que estaba sellada en las criptas, lo destrozaron todo.

Gusanos de la Podredumbre

Hurgar por la habitación activa un ataque de cuatro enjambres de gusanos de la podredumbre, uno en cada esquina. Los personajes con una Percepción pasiva menor a 19 son sorprendidos. En el tercer asalto, cuatro enjambres más aparecen en lo alto de las escaleras provenientes de la cripta inferior y uniéndose al combate en el mismo momento del orden de iniciativa de los demás enjambres.

Los gusanos de la podredumbre no debería ser una amenaza seria para los personajes; el mayor peligro proviene del aura de las criaturas, la cual inflige daño automática. Sin embargo, asegúrate de incluirlos, para que los personajes piensen que los gusanos de la podredumbre no son más que una molestia en el momento en que se encuentren más adelante con los gusanos de la podredumbre despertados.

Caracteristicas de la Zona

Basura: Antes de que ataquen, los enjambres de gusanos de la podredumbre poseen ocultación total en las esquinas. Después del asalto sorpresa, un enjambre posee ocultación parcial mientras este en una casilla que no está también ocupada por un personaje, debido a la basura en el suelo. Un enjambre no posee ocultación mientras este en la misma casilla que un personaje.

Sarcófagos: Los dos sarcófagos mostrados en el mapa están destrozados. Las casillas que ocupan son terreno difícil.

Capilla: Un resplandor pálido puede ser visto que proviene del lado izquierdo del pasillo que se adentra aún más en las criptas. El resplandor surje de una hermosa, intacta capilla que esta protegida por barrotes de bronce. En la capilla hay un altar de mármol esculpido para recordar un atril con un libro abierto sobre él. Las puntas de unas esculpidas alas de cuervo descansan sobre las páginas, y el resplandor surge de estas puntas de alas. Una prueba de Religión CD 19 desvela que probablemente la capilla simboliza a la Reina Cuervo mostrando respeto por el conocimiento y dando la bienvenida a los eruditos muertos a su reino. La capilla no posee una magia innata o una protección mágica. No ha sido profanada como todo lo demás en las criptas porque la prole de Kyuss teme a la Reina Cuervo, así que su superstición les ha mantenido alejados de la capilla.

Aunque los barrotes parecen estar sólidamente encajados en el suelo y el techo, la capilla puede ser abierta. Un personaje que examine los barrotes encuentra un mecanismo de apertura (un pestillo situado bajo una suelta, camuflada piedra en el suelo) con una prueba de Hurto CD 19. Con el pestillo activado, los barrotes pueden ser levantados hacia el techo. Deben ser apoyados o mantenidos abiertos; el mecanismo de activación que los mantenía levantados esta oxidado.

La mesa tallada posee un compartimiento. El débil trazado de una puerta puede ser visto por cualquier que la examine de cerca. Se abre con una prueba de Hurto CD 19. Dentro hay "ajuares" dejados por los eruditos que equivalen a dos lotes de tesoro de nivel 11 al azar (Compendio de Reglas, página 301).

15. Cripta Interior

La cripta interior era el lugar de descanso para los eruditos más honrados de la biblioteca, después de sus dos fundadores. Contiene muchas más tumbas que las cuatro dibujadas en el mapa. Muchas docenas de pequeñas cavidades talladas en las paredes (repisas funerarias).

Cuando los personajes avancen hacia la cripta interior, lee:

La destrucción en esta cámara es mucho mayor de la que había en la primera cripta. Las paredes están repletas de repisas funerarias, pero los restos de los muertos han sido arrastrados de sus nichos y despedazados. Huesos y envolturas funerarias hechas jirones cubren el suelo. Hay una puerta en la pared a vuestra derecha. También hay puertas en ambas de las esquinas más lejanas; la de a vuestra derecha está destrozada y se encuentra hecha astillas.

Puedes colocar unos pocos más enjambres de gusanos de la podredumbre en esta habitación, para mantener a los personajes alerta. No exageres, debido a que en este momento los gusanos de la podredumbre son solo una molestia.

Incluso un rápido vistazo a la puerta muestra que fue empujada hacia esta habitación desde el otro lado, no hacia afuera desde este lado.

La puerta en la esquina noreste no puede ser abierta, debido a que los escombros del techo derrumbado han creado un montón contra la puerta en el otro lado.

La puerta en la esquina suroeste no está ni cerrada ni sellada. Esta ligeramente entreabierta, aunque este hecho sólo se advierte cuando alguien se aproxima a menos de 5 pies. Las bisagras están oxidadas, y la parte inferior de la puerta roza contra la basura en el suelo, así que es necesario una prueba de Atletismo CD 13 para empujarla para abrirla.

16. Cripta Superior

Esta habitación está llena de estanterías de pie. Recuerda una biblioteca, pero estas estanterías contenían urnas de cenizas. Muchas de las urnas han sido destrozadas contra el suelo, pero quedan unas pocas en las estanterías.

Un agujero en el techo en la esquina suroeste conduce a la cámara de preparación funeraria (habitación 12). La prole de Kyuss lo conoce, y podría utilizarlo para interponerse entre los personajes y la escalera (habitación 11) o huir de las catacumbas si se presenta la oportunidad. También puede ser advertido con una prueba de Percepción CD 19.

