

Advanced
Dungeons & Dragons
2ª Edición

Ravenloft

Aventura Oficial de Juego

Raices del Mal



De Eric Haddock y David Wise

LAS RAICES DEL MAL

Créditos

Diseño: Eric Haddock y David Wise
Edición: David Wise y Dori "the Barbarian" Watry
Coordinación de Proyecto: Dori "Still the Barbarian" Watry
Arte Exterior: Jeff Easley
Arte Interior: Stephen Fabian
Tipografía: Angelika Lokotz
Producción: Paul Hanchette
Cartografía: David C. Sutherland III
Playtesters: S.B., Lori Klamann, Scott Kruschka, Lisa Niss
Traducción al Castellano: Bradford Zarovan
Colaboración: Ripp Zarovan
Arte y Compaginación: Bradford Zarovan

AD&D, ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, RAVENLOFT, y FORGOTTEN REALMS son marcas registradas de TSR, Inc. El Compendio de Monstruos, Dungeon Master, DM, y el logo de TSR son marcas registradas de TSR, Inc. Todos los personajes de TSR y los nombres de los personajes son marcas registradas de TSR, Inc.

Copyright 1993 TSR, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en U.S.A.

Notas del Traductor

Hay un par de notas que deben aclararse con respecto al contenido de *Raíces del Mal*.

Primero las estadísticas de Strahd Von Zarovich, el Lord vampiro de Barovia, tienen todos los cambios aplicados por *la Guía Van Richten de los Vampiros*. Es decir, sus estadísticas se han incrementado hasta los valores que aparecen en el texto (ver la sección PNJ).

Segundo, inicialmente las estadísticas de los monstruos no aparecían en *Raíces del Mal* editada en U.S.A, pero yo las he añadido al texto pensando sobre todo en esos Dungeon Masters que no tengan alguna (como en el caso del trampero, que yo no las tenía). En el texto original, tan solo aparecían los nombres de los enemigos en negrita, que aquí también permanecen.

Y tercero, decidí aumentar el valor de los puntos de golpe de Strahd Von Zarovich de acuerdo a mi campaña particular argumentándolo como bonificado por su alta puntuación en Constitución. Esto es opcional, y un DM siempre podrá usar su valor original (listado entre paréntesis).

Agradecimientos Especiales

Hay varias personas a las que quiero agradecer mi deseo de haber podido penetrar en el semiplano del terror para poder traducir *Raíces del Mal*.

A mi querida **Laurana**, que siempre conseguía rescatarme a tiempo de los brumosos dominios de Ravenloft, antes de que las brumas me envolviesen con su frío tacto atrapándome para siempre.

A **Ripp Zarovan**, que desde mas de 10000 kilómetros de distancia siempre atendía mis dudas cuando mi dominio del ingles se quedaba corto, y no era capaz de poder seguir traduciendo.

Y a **Magnus** y **Tarja**, también de los Zarovan, con los que trabajo y colaboro para seguir manteniendo vivas las ilusiones de todos los buenos aficionados y seguidores de Ravenloft.

Bradford Zarovan, DM de Ravenloft
(Bradford_Zarovan@hotmail.com)

LAS RAICES DEL MAL

Tabla de Contenidos

INTRODUCCION

La ultima aventura
Antes de empezar
La influencia del Plano de las Sombras
Leyendas Prohibidas
Preparando la baraja
El Símbolo Sagrado de los Raven
El Icono de Ravenloft
La Filacteria de Azalin
El Libro de Mantenimiento
Personajes no Jugadores
 Anebroun
 Azalin
 Inajira
 Reina Kristiana von Zarovich
 Strahd Von Zarovich
 Thomurray y Lynrich
Monstruos
 Monstruos errantes
Controles de Habilidad
Lo sucedido anteriormente
Las Raíces del Mal
El guión mas probable

PUNTO DE PARTIDA

CONTINUANDO LA AVENTURA

Tras la huella

MADAME YVONNA

Leyendo la fortuna a los personajes
Leyendo la fortuna al enemigos
El consejo de Yvonna

VALLAKI

Elementos de horror
 El pequeño fantasma
 La sombra de las vampiras
 El ghoul en la ventana
Localizaciones importantes de Vallaki

EL CASTILLO RAVENLOFT

Las puertas de Barovia
El carruaje negro
Aproximándose al Castillo
 Personajes jugadores pacientes
 Personajes jugadores impacientes
 Personajes jugadores furtivos
El Castillo Ravenloft
 Audiencia Real
 Posibles palabras y hechos
La capilla
Entra Inajira
Entra Strahd

RETORNO A VALLAKI

Sombras en las sombras
El Paso de Svalich
Entra Strahd

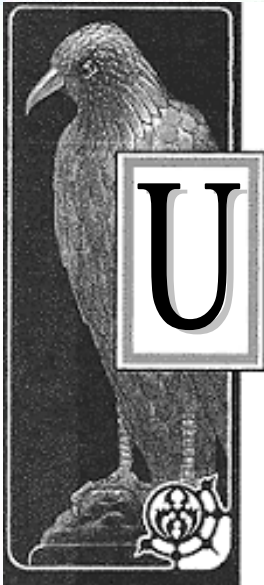
CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Llegando a escena
Condición de Azalin
Nivel 1
Nivel 2
Nivel 3
Rehacer la historia

REGRESO AL CASTILLO RAVENLOFT

Aproximándose al castillo
Encontrando la Cripta Real
La búsqueda
El libro es liberado
Conclusión

INTRODUCCION



Una vez más las brumas de Ravenloft han partido, pero esta vez no para entregar más víctimas desamparadas o malvadas criaturas al semiplano del terror. ¡Al contrario: Azalin el cadáver ha destruido las fronteras que lo han mantenido prisionero durante siglos y ha escapado al plano material primario! Sus acciones han roto el asentamiento de la tierra, y todos los Lores de Ravenloft están

encontrando la manera de volver atrás, al multiuniverso de donde procedían. Los dioses están muy enfadados debido a estos sucesos. Esta aventura está creada para un grupo de 4 a 6 PJs de niveles 9-12. Se supone que el grupo aventurero está formado por PJs de alineamientos buenos o neutrales; los PJs de alineamiento malo raramente hacen lo “correcto”, y la mayoría de las aventuras en el semiplano del terror dependen de una porción de heroísmo en los PJs.

Las armas mágicas son en general importantes para el éxito de la aventura, así como un gran arsenal de conjuros y objetos mágicos. También, aparecen encuentros para aquellos grupos de PJs muy poderosos. Esta es una regla opcional; el DM puede tomarse la libertad de aplicarla. Después de todo, La Gran Conjunción no ocurre todos los días.

La Última Aventura

Raíces del Mal es una continuación a la aventura de Ravenloft *Desde las Sombras*. Una entrada opcional se incluye para permitir jugar este módulo independiente, pero jugadores y DM disfrutarán más si se usa como continuación o segunda parte. De hecho, *Raíces del Mal* representa la culminación de una serie de seis aventuras, entrelazadas todas por la profecía de la Vistani Hyskosa, conocida como *La Gran Conjunción*. En cada módulo se desarrolla uno de los seis versos profetizados por Hyskosa. Según la Vistani, cuando todos los versos se hayan cumplido, La Gran Conjunción dará lugar y todos los Lores de Ravenloft volverán a sus puntos de origen. El primero de los seis versos se cumple en *Fiesta de Goblins*, el segundo en *La Nave del*

Horror, el tercero en *Toque de Muerte*, y el cuarto en *La Noche de los Muertos Andantes*.

Un DM que busca desarrollar la campaña de La Gran Conjunción podría considerar jugar previamente cada uno de estos módulos: luego podría continuar con *Desde las Sombras* y finalmente, *Raíces del Mal*. Estas dos aventuras están más estrechamente relacionadas que cualquiera de las otras; en *Desde las Sombras*, La Gran Conjunción comienza a desatarse, mientras que en *Raíces del Mal* se le concede a los PJs una oportunidad para detener el terrible proceso. En la mayor parte de la aventura, se asume que *Desde las Sombras* se ha jugado previamente, y algunos ajustes necesitarán ser hechos por el DM si no dispone de dicho módulo.

Antes de Empezar

Como siempre, el DM debe leer por anticipado esta aventura antes de ejecutarla. También se recomienda que el DM esté familiarizado con las características y personalidades de Strahd y Azalin, así como el resto de PNJ que aparecen a lo largo del juego.

En este módulo, los PJ encontrarán que la historia se resume en una catástrofe de enormes magnitudes. ¡Han empezado una cadena de eventos que deben resolverse para detener la catástrofe universal!

El objetivo en *Las Raíces del Mal* no es derrotar a las criaturas malvadas en combate; los rivales que los PJ encontrarán en esta aventura son demasiado poderosos. Las acciones de los PJ deben ser pensadas cuidadosamente, esperando el momento oportuno para llevarlas a cabo. Estas son las llaves de la supervivencia, y el DM puede tomarse la libertad de explicar esto a los jugadores antes de envalentonarse con los enemigos.

Hay mucha historia involucrada resolviéndose los problemas que surgieron en *Desde las Sombras* y mucha información útil para los PJ observadores. Por consiguiente, varios encuentros en este módulo están basados en información para los PJ, más que en acción puramente dicha. Los encuentros están creados para que los PJ se pregunten y se cuestionen el porqué de muchas cosas, y después saquen sus propias deducciones.

Los PNJ son muy importantes. Claro está, lo que los PJ puedan obtener de un PNJ depende del propio conocimiento de ese PNJ, por lo tanto, es muy importante para el DM conocer bien el módulo antes de jugarlo.

No hay ninguna necesidad de decirlo, pero probablemente, los jugadores sean dados a cometer actos que pongan fuera de lugar las aventuras cuidadosamente planeadas. Es

INTRODUCCION

suficiente con que el DM conozca bien la aventura para ser posible remitir los eventos que se hallan podido ir de sus manos. Sin embargo, si los PJ insisten en cometer acciones que pongan en peligro sus propias vidas, entonces La Gran Conjunción se desplegara totalmente y los PJ vivirán en un infierno que ellos mismos han creado.

La Influencia del Plano de las Sombras

El semiplano de Ravenloft impone muchas condiciones especiales en los conjuros y en las habilidades especiales de las categorías del sistema de reglas de AD&D. Aunque esta aventura no tiene lugar en el Plano de las Sombras, La Gran Conjunción ha abierto los limites de Ravenloft al Plano Material Primario, para que todas las reglas detalladas en la caja de Ravenloft se apliquen a este modulo.

Leyendas Prohibidas

El pronostico gitano contribuye mucho en la atmósfera de una aventura de RAVENLOFT. El DM puede tomarse la libertad de decir que "Madame Yvonna puede verlo todo en su bola de cristal! O para tomar una baraja del tarokka y efectuar una lectura para los PJ (estas reglas se detallan en la caja de RAVENLOFT, mostrando unas pautas habituales para hacerlo). Sin embargo, el accesorio *Leyendas Prohibidas* contiene algunas herramientas excelentes para reforzar ese efecto. En concreto, las cartas del tarokka son un accesorio perfecto para este modulo, bastante apropiadas para recrear una atmósfera mágica. "El Despertar de un Sueño", uno de los cinco libros incluidos en la caja de *Leyendas Prohibidas*, explica como efectuar la narración de la lectura de las cartas del tarokka, mientras hace sentirse a los PJ como si el destino hubiese dictado sus acciones.

El DM puede hacer uso también del "Nova Arcanum", un libro de magia personal de Strahd, incluido en la caja de *Leyendas Prohibidas*.

Preparando la Baraja

Antes de empezar a jugar, el DM debe hacer las siguientes preparaciones con el mazo del tarokka: Prepara las siguientes cartas para que los PJ puedan deducir que el destino las ha colocado así: el necromante, el adivino, el paladín, el anarquista y el traidor. Luego coloca estas cartas boca arriba en un lugar donde los PJ no puedan verlas, como la pantalla del DM. Estas cartas deberán ser

agregadas a la baraja mas tarde por el DM (ver la sección de Madame Yvonna).

Las siguientes cartas también deben separarse del mazo del tarokka antes del encuentro con Madame Yvonna: la marioneta, la torre, el lord oscuro, la bestia, el artefacto, las brumas, el cuervo, el verdugo y el inocente.

El Símbolo Sagrado de los Raven

Este antiguo medallón de platino esta modelado con la forma de un sol con un gran cristal encajado en su centro. En manos de un sacerdote de alineamiento bueno, proporciona una bonificación de +2 a la tirada del sacerdote para expulsar muertos vivientes. Cuando se presenta contra un vampiro, destella con la luz del sol durante 1D10 rounds. Esto solo funciona una vez por semana; un detectar magia revela este hecho. El conde Strahd Von Zarovich teme mas a este medallón que a cualquier otra criatura. El no puede acercarse a menos de 3 metros del ser que lo esgrima contra el.



El Icono de Ravenloft

Este artefacto sagrado de alineamiento legal bueno, proporciona una bonificación de +4 a un sacerdote que intente expulsar muertos vivientes si es sostenido junto a un símbolo sagrado (este efecto es acumulativo con el proporcionado por el símbolo Sagrado de los Raven). Un *detectar magia* lanzado sobre el revelara que puede curar 3D6+3 puntos de daño una vez por día. Si los PJ han jugado previamente *Desde las Sombras*, puede que hayan obtenido el Icono de la capilla del castillo donde consiguieron el símbolo Sagrado de los Raven. Si los PJ se llevaron el

INTRODUCCION

Icono, entonces la mujer que recibió los artículos para resguardarlos de Azalin, les esperara en el día que estos lleguen a Barovia en el plano material primario (algunos reinos de Ravenloft son replicas oscuras de lugares reales).

Si los PJ no se llevaron el Icono, entonces desapareció en Ravenloft cuando el semiplano fue creado. En ese caso, el Icono reaparecerá "milagrosamente" en el altar del Castillo Ravenloft del plano material primario, cuando La Gran Conjunción tiene lugar.

La posición del Icono afecta al alcance de los objetivos de los PJ en *Las Raíces del Mal*. Si Azalin tiene ambas reliquias, entonces los jugadores necesitaran recuperar ambos objetos. Esto se considera posible, pero el DM todavía tendrá que hacer los ajustes necesarios para estar seguro de que la continuidad de la aventura no se deshace.

La Filacteria de Azalin

En esta aventura, la Filacteria de Azalin tiene un rasgo especial: siempre que los ojos del cráneo apunten directamente en la dirección donde se encuentra Azalin, estos emitirán una luz repentina que alumbrara por completo la Filacteria. Esto solo funciona cuando la Filacteria sea apuntada en la dirección en la que se encuentra el cadáver. La distancia no es una barrera, aunque la Filacteria no puede rastrear a Azalin por los límites planares. Esto hace a la Filacteria un dispositivo de seguimiento perfecto para los PJ que conozcan el secreto.



El Libro de Mantenimiento

Este tomo se describe en la entrada de Yugoloth en el *Apéndice al Compendio de Monstruos de los Planos Exteriores*. Brevemente, el libro se usa para invocar un tipo de Yugoloths específicos. Algunos Libros de Mantenimiento citan a los Yugoloths por su nombre. En el caso de este modulo, el libro pertenece a Inajira. El guarda todos su contratos negociados en el Libro, para contener todas las pruebas de sus éxitos y fracasos, como negociador superior que es. Dentro de los confines de este modulo de juego, unos atributos significantes se atribuyen al Libro de Inajira; es clasificado como un artefacto en lugar de un objeto mágico, para que no pueda destruirse a través de cualquier medio convencional.

Personajes no Jugadores

Esto es un resumen de los PNJ usados en esta aventura, con sus estadísticas y sus conjuros. Es incluido aquí para una rápida referencia, sobre todo a la hora del combate.

ANEBROUN

Maga de nivel 18, Neutral

Inteligencia:	Genio (18)
Categoría de Armadura:	-3 (brazales de defensa y Des)
Movimiento:	12
Nivel/Dados de Golpe:	18
Puntos de Golpe:	46
GACO:	15
Nº Ataques:	1
Daño/Ataque:	1D4 (daga)
Ataques Especiales:	Conjuros
Defensas Especiales:	No
Resistencia a la magia:	No
Tamaño:	M
Moral:	14
Experiencia:	7,500

Conjuros por nivel (5/5/5/5/5/3/3/2/1)

Nivel 1: *Manos ardientes, hechizar persona, proyectil mágico (x2), detectar magia.*

Nivel 2: *Silueta imprecisa, invisibilidad, levitar, reentrar, telaraña.*

Nivel 3: *Parpadeo, disipar magia, golpe de rayo, bola de fuego, apresuramiento.*

Nivel 4: *Tentáculos negros de Evard (x2), polimorfizar a otro, muro de fuego, vara de truenos.*

Nivel 5: *Cono de frío, retener monstruos, niebla mental, teleportación, muro de fuerza.*

Nivel 6: *Concha antimagia, globo de invulnerabilidad, garras de masa sombría.*

INTRODUCCION

Nivel 7: Palabra poderosa aturdir, invertir gravedad, tormenta ácida;

Nivel 8: Puño cerrado de Bigby, atrapar el alma.

Nivel 9: Llamar monstruos VII.

Anebroun lleva un *anillo de influenciar humanos* y un *casco de comprender lenguajes y leer magia* (en forma de diadema); también lleva una *varita de paralización* oculta en la manga de su túnica. Se apoya en un bastón personal, un bello trabajo de artesanía que no tiene ninguna habilidad mágica inherente, pero ella lo imbuye a menudo con un conjuro personal.

Anebroun ha alcanzado recientemente el nivel 18 de experiencia. Esta acostumbrada a aumentar su longevidad mediante la magia, pero aun así la vejez la esta alcanzando, conduciéndola a buscar la guarida del cadáver.

AZALIN

Cadáver de nivel 18 o 14*, Legal Malvado

Fue 17, Des 10, Con 18, Int 18, Sab 11, Car 11

Inteligencia:	Genio (18)
Categoría de Armadura:	0
Movimiento:	12
Nivel/Dados de Golpe:	18/11
Puntos de Golpe:	54
GACO:	10
Nº Ataques:	1
Daño/Ataque:	1D10
Ataques Especiales:	Conjuros, parálisis
Defensas Especiales:	Regeneración* (ver abajo)
Resistencia a la magia:	25%* o Nada
Tamaño:	M
Moral:	18
Experiencia:	9,000 o 7,000

*Si los PJ mataron a Skeeever, el familiar de Azalin, en *Desde las Sombras*, Azalin no poseerá un 25% de resistencia a la magia y no regenerará 1 punto de golpe por round. Lanzará conjuros como si fuese un hechicero de nivel 14 (10/10/10/4/4/2/1):

Conjuros por nivel (10/10/10/5/5/3/3/2/1)

Nivel 1: Hechizar persona, leer magia, agrandar, disco flotante de Tenser, alarma, retener portal, presa sacudidora, proyectil mágico (x2), fuerza fantasmal.

Nivel 2: Oscuridad radio 5m, invisibilidad, rayo debilitador (x2), atar, cerradura de hechicero, llamada a la puerta, esfera llameante, incontrolable risa horrible de Tasha, mano espectral, localizar objeto.

Nivel 3: Disipar magia, apresuramiento, bola de fuego (x2), golpe de rayo (x2), sugestión (x2), muro de viento, no detección.