Un puerta secreta esta oculta en la esquina sureste de la cripta superior, tras una de las estanterías. La estantería esta inclinada contra la pared este; para producto de la destrucción típica causada por la prole de Kyuss, pero Baelard inclinó esta estantería para ayudar a ocultar y bloquear la puerta. Los personajes que examinan con cuidado las estanterías o que busquen específicamente puertas secretas la ven con una prueba de Percepción CD 19. Una inspección general de la habitación descubre la puerta secreta con una prueba de Percepción CD 27. Aparte de estar oculta, la puerta está sellada por la cerradura arcana de Baelard.

17. Cámara Ritual de Ulferth

Aquí es donde Ulferth llevaba a cabo sus rituales impíos. Gran parte de sus libros y equipo fue retirado por Baelard (arrojado al pozo en la habitación 18).

Cuando los personajes entren en la cámara ritual, lee:

La habitación esta ligeramente iluminada por una suave luz azul. Una olla de bronce cuelga de una cadena en el centro de la habitación, con una hoguera fría debajo. El techo y las paredes de piedra están ennegrecidos por el hollín.

Una delgada nube de humo azul flota a lo largo de la pared norte cerca del suelo. Dentro, apenas podéis distinguir el esqueleto de un humano yaciendo sobre un delgado colchón. Una túnica de seda desintegrada y un cinturón de cuero se hunden entre los huesos. Los brazos están cruzados sobre el pecho como si el cuerpo fuera colocado allí, o como si la persona supiese que la muerte estaba cerca y estaba preparada para ella.

Una escalera asciende desde la esquina sureste. Un pequeño pupitre y un taburete se encuentran en la esquina opuesta, con una docena o así de tomos y pergaminos podridos amontonados a su lado.

El cuerpo fue el de Baelard el Defensor. Fue infectado con el toque de Kyuss pero luchó contra los efectos durante varias semanas. Antes de morir, llevó a cabo sobre él el mismo ritual que atrapó la voluntad de Ulferth en la esfera de cristal (un efecto único del ritual de Apacible Descanso). Con su voluntad atrapada en la esfera, Baelard no podía convertirse en uno de la prole de Kyuss tras morir.

El humo que rodea al cuerpo es idéntico al humo dentro de la esfera de cristal que contiene la voluntad de Baelard.

Voluntad de Baelard: La esfera de cristal que contiene la voluntad de Baelard está en la olla de bronce. Un humo o gas azul oscuro se retuerce en su interior, iluminado por chispas ocasionales. Cuando chispea, el personaje que la sostiene puede realizar una prueba de Percepción CD 27 para advertir la débil silueta de una cara en la nube giratoria. Los ojos están cerrados, y la cara posee una apariencia de descanso sosegado. Una prueba de Arcanos CD 19 desvela que la esfera es un recipiente de contención ritual pero no comunica nada sobre la naturaleza del ritual.

Baelard ha estado muerto durante demasiado tiempo para que un ritual de Revivir a los Muertos tenga éxito. Si se rompe la esfera, su voluntad vuela de vuelta al esqueleto, el cual inmediatamente se reanima como un hijo de Kyuss.

Mientras su voluntad este atrapada en la esfera, el alma de Baelard está atrapada entre la vida y la muerte. Los personajes ganan una recompensa de misión por llevar a su descanso eterno a Baelard. Si se reanima como un hijo de Kyuss, entonces matar a la monstruosidad no muerta libera su voluntad para su viaje final y logra esa misión. Los personajes deberían recibir toda la recompensa en PX sólo si comprenden este giro de los acontecimientos antes de que tenga lugar. Si la esfera se rompe accidentalmente o si lo personajes no comprenden lo que es y qué pasará si la rompen, recompénsalos sólo con 300 PX por matar al hijo de Kyuss en que se convierte el cadáver de Baelard.

Alternativamente, si la esfera es transportada intacta a un templo mayor de una deidad buena o no alineada, allí los sacerdotes pueden llevar a la voluntad de Baelard a su descanso eterno de una forma en que le dará al erudito su paz bien ganada y eliminará cualquier riesgo de que se reanime como una criatura no muerta.

Finalmente, como resultados de los rituales que les ligaron a estas esferas de cristal, la voluntad de Baelard y la voluntad de Ulferth están encerradas en oposición eterna. Si ambas son

rotas con segundos de diferencia entre ellas, los dos chocan y son aniquilados mutuamente en una explosión de energía radiante que activa el ataque más abajo. Esto es una forma eficaz para eliminar a Ulferth. Sin embargo también aniquila a Baelard e impide que descanse eternamente, así que los personajes no ganan ninguna recompensa por completar la misión.

Destrucción mutua (radiante)
Ataque: Cercano explosión 5 (criaturas en la explosión); +15 contra Fort
Impacto: 2d8 + 6 de daño radiante, y el objetivo no puede gastar esfuerzos curativos (salvación termina).

Llaves: Sujeto al cinturón de Baelard pero escondido bajo su túnica hay una bolsa de cuero que contiene un pequeño símbolo sagrado de Ioun (Baelard lo utilizaba para abrir sus puertas selladas) y cinco llaves que abren la puerta de hierro y el armario de madera en la Sala de los Registros, la caja de madera que contiene la voluntad de Ulferth y la puerta a la habitación 18.

Testamento de Baelard: De todos los muchos tomos y pergaminos en la habitación, sólo uno ha sobrevivido indemne -el registro de Baelard sobre la batalla. Yace en el escritorio, encerrado en un tubo de marfil para pergaminos sellado con cera, envuelto en hule y atado fuertemente con pequeños jirones de seda. (La seda fue rasgada de la túnica de Baelard, Una comparación rápida de ambas es suficiente para descubrirlo).

El pergamino mismo parece estar en blanco, porque Baelard utilizó el ritual de Página Secreta para ocultar sus notas. Esperaba que fuera leído por alguien con conocimiento suficiente sobre las costumbres de los eruditos. Un personaje que examina el pergamino de cerca advierte la escritura secreta con una prueba de Percepción CD 19. Un personaje que mire el pergamino advierte la escritura secreta si su Percepción pasiva es de 19 o más.

Si un personaje detecta la escritura y lee el pergamino, entrega a ese jugador la Ayuda 3.

18. Experimento de Ulferth

Las escaleras descienden desde la puerta secreta hasta un estrecho rellano y una puerta de hierro cerrada. La cerradura puede ser abierta con una prueba de Hurto CD 19, forzada con una prueba de Atletismo CD 27, o abiertas con la llave del cinturón de Baelard.

Cuando los personajes abran la puerta, lee:

Un pozo abierto domina esta habitación. Una nube de olor vil se agita lentamente a unos pocos pies bajo su borde. El sonido del agua cayendo resuena ligeramente por la apertura.

El pozo es el resultado de uno de los prematuros experimentos de Ulferth con su ritual. En lugar de abrir una sima a la guarida de la prole de Kyuss, el experimento creó esta pozo que conecta con un diferente, poco profundo sistema de cavernas. Mientras esto tiene lugar, un morfolito de la cueva se sitúa cerca del fondo del pozo para cuando los aventureros lleguen.

Si los personajes escuchan atentamente al borde del pozo durante 30 segundos o más, una prueba de Percepción CD 19 les permite escuchar débiles sonidos de chapoteo abajo, y no serán sorprendidos cuando el morfolito ataque. De otro modo, consigue un asalto sorpresa.

Tácticas: El morfolito posee ocultación total en la nube que llena el pozo. Golpea hacia arriba por el pozo con sus tentáculos para apresar a los personajes, para luego tirar de cualquiera apresado hacia el pozo. La caída hasta el fondo del pozo es de 40 pies.

El morfolito cuelga del techo del túnel, así que la distancia desde él hasta la habitación 18 son 35 pies (7 casillas). Si el morfolito arrastra a dos personajes abajo por el pozo, retira sus tentáculos y no golpea a nadie más en la habitación hasta que haya tratado con las dos primeras víctimas arrastradas hasta su túnel. El túnel tiene 15 pies de ancho, 10 pies de alto y se extiende indefinidamente en ambas direcciones. Esta completamente a oscuras. Si uno de los personajes arrastrado abajo por el túnel portaba una luz que puede ser extinguida (una antorcha, una lámpara o una vela, por ejemplo, pero no un cetro solar), entonces el personaje debe realizar una tirada de salvación para evitar que la luz se rompa o caiga.

19. Cripta Inferior

La cripta inferior es muy parecida a la cripta superior. Las paredes están repletas de estanterías alineadas con estantes que contenían urnas de cenizas hasta que la prole de Kyuss las destrozó. La habitación 19 contiene poco más.

El vestíbulo al este está dividido por una sima que desciende 110 pies hacia la guarida de la prole de Kyuss. Las paredes de la sima pueden ser escaladas con una prueba de Atletismo CD 20.

Cinco enjambres de gusanos despertados acechan dentro de esta sima. Podrían reptar fuera mientras los personajes están explorando la cripta inferior, o podrían esperar hasta que los personajes se muevan hacia la cripta sin usar o la cripta de Ulferth y unirse a cualquier combate que se desarrolle en una de estas habitaciones. Alternativamente, podrían esperar hasta que los personajes entren en una de las criptas adyacentes y ocultarse en la cripta inferior para separar a los personajes de las escaleras, si intentan retirarse hacia la cripta exterior o interior.

20. Cripta de Ulferth

Cuando Ulferth completó su ritual, se transformó de un humano a un heraldo de Kyuss. Cuando el Maestro de los Estudios llevó a cabo el ritual que arrancó el alma de Ulferth de su cuerpo y la atrapó, la prole transportó su cuerpo a esta cámara sin usar y la selló tras una reja burdamente fabricada.

Cuando los personajes entren en la cripta de Ulferth, lee:

El extremo occidental de esta cripta esta separa por una reja de hierro toscamente fabricada encajada en la piedra circundante. Más allá de la reja, un humo rojo oscuro se agita constantemente, llenado el espacio desde el suelo al techo y de pared a pared.

El humo de aquí es idéntico al humo dentro de la esfera de cristal de la Sala de los Registros. Gira alrededor del cadáver de Ulferth, el cual yace sobre el suelo de piedra. A diferente de la esfera, que contiene la voluntad de Ulferth, ninguna chispa de luz ilumina esta cámara.

Una prueba de Arcanos CD 19 desvela que el humo de aquí es de la misma naturaleza que el de las esferas de Baelard y Ulferth, si cualquiera de estos ha sido examinado. También indica que el humo es el resultado de un ritual pero no revela nada más sobre el ritual.

La reja no posee cerradura o bisagras; no está fabricada para ser abierta. Puede ser arrancada de las paredes y el suelo con una prueba de Atletismo CD 19.

El humo es totalmente opaco, así que el cuerpo de Ulferth posee ocultación total. Los personajes no advertirán el cuerpo a no ser que entren en el humo o lo tanteen con sus manos o un palo.