Nivel 4: Puerta dimensional, tormenta de hielo, globo menor de invulnerabilidad, asesino fantasma, piel de piedra.

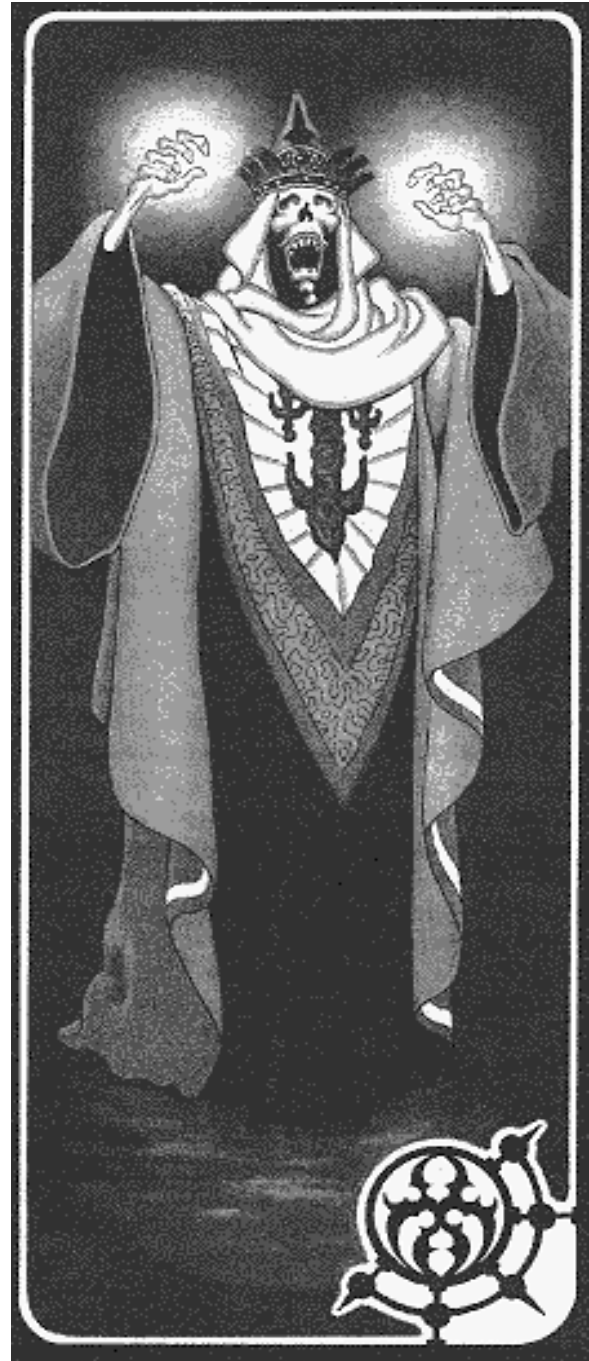
Nivel 5: Caos, dominación, paso en muro, telequinesis, muro de piedra.

Nivel 6: Mordedura visual, carne a piedra, ver realmente.

Nivel 7: Jaula de fuerza, palabra poderosa aturdir, teleportación sin error.

Nivel 8: Nube incendiaria, muro prismático.

Nivel 9: Drenaje de energía.



Azalin no se enzarzará en melee a no ser que no exista otra opción. En tal caso y cuando emplea armas, su puntuación en fuerza le permite obtener una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño. Cuando revela su auténtica naturaleza, todo el mundo dentro de su radio de visión debe efectuar un control de miedo con una penalización de -6. Cualquier criatura con menos de 5DG o niveles, falla el control automáticamente.

INTRODUCCION

El contacto del cadáver significa un frío absoluto que inflige 1D10 puntos de daño y fuerza a la víctima a efectuar una tirada de salvación contra parálisis. El fallo indica que la víctima es incapaz de moverse hasta que la parálisis sea disipada de algún modo.

Azalin solo puede ser golpeado por armas mágicas o por criaturas con al menos 6DG. Es inmune a hechizo, debilidad, polimorfizar, sueño, magia basada en el frío, electricidad y la muerte, así como la locura o cualquier otra forma de control mental.

Azalin mantiene activo un conjuro de *piel de piedra* en todo momento. Si es atacado por la espalda, un conjuro de *contingencia* se activa golpeando al atacante con un *carne a piedra*. Azalin puede animar muertos (8DG o menos) en un radio de 3 kilómetros simplemente deseando que así sea. Estos monstruos le obedecen y permanecen bajo su control como si Azalin hubiese lanzado el conjuro *controlar muertos vivientes*.

En su mano derecha lleva un *anillo de hechicería* que dobla todos sus conjuros de nivel 1 a 3. También posee una *varita de hielo*. En su cabeza hay un *casco de comprender lenguajes y leer magia*, en forma de corona.

INAJIRA

Yugoloth Mayor, Arcanaloith, Neutral Malvado

Inteligencia:	Supergenio (19)
Categoría de Armadura:	-8
Movimiento:	12, vol 18
Nivel/Dados de Golpe:	12+24
Puntos de Golpe:	111
GACO:	9
Nº Ataques:	3
Daño/Ataque:	1D4/1D4/2D6
Ataques Especiales:	Picadura de garras, conjuros
Defensas Especiales:	Especial (ver abajo)
Resistencia a la magia:	60%
Tamaño:	M
Moral:	16
Experiencia:	49,500

Conjuros por nivel (4/4/4/4/1)

Nivel 1: *Toque helado, hipnotismo, protección contra el bien, presa sacudidora.*

Nivel 2: *PES, levitar, imagen en un espejo, incontrolable risa horrible de Tasha.*

Nivel 3: *Disipar magia, muro de viento, golpe de rayo, lentitud.*

Nivel 4: *Confusión, invisibilidad mejorada, grito, muro de fuego.*

Nivel 5: *Animar muertos, despedida, paso en muro, transmutar piedra en lodo.*

Nivel 6: *Globo de invulnerabilidad.*

En el apéndice, el DM podrá obtener mas información sobre las defensas especiales y otras estadísticas de combate de Inajira.

REINA KRISTIANA VON ZAROVICH

Alta sacerdotisa de Barovia de nivel 15, Legal Buena

Inteligencia:	Alta (14)
Categoría de Armadura:	7 (sin armadura)
Movimiento:	12
Nivel/Dados de Golpe:	15
Puntos de Golpe:	63
GACO:	12
Nº Ataques:	1
Daño/Ataque:	Por arma
Ataques Especiales:	Conjuros
Defensas Especiales:	No
Resistencia a la magia:	No
Tamaño:	M
Moral:	16
Experiencia:	5,000

Conjuros por nivel (6/6/6/6/4/2/1)

Nivel 1: *Bendición, cooperación, ordenar, curar heridas ligeras, luz, protección contra el mal.*

Nivel 2: *Ayuda, augurio, crear símbolo sagrado, idea, siesta, veneno lento.*

Nivel 3: *Acelerar curación, curar enfermedad, disipar magia, controlar emociones, telepatía, protección contra el plano negativo.*

Nivel 4: *Afinidad, curar heridas serias (x3), neutralizar veneno, lenguas.*

Nivel 5: *Ver realmente, búsqueda, alzar a los muertos (x2); curar (x2).*

Nivel 6: *Revivificar.*

STRAHD VON ZAROVICH

Vampiro y Necromante de nivel 16, Legal Malvado

Fue 18/00, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 17, Car 17

Inteligencia:	Genio (18)
Categoría de Armadura:	-5 (con capa y Des)
Movimiento:	18, vol 18
Nivel/Dados de Golpe:	16/11+1
Puntos de Golpe:	75 (55)
GACO:	9 (5/4 con arma)
Nº Ataques:	1
Daño/Ataque:	1D6+6 o por arma (+6 al daño)
Ataques Especiales:	Habilidades vampiricas, conjuros
Defensas Especiales:	Especial (ver abajo)
Resistencia a la magia:	15%
Tamaño:	M
Moral:	17
Experiencia:	8,000

Nota: El DM puede tomarse la libertad de sustituir cualquier conjuro de los listados aquí por otro del *Nova Arcanum*, el libro de magia personal de Strahd. El numero listado abajo en los conjuros que Strahd puede lanzar, incluye el conjuro de la escuela de

INTRODUCCION

necromancia extra que el lord vampiro puede memorizar.

Conjuros por nivel (6/6/6/6/6/4/3/2)

Nivel 1: *Manos ardientes, cantrip, proyectil mágico (x3), protección contra el bien.*

Nivel 2: *Oscuridad radio 5m, PES, nube de niebla, invisibilidad, mano espectral, nube hedionda.*

Nivel 3: *Disipar magia, fingir muerte, bola de fuego, retener personas, golpe de rayo, toque vampírico.*

Nivel 4: *Puerta dimensional, piel de piedra, tormenta de hielo, polimorfizar a otros, niebla sólida, muro de hielo.*

Nivel 5: *Animar muertos, receptáculo mágico, paso en muro, despedida, muro de piedra, teleportación.*

Nivel 6: *Concha antimagia, conjuro de muerte, carne a piedra, sirviente invisible.*

Nivel 7: *Dedo de muerte, palabra poderosa aturdir, devolver conjuros.*

Nivel 8: *Clon, laberinto.*

Strahd posee todas las habilidades vampíricas asociadas a su especie (drenaje de energía, hechizar con la mirada, etc...). Como vampiro de 389 años es considerado mas fuerte que sus primos comunes.

Strahd es inmune al ajo y a los espejos (sigue sin lanzar ningún reflejo, pero la mera presencia de un espejo no le molesta). Las victimas de su mirada hipnótica deben salvarse

contra conjuros con una penalización de -3. Puede resistir 10 rounds de luz solar, pero será destruido en el round 11 sino la evita.

Strahd solo puede ser golpeado por armas mágicas con una magia +2 o superior. Aun así, puede regenerar 4 pg/round. Cuando el esgrime un arma no se ve restringido por su categoría de hechicero. Su alta puntuación en Fuerza (18/00), le permite obtener una bonificación de +3 a las tiradas de ataque y +6 al daño. Strahd tiene muchos tipos de secuaces a los que puede llamar mentalmente en cualquier momento. Estas criaturas llegan en 2D6 rounds. Puede llamar a 1D10x10 murciélagos o ratas, o 3D6 lobos worgs. También puede llamar a 1D10 zombies de Strahd o 2D10 esqueletos de Strahd. Los muertos vivientes que ha creado tienden a ser mas difíciles de expulsar de lo normal.

Hoy Strahd es un experto necromante de nivel 16. Como necromante, Strahd recibe una bonificación de +1 a la tirada de salvación contra todos los conjuros de la escuela necromancia que son lanzados contra el. Igualmente, sus lazos con esta oscura escuela de la magia son mas fuertes; impone una penalización de -1 a las tiradas de salvación de sus enemigos cuando se salvan contra uno de sus conjuros necrománticos. Entre sus muchos poderes cambiaformas como vampiro, Strahd puede elegir cambiar a forma de lobo, murciélago o niebla. Una vez al día puede restaurar todos sus puntos de golpe hasta el máximo al usar su habilidad de cambiaformas. Sus estadísticas en forma de murciélago y lobo de listan a continuación.

Forma de Lobo: INT 18; AL LM; CA 0; MOV 18; DG 11+1; PG 75 (55); GACO 9; N°AT 1; Daño 3D12; AE no; DE no; RM 15%; TM M; ML 16.

Forma de murciélago: INT 18; AL LM; CA 0; MOV 3, Vol 18; DG 11+1; PG 75 (55); GACO 9; N°AT 1; Daño 2D6; AE no; DE Penalización de -3 a las tiradas de ataque de los oponentes (ver en el Compendio de Monstruos murciélago gigante); RM 15%; TM M; ML 16.

Strahd lleva un *amuleto de prueba contra detección y localización*. También lleva una *capa de protección +2*, un *anillo de resistencia al fuego*, y un *anillo de rechazar conjuros*. En combate, puede usar su *espada +1*, +2 *contra criaturas hechizadas y que usen magia*. Strahd mantiene siempre activo un conjuro de *contingencia*. Si es reducido a 0 pg en combate o es expuesto a una luz paralizante o destructiva, un conjuro de *teleportación* se activa transportándolo al instante a su ataúd debajo del Castillo Ravenloft. Allí sanara hasta que tome venganza.

Si Strahd es reducido a un 25% o menos de su total de puntos de golpe, el vampiro intenta escapar lanzando el conjuro *teleportación* o cambiando de forma a murciélago o niebla.



INTRODUCCION

THOMMURRAY (Y LYNNRICH)

Sacerdotes de nivel 12, Legales Buenos

Inteligencia:	Mucha (11)
Categoría de Armadura:	8 (sin armadura)
Movimiento:	12
Nivel/Dados de Golpe:	12
Puntos de Golpe:	75
GACO:	14
Nº Ataques:	1
Daño/Ataque:	Por arma
Ataques Especiales:	Conjuros
Defensas Especiales:	No
Resistencia a la magia:	No
Tamaño:	M
Moral:	13
Experiencia:	3,000

Conjuros por nivel (6/5/5/3/2/2)

Nivel 1: Bendición, curar heridas ligeras (x2), detectar magia, purificar comida y bebida, refugio.

Nivel 2: Ayuda, aura de confort, canto, oscurecimiento, calentar metal.

Nivel 3: Crear comida y bebida, curar ceguera o sordera, vestimenta mágica, disipar magia, extirpar maldición.

Nivel 4: Curar heridas serias, adivinación, protección contra el mal radio 10 metros.

Nivel 5: Alzar a los muertos, disipar el mal.

Nivel 6: Barrera de hojas, curar.

Monstruos

La mayoría de las criaturas encontradas en este modulo no deberían jugarse primero si el DM no ha consultado la información específica para cada criatura detallada en los *Compendios de Monstruos*. En algunos casos, listar las características de los monstruos no es suficiente. Por consiguiente, se aconseja a los DM leer las características de los monstruos previamente al comienzo de esta aventura, y tener a mano sus estadísticas para una rápida referencia.

Para beneficio del DM, los monstruos con los que los PJ se encontraran a lo largo de la aventura, aparecen en negrita en el texto.

Monstruos Errantes

¡Bajo la mayoría de las circunstancias, los monstruos errantes están completamente fuera de lugar en un modulo de RAVENLOFT!. Las aventuras en el semiplano del terror son principalmente encuentros preparados con antelación. Todo lo que va a golpear a los PJ durante la noche, debe insertarse cuidadosamente en la aventura, en un punto donde es muy eficaz presentir que aparece ese encuentro. Esa cosa desconocida que acecha a la vuelta de la esquina,

debe ser parte de alguna terrible verdad que los jugadores, quizás alocadamente, esperan descubrir. *Las Raíces del Mal* es una excepción a esta regla. Cuando la Filacteria de Azalin (y el cadáver dentro de ella) escapan a través de las nieblas, La Gran Conjunción se colapsa y los habitantes de Ravenloft empiezan a filtrarse al Plano Material Primario, permitiendo que los monstruos de Ravenloft vaguen libres por momentos. A veces, incluso el Lord de un dominio puede encontrar uno de estos portales. Cuando uno de estos portales se abre, se le llama Conjunción Menor. La lista de Encuentros de Conjunciones Menores (al final de este modulo) ayuda al DM a determinar que monstruos pueden encontrarse.

Hay que destacar que una vez que el Lord de un dominio aparece, el o ella no puede reaparecer de nuevo (el DM deberá volver a tirar para otra criatura).

El DM empleara este dispositivo al azar y durante posibles pausas. El texto también asigna unas oportunidades en porcentaje para una Conjunción Menor, pero los DM deberán usarlas cuando sean mas apropiadas. Una unión entre Ravenloft y el Plano Material Primario puede crear muchas formas o ninguna forma perceptible en concreto. El DM deberá aprovecharse de cualquier objeto cercano al grupo de aventureros, que pudiese convertirse en un portal de repente, como un par de árboles que crecen muy juntos o un charco de agua. Una Conjunción Menor es mas dramática si se precede con un poco de ambiente, como un cambio súbito en la temperatura o una ráfaga fuerte de viento, algo que hará deducir a los PJ "tengo un mal presentimiento sobre esto..."

A continuación se detallan algunas posibles sugerencias para que ocurra una Conjunción Menor (elige o tira 1D10).

1. Las nieblas sumamente espesas hacen aparecer monstruos que corretean por ellas.
2. El fuego de Faerie enciende los objetos cercanos, corriendo a lo largo de sus bordes y extendiéndose hasta un área lo bastante grande como para que los monstruos consigan atravesarla.
3. Las nubes ondulan a un paso innatural, luego un relámpago golpea incómodamente cerca. (Un control de Destreza con éxito evitara a los PJ sufrir 5D6 puntos de daño, aplicando una tirada de salvación contra paralización para la mitad de daño). Cuando el humo producido por el rayo se desvanece, los monstruos estarán de pie allí.

INTRODUCCION

4. Un terremoto golpea a los PJ en sus piernas. La tierra se abre y los monstruos se arrastran hacia afuera del agujero, ascendiendo a la superficie.
5. Un chillido de una gran intensidad hace que los PJ se tapen los oídos con las manos (salvación contra petrificación para evitar quedar ensordecidos durante 1D4 rounds). Un espacio de 3 por 3 metros cerca de los PJ, parece como si fuese una fotografía sacada de un enfoque, y los monstruos toman forma en el mismo lugar antes de que la imagen se aclare por completo.
6. Un árbol cercano a los PJ empieza a crujir misteriosamente. Cuando los PJ se acerquen a examinar el árbol, este emitirá un enorme crujido y estallara en una lluvia de astillas (aquellos dentro de un radio de 7 metros del árbol, deberán efectuar una tirada de salvación contra parálisis para evitar 2D10 puntos de daño. Los monstruos surgen al instante desde el interior del árbol.
7. Un zumbido eléctrico procede de un vortice de energía que aparece entre dos objetos determinados. Al instante, varios monstruos aparecen desde ese punto de unión.
8. Un tornado se forma, incluso en un cielo claro, y escupe a los monstruos que hay en su interior en cuanto toque tierra. Los PJ que estén cerca del tornado pueden ser golpeados por este y sufrir 4D8 puntos de daño.
9. Los animales o personas, de repente, se retuercen de dolor mientras se transforman en monstruos delante de los ojos de los PJ. Esto puede requerir controles de miedo y horror.
10. Un pedazo de metal (como una moneda) que un PJ lleva consigo, va aumentando de tamaño. Se calienta y se funde hasta crear un gran foso. De este foso empiezan a surgir monstruos.

Algunas otras posibilidades incluyen a monstruos que hacen su aparición con el estallido de un gran fuego o una tumba, a través de un espejo o un reflejo en el agua... Se aconseja al DM emplear varias veces este dispositivo (la idea es evitar que los PJ aplacen la misión o la dejen para mas tarde).

Controles de Habilidad

En varios puntos en este modulo, los PJ serán puestos a prueba para realizar acciones que prueben los limites de sus atributos básicos (Fue, Des, Con...). Por ejemplo, un PJ puede desear recoger una gema valiosa que esta a punto de caerse por el fondo de un precipicio. Bajo estas circunstancias, las tiradas de éxito tienen un significado pequeño. Por consiguiente, el personaje en este ejemplo debe hacer un control de Destreza. El jugador tira 1D20 y compara el

resultado con la puntuación de Destreza del personaje. Si el numero obtenido es igual o menor de la puntuación del PJ, la acción tiene éxito. Si el numero tirado es mas alto, entonces el PJ habrá fallado en su intento de coger la gema (o se habrá caído al fondo del precipicio, en el peor de los casos).