Restaurando a Ulferth: Si la esfera de la Sala de los Registros se rompe, Ulferth se reúne con su voluntad e inmediatamente se alza como un heraldo de Kyuss. Si la prole pone sus garras en la esfera, probablemente Ulferth revivirá antes de que los héroes alcancen esta zona. Para una entrada más dramática, uno de la prole podría escabullirse en la cripta inferior tras los personajes y lanzar la esfera sobre sus cabezas hacia la cripta de Ulferth para revivir a su heraldo en presencia de los intrusos.

Una vez que Ulferth es restaurado, toda la prole en las criptas corre hacia este lugar. Luchan hasta la muerte a su servicio. El número exacto depende de ti. Ulferth, cuatro hijos de Kyuss y cuatro desgraciados de Kyuss conforman un duro encuentro de nivel 14 (5400 PX). Reducir a tres hijos de Kyuss y tres desgraciados de Kyuss conforma un más manejable encuentro de nivel 13 (4400 PX).

¡Restaurarme!: Si la esfera está en posesión de uno de los personajes cuando los héroes entra en esta cripta, el personaje queda dominado (salvación termina).

Al personaje dominado inmediatamente se le ordena lanzar la esfera hacia el humo giratorio, luego atacar a los demás personajes mientras la dominación dura.

21. Cripta Sin Usar

Como la habitación 20, esta cripta fue preparara para utilizarle en un futuro. La prole se reúne aquí después de que se enteran de la presencia de los personajes.

Si la prole de Kyuss aún está aquí esperando a que Ulferth sea restaurado o por alguna otra razón cuando los personajes entran en la cripta inferior, pueden o bien lanzarse a atacar a los personajes en esa cámara o ocultarse en la sima (habitación 22) para ver cómo se desarrolla la cosa.

La habitación 22 puede ser vista desde el extremo oriental de la cripta sin usar. Los personajes pueden escalar la pared de la sima (prueba de Atletismo CD 20) para alcanzar la habitación 22 desde aquí. Debido a la diferencia de nivel y los escombros apilados en la habitación 22, esta cámara casi esta a 15 pies por debajo del nivel de la habitación 22.

La sima de aquí también 50 pies hacia arriba para dar paso a la habitación 10.

22. La Sima

Cuando los personajes tengan la posibilidad de examinar la habitación tras la cripta interior, lee:

El muro negro de esta estrecha cámara se ha derrumbado, y escombros amontonados ocupan gran parte de la habitación. Más allá de donde una vez estuvo el mundo hay una división abierta en la tierra que se extiende hacia arriba, hacia abajo y hacia el norte. Un frío, húmedo asciende desde la grieta, portando el hedor y débiles sonidos de garras escarbando.

Los muros de la sima pueden ser escalados con una prueba de Atletismo CD 20. La guarida donde la prole habita esta a 120 pies hacia abajo. La habitación 10 en el nivel inferior esta a 40 pies por encima.

Los molestos escombros de esta habitación hacen imposible coger carrerilla para un salto grande desde aquí a la habitación 21. También ten en cuenta que el suelo de la habitación 21 casi esta a 15 pies más abajo que los escombros en esta habitación.

La Prole de Kyuss

La prole de Kyuss habita en guaridas subterráneas profundas bajo las catacumbas. Viajan entre las criptas y sus guaridas a través de las simas. Siempre hay prole presente en algún lado en las criptas, en las habitaciones 14-16 y en las habitaciones 19-22. A no ser que los personajes tomen medidas extraordinarias para ser silenciosos, la prole les oirá para cuando alcancen la cámara de preparación funeraria (habitación 12); los escombres que caen por las escaleras hacen mucho ruido. En este momento, una mezcla de desgraciados e hijos de Kyuss con un total de seis a diez criaturas se reúnen en la cripta sin usar (habitación 21) y las criaturas planean su ataque. En cualquier momento pueden llegar más si lo necesitas.

Si Ulferth ha sido liberado, entonces la prole responde a sus órdenes.

Entrando en las criptas, los personajes abren sin saberlo el camino a la superficie y hacia la Sala de los Registros por primera vez desde que Ulferth fue atrapado. Mientras los personajes están explorando y combatiendo en las criptas, un puñado de

criaturas de la prole intentan burlarlos y subir por la escalera. Una vez allí, saquean todo el nivel superior en busca de la esfera que contiene la voluntad de Ulferth. Si aún está en la biblioteca, la encontrarán, la regresan a la cripta de Ulferth (habitación 20) y le reviven. Si no pueden llevar la esfera a la cripta, la destruyen. La voluntad liberada entonces vuela de vuelta al cuerpo de Ulferth, acompañada por un grito demoniaco que pueden ser escuchado por todo el dungeon.

La visión en la oscuridad de la prole les proporciona una ventaja importante en la oscuridad. Corren grandes riesgos para apagar cualquier luz, si existe la posibilidad. También destrozan cada linterna apagada que puedan encontrar.

La prole de Kyuss son muy variados en apariencia. A no ser que los personajes los hayan estudiado o se hayan encontrado con prole anteriormente, los esbirros son indistinguibles de los no esbirros hasta que son atacados.

Las cuatro criptas son lugares ideales para que la prole ataque.

La Cripta Exterior: La prole no atacará aquí mientras los personajes se dirigen hacia las criptas, pero podrían intentar atrapar aquí a los personajes en su camino hacia el exterior. Unas pocas criaturas de la prole pueden ocultarse en la habitación 13 para interponerse ante la salida, o pueden adentrarse en la cámara de preparación funeraria (habitación 13) a través el espacio estrecho desde la cripta superior (habitación 16).

La Cripta Interior: Mientras los personajes están explorando la cripta interior, la prole puede golpear simultáneamente a través de la entrada de la habitación 22 y subiendo las escaleras desde la cripta inferior (habitación 19), pillando a los personajes entre los dos grupos. Si los personajes pasan bastante tiempo en las habitaciones 12-14, unas pocas criaturas de la prole podrían reptar a través de la cripta interior y ocultarse en la cripta superior, ya sea para lanzar un ataque a tres frentes o para emboscar a los personajes si se retiran hacia la cripta superior para combatir desde la cripta interior.

La Cripta Superior: La prole sabe que el espacio estrecho entre las habitaciones 12 y 16 es demasiado estrecho para la mayoría de aventureros. Ya que no conocen la existencia de la puerta secreta a las habitaciones 17 y 18, creen que la cripta superior es un callejón sin salida para los intrusos. Si los personajes se amontonan en la habitación 16, la prole podría sencillamente asediarles allí, esperando unas pocas semanas a que mueran, para luego entrar y deleitarse con sus restos.

La Cripta Inferior: Una vez que los personajes descienden a la cripta inferior, la prole puede moverse a través de la cripta interior para cortar el paso a las escaleras, para luego atacar abajo por las escaleras y desde la cripta sin usar al mismo tiempo. O podrían atacar sólo abajo por las escaleras, esperando que algunos de los personajes caigan por la sima entre las habitaciones 19 y 21.

Sobre el Autor

Joshua Kerbau es un escritor y editor independiente de Iowa Oriental. Vive para su familia, los Ojos de Halcón, y el D&D, en ese orden, más o menos.

Monstruos

Vrock **Hostigador nivel 13**
Humanoide elemental Grande (demonio) **800 PX**

PG 132; **Maltrecho** 66 **Iniciativa** +12
CA 27, **Fortaleza** 25, **Reflejos** 23, **Voluntad** 23 **Percepción** +13
Velocidad 6, volar 8 **Visión en la oscuridad**

Acciones estándar

Garra ✦ **A Voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +18 contra CA
Impacto: 3d8 + 8 de daño.

Ataque en vuelo ✦ **A voluntad**

Efecto: El vrock vuelta a su velocidad y realiza un ataque de garra en cualquier punto durante este movimiento. No provoca ataques de oportunidad cuando se aleja del objetivo del ataque.

Acciones desencadenadas

Esporas de locura (veneno) ✦ **Encuentro**

Desencadenante: El vrock queda maltrecho por primera vez.
Ataque (acción gratuita): Cercano explosión 2 (enemigos en la explosión); +16 contra Voluntad
Impacto: 3d10 + 6 de daño por veneno, y el objetivo queda atontado (salvación termina).
Fallo: Mitad de daño.

Resistencia variable ✦ **2/Encuentro**

Desencadenante: El vrock sufre daño por ácido, frío, relámpago o trueno.
Efecto (acción gratuita): El vrock gana resistir 10 al tipo de daño que activa el poder hasta el final del encuentro o hasta que utilice otra vez resistencia variable.

Habilidades Engañar +15, Perspicacia +13
Fue 23 (+12) **Des** 19 (+10) **Sab** 15 (+08)
Con 20 (+11) **Int** 12 (+07) **Car** 19 (+10)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** abisal

Hijo de Kyuss **Bruto nivel 13**
Animado natural Mediano (muerto viviente) **800 PX**

PG 158; **Maltrecho** 79 **Iniciativa** +7
CA 25, **Fortaleza** 25, **Reflejos** 23, **Voluntad** 24 **Percepción** +6
Velocidad 5 Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, miedo, veneno; **Resiste** 15 necrótico;
Vulnerable 5 fuego, 5 radiante

Rasgos

Miedo a los gusanos (miedo) ✦ **Aura 1**

Las criaturas vivas en el aura sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataqu contra el hijo de Kyuss.

Acciones estándar

Golpetazo (enfermedad) ✦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA
Impacto: 2d10 + 10 de daño, y el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.

Acciones menores

Gusano excavador (enfermedad, necrótico) ✦ **Recarga** ⚁ ⚂

Ataque: Cercano explosión 1 (un enemigo vivo en la explosión); +16 contra Fortaleza
Impacto: El objetivo sufre daño continuo 10 necrótico (salvación termina). Además, el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.
Primera tirada de salvación fallida: El daño continuo aumenta a 15.
Segunda tirada de salvación fallida: El objetivo queda aturdido y el daño continuo aumenta a 20 (salvación termina ambos).
Especial: El cadáver de cualquier humanoide muerto por este ataque se convierte en un desgraciado de Kyuss al comienzo del siguiente turno del hijo de Kyuss. El desgraciado debe ser destruido antes de que la criatura pueda ser revivida.

Fue 21 (+11) Des 13 (+7) Sab 11 (+06)
Con 18 (+10) Int 06 (+4) Car 18 (+10)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** -

Desgraciado de Kyuss **Esbirro nivel 13**
Animado natural Mediano (muerto viviente) **200 PX**

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro. **Iniciativa** +7
CA 25, **Fortaleza** 26, **Reflejos** 23, **Voluntad** 24 **Percepción** +8
Velocidad 5 Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, miedo, veneno; **Resiste** 10 necrótico;
Vulnerable 5 radiante

Acciones estándar

Golpetazo (necrótico) ✦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra CA
Impacto: 13 de daño necrótico.