Los modificadores pueden hacer una acción mas difícil de lograr. Otro uso del control de habilidad es ayudar a los personajes que están perdidos o desorientados en la aventura. Para estos casos, el DM puede pedir a los jugadores que efectúen controles de Inteligencia o Sabiduría. El DM debe proporcionar una pista que sea bastante sutil. Quizás una rima recitada por un PNJ siguen en la cabeza de un PJ: en cualquier caso, esta técnica debe usarse con precaución.

Permite a los PJ que averigüen los misterios por ellos mismos, deduciendo el porque de las cosas. A veces una sonrisa sutil en la cara del DM es suficiente para comunicarles a estos que están siguiendo la pista correcta... o por el contrario, están completamente fuera de lugar.

Lo Sucedido Anteriormente...

En *Desde las Sombras*, los PJ fueron decapitados y reanimados como cabezas en una estantería en el laboratorio de Azalin. Este obligo a los PJ a viajar al pasado (a la noche en la que Ravenloft tomo forma) para conseguir un objeto que el cadáver deseaba, e hizo un desajuste a la historia. Los PJ trajeron de vuelta al presente el símbolo Sagrado de los Raven del Castillo Ravenloft (es posible que los PJ consiguiesen el Icono de Ravenloft también). Azalin había previsto correctamente que tomando el símbolo Sagrado del Castillo Ravenloft debilitaría los limites planares del semiplano. Con este hecho, permitió a los PJ recobrar sus cuerpos normales y escapar de su castillo.

En el tiempo que escapaban del castillo, los PJ se encontraron a la vidente Vistani Hyskosa, que les dijo que debían conseguir la Filacteria de Azalin y huir con esta a las nieblas.

Estos, nunca sospechando que estaban haciendo lo que el cadáver quería, forzaron a este a una batalla. Los PJ derrotaron el cuerpo de Azalin en combate y su espíritu fue forzado a introducirse en el interior de su Filacteria. Así los PJ, inconscientemente, llevaron a cabo el plan de Azalin para escapar del semiplano del terror. Azalin heredo su Filacteria y los PJ viajaron a Barovia del Plano Material Primario, para que el pudiese tomar venganza contra su viejo enemigo Strahd Von Zarovich, que mantuvo a Azalin como su esclavo hasta que este huyo hacia las nieblas y

INTRODUCCION

recibiese su propio dominio de la tierra, hace ya mucho tiempo.

Pero no todo era seguro para los Lores del semiplano de las sombras: un error de calculo por parte de Azalin hizo que el sexto verso de la profecía de Hyskosa se cumpliera antes que el quinto, fuera de orden. Estos hechos traen a la acción a esta aventura.

Las Raíces del Mal

Cuando esta aventura empieza, Strahd ya ha encontrado la manera de volver atrás a Barovia del Plano Material Primario en su santuario secreto debajo del Castillo Ravenloft. Allí, con la ayuda de su *bola de cristal*, ha descubierto porque las fronteras de Ravenloft permanecen abiertas. Sospecha de los PJ, porque ha descubierto sus actuaciones en los recientes eventos, y ha visto que tienen bajo su poder la Filacteria de Azalin. Comprendiendo que el símbolo Sagrado de los Raven (un objeto venenoso y mortífero para el) esta en manos de Azalin, Strahd ha empezado a maquinan sus propios planes. El señor de los vampiros necesita un mortal que pueda recuperar el símbolo Sagrado para el (el no puede tocarlo), para que una vez que este esté bajo su control, pueda terminar con cualquier amenaza a su persona.

Strahd también sabe que devolviendo el símbolo Sagrado y el Icono de Ravenloft al altar de la capilla del Castillo Ravenloft, se restaurara la integridad de los poderes oscuros, causando que La Gran Conjunción se colapse, enviándolo de nuevo a las sombras en su prisión semiplanar. ¡No podría soportarlo!. Hará algo para asegurarse que los PJ no devuelven los artículos al altar.

Strahd esta muy satisfecho con el paso del tiempo de la Gran Conjunción, porque el gobernante actual de Barovia en el Plano Material Primario, el Rey Barov, es su gemelo casi perfecto.

¡Además, la Reina Kristiana es la reencarnación actual de su amadísima Tatyana!. El pretende eliminar a Barov y secretamente ocupar su lugar en el trono como rey.

La ultima parte de la información en el trasfondo de la historia, involucra al Strahd humano, hace unos 385 años. En ese momento, el estaba en una batalla (el general cansado, todavía esperando un día cuando el gobernaría la tierra). Durante sus hazañas, un Yugoloth del plano de Gehenna, llamado Inajira, le ofreció hacerle inderrotable en la batalla a cambio de una concesión desconocida. Strahd acepto el pacto, pero insistió en guardar el Libro de Mantenimiento de Inajira hasta que el pacto se cumpliera. Cuando Strahd se convirtió en vampiro, desapareció literalmente en el Plano de

las Sombras con el libro y de esta forma nunca cumplió las condiciones del pacto. Inajira fue deshonrado y desterrado de Gehenna por la perdida de su mas preciada posesión y por su fracaso en sellar el pacto. ¡Ahora Strahd puede aparecer de repente en el Plano Material Primario, y el Yugoloth esta ansioso por recuperar su libro y exigir alguna venganza!.

El Guión mas probable

Si los PJ no han jugado previamente a esta aventura *Desde las Sombras*, entonces un agonizante PNJ aparece entre las nieblas y entrega la Filacteria de Azalin a los PJ. Este suceso ocurre en Barovia del Plano Material Primario. Cuando La Gran Conjunción ha tenido lugar, las criaturas de Ravenloft vagan sobre la tierra y atacaran a los PJ. Después de una batalla, el espíritu de Azalin abandona la Filacteria y se introduce en un cadáver caído en el combate, huyendo de la escena y dejando atrás la Filacteria. Acto seguido Strahd aparece y sin éxito, intenta apoderarse de la Filacteria. Por suerte para los PJ, Strahd necesita de sus servicios, lo cual evita que el vampiro acabe con ellos.

Mas tarde los PJ se reunirán con la vidente Vistani Madame Yvonna. Yvonna realizara a los PJ una lectura del tarokka, en la que identifica el suceso de la Gran Conjunción, los eslabones perdidos de la profecía de Hyskosa, y hablara con los PJ sobre la Filacteria de Azalin. Los PJ puede que piensen que Madame Yvonna esta de su parte, pero en realidad ella es un agente de Strahd. Dirá a los PJ que deben recuperar el símbolo Sagrado de los Raven (y el Icono) para destruir la Filacteria y cumplir el quinto verso de la profecía. Ella explicara a los PJ que cumpliendo la profecía ahora, causaran que La Gran Conjunción se colapse. Strahd quiere que los PJ recuperen para el las reliquias sagradas; sabe que cumpliendo solo el quinto verso, forzaran La Gran Conjunción. Madame Yvonna también advertirá a los PJ que Azalin regresara para recuperar su Filacteria una vez que se haya recuperado. Finalmente les aconseja buscar mas información en el Castillo Ravenloft.

Después de algún incidente con los sospechosos guardias del castillo, los PJ tienen una audiencia con el Rey Barov y la Reina Kristiana, ambos quienes sirven al bien. La Reina es una alta sacerdotisa y usa sus poderes divinos para proporcionar mas información a los PJ. Kristiana determina que los PJ deben traer el símbolo Sagrado de los Raven y el Icono de Ravenloft, junto a la Filacteria de Azalin, al altar de la capilla del Castillo Ravenloft, para que La Gran

INTRODUCCION

Conjunción sea invertida y la Filacteria se destruya. Esto se convierte en la primera misión de los personajes.

Inajira aparece y mata al Rey Barov, pensando que el es Strahd y esperando esclavizar su espíritu para rescatar su preciado Libro de Mantenimiento. El Yugoloth comprende inmediatamente su error y secuestra a la Reina Kristiana, planeando usarla como pieza de cambio en un trato. Rescatar a la Reina Kristiana se convierte en el segundo objetivo de los personajes en la aventura.

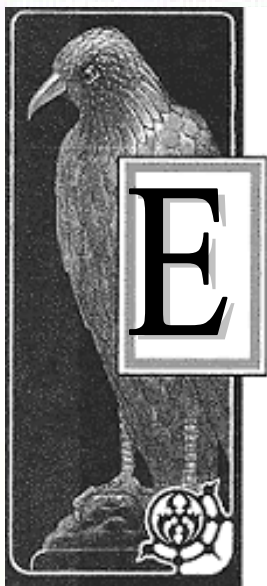
Tras esto, los PJ se encuentran con Inajira, y este le comenta el pacto que hizo con Strahd y lo sucedido con su Libro de Mantenimiento, hace ya 385 anos. El demonio explica a los PJ que Strahd ha guardado su Libro en una bóveda que solo puede abrirse con el símbolo Sagrado de los Raven. Hasta que no recupere el libro, no puede volver a Gehenna. Para abreviar, el demonio promete devolver a la Reina Kristiana a salvo, a cambio de que los PJ recuperen para el símbolo Sagrado (que el no puede tocar) y liberen su Libro de Mantenimiento.

Entonces Strahd aparece y destierra a Inajira con una palabra secreta de poder. Strahd dirá mas a los PJ sobre el pacto que hizo con Inajira en el pasado. Desea disolver el trato que hizo con el demonio hace casi cuatro siglos. Bajo la pretensión de recuperar a Kristiana, comenta a los PJ un plan: deben convencer a Azalin para que este les envíe atrás al pasado, al día que Strahd hizo su pacto con Inajira, y deben prevenir a su ser del trato pactado. Strahd sugiere que Azalin cooperara si su Filacteria se usa como rescate, y el instruye a los PJ de esconder dicho objeto. Este se convierte en el tercer objetivo de los PJ.

Como sucede, Azalin esta conforme en cumplir la demanda. El sabe que las acciones de los PJ cumplirán la profecía y afianzaran La Gran Conjunción. Además, el quiere dar a los PJ el símbolo Sagrado de los Raven (y el Icono) para que estos le conduzcan ante Strahd y así, inadvertidamente, le ayuden a destruir al señor de los vampiros. Pretendiendo recibir un cambio por sus servicios y una concesión de amnistía de los PJ a su Filacteria, Azalin envía a estos atrás en el tiempo. En el pasado, los PJ completan su objetivo terciario, y al mismo tiempo cumplen la profecía de Hyskosa. Cuando vuelven al presente, los PJ recuperan las reliquias sagradas, pero se encuentran con que Strahd tiene la Filacteria bajo su poder. Los PJ descubren por sus medios el lugar donde se ocultaba el Libro de Mantenimiento y abren la bóveda. Inajira aparece con Kristiana y exige hacer a la Reina como pieza

de cambio por el libro. Después Strahd aparece con la Filacteria fuera de lugar. Finalmente, Azalin toma la posesión de un cadáver cercano y el forcejeo se complica. En medio de el, Kristiana ayuda a los PJ a destruir el libro y recuerda a estos su misión principal. Strahd y Azalin se olvidan de sus diferencias temporalmente para detener a los PJ, pero Inajira interfiere entre ellos, exigiendo que si el no puede regresar a casa nadie podrá. Esto le permite a los PJ completar su búsqueda.

PUNTO DE PARTIDA



Este encuentro es facilitado para aquellos aventureros que no han jugado previamente a esta aventura *Desde las Sombras*. La escena esta situada en Barovia del Plano Material Primario, que ha permanecido apaciblemente durante los últimos 385 años, desde aquel día que las misteriosas nieblas se tragaron a los habitantes del Castillo Ravenloft para formar el semiplano del terror.

La aventura empieza en

los bosques exteriores de Vallaki (ver mapa). El grupo de héroes deberá ser guiado primero a Barovia. Hasta que la Filacteria pase por las nieblas, no hay indicios de algún peligro en el entorno que rodea a los PJ.

Hace un día agradable mientras cruzáis los campos poblados de árboles, empapándoos con los rayos del sol que se filtran a través de sus hojas. El bosque emana una dulce retahíla de sonidos, compuesta por el clamor de los pájaros que os llaman constantemente y por los sonidos de los pequeños animales que salen a vuestro paso. El manso raspar de vuestras armaduras es el sonido mas áspero que habéis oído en todo el día. Casi sin advertencia, una niebla blanca y espesa se forma rápidamente, rodeando al grupo y disipando los rayos del sol. El bosque entero se queda completamente mudo, como si un miedo súbito lo hubiese cogido por la garganta, apretándolo firmemente. Primero, se pierden de vista los árboles a gran distancia, y luego desaparecen en la espesa niebla aquellos a tan solo unos pies de vuestra actual posición. El súbito silencio pesa sobre vosotros como una amenaza de muerte por encima de vuestras

gemido capta vuestra

uar, el gemido continuara. asmal o monstruoso, pero n lugar de decir esto a los de hacer que el gemido

da para aquellos gado previamente *Desde*

parezca cualquier otra cosa, hasta que los PJ descubran la causa.

No conseguís distinguirla a ella hasta que camináis a su lado. Una mujer esta boca abajo contra el suelo, con un brazo alrededor de una gran estatua con la forma de una cabeza de dragón dorado, con resplandecientes ojos rojos. La estatua mide algo mas de un metro de larga desde el hocico hasta la base, y parece ser muy pesada. Una inspección mas exhaustiva, os revela un gran charco de sangre mezclada con suciedad, justo debajo de la mujer. Su rellena armadura esta manchada de un color negro rojizo. La única razón por la que ella ya no se ha desangrado hasta morir, es porque también tiene quemaduras en su cuerpo producidas por fuego o electricidad, y sus heridas se han cauterizado así.

Al sonido de vuestra proximidad, la mujer reúne la fuerza necesaria para alzar la cabeza y miraros fijamente. La suciedad se endurece en los sangrientos pómulos de su cara, y sus ojos parecen contemplaros en la distancia. Al momento, extiende la mano despacio hacia vosotros, mientras gimiendo de dolor, os dice: “Por favor... si la justicia es una causa noble para vosotros, entonces debéis destruir esto”. Los gestos de su temblorosa mano señalan a la estatua. “Aloja en su interior el espíritu del mas terrible de los hechiceros muertos vivientes, Azalin... Lord de Darkon”.

La mujer cierra los ojos y las lagrimas corren por sus mejillas. “Nosotros hemos abierto las puertas a un mal incalculable y lo hemos soltado en el universo... Lo ... Lo siento mucho”.

Sus ojos se cierran lentamente. La desconocida mujer esta muerta.



CONTINUANDO LA AVENTURA

las Sombras. Se sugiere al DM releer la pagina 50 de *Desde las Sombras*, para estar seguro que los jugadores actuaran rápidamente. Aquellos grupos de PJ que no han jugado *Desde las Sombras* también continúan con esta escena.

Encontraran pocas cosas de valor en la mujer que les dio la Filacteria, en todo caso tan solo una espada corta (el DM puede situar en el cuerpo de la mujer una cantidad de dinero y algún que otro objeto mágico, conveniente a la campaña individual. Si lleva tesoro encima, será tipo M y Q).

Las nieblas son ahora mas espesas que antes, pues apenas podéis distinguirlas las manos cerca de vuestros rostros, y casi no veis al resto de compañeros del grupo de cerca. En el suelo, los draconianos ojos de la Filacteria de Azalin arden con una furiosa intensidad, que mancha la niebla con un malsano tono rojo. En la distancia, un silencioso y asustadizo sonido envía escalofríos a vuestras espinas dorsales: es una risa fantasmal. El volumen aumenta y se divide en dos voces, luego en cuatro, después en ocho, mas tarde son dieciséis y así sucesivamente, hasta que las voces a vuestro alrededor se llenan con una maniaca burla y un grito histérico. Crece en vuestros oídos, desdoblado el tono, circundándoos por todos los lados, y de repente se para. Se crea un silencio absoluto. Luego, levemente, percibís un ligero sonido como de pies que se arrastran por el suelo. Las nieblas se disipan ligeramente y os encontráis totalmente rodeados por muertos vivientes.

Diez **zombies**, diez **ghouls**, seis **entidades**, cuatro **ghasts** y dos **aparecidos**, están preparados para atacar. Si el grupo acaba de empezar con esta aventura, sería razonable doblar el numero de criaturas. Los monstruos no deben atacar al grupo como una fuerza unificada, deben entrar en combate en el transcurso de varios rounds, como si estuviesen caminando una distancia hasta los PJ para después unirse a la batalla.

Zombies (10): INT no (0); AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14 cada uno; GACO 19; N°AT 1; Daño 1D8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

Ghouls (10): INT baja (5); AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 13 cada uno; GACO 19; N°AT 3; Daño 1D3/1D3/1D6; AE paralización; DE como muerto

viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada uno.

Ghasts (4): INT mucha (11); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 26 cada uno; GACO 17; N°AT 3; Daño 1D4/1D4/1D8; AE hedor, paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 13; PE 650 cada uno.

Entidades (6): INT media (9); AL LM; CA 5; MV 12; DG 4+3; Pg 24 cada una; GACO 15; N°AT 1; Daño 1D4; AE drenaje de energía; DE plata o arma +1 o mejor para golpear, como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 14; EXP 1,400 cada una.

Aparecidos (2): INT mucha (12); AL LM; CA 4; MV 12, vol 24; DG 5+3; Pg 37 cada uno; GACO 15; N°AT 1; Daño 1D6; AE drenaje de energía; DE plata o arma +1 o mejor para golpear; RM no; TAM M; ML 15; EXP 3000 cada uno.

Aunque el grupo no este en Ravenloft, La Gran Conjunción ha tenido lugar, por lo que se pueden aplicar todas las reglas del sistema de juego de Ravenloft dictado en la caja básica (esto incluye alteración de los conjuros, miedo, horror, locura, control de poderes, etc...). Esto también hace a los muertos vivientes mas formidables de lo normal. Mas importante es que si los PJ tienen la Filacteria de Azalin, todos estos muertos vivientes serán expulsados como cadáveres. Además el espíritu de Azalin dentro de la Filacteria crea el efecto sumidero del mal en el área, volviendo los esfuerzos de ahuyentar muertos vivientes mucho mas difíciles de lograr, aplicando una penalización de -4 a la tirada. ¡Un sacerdote de nivel 12 necesitara lograr un 20 en su tirada para poder expulsar a un humilde esqueleto!. La jauría de muertos vivientes es un síntoma de la Gran Conjunción. Con las puertas de Ravenloft abiertas, las criaturas del mal están filtrándose al Plano Material Primario.

Como regla general, hay un 50% posibilidades por hora de que ocurra un encuentro al azar. Sin embargo, el DM puede permitir a los PJ la oportunidad de prescindir los encuentros con los muchos monstruos que recorren la tierra sin voluntad; de esta manera, los PJ verán que se ha desatado el caos, pero todavía podrán reservar sus fuerzas para la aventura principal.