Acciones desencadenadas

Don final (enfermedad, necrótico)

Desencadenante: Un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia reduce al desgraciado a 0 puntos de golpe.
Ataque (ninguna acción): Cercano explosión 1 (criaturas en la explosión); +16 contra Fortaleza
Impacto: 10 de daño necrótico, y el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.

Fue 21 (+11) Des 13 (+7) Sab 15 (+8)
Con 18 (+10) Int 04 (+3) Car 06 (+4)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** -

Ulferth, Heraldo de Kyuss **Artillero nivel 16**
Animado natural Mediano (muerto viviente) **1400 PX**

PG 116; **Maltrecho** 58 **Iniciativa** +12
CA 28, **Fortaleza** 26, **Reflejos** 27, **Voluntad** 28 **Percepción** +11
Velocidad 6, volar 6 (flotar) **Visión en la oscuridad**
Inmune enfermedad, miedo, veneno; **Resiste** 15 necrótico;
Vulnerable 5 fuego, 5 radiante

Rasgos

Miedo a los gusanos (miedo) ✦ **Aura 1**

Las criaturas vivas en el aura sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataqu contra el heraldo de Kyuss.

Multitud retorcida (necrótico) ✦ **Aura 1**

Cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura sufre 10 de daño necrótico.

Acciones estándar

Caricia podrida (enfermedad, necrótico) ✦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 11 (una criatura); +21 contra CA

Impacto: 2d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.

Declaración retorciada (enfermedad, necrótico) ✦ **A voluntad**

Ataque: A distancia 20 (una criatura); +21 contra Fortaleza

Impacto: 2d6 + 10 de daño necrótico, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina). Además, el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.

Primera tirada de salvación fallida: El daño continuo aumenta a 10, y el objetivo queda atontado (salvación termina ambos).

Segunda tirada de salvación fallida: El daño continuo aumenta a 15, y el objetivo queda aturdido en lugar de atontado (salvación termina ambos).

Especial: El cadáver de cualquier humanoide muerto por este ataque se convierte en un desgraciado de Kyuss al comienzo del siguiente turno del heraldo de Kyuss. El retorcido debe ser destruido antes de que la criatura pueda ser revivida.

Explosión de gusanos (enfermedad, necrótico, zona) ✦ **Encuentro**

Ataque: área explosión 2 en 10 (criaturas vivas en la explosión); +21 contra Fortaleza.

Impacto: 2d6 + 6 de daño necrótico, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina). Además, el objetivo queda expuesto al toque de Kyuss.

Efecto: La explosión crea una zona que dura hasta el final del encuentro. Cualquier criatura viva que entre e la zona o termine su turno allí sufre 15 de daño necrótico.

Fue 11 (+08) **Des** 19 (+12) **Sab** 17 (+11)
Con 14 (+10) **Int** 06 (+06) **Car** 22 (+14)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** -

Toque de Kyuss **Enfermedad nivel 16**

Aquellos que sucumben a esta enfermedad horrible se levantan como la recién nacida prole de Kyuss.

Etapa 0: El objetivo se cura.

Etapa 1: El objetivo recupera sólo la mitad de los puntos de golpe normales cuando gasta un esfuerzo curativo. Si muere, inmediatamente se levanta como un desgraciado de Kyuss.

Etapa 2: El objetivo pierde dos esfuerzos curativos. Si desciende a 0 o menos esfuerzos curativos, muere y se levanta inmediatamente como un hijo de Kyuss.

Etapa 3: El objetivo muere e inmediatamente se convierte en un hijo de Kyuss.

Prueba: Al final de cada descanso prolongado, el objetivo realiza una prueba de Aguante si esta en la etapa 1 o 2.

19 o Menos: La etapa de la enfermedad aumenta en 1.

20-24: Sin cambios.

25 o Mayor: La etapa de al enfermedad desciende en 1.

Enjambre de gusanos de la podredumbre **Bruto nivel 4**
Bestia natural Mediana (enjambre) **175 PX**

PG 63; **Maltrecho** 31 **Iniciativa** +3
CA 15, **Fortaleza** 15, **Reflejos** 14, **Voluntad** 15 **Percepción** +2
Velocidad 5 Visión en la oscuridad
Resiste mitad de daño de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia;
Vulnerable 10 contra ataques cercanos y de área.

Rasgos

Ataque de enjambre ✦ **Aura 1**

Cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura sufre 5 de daño más 2 de daño adicional por cada enjambre de gusanos de la podredumbre adicional adyacente al enemigo.

Enjambre

El enjambre de gusanos de la podredumbre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en su espacio, el cual es terreno difícil. El enjambre de gusanos de la podredumbre no puede ser tirado, empujado o deslizado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Puedes escurrirse a través de cualquier apertura mientras esta sea lo suficientemente grande para al menos una de sus criaturas pase.

Atacante torpe

El enjambre de gusanos de la podredumbre carecen de un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Acciones estándar

Mordisco infeccioso ✦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA

Impacto: Daño continuo 5 (salvación termina).

Primera tirada de salvación fallida: Daño continuo 10 (salvación termina).

Segunda tirada de salvación fallida: Daño continuo 15 (salvación termina).

Fue 10 (+2) **Des** 13 (+3) **Sab** 11 (+2)
Con 13 (+3) **Int** 02 (-2) **Car** 04 (-1)

Alineamiento no alineado **Idiomas** -

Enjambre de gusanos de la podredumbre despertado Bruto nivel 10
Bestia natural Mediana (enjambre) 500 PX

PG 123; **Maltrecho** 61 **Iniciativa** +6
CA 21, **Fortaleza** 20, **Reflejos** 19, **Voluntad** 22 **Percepción** +5
Velocidad 5 Visión en la oscuridad
Resiste mitad de daño de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia;
Vulnerable 10 contra ataques cercanos y de área.

Rasgos

Ataque de enjambre ✦ Aura 1

Cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura sufre 5 de daño más 2 de daño adicional por cada enjambre de gusanos de la podredumbre adicional adyacente al enemigo.

Enjambre

El enjambre de gusanos de la podredumbre despertado puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en su espacio, el cual es terreno difícil. El enjambre de gusanos de la podredumbre despertado no puede ser tirado, empujado o deslizado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Puedes escurrirse a través de cualquier apertura mientras esta sea lo suficientemente grande para al menos una de sus criaturas pase.

Atacante torpe

El enjambre de gusanos de la podredumbre desperado carece de un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Acciones estándar

Mordisco infeccioso ✦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA

Impacto: Daño continuo 5 (salvación termina).

Primera tirada de salvación fallida: Daño continuo 10 (salvación termina).

Segunda tirada de salvación fallida: Daño continuo 15 (salvación termina).

Onda psíquica ✦ Recarga ⚁ ⚂ ⚃

Ataque: Cercano explosión 2 (enemigos en la explosión); +13 contra Vol

Impacto: El objetivo queda inmovilizado hasta el final del siguiente turno del enjambre de gusanos de la podredumbre despertado.

Acciones menores

Atracción telepática ✦ A voluntad (1/asalto)

Ataque: A distancia 5 (una criatura); +13 contra Voluntad

Impacto: El enjambre tira del objetivo 4 casillas.

Fue 10 (+5) **Des** 13 (+6) **Sab** 11 (+5)
Con 13 (+6) **Int** 08 (+4) **Car** 04 (+2)
Alineamiento maligno **Idiomas** habla profunda, telepatía 10

Enfermedad de gusanos de la podredumbre
Enfermedad nivel 4

Siempre que un gusano de la podredumbre se abren paso, crece la enfermedad y la podredumbre.

Etapa 0: El objetivo se cura.

Etapa 1: El objetivo pierde un esfuerzo curativo y gana vulnerable 5 necrótico.

Etapa 2: El objetivo pierde dos esfuerzos curativos, que no pueden ser recuperados hasta que se cure. El objetivo también sufre un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hasta que este curado.

Etapa 3: El objetivo muere e inmediatamente se convierte en un zombi gusano de la podredumbre.

Prueba: Al final de cada descanso prolongado, el objetivo realiza una prueba de Aguante si está en la etapa 1 o 2.

11 o Menor: La etapa de la enfermedad aumenta en 1.

12-17: Sin cambios.

18 o Mayor: La etapa de la enfermedad desciende en 1.

Morfolito de cueva **Controlador de élite nivel 12**
Bestia mágica elemental Grande **1400 PX**

PG 252; **Maltrecho** 126 **Iniciativa** +7
CA 26, **Fortaleza** 26, **Reflejos** 21, **Voluntad** 23 **Percepción** +9
Velocidad 2, trepar 2 (escalada de araña)
Tiradas de salvación +2; **Puntos de acción** 1

Rasgos

Liberar tentáculo

Antes de que una criatura realice una tirada de ataque contra el morfolito, puede escoger tener como objetivo uno de los tentáculos del morfolito. Si el ataque impacta, no inflige daño o afecta de otra forma al morfolito, pero una de las presas del morfolito termina (a elección del atacante).

Cuerpo pétreo

El morfolito puede retraer sus tentáculos y cerrar sus ojos y boca para parecer una formación rocosa natural. Mientras el morfolito esta en una superficie de roca horizontal, una criatura debe tener éxito con una prueba de Percepción CD 28 para ver a través del disfraz del morfolito.

Acciones estándar

Tentáculo ✦ A voluntad

Requisitos: El morfolito debe de tener menos de 2 criaturas apresadas.

Ataque: Cuerpo a cuerpo 10 (una criatura); +15 contra Reflejos

Impacto: 2d8 + 9 de daño, y el morfolito apresa al objetivo (escapar CD 20). Hasta que la presa termine, el objetivo queda debilitado.

Ataque doble ✦ A voluntad

Efecto: El morfolito utiliza tentáculo dos veces.

Mordisco ✦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura apresada); +17 contra CA

Impacto: 4d12 + 12 de daño. *Fallo:* Mitad de daño.

Acciones menores

Rebobinar ✦ A voluntad (1/asalto)

Ataque: Cuerpo a cuerpo 10 (cada criatura apresada por el morfolito); +17 contra Fortaleza

Impacto: El morfolito tira 5 casillas del objetivo.

Habilidades Sigilo +12
Fue 19 (+10) **Des** 12 (+7) **Sab** 16 (+9)
Con 22 (+12) **Int** 11 (+6) **Car** 09 (+5)
Alineamiento maligno **Idiomas** primordial

Ayuda 1

Desde el ascenso de Ulferth a Maestro de los Registros, su conducta me ha preocupado cada vez más. Ayer por la tarde expuse mis inquietudes a Hughgren, Maestro de los Estudios. Las desechó como observaciones sin soporte.