Después de que la batalla contra los muertos vivientes haya finalizado, nota donde esta cada PJ con relación a la Filacteria de Azalin. En cuanto el ultimo muerto vivientes caiga derrotado o haya sido expulsado, lee el siguiente texto:

Las nieblas han surgido fuera de donde vosotros estabais luchando, sumiéndolo todo bajo el oscuro cielo. El bosque ya no es alegre para vosotros, porque ahora os parece sentir que ha sido corrompido por el mal. Fuera, en la distancia, unos chillones sonidos llegan a vuestros oídos. Parece un lamento de terror humano, y la causa no es difícil de suponer. A través de los árboles podéis ver varias criaturas que vagan sin propósito fijo, como si fuesen animales escapados de un parque zoológico monstruoso, mientras buscan algo de comer. Parecen estar por todas partes, y es solo cuestión de tiempo descubrir que siguen viniendo mas de estos seres. Algo mas atrae vuestra atención: La Filacteria ha abierto su boca y dentro resplandece una llama verde brillante. La cabeza del dragón ruge y os esparce un chorro de llama verde esmeralda desde sus doradas mandíbulas.

El arma de aliento llena un área de un cubo de 15 metros delante de la Filacteria, infligiendo 4D4+1 puntos de daño a aquellos dentro de su área de efecto (salvación contra armas de aliento para la mitad de daño). Aquellos dentro de 1,5 metros del borde del área de efecto deben salvarse primero contra parálisis para esquivar las brillantes llamas y evitar el daño. Cuando las llamas se aclaren, el fallecido cuerpo de la criatura muerta viviente mas próxima a la posición de la Filacteria (si hay

varios cuerpos dentro del área de efecto del arma de aliento, escoge uno al azar) se levantara de pronto. La apariencia facial de la criatura ha cambiado, aunque sus ropas son las mismas. Si los PJ han jugado *Desde las Sombras*, reconocen a Azalin, que simplemente ha reclamado un cuerpo nuevo.

A estas alturas, el cadaver solo busca escapar de los PJ, para pasar a través del aprisionamiento de los poderes oscuros, ya que haber tomado un cuerpo nuevo lo ha debilitado seriamente (si el nuevo cuerpo de Azalin es destruido antes de que este escape, simplemente el cadaver tomara posesión de otro cuerpo).

Los únicos conjuros que Azalin puede lanzar se listan a continuación, conjuros que no tienen ningún componente material. Estos son algunos de los conjuros que Azalin llevaba memorizados en la batalla final en *Desde las Sombras*, y el DM que desarrollo ese modulo puede desear verificar si Azalin uso alguno de estos conjuros en ese combate, o si el no los tiene debido a la posible muerte de su familiar, Skeeever (entonces Azalin funcionara como un mago de nivel 14 y algunos conjuros no podrá lanzarlos). Nota que Azalin tiene todos sus puntos de golpe al máximo y retiene las habilidades innatas como cadáver, pero no obtiene la bonificación de su *anillo de hechicería* (ver el resumen de PNJ para las estadísticas de Azalin y la caja original de Ravenloft para mas detalles).

Posibles conjuros de Azalin (3/1/1/2/2/1/3/1):
Hechizar persona, proyectil mágico (x2); rayo debilitador; disipar magia; puerta dimensional, asesino fantasma; dominación, telequinesis;

CONTINUANDO LA AVENTURA

mordedura visual; jaula de fuerza, palabra poderosa aturdir, teleportación sin error; muro prismático.

Azalin no puede llevarse consigo su Filacteria de 200 kilos de peso, así que deberá escapar sin ella. Para facilitar su huida, usará su habilidad innata como cadáver de llamar muertos vivientes, lo cual atraerá al área de lucha a 25 **esqueletos** y 15 **zombies** que responderán a su llamada. Nota que el cadáver al controlar a los esbirros muertos vivientes, hace que los ojos de estos despidan la misma luz rojiza que desprenden sus propios ojos. Cualquier PJ que se fije en los ojos de Azalin mientras despiden esta tonalidad, deberá efectuar un control de miedo durante los primeros 2 rounds de combate, lo cual le proporcionará a Azalin un ataque mas por round con la mirada. También recuerda que todos los muertos vivientes se ahuyentan como si fuesen cadáveres estando la Filacteria presente.

Esqueletos (25): INT no (0); AL N; CA 7 ; MV 12 ; DG 1; pg 7 cada uno; GACO 19; N°AT 1; Daño 1D6; AE no; DE como muerto viviente, Armas penetradoras o cortadoras hacen medio daño; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

Zombies (15): INT no (0); AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 15 cada uno; GACO 19; N°AT 1; Daño 1D8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

Permite a todos los PJ terminar con los monstruos, luego cuando Azalin haya escapado les hablara desde las sombras:

“Temo que tengamos que terminar nuestro asunto en otro momento. Parece que nos hemos encontrado demasiado pronto. Ah, bien, ahora ya no soy tan joven como lo era antes. ¡De nuevo mi increíble cerebro se ha vuelto a cansar con unos conjuros muy pobres por los efectos de La Gran Conjunción !. Vosotros no habéis mostrado el debido respeto a mi Filacteria, y si intentáis destruirla y falláis en el proceso, sabed que luego yo mismo en persona os daré caza”. Azalin hace una pausa para soltar una risa siniestra, y luego su voz se vuelve mortalmente seria. “Me habéis servido bien y me volveréis a servir de nuevo mortales. ¡Vivos o muertos, estaréis bajo mi control!”

Si los PJ buscan a Azalin, no encontraran ninguna señal de él. Permite a los PJ unos cuantos rounds

para curar sus heridas, recobrar sus rumbos de acción y discutir algún posible plan. Si intentan destruir la Filacteria de Azalin, fracasaran completamente (cualquier intento de golpear a la cabeza del dragón rebotara sin apenas haberla causado un arañazo). La magia no tiene efecto en esta. Sin embargo, si es lanzado sobre la Filacteria un *disipar magia*, esta se encogerá en el transcurso de dos rounds hasta el tamaño del cráneo de un niño. Esto solo conseguirá hacer la Filacteria mas fácil de transportar.

Tras la Huella

Ver en la Introducción las características especiales de la Filacteria de Azalin. Cuando un PJ recoge el cráneo, el jugador debe efectuar una tirada de 1D20, pero el DM no debe decir para que es la tirada. La mayoría de los jugadores deducirán que han realizado una tirada de salvación, pero en realidad, esta tirada que sugiere el DM es un control de Sabiduría con una penalización de -4. Si el control tiene éxito, dile al jugador que los ojos de la Filacteria se encendieron durante un instante en el momento que este PJ la recogía. Si el PJ declara examinar mas a fondo el fenómeno, dile que los ojos se encienden una o dos veces mas mientras este manipula la Filacteria. A estas alturas es casi imposible deducir que el cráneo en realidad actúa como un dispositivo de localización. Azalin esta en movimiento, así que se repetirá constantemente el fenómeno que hace que los ojos de la Filacteria se enciendan cuando es sostenida esta en la dirección en la que se mueve el cadaver. Permite al grupo discutir la situación durante unos rounds y luego lee en voz alta el siguiente texto:

Una voz desde las sombras habla, diciendo, “soy el Anciano, soy la Tierra. Mi palabra y mi voluntad son la ley aquí, y vosotros sois mis objetivos.”

Os giráis sobre si mismos, enfrentándoos a la dirección de la que la voz procede, y un hombre alto con fuertes rasgos y pómulos prominentes aparentemente surge del aire. Sus ojos son oscuros e hipnóticos, como profundos pozos con sutiles reflejos de luz roja.

Sus dedos son largos y delgados, terminando en afiladas uñas. Viste con ricas y negras ropas, y lleva un medallón con una gran piedra roja alrededor del cuello. Continúa diciendo, “os felicito por abrir la puerta de la prisión en la que mi destino me había mantenido durante mucho tiempo. Vuestra sincronización no habría podido ser mejor. Inclinaros ante Lord Strahd Von

CONTINUANDO LA AVENTURA

Zarovich, ordena, y rendiros completamente a mis ordenes”.

Strahd avanza hacia el grupo y dice, “Entregadme el hogar de ese imprudente cadáver. Fue mi esclavo en el pasado, y volverá a serlo de nuevo!”. Strahd no negociara a estas alturas, ni siquiera se molestara en escuchar lo que los PJ tengan que decir. Si el grupo se resiste, Strahd los atacara hasta que suelten la Filacteria (ver el resumen de PNJ para las estadísticas de Strahd). Solo luchara contra los PJ hasta que suelten la Filacteria de Azalin, en cuyo caso procurara cogerla. Sin embargo, Azalin se ha anticipado a la posibilidad de que su principal enemigo intentase tomar posesión de la Filacteria, porque ha protegido la Filacteria con un poderoso encantamiento contra vampiros. Por consiguiente, cuando Strahd toque el cráneo, se quemara con un audible siseo; con un gruñido la deja caer y huirá del lugar. Si los PJ rinden la Filacteria bajo su demanda, Strahd se quemara y golpeará furiosamente al PJ que se la entrego. Esto puede incitar una batalla. En cualquier caso, si y cuando Strahd huye, amenaza a los PJ desde las sombras, como lo hizo Azalin.

Desde la oscuridad, la voz de Strahd invade vuestros oídos con un tono odioso. “Habéis tenido suerte, estúpidos mortales, estaré mejor preparado para nuestro próximo encuentro”.
Estáis en mi tierra y no escapareis a mi ira. Si no estáis dispuestos a cooperar, yo os daré una nueva definición de dolor antes de que este acabado”.



El grupo aventurero probablemente este en sus ultimas en estos momentos. Si los personajes jugaron

Desde las Sombras, se enfrentaron a una dura batalla antes de empezar *Raíces del Mal*, y este modulo empieza con la misma intensidad que termino el primero. Pero los PJ han puesto La Gran Conjunción en movimiento y han sido

MADAME YVONNA

atrapados en un antiguo conflicto entre dos poderosos enemigos. Para sobrevivir y poner las cosas en orden, necesitaran superar mucho mas que una hábil batalla.

Si alguno de los PJ ha muerto, el DM puede permitir a la Reina Kristiana resucitarlo (ver la sección El Castillo Ravenloft). Al principio, deja a los jugadores creer que sus PJ están perdidos. Sugiere que puedan coger un nuevo PJ si encuentran el lugar idóneo para reclutar suplentes. Por otro lado, algunos grupos serán tan poderosos o afortunados que han podido salir bien parados de la batalla llegados este punto. En este caso, el DM deberá sentirse libre de acosarlos y debilitar su resistencia a través de algún encuentro adicional con alguna de las criaturas de la Lista de Encuentros de las Conjunciones Menores.

Si los PJ exploran el terreno donde se encuentran ahora, darán con un camino lleno de baches. (ver el mapa de Vallaki). Asumiendo que siguen el camino, llegaran al campamento Vistani.

A través del tupido bosque y de la densa niebla, divisáis el resplandor de una hoguera. Un gran carro descansa en un claro, en el que reconocéis el techo redondo y los coloridos ornamentos que caracterizan a una caravana Vistani.

Cinco humanos de piel color olivacea se ocupan del fuego del campamento mientras alrededor van y vienen un muchacho, dos mujeres jóvenes y dos hombres maduros. Parecen ajenos a los peligros que los rodean.

De repente, un zombie surge a través de la maleza del bosque y avanza hacia el campamento. Antes de que podáis reaccionar, se detiene antes de llegar al vardo gitano, después se da la vuelta y comienza a deambular como si hubiese olvidado a donde se dirigía. Los Vistanis no le dedican al muerto viviente ni una sola mirada.

Los PJ observaran al muchacho marcando un perímetro en el suelo alrededor del campamento, espolvoreando polvo de una pequeña bolsa de cuero. Este es un polvo especial que produce *invisibilidad ante los muertos vivientes*. En las próximas horas, los muertos vivientes errantes pasaran por el área sin atacar (para efectos de humor, el DM puede ocasionalmente indicar a los PJ que un muerto viviente se les aproxima al campamento, se acerca hasta la línea y luego prosigue su camino). El polvo es una preparación secreta de los Vistani y ellos no le dirán a nadie que no sea Vistani como elaborarlo.

Sin embargo, los Vistani venderán pequeñas cantidades a los PJ: una aplicación cuesta 500 mo

y funciona en un círculo de 3 metros durante 1D8 rounds.

Uno de los hombres trabaja en el fuego y la mujer sentada a su lado tranquilamente le consulta. Deja a los personajes decidir sobre el curso de la aventura en este punto. Si los PJ permanecen escondidos, una de las mujeres les buscara como si estos hubiesen hablado, los descubrirá y les hará señas para que se aproximen.

“Son ellos”, dice la que parece un poco mayor de las dos mujeres, una preciosa mujer de piel morena de unos 20 años. “Soy Arabelle”, dice mientras os indica que os aproximéis “y ella es Donella. Os estábamos esperando. Estamos aquí para ayudarlos.”

A una orden de Arabelle, el muchacho abandona su tarea y entra en el vardo. Arabelle y Donella cogen un cazo del fuego y echan agua hirviendo en unas tazas, preparando unas hierbas de te con poderes curativos (no venderán esto a cualquiera). Ellas ayudaran a curar las heridas de los PJ administrando el te a cualquier PJ que lo quiera, explicándoles que el te les “hará sentirse bien”. El te tiene el poder de un conjuro de *curar heridas serias*. Funciona una vez por día.

Si los PJ hacen preguntas, las muchachas Vistani les dirán que Madame Yvonna ha previsto su llegada a Barovia, que están ahí para curar sus heridas y que Madame Yvonna les vera en breve. Ellas también se ofrecerán para mantener a cualquier PJ fallecido a salvo de los muertos vivientes. Si se las preguntan porque los Vistanis se han involucrado, admitirán que Madame Yvonna ha dicho que los PJ son personas muy importantes.

Por otra parte, las Vistanis charlaran y harán todo lo que puedan porque los PJ se sientan cómodos. Cualquier conjuro o poder psionico lector de mentes revelara que las muchachas dicen la verdad (incluso con su propia gente Yvonna es precavida).

Los Vistani hacen sentirlos tan cómodos como las circunstancias lo permiten, atendiendo vuestras heridas e incluso preparando un sabroso estofado a mediodía. Cuando mojáis la corteza de pan en los últimos restos de la salsa picante de vuestro cuenco de madera, la puerta trasera del vardo se abre una pulgada o dos. “Madame Yvonna esta preparada para recibirlos ahora,” anuncia Arabelle. “Entrad en su vardo con la mente y los oídos bien abiertos y aprended.”

MADAME YVONNA

Cuando los PJ entren en el vardo de Yvonna, se encontraran que este esta atestado de curiosos artículos de elaboración gitana. Cada pulgada de espacio es usada para guardar una cosa u otra, y hay suficiente espacio en el interior como para que los PJ estén de pie muy juntos y con los brazos pegados al cuerpo.

Madame Yvonna esta sentada en un banco en el extremo lejano contra la pared delantera del carro. Parece tener de 50 a 60 años y va vestida de negro y rojo con toques blancos. Su curtido y acribillado pelo negro se enrolla en una trenza que esta fija a su cabeza.

Encima de la mesa cubierta con una tela roja ante Yvonna descansa una *bola de cristal*, un mazo del tarokka y un juego de dados del dikesha (ver la caja de *Leyendas Prohibidas*, pero para aquellos DM que no tengan esa caja simplemente deben

malvado dentro de esta, que observa los procedimientos en el interior del vardo. Ese PJ puede hacer un control de Inteligencia con una penalización de -4 para identificar la cara como la de Strahd. Si tienen éxito, Madame Yvonna les dirá que ellos ven una fuerza que puede ser su amigo o su enemigo, dependiendo de sus acciones futuras.

El mazo del tarokka será extendido por la mesa en formación de cruz extendida (de nuevo, ver *Leyendas Prohibidas*): un total de nueve cartas colocadas entre una fila horizontal y otra vertical cada una de 5 cartas, siendo la misma carta el centro de cada fila. La posición de cada carta tiene un numero: 1 es la carta central, 2 es la carta por debajo de 1, 3 a la izquierda de 1, 4 por encima de 1, 5 a la derecha de 1, 6 debajo de 2, 7 a la izquierda de 3, 8 encima de 4 y 9 a la derecha de



considerar que estos artículos son ayudas para la lectura de la fortuna). La mano de la Vistana descansa sobre la *bola de cristal*. Dentro de los confines del vardo, solo dos personajes pueden estar de pie al lado de la mesa, el resto debe apiñarse por detrás y observar por encima de los hombros de sus compañeros.

La *bola de cristal* se usa para decir la fortuna, pero Madame Yvonna la ha estado empleando principalmente como medio de comunicación con Strahd desde que el vampiro volvió al Plano Material Primario. El señor de los vampiros ha trazado un plan para frustrar a Azalin, y Madame Yvonna ha aceptado ayudarle.

Si cualquier PJ mira fijamente el orbe, tendrá una posibilidad de un 20% de percibir un rostro

la carta 5.

Las cartas específicas, ya retiradas del mazo (como se menciona en "la Introducción"), se colocan, donde el DM puede verlas, como sigue: 1 la marioneta; 2 la torre; 3 el lord oscuro; 4 la bestia; 5 el artefacto; 6 las nieblas; 7 el cuervo; 8 el verdugo; y 9 el inocente.

Madame Yvonna permanece en silencio cuando os apiñáis en su vardo, mientras os mide con ojos solemnes. Os hace la señal del mal de ojo y después se inclina hacia delante y mira su bola de cristal.

"Atención a estas palabras", pide la gitana. Se apoya sobre el ovalado vidrio y empieza a leer: "En la casa de Daegon el gran brujo nació,

MADAME YVONNA

de la vida, la no vida, de los no vivos se burló;" "El niño sin vida de la inflexible madre habla, Presagia un tiempo, una noche en que el mal se desata;"

"El hijo de los soles ha de alzarse siete veces, Para hacer que el humilde por toda la eternidad solloce;"

"La luz del sol brillara sobre los muertos, Rezumara y caerá volviendo rojos los restos;"

"Inajira..." Yvonna hace una pausa y frunce el ceño. Luego comienza de nuevo, pero lentamente, como si no estuviese segura de lo que ve.

"Los sin cuerpo viajaran al tiempo de antaño, Donde felicidad y odio crean leyendas de año en año."

"Inajira sus fortunas invertirá y a todo lo que vive, horriblemente maldecirá;"

Madame Yvonna deja atrás la bola de cristal y medita, "Que significa esto? Que significa esto?" Luego se queda mirándoos fijamente.

"Mis poderes me dicen que una profecía se ha cumplido y no se ha cumplido. El mal que se arrastra por la tierra me dice que algo importante ha ocurrido, pero la bola de cristal todavía me niega que esto sea cierto. Estos versos que yo os he leído son el heraldo mas grande de todos los males; una cosa que se llama "La Gran Conjunción". Que sabéis sobre esto?"

Si el grupo ha jugado *Desde las Sombras*, reconocerán los versos como aquellos recitados por Hyskosa en los calabozos de Azalin. Madame Yvonna interrogara a los PJ sobre la profecía, pero a menos que el grupo haya jugado las aventuras donde se desarrollan los versos de Hyskosa, es probable que solo reconozcan el verso de los sin cuerpo que viajan al tiempo de antaño. Si el grupo no ha jugado ninguna de las aventuras, Yvonna suspirara por su falta de sabiduría y se inclinara hacia delante. Todo lo que los PJ conozcan sobre la profecía deberá trabajarse en la interpretación de Yvonna sobre las cartas, en la siguiente lectura.