Como Defensor, estoy encargado con observar e informar imparcialmente. Si los Maestros esta vez no escuchan mis informes, entonces consideraré que mi deber es mantener un registro escrito de los acontecimientos para el futuro.

Temo que la brillantez innegable de Ulferth y su erudición impecable que provocó su rápido ascenso a la fama entre los sabios más consumados de esta región, hayan cegado a los Maestros de la biblioteca ante asuntos menos importantes, pero no por ello menos reales.

Mis mayores temores tienen que ver con los siguientes hechos.

* He visto a Ulferth salir de noche abandonando sus aposentos superiores después de las horas de descanso. Indefectiblemente se dirige a un lugar bajo la biblioteca.

* Allí pasa horas en la cámara de preparación funeraria.

* En muchas de estas incursiones, también entra sólo en las criptas, en la oscuridad de la noche, a veces durante horas.

* Lo más preocupante de todo, a veces ha desaparecido completamente. Mis registros de la biblioteca, las cámaras ceremoniales, e incluso las criptas no han conseguido dar con él. Quizás posee un método oculto para entrar y salir de las catacumbas; quizás posea un santuario oculto en algún lugar de o conectado con el edificio. Ambas posibilidades son inquietantes.

Como amigo de Ulferth, me duele escribir estas cosas. Ahora se niega a hablar conmigo. Por temor a él y preocupado por la biblioteca, este misterio exige una investigación.

-Baelard, el Defensor

Ayuda 2

Ulferth...

No sé donde estas mientras escribo esto, pero como puedes leer en esta nota, he descubierto tu cadena de engaños.

El orgullo te ha cegado ante de lo que debería ser obvio. Tus notas describiendo a la criatura con la que te encuentras por la noche, quién te desvela el conocimiento oculto que llena tus ovacionados escritos. ¡Esta criatura no es el mensajero de Ioun, como afirmas! Seguramente cierta parte de ti lo sabe, o habrías revelado la existencia de la criatura a tus iguales en la Sala del Aprendizaje.

Que te haya proporcionado esta cámaras ocultas dentro de la biblioteca misma, todavía desconocidas para todos excepto para ti, sólo es una prueba más de que has tratado con un demonios, o un diablo, pero no el mensajero de una deidad.

Todo esto lo he descubierto de tus escritos que he descubierto aquí. A donde te llevarán tus investigaciones, soy incapaz de decirlo. Sólo soy el Defensor; las revelaciones terribles que este demonio ha hecho entrar tu mente en reinos del saber donde mi intelecto no puede llegar. Debo presentar lo que he descubierto aquí a los Maestros de la biblioteca y dejar que juzguen lo que significa.

Hasta que los Maestros sean totalmente informados, te pido como amigo y colega, cuando leas esto --- no hagas nada. Si el demonio te aborda, expúlsalo. Si te aliente a seguir con tu experimento, resiste. Ahora tu salvación es la espera. Los Maestros te pueden ayudar, pero sólo si no continuas descendiendo por la senda que la criatura te ha mostrado.

-Baelard, el Defensor

Ayuda 3

Esta tragedia se aproxima a su final. Registraré lo que recuerde de los acontecimientos, mientras me queden fuerzas para ello.

Es difícil calcular el tiempo en esta prisión subterránea. Según mi juicio, hoy (¿esta noche?) marca la cuarta semana desde que el ritual de Ulferth abrió la tierra y las criaturas fueron vomitadas desde las profundidades. Ya fuera su intención, o fue completamente engañado por el demonio, es imposible decir.

Los Maestros combatieron lo mejor que pudieron, pero éramos una comunidad de eruditos. Yo era el único hombre de espada, y los años de guerra pesaban a mis espaldas.

Cuando fue aparente que la batalla estaba perdida, sellamos las criptas, luego las escaleras y finalmente las salidas lo mejor que pudimos. Aquellos pocos que no fueron infectados partieron en busca de ayuda, pero ninguna ayuda llego. Las criaturas que escaparon antes de que nuestras barreras estuvieran completas debieron matar a nuestros mensajeros en el trayecto.

Ahora se, aunque entonces no lo comprendimos, que las criaturas eran la prole de Kyuss, el Gusano que Camina. Morir bajo sus garras apestosas, o por sus heridas, significa convertirse en uno de ellos. Uno por uno, ese destino acaeció a mis compañeros heridos, hasta que sólo he quedado yo. Porque he sobrevivido mucho más que ellos, no lo sé, pero ahora mi tiempo se acaba.

Antes de mi muerte, el Maestro de los Estudios recordó un ritual, y en su desesperación, lo utilizó para atrapar la voluntad de Ulferth en un mundo de cristal. Mientras la voluntad siga atrapada, Ulferth no está vivo. Mientras no esté vivo, no puede ser eliminado.

El libro del Maestro esta aquí conmigo, y llevare a cabo el ritual sobre mí mismo en unos minutos. ¿Moriré? Mi espíritu ni viajará ni conocerá recompensas, pero negare a Kyuss convertirme en su esclavo.

Esta es mi victoria.

-Baelard, el Defensor

2
1. Entry
6. Hall of Learning
10. Sealed Exit
3. Hall of Veneration
7
8. Hall of Records
9
5
4

20. Ulferth's Crypt
19. Lower Crypt
21. Unused Crypt
13. Ceremonial Chambers
14. Outer Crypt
15. Inner Crypt
22
12. Burial Preparation Chamber
16. Upper Crypt
17. Ulferth's Ritual Chamber
11
18