Cuando el debate sobre la profecía de Hyskosa haya finalizado, lee el siguiente texto.

Yvonna aparta su bola de cristal y la examina fijamente. "Me he encontrado con magos y guerreros mas poderosos que vosotros a lo largo de mi vida, pero nunca encontré a alguien que estuviese tan íntimamente ligado a un evento de tal importancia como La Gran Conjunción. La visión de Hyskosa esta herméticamente limitada dentro de vuestras fortunas, y no es ningún pequeño problema. El mal rodea a todo por todos

los lados, un mal que procede de mas allá de lo que vuestra imaginación pueda asumir, pero todavía el destino de todo el universo esta en vuestras manos. ¡Sois de hecho criaturas especiales!

"He mirado en vuestros pasados y he visto grandes hazañas, pero también he mirado en vuestros futuros y he visto hechos aun mas grandes, la muerte o algo peor. La historia permanece en un cruce de caminos y espera a que vosotros elijáis su curso."

El siguiente texto se refiere a las cartas que el DM debe de haber colocado en forma de cruz extendida.

Madame Yvonna hace gestos sobre las cartas místicas ante ella.

"!Aquí hay un giro del tarokka que desafía la creencia: la lectura entera consiste de solo cartas del mazo mayor! He extendido las cartas en la posición de la torre, la pirámide, y ahora la cruz extendida para vosotros, y cada posición produjeron los mismos resultados.

¡Si podéis imaginaros que las mismas cartas en diferentes posiciones den los mismos resultados, tres veces seguidas, entonces podéis haceros una idea de la gravedad del asunto!.

Permitidme interpretaros las cartas."

Leyendo la fortuna a los Pj

El DM debe estar tan familiarizado como sea posible con la siguiente lectura antes de transmitirla. Debe prepararse la lectura de las cartas teniendo en cuenta el conocimiento de Yvonna (y lo que ella esta y no esta dispuesta a revelar).

Carta 1: "Esta carta que permanece en el centro es el foco de la lectura, y esta sois vosotros. Es la carta de la marioneta, la manipulada. Que os hayáis puesto en esta situación, tan crucial al destino de todos nosotros, no es ninguna sorpresa."

Carta 2: "Esta carta representa el pasado cercano. Es la carta de la torre, y me dice que vosotros fuisteis atrapados por las circunstancias. Si escapasteis fuisteis vistos."

Yvonna supone que los personajes fueron hechos prisioneros, y aunque ellos no se sientan detrás de los barrotes como tal, todavía pueden ser prisioneros. (Si los PJ se aventuraron a través de *Desde las Sombras*, entonces esto será

MADAME YVONNA

literalmente verdad.) La posición de la carta de la torre que se opone a la de la bestia (4) sugiere que la bestia puede ponerlos en libertad o encarcelarlos para siempre.

Carta 3: “Ésta, la carta del cuervo, es una señal de esperanza y bondad, que todavía queda en posición de obstáculo. Yo la uso para significar que lo que se opone puede ser todavía vuestro aliado. Juzgad cuidadosamente antes de nombrar a vuestros aliados y enemigos, porque cada uno también puede ser el otro.”

En esta posición, la carta del cuervo representa ayuda y obstáculo. Los personajes deben buscar en sus adversarios ayuda que no pueden recibir en ninguna otra parte. Si los PJ plantean el nombre de Strahd, Yvonna sugerirá que la carta pudiese ser una imagen de Strahd y que el señor de los vampiros podría demostrar ser un aliado puesto que el y los PJ comparten a Azalin como enemigo común. Yvonna dirá entonces:

“Esta carta también sugiere que hay un objeto de cuestionable valor entre el foco y el lord oscuro, quizás algo que el lord oscuro tiene y vosotros necesitáis, o algo que vosotros tenéis y el lord oscuro necesita. Sabéis que puede ser?”

Yvonna cita esto como un punto importante y preguntara a los PJ hasta que revelen que tienen la Filacteria de Azalin. Si los PJ permanecen en silencio o no han jugado *Desde las Sombras*, ella deducirá cada vez mas hasta que identifique el cráneo.

Yvonna no revelara que ya sabe algo sobre la Filacteria y permitirá a los PJ pensar que sus poderes sobre los pronósticos son solo su guía. Yvonna también sabe que el cuervo es un claro símbolo de Strahd, pero no puede defender su causa abiertamente porque no quiere que los PJ sepan que en realidad lo sirve.

Carta 4: “Ésta, la carta de la bestia, es vuestro futuro cercano. Pronostica a un monstruo de terribles poderes, quizás un ser ante el que no podéis resistir o contra el que no podéis poneros en contra.”

Yvonna no sabe el significado de esta carta. Su posición indica que la bestia puede estar entremedias del enfoque y de la muerte, sugiriendo que la propia bestia es una cosa buena, aunque la propia carta es un símbolo del mal. De

hecho, la carta de la bestia se refiere a Inajira, el yugoloth que los PJ se encuentran en la sección “el Castillo Ravenloft”, pero Yvonna no conoce de nada a la criatura. Ella sólo podrá sugerir que la bestia es más horrible y mas poderosa que cualquier criatura que hayan visto.

Carta 5: “Aquí esta vuestra necesidad y aspiración, en la carta del artefacto. Es un gran poder para complementar el que falta. Curiosamente, su posición dice que se encuentra y no se encuentra. Pienso que la gran magia que puede salvarnos a todos se ha descubierto, pero todavía no ha sido identificada.”

Yvonna propone que la magia permanece en manos del cuervo o del lord oscuro. Si los PJ jugaron *Desde las Sombras*, ella agregara que la carta del artefacto atraviesa en línea recta la carta del foco hasta el cuervo y el lord oscuro, sugiriendo que los PJ entregaron esa gran magia a esas manos. Por consiguiente, los PJ ya han visto esa magia, aunque no sospecharon de su poder al momento. También, porque la carta del artefacto queda contra la del cuervo, Yvonna sugerirá que algo del bien mas puro deberá ser entregado a la oscuridad para tener mas valor.

Yvonna concluye, “Debéis buscar la magia que se encuentra y no se encuentra.”

La carta se refiere al Símbolo Sagrado (así como **el Icono**). Estos objetos son necesarios para invertir La Gran Conjunción.

Carta 6: “La carta de las nieblas habla de un enigma en el pasado distante. Es una curiosa carta en esta posición, por que presagia cambios en eventos que ya han ocurrido.”

Yvonna no entiende el significado de esta carta todavía, pero sospecha que puede estar relacionada con la profecía de Hyskosa. La carta sugiere que un evento que esta en flujo, estará sujeto a cambios dependiendo de las acciones del foco. Su posición en el pasado distante de los PJ está dejando perpleja a Yvonna, a menos que los personajes lo relacionen con los eventos de *Desde las Sombras*, con lo que podrán deducir que la carta se refiere al levantamiento del Símbolo Sagrado del Castillo Ravenloft. Si la conexión de los hechos de los PJ se le comenta a Yvonna, ella estará de acuerdo con su interpretación, pero permanece preocupada por la carta.

De hecho, la carta se refiere a la búsqueda que los PJ emprenderán después de que cambien la historia de nuevo.

MADAME YVONNA

Carta 7: “Aquí esta la carta de vuestro enemigo, el lord oscuro. Es este quien ha tirado de vuestros hilos, atrapándoos con sus terribles planes.” Yvonna dice, “vuestro enemigo esta muerto y no muerto, y maneja la gran magia. Es demasiado poderoso para que le venzáis, aunque todavía su carta de oposición, el inocente, sugiere que podéis encontrar medios para derrotarlo. De nuevo, la carta del artefacto permanece detrás del foco, en oposición del lord oscuro.” “El objeto simbolizado por el cuervo, la Filacteria, que permanece entre vosotros y el lord oscuro, me dice que el propietario del cráneo es vuestro enemigo. Es a el al que debéis derrotar.”

Yvonna no revela que su descripción del enemigo de los PJ encaja tanto con Azalin como con Strahd. Tampoco revelara que el objeto entre el foco y el lord oscuro, el cuervo, puede representar a Strahd en lugar de la Filacteria.

Carta 8: “Esta carta, el verdugo, es el heraldo de vuestro futuro. Puede hablar de muerte, pero todavía la muerte es una puerta de entrada a otras fortunas.” Yvonna continúa, “El lugar que en vuestro futuro ocupa la carta del verdugo se desconoce, pero ciertamente es oscuro. No podéis dejarlo atrás, por que estará allí sin importar que camino elijáis. Vuestra única esperanza es moveros mas allá y antes del final.”

Carta 9: “La carta del inocente permanece en oposición al lord oscuro. Debéis ayudarlo a el, pero el también os ayudara a vosotros.” Yvonna hace una pausa y luego dice, “Ésta es una figura de luz y pureza. Su habilidad de oponerse al lord oscuro sugiere que es bastante poderosa. La inocencia y el poder juntos en el mismo punto solo puede referirse a una persona: la Reina Kristiana, alta sacerdotisa en la corte del Rey Barov en el Castillo Ravenloft. Ciertamente, ella es vuestra aliada en esta causa.”

Leyendo la fortuna al enemigo

Cuando la lectura haya finalizado, recoge las cartas de la mesa y colócalas de vuelta al mazo del tarokka. Lee el siguiente texto a los jugadores. Nota que Azalin es llamado “el enemigo” en esta sección en caso de que el nombre de Azalin no haya surgido; aquellos que no han jugado *Desde las Sombras* no podrán saber quien es Azalin, a pesar de que se lo encontraron al comienzo de esta

aventura. El DM podrá sustituir el nombre de Azalin dondequiera que la palabra “enemigo” aparece, si los PJ lo han deducido mientras hablaban con Madame Yvonna.

Madame Yvonna recoge el mazo del tarokka y dice, “Ahora yo leeré la fortuna de vuestro enemigo, para que os preparéis bien contra su complot. Yo no lo conozco, pero como estáis estrechamente conectados a el, deberéis barajar las cartas y tocarlas con la Filacteria. Esto os armonizara a su fuerza vital.”

El DM debe permitirles a los jugadores barajar o cortar el mazo. El mazo barajado por los personajes deberá ser apilado como es descrito en “la Introducción”, boca arriba, encima de la pila preparada con las cartas mencionadas en dicha sección. Luego recoge esta aventura y pasa la pagina (como si estuvieses inspeccionando los próximos eventos), tira algunos dados, o realiza cualquier otra acción que distraiga a los jugadores mientras con disimulo el mazo es preparado. Reparte afuera las cinco cartas en formación de cruz básica, donde los jugadores puedan verlas. La cruz básica es una fila horizontal y otra vertical de tres cartas cada una, con la carta del medio representando el centro de ambas filas. La carta 1 es la del centro, la carta 2 debajo de esta, la carta 3 a su izquierda, la carta 4 encima de la carta 1, y la carta 5 a la derecha.

Si los jugadores se preguntan por qué Yvonna está usando un número menor de cartas, explícales que el uso de más impondría contribuciones en el mazo porque están leyendo sobre una figura que no está presente. “Las lecturas cortas dicen menos,” dice Yvonna, “pero también son mas exactas.”

Madame Yvonna hace su lectura de las cartas sobre los planes de Strahd, aunque sus comentarios Irán dirigidos principalmente a Azalin. Sin embargo la mayoría de sus comentarios deberían formularse en percepción retrospectiva, para que un PJ pudiese comprender que ella también esta hablando sobre Strahd.

Carta 1: “El foco de esta lectura es un practicante de las artes negras. Esto se corresponde con el mago y el intelectual. Así, la carta del enfoque es el necromante. El foco esta borroso. Quizás es porque yo no he visto o me encontrado con el objetivo, pero hay algo mas... Ahh, Azalin no es su verdadero nombre. Su nombre mortal el lo mantiene oculto. Muy sabio, porque un nombre confiere poder, y la falta de uno lo niega”.

MADAME YVONNA

Si los PJ revocan el nombre de Firan Zal'honan y se lo mencionan a Yvonna, ella asentirá, mientras dice, “Sí, sí. Tenéis razón, y ese conocimiento que tenéis es poderoso.”

Yvonna no sabe qué poder confiere el conocimiento del verdadero nombre de Azalin, sólo que los cadáveres los ocultan cuidadosamente. Yvonna no revelara que Strahd, un necromante, también podría ser el foco de la lectura. Si los PJ la preguntan si pudiese tratarse de Strahd, ella lo descartara sugiriendo que él odia a Azalin más que ellos; quizás sea él su aliado.

Carta 2: “De nuevo las estrellas concuerdan, simbolizando el deseo de poder o dominar. El enemigo tiene una larga historia de persecución de poder a toda costa. Se corresponden con la carta del adivino y normalmente es una señal de un intento bueno, pero no pienso que ése sea el significado que indica la posición del enemigo en el pasado. Más bien, pienso que indica que el enemigo ha expandido mucho su energía respecto al pasado o el futuro, o puede que ambos.”

Yvonna sugiere que Azalin ha invertido su tiempo en el pasado estudiando el futuro, para que pudiese entender y alterar su curso.

La carta en oposición, el anarquista, indica que tuvo éxito. Por consiguiente, para derrotar a Azalin, la historia puede tener que ser cambiada de nuevo.

Carta 3: “Aquí esta la carta del paladín, representando a aquellos que usan su poder para la causa de la justicia, y además queda en posición de estorbo al foco. Sólo puedo asumir que este es vuestro grupo.”

Yvonna dice al grupo, “La carta del paladín es una buena señal, que indica que es poderoso y esta dentro de las posibilidades oponeros y derrotar al enemigo. El paladín es un personaje legal, sin embargo, y su plan deberá ser cuidadosamente puesto en marcha y desprovisto de violencia impetuosa. Pensar antes de golpear. Considerad a todos vuestros enemigos como criaturas malvadas, pero que incluso el peor de ellos puede hacer algún bien.”

Carta 4: “Ésta es la carta del anarquista en una posición futura. Significa un derrumbamiento del orden, y no hay ninguna duda del objetivo del enemigo.”

Yvonna le dice a los PJ que el caos que han creado causando La Gran Conjunción es sólo el principio. Si Azalin no es detenido, entonces ni siquiera las cartas del tarokka podrán predecir el futuro, porque ya no tendrá forma ni significado. Yvonna no revelara que este es el futuro al que Strahd y ella aspiran.

Carta 5: “La carta en esta posición se refiere a los amigos y aliados del foco. Esta carta en particular, la del traidor, indica que alguien o algo traicionará al paladín que permanece de pie contra el foco.”

Yvonna advertirá al grupo que tengan cuidado con sus amigos y aliados, porque ellos pueden traicionarlos, igual inocentemente.

De nuevo, si Strahd ha entrado en la conversación, ella sugerirá que tal vez el sea un verdadero aliado, y que no deben juzgarlo tan severamente. Aunque Yvonna no lo comprende, la carta en realidad se refiere a Inajira. La carta del arcanaloth esta en posición de alianza junto a Azalin, porque el demonio es enemigo de Strahd y así también un aliado de Azalin, aunque solo superficialmente.

El Consejo de Yvonna

Junta las cartas y ponlas a un lado, luego lee lo siguiente.

Madame Yvonna mueve la cabeza pensativamente y os mira suspicazmente, pareciendo evaluaros.

“Vosotros sois bravos héroes, no es así?” os pregunta, realmente sin esperar una respuesta.

“Debéis ser valientes, muy fuertes y quizás muy afortunados si esperáis poner las cosas en su sitio. Tenéis un poderoso enemigo, y habéis sido envueltos en eventos que afectan a este mundo y a otros a lo largo del universo.”

“Llevando la Filacteria de Azalin fuera de las nieblas, habéis puesto La Gran Conjunción en movimiento, porque el cráneo nunca tuvo que salir del lugar donde fue depositado para permanecer durante muchos años. Puede ser que la destrucción de la Filacteria de Azalin ponga las cosas al derecho. Hacer esto no es una pequeña tarea, pero creo que hay mucho mas en vuestros destinos que destruir un cadáver. Debéis buscar la magia que esta perdida y localizarla, pero también buscad la ayuda de la Reina Kristiana en el Castillo Ravenloft. Ella sabe mucho sobre las grandes magias, además también puede restaurar la vida de aquellos a quienes la favorecen. Si

MADAME YVONNA

existen poderes mortales para destruir el hogar de Azalin, la Reina los conocerá.”

“He terminado ahora. Podéis iros.”

Madame Yvonna arquea la cabeza y parece olvidar que estáis ahí. La puerta trasera del vardo se abre, y Arabelle os hace señas para que salgáis fuera.

Los PJ descubrirán que el tiempo ha pasado mas rápido de lo que pensaban mientras estuvieron con Madame Yvonna, ya esta anocheciendo.

Arabelle señalara la dirección para llegar a Vallaki donde los PJ puede tomar la ruta de la Vieja Carretera de Svalich y llegar al Castillo Ravenloft, pero ella no ofrecerá mas ayuda que esto. Los gitanos no permitirán a los PJ quedarse con ellos en el campamento; los hombres sobre todo reaccionaran negativamente ante cualquier sugerencia de interacción continuada.



Vallaki esta a una corta marcha desde donde los PJ encontraron a los Vistani. Ten en cuenta que cualquier criatura de la Lista de Encuentros de Conjunctiones Menores, o virtualmente cualquier criatura del

Compendio de Monstruos, vagara recorriendo la tierra y puede toparse con los PJ.

También, el sol se ocultara dentro de 1 hora, lo que aumentara la posibilidad de toparse con un mayor numero de monstruos errantes (la oportunidad de que los PJ tengan un encuentro al azar ascenderá hasta un 80% posibilidades por hora). El único lugar lo bastante seguro, es el

VALLAKI

interior de algún edificio, y eso significa que los PJ necesitaran buscar refugio en Vallaki. El pueblo es una versión medieval de una comunidad turística. Esta cerca del lago Zarovich, que es usado como zona de recreo por los nobles y los comerciantes. La arteria central del pueblo es La Vieja Carretera de Svalich, que atraviesa Vallaki directamente. Este carretera cruza a lo ancho todo el condado de Barovia, lo que hace que los comerciantes de Vallaki normalmente estén mas contentos de proveer comida a los

intentar sobornar a los guardias (pagando 50 mo cada uno), pero luego tendrán que dejar libres las premisas e ir a la posada (los guardias indicaran como llegar hasta allí). De otro modo, permanecerán en la prisión hasta el día siguiente, cuando el juez local dictamine su caso (esta es una manera de conseguir alojarse una noche en un lugar seguro).

Los guardias están comprensiblemente agitados y asustados por el súbito levantamiento de los monstruos en la población. Continuaran



viajeros. La Gran Conjunción ha asustado considerablemente a los locales, pero no reaccionaran con los extraños de la misma manera como lo hacen los residentes habituales de la Barovia de Ravenloft.

Los PJ han entrado en Barovia del Plano Material Primario en otoño, así que la mayoría de las casas turísticas están desocupadas. Tales casas están desprovistas de comida, leña, y objetos valiosos de cualquier tipo. En términos de juego, hay solo un 20% de posibilidades de que cualquier residencia este ocupada por 1D6 humanos de nivel 0. Sin embargo, el área es patrullada por la guardia del pueblo. Si los PJ deciden irrumpir en una casa deshabitada, hay un 6% de posibilidades de que la guardia los descubra mientras están dentro, durante algún punto de la noche (tira una vez durante cada hora), o cuando abandonan la casa por la mañana. Aquellos PJ que son atrapados violando las leyes locales, serán arrestados por una patrulla de 1D4+2 guardias. Si esto ocurre durante la noche, los PJ pueden

realizando sus servicios patrullando por las calles, pero actuando lo menos posible, incluso escondiéndose de las sombras de los PJ, temiendo que estos también puedan ser monstruos. A menos que los PJ intenten irrumpir en un edificio, los guardias los evitaran en la medida de lo posible. Por otro lado, la guardia del pueblo no permitirá que se produzca cualquier clase de problema o resistencia por parte de los PJ. Soplaran sus silbatos a la primera señal de problemas, atrayendo a 1D4 guardias mas por round, hasta que lleguen los 12 guardias de servicio en el pueblo.

Debido a La Gran Conjunción y a las oleadas de monstruos, los PJ necesitaran convencer a todo el mundo para que les abran las puertas (los locales creerán que los PJ son monstruos hasta que sean persuadidos por otros medios).

Guardias de Vallaki, guerreros de nivel 3 (3-6): INT media (8); AL LB; CA 5; MV 12; pg 20 cada uno; GACO 18; N°AT 1; Daño 1D8 (espada)

larga); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 12; EXP 35 cada uno.

Elementos de Horror

Se introducen tres elementos de horror en esta sección, que existen principalmente para efectos dramáticos: el Fantasma de una pequeña muchacha, dos vampiras que acechan al grupo desde las sombras, y un horrible avistamiento de un ghoul en una ventana.

El pequeño Fantasma

Cuando el grupo alcance La Vieja Carretera de Svalich y las primeras casas de Vallaki estén a la vista, lee lo siguiente.

Llegáis a un adormilado pueblo. Aunque no es tarde, no hay ninguna señal de vida en las calles. Cuando camináis mas allá de unas tiendas cerradas y unas casas con contraventanas, el sendero de suciedad que habéis estado siguiendo termina en un carretera de ladrillo pavimentado que sirve como calle principal en este gran pueblo.

Parece como si el lugar estuviese abandonado, pero en cuanto empezáis a pensar que estabais solos, notáis un movimiento con el rabillo del ojo. Una pequeña y pálida muchacha os observa desde la esquina de una casa cercana, y se da la vuelta, desapareciendo de vuestra vista.

Si los PJ se aproximan a la casa de donde vieron a la muchacha, no encontrarán ningún rastro de ella. La misma casa esta abandonada. Cuando estén de pie junto a la casa, oirán un gran crujido sobre sus cabezas, como si hubiese alguien en el tejado, aunque cualquier tipo de investigación les conducirá a la nada.

La pequeña muchacha es un Fantasma de primera magnitud, un espíritu inofensivo (ver *La Guía Van Richten de los Fantasmas*) que ha sido una de las primeras víctimas de La Gran Conjunción. Murió casi en el acto y ella no sabe en lo que se ha convertido.

Puesto que los PJ son los principales responsables de La Gran Conjunción (y así como de su muerte), la muchacha se acercara a ellos, todavía reteniendo gran parte de su timidez humana y ahora teniendo un miedo instintivo hacia las criaturas vivientes. Continuara acechando a los PJ durante el resto de la aventura.

Si algún PJ se acerca a ella, desaparecerá a la vuelta de las esquinas y en los callejones sin salida, asomándose desde las oscuras esquinas cuando los PJ menos lo esperen. Ella no deberá

aparecer a la vuelta de cada esquina, pero si bastante a menudo, para mantener a los PJ en tensión preguntándose quien es ella.

Fantasma (primera magnitud): INT media (8); AL CN; CA no; MOV 12, vol 18; DG no; pg no; GACO no; N°AT 0; Daño 0; AE no; DE no; RM no; TAM P; ML 2; EXP nada.

Este fantasma especial no reside en el Plano Etéreo como lo hacen otros espíritus incorporeales. Los poderes oscuros la han capturado y la han mantenido como rehén en el Plano de las Sombras (o lo que queda de Ravenloft), a través de la Frontera Etérea. Aquellos PJ que normalmente puedan ver o golpear a las criaturas etéreas, no podrán hacer lo mismo con esta criatura.

El pequeño fantasma tiene dos funciones en esta aventura. La primera simplemente es poner a los PJ nerviosos. El DM debe buscar oportunidades de introducirla a ella en la acción siempre que sea para hacer algo dramáticamente eficaz. Por ejemplo, si los PJ están escondiéndose furtivamente a lo largo de un oscuro vestíbulo, intentando permanecer inadvertidos, ella aparecerá de repente 3 metros detrás del grupo, riéndose de su tonto juego del escondite. Si el grupo esta intentando dormir para descansar y recuperar puntos de golpe o conjuros, la pequeña susurrara entre los arbustos cercanos o a la vuelta de una esquina, desapareciendo fuera de vista después de que el grupo despierte y coja una antorcha para vislumbrar la posible amenaza. Su presencia será muy eficaz si ella parece ser una muchacha un poco perdida, que desaparece siempre que los PJ la distinguen.

La segunda función del fantasma de la pequeña es atormentar a los PJ con las consecuencias de sus acciones. Ella es un símbolo del sufrimiento que estos han causado ayudando a desatar La Gran Conjunción. Sus repetidas apariciones deben servir como recordatorio para que los PJ restablezcan las cosas a la normalidad. Mientras pase el tiempo, se ira descomponiendo, volviéndose cada vez mas grotesca.

Si el grupo la ignora, ella empezara a llorar suavemente en cada aparición, desplegando impotencia y temiendo su trágica presencia. Los personajes pueden precisar efectuar controles de horror si no responden apropiadamente a sus condiciones.

Si los PJ intentan ganarse la amistad del fantasma, ella dudara como si quisiese responder a estos, pero luego huirá. Ofrecerla dulces, juguetes u otros objetos que pudiesen tentar a un niño con vida, podría traer su conclusión en el futuro, pero

VALLAKI

su mano puede atravesar cualquier cosa que se le ofrezca, y la pequeña saldrá corriendo asustada contra la pared mas cercana con un penoso lamento.

La sombra de las Vampiras

Cuando el grupo alcance cualquier tipo de intersección a lo largo de la carretera, lee lo siguiente.

Hay un poste en la carretera señalizando esta intersección a la que acabáis de llegar. En el poste se lee “Poblado de Barovia”, con una mano que apunta al este, mientras otra mano apunta en dirección opuesta, indicando “Pueblo de Krezk”. Encima de ambas señales hay un gran cartel en el que se lee “VALLAKI”, en grandes letras negras. Unas cintas de color blanco y azul adornan el poste en el que cuelgan los carteles. Cuando echáis una mirada alrededor, un grito agujerea el aire nocturno!.

El grito procede del camino de al lado, alrededor de una esquina y oculto a la vista. Si los PJ se acercan a investigar, descubrirán a un guardia del pueblo tendido en el suelo junto a dos vampiras que están apoyadas sobre el. Tiene la garganta rajada y los monstruos están bebiéndose avariciosamente su sangre a lametazos. Una de las vampiras mira a los PJ y los sisea fuertemente, con la cara manchada por la sangre del guardia. A menos que los PJ sean cazadores de vampiros experimentados, deberán efectuar un control de horror al contemplar esta escena.

Aquellos que superen sus controles con éxito, podrán declarar sus acciones y tirar por sus iniciativas. Las vampiras buscaran escapar inmediatamente, habiendo ya saciado su hambre y no queriendo batallar. Correrán a la pared mas cercana y usaran sus habilidades innatas de escalada de araña para escapar. Si los PJ las siguen mas allá, cambiaran de forma a murciélago y echaran a volar.

Después de este encuentro (incluso cuando los PJ no quisieron buscar la fuente del grito), las vampiras acecharan a los PJ desde las sombras, mientras estén en Vallaki. Cuando los personajes se muevan por las calles, deberán hacer controles de Sabiduría periódicamente. Aquellos que tengan éxito vislumbraran la silueta de las vampiras acechando desde las azoteas, saltando de un edificio en edificio, escondiéndose en las sombras y captando el brillo de sus ojos rojos en la oscuridad. Un control de Inteligencia con éxito para aquellos que tuvieron éxito en el de

Sabiduría, puede identificar a estas como vampiras, pero nunca podrán reconocerlas como con las que se toparon anteriormente. Deberán acercarse mas, y esta demasiado oscuro. Además, siempre que los PJ se acerquen a investigar, los monstruos desaparecerán en el aire. Estas vampiras evitaran los encuentros directos con los PJ. La idea es hacer creer a los PJ que pueden saltar sobre ellos en cualquier momento. No debe haber un verdadero descanso, pero tampoco pongas las cosas fuera de lugar hasta mañana; no hay ningún motivo de llevar las cosas hasta el extremo (de sus cuellos dependen los sucesos de La Gran Conjunción y ellos los saben).

Vampiras (2): INT excepcional (15); AL CM; CA 1; MOV 12, vol 18; DG 8+3; pg 45, 47; GACO 13; N°AT 1; Daño 1D6+4; AE drenaje de energía, hechizar con la mirada; DE arma +1 o mejor para golpear, regeneración, habilidades vampíricas; RM no; TAM M; ML 16; EXP 3000 cada una.

El Ghoul en la ventana

Si y cuando el grupo tome cobijo durante la noche, el DM debe determinar al azar que PJ son despertados por los ruidos emitidos por un ghoul horriblemente desfigurado, que los mirara a través de una ventana. Si las ventanas tienen todas contraventanas, simplemente dile a los PJ que oyen algo en el exterior; si investigan a través de las contraventanas; se verán cara a cara con el monstruo que les sonríe abiertamente. Esto incita un control de miedo y horror.

Ghoul: INT baja (5); AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 12; GACO 19; N°AT 3; Daño 1D3/1D3/1D6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175.

Localizaciones importantes de Vallaki

Cuando los PJ se muevan a través del pueblo, notaran que unos cuantos edificios con luz emiten crujidos de las contraventanas que se cierran herméticamente con cerrojos. Estas casas están ocupadas por los humanos de nivel 0 mencionados antes.

Los residentes no abrirán sus puertas a los extraños, pero informaran a los PJ sobre donde encontrar la Posada Agua Azul.

Cualquier intento de entrar por la fuerza en algún edificio, atraerá a la guardia del pueblo. Como ha sido mencionado, la mayoría de las casas y negocios de Vallaki son en general corrientes, y

por consiguiente, estas descripciones particulares no son dadas. El DM debe prepararse para cualquier encuentro que pueda surgir al azar y manejar previamente cualquier interacción local descrita.

1. Los establos de Nikolai.

El gran tamaño de los corrales detrás de este edificio, deducen que los Establos de Nikolai (como indica la señal del granero) es un gran negocio. Sin embargo, el cerco esta roto en varios lugares y no hay ninguna señal de ganado o personas en las proximidades.

Hay espacio suficiente para el grupo y sus caballos dentro del granero (si es que llevan caballos), y la puerta puede cerrarse desde dentro echando el cerrojo con un tranco.

2. Fuente de Vallaki.

Distingúis una fuente que domina el pequeño cuadrado del pueblo. En el centro de la fuente, hay una estatua de un hombre cuyas ropas indican que era un explorador. El fondo de la fuente esta lleno de monedas de plata. El agua es clara y sale a chorros de los agujeros en el pedestal de la estatua.

Si los PJ cogen alguna de las monedas de la fuente, el agua empezara a burbujear y a producir espuma, creando una extraña niebla alrededor de la estatua, que animara a esta para atacar a los PJ. Esto es producido por una Conjunción Menor, transformando a la estatua en un golem de piedra.

Golem de Piedra: INT no; AL N; CA 5; MV 6; DG 14; pg 80; Gac0 7; N°AT 1; Daño 3D8; AE especial; DE especial; RM no; Tam G; ML 19; EXP 10000.

3. Las Mercancías de Aresek.

Este gran corral de ganado esta rodeado por ocho almacenes. Una señal encima de la puerta delantera identifica la propiedad como "Las Mercancías de Aresek". Los corrales están vacíos, un reciente destrozo en el cerco parece haber provisto el escape a cualquier animal que pudo estar aquí. Los almacenes de Aresek, sin embargo, están llenos de objetos de todo Barovia y de mas allá: una mirada a través de la ventana de cualquiera de los edificios, revela toda una variedad de géneros. Este lugar parece poner a la venta objetos raros y artículos de lejanas regiones.

Estos edificios están firmemente cerrados con llave. Un ladrón debe hacer una tirada de abrir cerraduras con una penalización de -20% para abrir cualquiera de las puertas de este lugar. Intentar forzar las puertas para entrar a los almacenes, dará como resultado un 80% posibilidades de atraer a la guardia. Aquellos con éxito en sus tiradas, podrán entrar al interior de los almacenes y hallar cualquier articulo de la sección de equipo del *Manual del Jugador*. No hay ningún objeto mágico, y el DM puede limitar la disponibilidad de cualquier objeto común.

4. La Iglesia de Vallaki.

Este edificio obviamente es una iglesia, pero esta en un semejante estado de ruina que es imposible decir a que dios se adora aquí. El tejado esta hundido parcialmente, las ventanas de cristal están manchadas, rotas y descolgadas, y la maleza obstruye completamente el suelo. Parece que, a pesar de su situación, la capilla lleva abandonada por lo menos medio siglo.

El edificio parece estar abandonado, pero si los PJ entran en su interior, un viejo sacerdote llamado Lucian, sentado en un banco cercano al altar, les saludara. "Bienvenidos hijos", grita con sueño acumulado en la voz. "Estáis buscando las bendiciones de Andral?".

Andral es el dios de la luz y la vida, un dios legal bueno, pero los conjuros de detección que lancen para conocer el alineamiento del sacerdote, no revelaran nada excepto que una parte de su alineamiento es legal (las reglas del vademécum de campaña de Ravenloft se aplican). Lucian parece ser un hombre amable, tal vez un poco despistado, e invitara a los PJ a tomar cobijo en la iglesia durante la noche. Los monstruos son rechazados por el alineamiento del sagrado lugar, y los PJ pueden conseguir un buen descanso en este lugar durante la noche, aunque todavía los PJ podrán presenciar el encuentro del ghoul en la ventana, potencialmente rompedor para su descanso. El fantasma de la pequeña muchacha tiene alineamiento neutral y no es rechazado por la iglesia, por lo que ella también puede aparecer aquí.

Lucian no atiende las tierras de la iglesia desde el día que esta fue abandonada por los aldeanos, hace ya 50 años. Lucian era un joven acólito entonces, cuando la anciana sacerdotisa tuvo una visión sobre la "llegada del ultimo de los males que destruiría la tierra". La gente del lugar abandono rápidamente la iglesia, rechazando la idea de estar a favor de fes menos conminativas.

Lucian explicara que la sacerdotisa murió hace muchos años, y que la iglesia alcanzo esta descompostura por que fue apedreada por atacantes desconocidos. Lucian es ahora el único miembro restante, y el pueblo siente vergüenza por el asesinato de la sacerdotisa, y por el lamentable estado de su única iglesia. Si los PJ intentan sonsacar información sobre su situación a Lucian, el les dirá tanto como pueda, pero es un simple hombre y sabe poco sobre La Gran Conjunción, aunque su propio superior predijo hace tiempo este hecho. Estará de acuerdo con que “algo bastante confuso esta ocurriendo” con todos los muertos vivientes que vagan arrastrándose por el cementerio, pero Lucian no muestra ningún sentido de reivindicación a su fe, procediendo de alguien cuya fe se ha demostrado bien fundada después de 50 años.

Lucian recomendará a los PJ que busquen el consejo de la Reina Krisitiana, “porque ella es una alta sacerdotisa con grandes poderes y sabios conocimientos”.

Lucian, clérigo de nivel 4: INT media (8); AL LB; CA 10; MV 6; pg 24; Gac0 18; N°AT 1; Daño 1D4; AE conjuros; DE no; RM no; Tam M; ML 10; EXP 200.

Conjuros por nivel (3/2): *Bendición, curar heridas ligeras (x2); aura de confort, siesta.*

Lucian estará de acuerdo en lanzar sus conjuros para beneficio de los PJ, y no pedirá pago alguno por ello, pero agradecerá cualquier otra forma de recompensarlo por su hospitalidad.

4A. El Cementerio.

Este cementerio contiene aproximadamente 100 tumbas y una cripta de 7 por 10 metros. Los observadores no encontraran nada a destacar sobre el terreno. La cripta en realidad es la entrada a la guarida de Azalin, pero no se espera que los aventureros la exploren en este momento. Aun cuando lo hagan, no descubrirán la entrada oculta a la guarida mas allá de la pared sin la ayuda de la Filacteria (ver área 8 del nivel 1 de la sección Cripta Guarida de Azalin).

El cementerio de al lado de la iglesia muestra un mejor cuidado que propio edificio sagrado. Todavía parece que los lugareños usan este área para enterrar a los muertos, incluso cuando estos no usan los servicios de la iglesia. Varias tumbas parecen haber sido recientemente excavadas al azar, o mas bien, excavadas de dentro hacia afuera. De hecho, cuando examináis el campo

lleno de montones de tierra y lapidas, la tierra en una tumba cercana cede, y una mano marchita brota hacia la superficie.

La mano se rasca la suciedad que la envuelve, hasta que unos segundos después otra mano se le une en la tarea.

El puro mal liberado por La Gran Conjunción (por no decir nada del cadáver que vive debajo) ha animado espontáneamente, numerosos cuerpos en este cementerio. Un zombie de Strahd intenta excavar hacia fuera su tumba para salir a la superficie y estar libre en 2 rounds. Cualquiera que vea este espectáculo estará sujeto a controles de miedo y horror. Después, la sola presencia de los PJ en este lugar atraerá a 2D8 zombies de Strahd mas del interior de sus tumbas. Tras 2 rounds de combate, surgirán 2D8 zombies de Strahd adicionales. Esto continuara hasta que 100 zombies se hayan unido a la batalla, o los PJ evacuen el cementerio, derrotando solamente a los zombies presentes en dicho momento. Si la Filacteria de Azalin esta dentro de un radio de 70 metros, los zombies serán expulsados como cadáveres, pero sin el ataque de la mirada permitido a los muertos vivientes llamados por el cadáver.

Zombies de Strahd: INT no; AL N; CA 8; MOV 9; DG 4; pg 30 cada uno; GACO 17; N°AT 1-3; Daño 1D8; AE no; DE como muerto viviente, ahuyentado como momia, ver a uno requiere un control de horror; RM no; TAM M; ML 20; EXP 270 cada uno.

El fantasma de la muchacha puede aparecer aquí, lanzándose de lapida a lapida mientras ríe alegremente. Si los Pjs intentan entrar en la cripta, esta gritara de terror y se disolverá en el aire mientras corre a lo lejos. A opción del DM, pueden hacerse controles de horror al sonido del terrorífico grito.

5. El Distrito Residencial.

Mientras paseáis calle abajo por esta zona del pueblo, podéis ver que las casas que permanecen en esta zona están ocupadas. Deben pertenecer a los residentes permanentes de Vallaki. Cada casa esta ricamente decorada y muy bien mantenida y construida. Las personas que vivan en este distrito deben de estar bastante acomodadas.

Los habitantes de este área tienen todos sus casas cerradas con llave y negaran la entrada a cualquier persona. A lo largo de esta calle, hay un 90% de

posibilidades de atraer a la guardia del pueblo si los PJ intentan forzar de cualquier manera alguna de las casas.

6. El Ayuntamiento del Pueblo.

Este edificio de un solo piso esta señalado como “El Ayuntamiento del Pueblo”. Diferente al resto de las estructuras en Vallaki, esta construida con piedra y vigas de madera gruesa, que hacen pensar que podría ser una cárcel segura.

La mitad delantera de este edificio de 10 por 20 metros, contiene una espaciosa oficina y un gran escritorio donde el juez local dictamina sentencias. La parte trasera del edificio contiene dos filas de celdas de 3 por 3 metros, con un pasillo ancho en medio. Las celdas están divididas con barrotes de hierro, y hay una ventana con rejas en la pared exterior de cada una. Las cerraduras son muy pesadas de abrir, requiriendo una penalización de -30% a la tirada de abrir cerraduras del ladrón (a aquellos PJ ladrones que sean arrestados se les retiraran sus herramientas). Cada celda acoge a 2 prisioneros.

Si los PJ son arrestados y traídos aquí durante la noche, dos guardias estarán permanentemente de servicio en el área delantera durante la velada, siendo relevados por otro par de guardias a mitad de la noche.

En una de las celdas hay un zombie de Strahd, un hombre que murió hace dos días y fue reanimado mientras todavía estaba enterrado. No entendiendo los que es, los guardias lo han arrestado por atacar a uno de los ciudadanos y lo han encerrado en la cárcel. Los guardias intentaron traerlo antes de que el juez dictaminase sentencia a su caso, pero este atacaba a cualquier cosa que veía, por lo que los guardias eligieron dejarlo encerrado hasta que este volviese a la normalidad. Notando su palidez, los guardias asumieron que pudo haber ingerido algo que le hiciese enfermar y delirar. El medico del pueblo ha desaparecido, por lo que los guardias tienen intención de mantenerlo encarcelado hasta que un medico lo reconozca. No tienen ninguna idea la verdadera naturaleza del zombie.

Zombie de Strahd: INT no; AL N; CA 8; MOV 9; DG 4; pg 23; GACO 17; N°AT 1-3; Daño 1D8; AE no; DE como muerto viviente, ahuyentado como momia, ver a uno requiere un control de horror; RM no; TAM M; ML 20; EXP 270.

El DM deberá tener a alguno de los PJ encerrado en una celda contigua, si alguno de los héroes es

arrestado. El zombie se lanzara contra los barrotes de su celda durante la noche, intentando alcanzar a la criatura de sangre fresca tan próxima a el. Esto le causara una severa deformidad en un periodo de varias horas.

Si los guardias son alertados sobre el zombie por los PJ, antes de que este se haya desfigurado tanto hasta el punto de identificarse claramente lo que es, los guardias se mofaran de los PJ. Cuando el zombie se desfigure lo suficiente, los guardias pedirán a los PJ que terminen con el. A cambio, los guardias prometerán hablar en nombre de los PJ ante el juez.

Por la mañana, los PJ serán acusados ante el juez. Lars Kjurls, que también es el burgomaestre de Vallaki. A pesar de ser un ladrón, su posición es honorable en comparación con alguien que recorre la aldea buscando alojamiento. Los deberes de Kjurls son principalmente de naturaleza ceremonial, pero también actúa al frente de la guardia.

Lars Kjurls (ladrón de nivel 6): INT baja (7); AL LB; CA 8 (bonif. Des); MOV 12; pg 28; GACO 18; N°AT 1; Daño 1D4 (daga); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 6; EXP 270.

Si los PJ son conducidos ante Kjurls, este actuara de una forma sumamente ofensiva (después de todo, no consigue jugar muy a menudo este papel). Pedirá a la guardia que declare los cargos contra los PJ, y la guardia declarara dichos cargos, intentando imitar torpemente el retumbante estilo de Kjurls. A pesar de todo, Kjurls no es malicioso. Cuestionara a los PJ los crímenes cometidos, y su papel en los problemas causados por estos. Si los PJ han irrumpido en una casa, Kjurls los multa con 50 mo a cada uno, pidiendo cortésmente a estos que visiten la Posada Agua Azul (después de todo, Vallaki es un pueblo turístico). El pago por los daños y perjuicios cometidos también pueden evaluarse a opción del DM. Si los PJ ayudaron a eliminar el zombie en la celda de la cárcel, los guardias explicaran esto a Kjurls y pedirán que permita a los PJ una redención por la ayuda prestada. Kjurls reducirá la multa a 25 mo por este servicio.

Kjurls no sabe nada sobre La Gran Conjunción. Si los PJ empiezan a hablar de estos acontecimientos tan serios, sugerirá que informen al Rey, en el Castillo Ravenloft.

Cuando el acto concluya, Kjurls invitara a los PJ a tomar una bebida con el y con los guardias en la Posada Agua Azul, para olvidarse de los hechos acontecidos.

Kjurls habla de Vallaki con el entusiasmo de un guía turístico, y como regla general no sacara como conversación un tema que requiera seriedad. El problema actual con el muerto viviente es una “fase de paso”, asegurara Kjurls, y Vallaki sigue siendo el lugar ideal para relajarse y disfrutar de la vida.

7. El Parque del Pueblo.

Este área con altos y pequeños árboles, totalmente pavimentado de ladrillos, posee un corte en medio que proporciona al pueblo un parque tranquilo, o por lo menos antes de que La Gran Conjunción exigiese la tierra. Ahora los árboles están infestados con murciélagos que rechinan y se agitan en un tremendo tumulto.

Los árboles están ocupados por 200 murciélagos comunes, 30 murciélagos gigantes, 10 mobats y 10 murciélagos esqueléticos. Si los PJ entran en el parque o perturban a los murciélagos de alguna forma, estos inundaran el aire y revoletearan a través del grupo. Cada PJ será atacado por 1D20+10 murciélagos comunes en los próximos tres rounds. Tras esto, se marcharan y volaran lejos. Los murciélagos gigantes atacaran en el segundo round, los mobats atacaran en el tercer round, y los murciélagos esqueléticos entraran en combate alrededor del cuarto round. Todos los murciélagos gigantes y los esqueléticos lucharán hasta la muerte.

Murciélagos comunes (200): INT animal (1); AL N; CA 8; MOV 1, vol 24; DG ¼; pg 2 cada uno; GACO 20; N°AT 1; Daño 1; AE confundir el lanzamiento de conjuros; DE -4 contra proyectiles mientras vuelan; RM no; TAM D; ML 3; EXP 15 cada uno.

Murciélagos gigantes (30): INT animal (1); AL N; CA 8; MOV 3, vol 18; DG ½; pg 4 cada uno; GACO 20; N°AT 1; Daño 1D2; AE rabia; DE -3 contra proyectiles mientras vuelan; RM no; TAM M; ML 6; EXP 35 cada uno.

Murciélagos mobats (10): INT baja (5); AL NM; CA 7 (consultar); MOV 3, vol 15; DG 4; pg 20 cada uno; GACO 17; N°AT 1; Daño 2D4; AE -3 a las tiradas de sorpresa; DE secreción; RM no; TAM G; ML 11; EXP 420 cada uno.

Murciélagos esqueléticos (10): INT no (0); AL N; CA 5; MOV 1, vol 15; DG 1-1; pg 5 cada uno; GACO 20; N°AT 1; Daño 1D3; AE aura de

miedo, ; DE como muerto viviente; RM no; TAM D; ML 20; EXP 65 cada uno.

8. La Herrería de Kierkal.

A través de las grietas de las contraventanas de este establecimiento cubierto de hollín, podéis espiar una forja y un gran fuelle, así como un gran surtido de herramientas que cuelgan del techo.

La puerta de este edificio tiene un extra; una pesada cerradura de hierro, que cualquiera que intente abrir tendrá una penalización de -15% a la tirada. Fuera de temporada, Kierkal cierra la tienda y trabaja para el forjador de Barovia. Ahora es el lugar de descanso de las vampiras que han estado acechando desde las sombras al grupo. Si los PJ fuerzan la entrada, las vampiras surgen desde las sombras y atacan al grupo.

9. La Posada Agua Azul.

Este es grande e histórico edificio. El cartel que cuelga encima de la calle representa una cascada de color azul profundo, con una silueteada niebla blanca que ondula como cuando termina el otoño. El lugar esta identificado como “La Posada Agua Azul”.

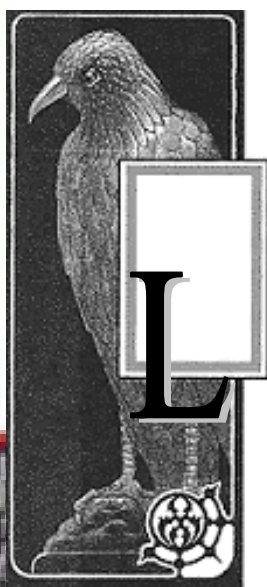
Los PJ deben golpear la puerta y convencer al posadero de que ellos no quieren hacer daño a nadie, antes de que la puerta se abra para dejarles entrar. El DM debe tratar a los PJ con tanta sospecha como sea posible, buscando desatar algo en ellos que pueda significar una expresión hostil. En el futuro, si los aventureros son persistentes, la puerta se abrirá para ellos sin problemas.

En su interior, el posadero ignorara a los PJ y servirá la cena a tres viajeros que son comerciantes, humanos de nivel 0. Estos aguardaran a que se sirva la cena, y luego se retiraran a sus habitaciones.

Los PJ pueden conseguir una habitación para cuatro personas por 10 mo, o una habitación para seis por 15 mo. La cena, un trozo de carne fría y una jarra de cerveza, cuesta 5mp. Usa el *Manual del Jugador* para determinar el precio de otras bebidas que en la barra habrá en gran cantidad. Si los PJ vienen aquí durante el día con Kjurls, el pagara la primera ronda (pidiendo que el posadero sirva a cada PJ lo que quiera).

Habrà una media docena de clientes habituales en la barra durante el día. Todos ellos son humanos de nivel 0 que viven en el pueblo. Estos contarán historias de terror sobre los eventos del ultimo día, y ofrecerán a los PJ 10 mo al día por héroe que se

quede para proteger al pueblo. Kjurls incrementara la oferta a 15 mo.



legado este momento, Strahd ha ideado un plan para matar al Rey Barov y sentarse en su lugar ocupando el trono de Barovia (ver “Introducción”). Sin embargo, puesto que él y el grupo ya se han enfrentado anteriormente,

Strahd quiere que los PJ se encuentren con el autentico Barov, y se convezcan de que el no es Strahd. Después el señor de los vampiros planea asesinar a Barov y ocupar su lugar, mientras los PJ recuperan el Símbolo Sagrado (y el Icono si es apropiado). Una vez que los PJ hayan conseguido el objeto y se lo devuelvan a la Reina Kristiana, se deshará de los PJ y de las reliquias sagradas. El viaje hasta el castillo tomara la mayor parte del día a pie, o de 4 a 5 horas a caballo. Hay un 50%

EL CASTILLO RAVENLOFT

de posibilidades cada hora de que ocurra una Conjunción menor mientras los PJ estén en la carretera, pero tendrán las mismas posibilidades de evitar encuentros si van escondiéndose. Si eligen hacer el viaje hasta el castillo por un camino fuera de la carretera, el tiempo de viaje se dobla, pero las posibilidades de evitar un encuentro asciende hasta el 90%.

Durante la marcha, el grupo será observado desde las sombras por lobos feroces. Estos son espías de Strahd que han sido enviados para vigilar de cerca los PJ. Sin embargo, a menos que algún PJ se separe del grupo a una distancia de 30 metros o mas, no atacaran. En el caso de que algún PJ se separe del grupo, 1D6 lobos feroces lanzaran a atacarlo. Si alguno de los lobos sufre un golpe por parte de los PJ, o si otro miembro del grupo acude al rescate, los lobos deberán hacer un control de moral de grupo (10) cada round. Cuando la tirada falle, los lobos huirán, aullando y gruñendo frenéticamente.

Lobos Feroces: INT semi (4); AL N; CA 6; MV 18; DG 4+4; Pg 29 cada uno; GAC0 15; N°AT 1; Daño 2D4; AE no; DE no; RM no; TAM G; ML 10; EXP 175 cada uno.

No olvides al fantasma de la pequeña muchacha que sigue el grupo. Parecerá aun mas demacrada mientras La Gran Conjunción aumente por momentos. Bolsas aparecerán bajo sus ojos, el pelo estará arrugado, y sus ropas colgaran libremente. No seguirá a los PJ al interior del Castillo Ravenloft, pero les esperara afuera hasta que estos surjan del castillo.

Si los PJ siguen su ruta por la carretera, lee lo siguiente:

El camino gana altitud en su lado este, y los bosques de robles gradualmente ceden el paso a altos y oscuros pinos. La carretera esta embarrada, con charcos negros que no producen reflejos. Los zarcillos de niebla que hay por el camino, parecen como si se envolviesen alrededor de vuestras piernas e intentasen arrastraros hacia abajo.

Si los PJ toman una ruta fuera de la carretera:

El avance es lento a través de los bosques, pero proporcionan una buena cobertura contra los monstruos que pasean por la tierra. Por otro lado, ocasionalmente oís unos misteriosos “chasquidos” y otros pequeños ruidos en las

sombras que os rodean. Lo estos ruidos son, y si estos os oyen a vosotros, es difícil saber.

Las nubes descienden para encontrarse a los PJ cuando estos ganen altitud, envolviéndoles entre las nieblas. Si los PJ tomaron la ruta a través del bosque, condúceles de vuelta a la carretera de Svalich (ver el mapa del área). Explica que el terreno esta poniéndose sumamente difícil para avanzar a través de el. Diles a los PJ que su índice de movimiento se ha reducido a 1, luego permíteles descubrir la carretera. Considerando la espesa cobertura proporcionada por las nubes, la carretera es un lugar casi tan bueno como otro cualquiera para esconderse.

Las Puertas de Barovia

Un par de gigantescas figuras permanecen de pie silenciosamente en la niebla delante de vosotros. Son dos guardianes de piedra, tallados con minuciosos y perfectos detalles, con armaduras completas y macizos martillos de guerra. Las estatuas flanquean una puerta de hierro negra que obstruye el camino. Los guardianes parecen examinar detenidamente a vuestro grupo cuando os aproximáis, como si quisieran deteneros antes de entrar. Los bosques alrededor de estos, parecen tan impenetrables como los bordes de metal de la puerta.

Si los PJ se aproximan a menos de 15 metros, las puertas se abrirán para ellos silenciosamente. Después de que las atraviesen, las puertas se cerraran de golpe firmemente, y no volverán a abrirse. Antes de la Gran Conjunción, las puertas fueron imbuidas con un conjuro de detectar alineamiento permanente, entre otros efectos mágicos. Con tal de que cualquier criatura no sea malvada, estas se abrirán, sin importar de que forma viaje la gente. Ahora, la malvada influencia de Strahd reside en estas puertas. Estas solo permitirán la entrada y la salida a aquellos a quienes Strahd desee que atraviesen las puertas. Todavía es posible atravesar las puertas rodeándolas, cruzando por el bosque (su funcionamiento es solo una manifestación del regreso de Strahd).

Los guardianes de piedra son solo eso, estatuas.

El Carruaje Negro

Más allá de las puertas, los PJ entran en un cruce de caminos. El camino que parte hacia la izquierda conduce al castillo, mientras que el camino que parte a la derecha conduce al Poblado

EL CASTILLO RAVENLOFT

de Barovia. Si los PJ continúan hasta el poblado, se lo encontrarán en gran parte abandonado e invadido por muertos vivientes. Las únicas personas que encuentren estarán encerradas en sus casas, detrás de las puertas, furiosos y atemorizados. El DM deberá seguir tirando por Conjunciones Menores hasta que los PJ abandonen el lugar.

También, en la bifurcación del camino, los PJ encontrarán el carruaje personal de Strahd. Esto puede alarmar a algunos personajes, pero en realidad Strahd está intentando que los PJ solamente estén cómodos.

Un grande y rico carruaje permanece desatendido aquí. Los corceles tintados de negro mueven sus cabezas y golpean las piedras bajo sus cascos como si galoparan a toda velocidad, pero el carruaje permanece inmóvil. No conseguís ver a ningún conductor por ninguna parte.

Si los PJ suben al carruaje, los caballos tomarán rumbo hacia arriba al castillo, en un estruendoso paso. Los caballos están completamente bajo el control de Strahd, por lo que ignorarán a cualquiera que intente tomar las riendas o intente establecer control sobre los animales. Si un personaje salta del carruaje, él o ella deberá efectuar una tirada de salvación contra parálisis o sufrirá 3D6 puntos de daño.

Aproximándose al Castillo

El grupo llegará repentinamente al Castillo Ravenloft, envuelto entre las nieblas. Algunos ajustes pueden ser necesarios en lo siguiente para aquellos jugadores que previamente a esta aventura no han jugado *Desde las Sombras*, o para quienes no hayan visitado el castillo de Strahd anteriormente.

Estáis siguiendo un camino empinado y tortuoso que asciende dentro de las pesadas nubes. El terreno se ha vuelto pedregoso y la tierra cae bruscamente en el interior de las nieblas, sobre un lado de la carretera.

Grandes formas pasan ante vuestra vista durante unos breves momentos, antes de desaparecer en la revuelta niebla que os envuelve, haciendo imposible identificarlas.

Luego, la carretera gira bruscamente alrededor de una cara escarpada del precipicio y algo enorme y negro surge de la pesada niebla delante de vosotros, extendiéndose hacia arriba fuera de

vuestro campo de visión. La lluvia y un frío viento soplan a vuestro alrededor y las nubes se encogen entre vosotros y la oscura monstruosidad. Entonces comprendéis lo que veis: el Castillo Ravenloft. Al final de la carretera os encontráis con dos torres de guardia de piedra, gemelas. Brillantes antorchas descansan en sus pedestales de las paredes, iluminando el área. Mas allá de las torres de guardia, un ancho foso de 15 metros las separa del castillo. El puente levadizo permanece pegado a la pared, cerrado contra los intrusos.

Dos guardias surgen de cada caseta, listos en posición para defender sus puestos. “¿Quién va?” grita uno de ellos.

Si los PJ van montados en el carruaje de Strahd, reunirán fuertes sospechas ante los guardias. Esta es la primera vez que han visto un vehículo sin conductor, considerando el suceso extraño y alarmante. No pueden entender que le está ocurriendo a su tierra en los últimos días. La persona a cargo, el Lugarteniente Valdar, es un hombre muy serio que preguntará largo y tendido a los personajes. Si estos permanecen callados, Valdar desconfiará y negará todas las peticiones de entrar en el castillo. Por otro lado, si los PJ se muestran comunicativos y dicen lo que está ocurriendo, Valdar se mostrará incrédulo y preguntará escépticamente. Si los PJ solicitan ver al Rey o a la Reina, Valdar les preguntará sobre que temas quieren hablar con ellos. Cualquier mención de Madame Yvonna reunirá una sonrisa de desprecio y aumentará las sospechas. Resumiendo, a Valdar no le gusta la mirada de los PJ y no está interesado en dejarles entrar.

“Sea lo que sea lo que estáis buscando,” dice Valdar, “obviamente tenéis razón. Si sois buena gente como decís, entonces entenderéis porque yo debo asumir que sois exactamente lo contrario y respetareis mis esfuerzos hacia la protección del castillo.

El capitán estará pronto aquí con el cambio de guardia. Si esperáis pacientemente, entonces el podrá escuchar vuestras suplicas y tal vez os permita entrar en el castillo”.

Los PJ tenderán a reaccionar de tres formas: pacientemente, impacientemente, o con engaños.

Personajes jugadores pacientes

Si los PJ están de acuerdo esperar y no muestran ninguna señal de hostilidad o engaño, entonces Valdar continuará:

EL CASTILLO RAVENLOFT

“Esperad, dignos viajeros. Vuestra buena voluntad me ha convencido.” Valdar señala a un cristal en el pomo de su espada. “Esta gema me dice si una criatura es buena o mala cuando me encuentro con ella, pero me ha estado fallando durante estos días tan oscuros. Por consiguiente, me veo obligado a juzgar y examinar con mis ojos. Por eso rectifico y os pido disculpas si mi trato ha sido un tanto arisco”.

El lugarteniente se da la vuelta hacia el castillo y grita, “bajad el puente levadizo”.

Varias voces parecen hacer eco al grito de Valdar antes de que oigáis un estruendoso choque metálico procedente de detrás de las murallas del castillo. Luego las puertas giran hacia afuera con un tremendo clamor de pesadas cadenas y el puente desciende sobre el foso entre vosotros y el castillo.

Personajes jugadores impacientes

Un ataque de los PJ enviara la alarma a la guardia en lo alto de las murallas del castillo, así como a Valdar y a sus hombres. El Lugarteniente y sus guardias intentarían rechazar a los atacantes mientras una docena de arqueros alcanzan sus posiciones en las almenas del castillo en 1D3 rounds.

Los PJ que intenten volar por encima del foso, serán interceptados por dos elementales de aire. Si esto ocurre, el DM debe acudir a la sección “Personajes jugadores furtivos”.

Guardias, guerreros de nivel 5 (3): INT media (8); AL LB; CA 4 (mallas y escudo); MV 12; pg 45, 42, 40; GAC0 16; N°AT 1; Daño 1d8 (espada larga); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 12; EXP 300 cada uno.

Lugarteniente Valdar, guerrero de nivel 7: INT alta (11); AL LB; CA 4 (varillas); MV 12; pg 62; GAC0 14; N°AT 2; Daño 1d10 (espada de dos manos); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 13; EXP 675.

La espada de Valdar contiene una gema en el pomo que contiene el conjuro *conocer alineamiento* (utilizable tres veces por día).

Arqueros, guerreros de nivel 5 (12): INT media (8); AL LB; CA 5 (mallas); MV 12; pg 45 cada uno; GAC0 13 (con arco largo); N°AT 2/1; Daño 1d8 (flecha fajo); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 11; EXP 300 cada uno.

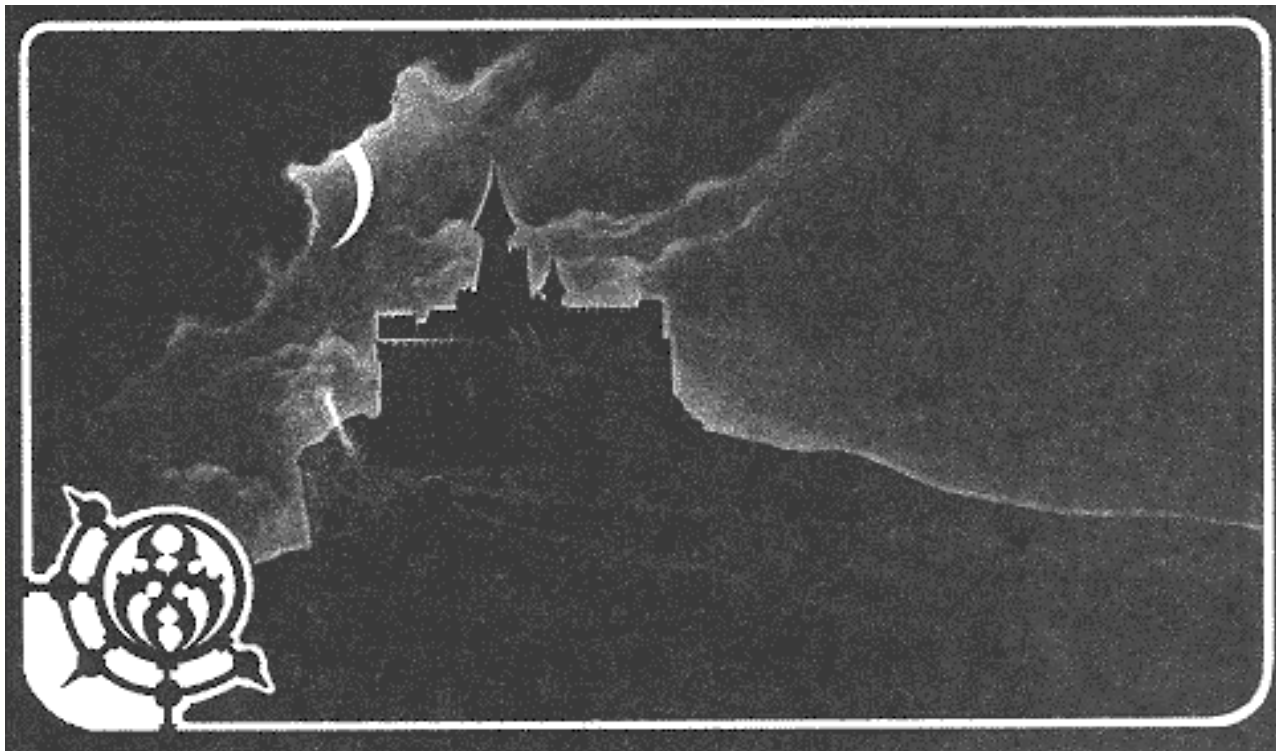
Cinco rounds después de que lleguen los arqueros, una figura vestida de blanco aparece en las almenas.

“¡Dejad de disparar todos! ¡Nosotros no debemos desgarrar nuestras propias gargantas!” La voz es clara, fuerte, y sincera. Una mujer de oscuros cabellos vestida con una túnica blanca mira hacia abajo, os mira a vosotros, y abre los brazos en un gesto de paz.

La figura es la Reina Kristiana, que ha sido avisada por los dioses para esperar al grupo. Llamara a cada personaje por su nombre y lo saludara personalmente (por ejemplo, “Haldir, el buen guerrero. Esmerelda, mi digna lanzadora de conjuros,” etc.)

“Así que vosotros sois los guardianes del cubil del mal, los pupilos de la profecía, no es así?” os pregunta, no esperando una respuesta. “Los dioses me dijeron que llamaríais ruidosamente a mi puerta, pero no esperaba que lo hicierais con vuestras armas” levanta la voz para que todos la podáis oír. “Bajad el puente levadizo por orden de la Reina! Traed adentro a los heridos! Varias voces hacen eco a la orden de la Reina antes de que oigáis un estruendoso choque metálico procedente de detrás de las murallas del castillo. Luego las puertas giran hacia afuera con un tremendo clamor de pesadas cadenas y el puente desciende sobre el foso entre vosotros y el castillo.

EL CASTILLO RAVENLOFT



Los arqueros se retiran y varios jóvenes clérigos se apresuran fuera atender a los heridos y llevarlos dentro del castillo, donde serán tratados debidamente, incluyendo a los PJ heridos.

Personajes jugadores furtivos

Si los PJ dejan el área e intentan cruzar el profundo foso de 100 metros sigilosamente, se toparán con dos elementales de aire que lo custodian. Estos fueron hechizados con un conjuro de *geas* por un malvado hechicero a permanecer 1001 años a su servicio en el Plano Material Primario, pero el hechicero perdió momentáneamente el control sobre los elementales y estos lo asesinaron. Los efectos del *geas* todavía permanecen en estos, sin embargo, ahora sirven a Kristiana, reconociéndola en cuanto la vieron como una benévola ama.

Elementales de aire (2): INT baja (7); AL N; CA 2; MV vol 36; DG 16; pg 85, 92; GAC0 5; N°AT 1; Daño 2D10; AE remolino; DE arma +2 o mejor para golpear; RM no; TAM Gg; ML 17; EXP 11000 cada uno.

Los elementales permanecerán en todo momento a menos de 15 metros del castillo y atacarán a cualquiera que intente cruzar el foso si no es mediante el puente levadizo.

3 Rounds después de que la batalla contra los elementales se inicie, lee lo siguiente:

“Cimbilis, Arius, retiraros!” grita una femenina voz clara y fuerte desde las murallas del castillo. Los ataques de las criaturas elementales cesan inmediatamente.

“Yo sabía que cumplir la profecía requeriría determinación”, dice una mujer de oscuros cabellos que permanece por encima de vosotros, en las almenas del castillo, “pero vuestra tenacidad me ha tomado desprevenida, valientes aventureros”.

De nuevo, la figura es la Reina Kristiana que ha estado esperando al grupo.

Llamara a cada PJ por su nombre y lo saludara personalmente.

“Por favor subid. Tenemos mucho que discutir. ¡Bajad el puente levadizo por orden de la Reina!” Varias voces hacen eco a la orden de la Reina antes de que oigáis un estruendoso choque metálico procedente de detrás de las murallas del castillo.

Luego las puertas giran hacia afuera con un tremendo clamor de pesadas cadenas y el puente descende sobre el foso entre vosotros y el castillo.

El Castillo Ravenloft

Lee lo siguiente cuando los PJ entren en la propiedad del castillo.

EL CASTILLO RAVENLOFT

Aunque el cielo sobre vosotros se pierde entre las blanquecinas nieblas que se mueven y ondulan a través de la húmeda tierra, el patio dentro de los muros exteriores esta iluminado con flores, y la lujuriante hiedra viste apropiadamente los muros del castillo. La trayectoria del carruaje da vueltas alrededor de una gran fuente en el centro del patio, conduciendo a la maciza y arqueada entrada del torreón interior.

Grandes puertas dobles, demasiado grandes como para que las mueva una persona, están talladas ornamentalmente y decoradas con oro. Abiertas ahora, revelan que 7 metros mas allá del umbral hay otro par de puertas mas pequeñas, que están cerradas. Por encima de estas, cuatro estatuas de dragones os miran fijamente hacia abajo. Valdar os conduce a través de estas puertas debajo de los dragones.

Las áreas mostradas son las únicas que se espera que los PJ visiten durante esta aventura (ver el mapa del castillo para todas las referencias de las áreas en esta sección de encuentros). En caso de que el grupo se desvíe hacia otras partes del castillo, el DM necesitará generar unos planos generales de los pisos y dirigir al grupo para que vuelvan a los niveles inferiores (en otoño de 1993, la aventura *Casa de Strahd* fue reeditada, proporcionando planos completos de los pisos del Castillo Ravenloft.)

Aunque Barovia del Plano Material Primario esta clasificada bajo la sombra de La Gran Conjunción, el Castillo Ravenloft es gobernado ahora por el Rey legal bueno Barov Von Zarovich VI y su querida Reina Kristiana. Aunque Strahd acecha debajo en su santuario secreto, el mal todavía no ha corrompido al castillo. Si se piden descripciones espontáneas, el DM debe describir cada parte del castillo mantenida limpia, elegante y lujosa.

Los PJ serán escoltados hasta Vestíbulo Público por Valdar, que los llevara por el patio (Área 1), a través de la entrada (Área 2), a la gran escalera (Área 3), y hasta el Vestíbulo de Audiencias (Área 4). Si los jugadores han jugado la aventura *Desde las Sombras*, reconocerán claramente el piso principal del castillo y podrán identificar las puertas de latón en el extremo oriental del Vestíbulo de Entrada como las que conducen a la capilla. Diles a los jugadores que el castillo parece tener toda la frescura y majestuosidad del castillo que visitaron hace 350 años, pero que el edificio parece haber envejecido un poco.

Hay muchos sirvientes, guardias, cortesanos, y otros PNJ que realizan sus tareas a lo largo del

castillo. Están un poco nerviosos debido a los últimos y extraños acontecimientos, pero están acostumbrados a ver todo tipo de viajeros en la corte, y se alarmaran por la presencia de los PJ.

Os adentráis en una maciza sala de entrada y veis delicados frescos en el techo abovedado, iluminados por la luz de las antorchas de los pedestales de hierro en las robustas columnas de mármol. Delante de vosotros, descende un ancho corredor, terminando en dos pesadas puertas de bronce. Otra sala ricamente decorada parte a la derecha.

A través de un ancho juego de escaleras a vuestra izquierda, Valdar os conduce hasta un ancho rellano donde un impresionante fresco alcanza la parte superior del techo. Este describe a una montaña siendo asaltada por fuerzas a caballo. Interessantemente, una criatura semihumana permanece de pie en la base de la montaña mientras observa detenidamente los procesos de la guerra; es una criatura humanoide con cabeza de chacal. Quizás sea un símbolo de guerra. Desde el rellano, un juego de escaleras gemelas ascienden por las paredes opuestas, retrocediendo hacia el centro del castillo. Valdar continua subiendo y os escolta hasta el interior del vestíbulo de audiencias.

Audiencia Real

El vestíbulo de Audiencias (área 4) es una grande, ricamente decorada, y bien iluminada sala. Los PJ serán conducidos hasta un punto a 10 metros de la tarima real, que mide 7 por 7 metros y 30 cm de altura. En el trono de la derecha esta sentado el Rey Barov. Tiene aproximadamente 50 años de edad y, como es mencionado antes, se parece mucho a Strahd. Algunos pelos ya encanecidos, unas cuantas arrugas mas y un cutis mas colorado son las únicas diferencias físicas entre los dos hombres. Su expresión es benévola, aunque triste. El Rey lleva una lujosa y azulada capa, con los bordes bordados en blanco y azul, encima de una túnica de terciopelo también azul. También lleva un medallón color plata con un gran topacio azul en el centro (valor 1,000 mo) y varios anillos de plata en sus manos (valor 800 mp adicionales). Ninguna pieza de su joyería es mágica. Finalmente, Barov lleva una corona de plata con zafiros y adornos de oro, que hace juego con el cetro que tiene.

Su comportamiento es completamente real. Ha subido de nivel respecto a la mayoría de los guerreros a través del constante entrenamiento y el favor de los dioses, pero ahora rara vez se pone

EL CASTILLO RAVENLOFT

una armadura, incluso en propósitos ceremoniales. Barov valora la paz más allá de cualquier precio, por lo que les ordena a sus generales que luchen sus batallas mientras él negocia con los representantes de sus adversarios. Esto no quiere decir que sea cobarde, a cualquiera que lo desafíe en combate podría darle una lección.

Barov se casó con Kristiana porque quiso consolidar una relación entre la iglesia y declarar la, pero él también ama devotamente a su esposa. Poco sospecha del eslabón histórico que hay entre ellos, o más bien, a las personas a quienes tan estrechamente se parecen.

Rey Barov von Zarovich VI, guerrero de nivel 15: INT excepcional (15); AL LB; CA 9; MV 12; pg 86; GAC0 6; N°AT 2; Daño por arma; AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 16; EXP 5,000.

En el trono de la izquierda esta sentada la Reina Kristiana. Parece tener aproximadamente de 25 a 30 años de edad, pero realmente tiene 40 años.

Viste con túnicas puramente blancas que se ondulan sobre ella cuando se mueve. La Reina es una reencarnación del amor perdido de Strahd, Tatyana, pero ella desconoce su parecido.

Kristiana no sólo es la Reina, también es la alta sacerdotisa de Ravenloft. En una sociedad legal buena, trabaja muy bien. Es un líder sabio, más fuerte de voluntad que su marido; mientras él prefiere absolutamente encabezar el estado, ella constantemente busca progresar en las normas de vida de todos sus objetivos. Sus estadísticas aparecen en el resumen de PNJ.

Estando de pie a la derecha del Rey hay una maga, de aproximadamente 70 años de edad, llamada Anebroun. Ha servido a Barov con su magia personal desde que el Rey era un joven príncipe, y también ha sido su principal maestra. Ella tiene un concebido respeto al poder y a la habilidad de manejarlo que tiene su soberano. Sin embargo, intenta permanecer en el fondo de sus asuntos. Cuidadosa de no contradecir a la voluntad y los decretos de la Reina, Anebroun solo habla cuando debe y reserva la mayoría de sus pensamientos para consultarlos en privado con su soberano. Anebroun tiene un cronograma confidencial que la hace diferente de un gran PNJ. Esta envejeciendo, pero su ambición por adquirir mas magia no se ha marchitado con la edad. Por consiguiente, ha estado buscando silenciosamente los secretos para convertirse en un cadáver.

Cualquier discusión sobre Azalin la fascina, y la simple vista de la Filacteria será suficiente para que se vuelva contra el Rey Barov y se declare en

su contra. Las estadísticas de Anebroun están detalladas en la sección PNJ.

Los sacerdotes seguidores de Kristiana, llamados Lynrich y Thomurray, perpetuamente temerán por su Reina. La perciben como la cosa más cercana a la perfección en un mortal, y su única esperanza es permanecer a su lado durante sus vidas. Qué ella piensa, ellos piensan. Qué ella dice, ellos lo afirman como una verdad literal. Donde ella va, ciegamente allí la siguen. Parecen tener 80 años aproximadamente. Sus estadísticas se resumen en la sección PNJ. El resto de las personas en la sala consisten en 12 guardias de élite.

Guardia de élite, guerreros de nivel 8 (12): INT media (9); AL LB; CA 2; MV 12; pg 65 cada uno; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1d8; AE no; DE no; RM no; ML 15; EXP 700 cada uno.

El Rey y la Reina están sentados respectivamente a la derecha y a la izquierda enfrente vuestra, en unos tronos encima de una tarima. Un guardia de élite vestido con una brillante armadura de placas permanece en cada esquina de la plataforma.

Tienen grandes escudos azules y blancos, y brillantes espadas largas. Hay otros ocho guardias mas uniformados alrededor de la sala, cerca de las paredes.

A la izquierda del Rey hay una mujer mayor vestida con una túnica verde oscura que se apoya en un bastón de metal pulido. Una brillante diadema descansa en su frente, y su largo pelo gris esta trenzado con varios pequeños aros de metal.

A la derecha de la Reina, hay dos hombres viejos con túnicas blancas. Cada uno lleva un brillante símbolo sagrado de plata en una cuerda trenzada que les sirve como cinturón.

Cuando os acercáis a la tarima, el Rey se levanta para saludaros. Incitando vuestra alarma, el Rey Barov parece ser el monstruo que os atacó cuando llegasteis a Barovia, Strahd Von Zarovich!

Obviamente, la hostilidad hacia el Rey o la Reina reunirá una fuerte reacción inmediata por parte de la guardia. Si es esta la reacción de los PJ ante la apariencia de Barov, asume que el grupo esta ante una *concha antimagia* de 60 metros de diámetro, creada para semejante emergencia por Anebroun. Después la sala se inundara con un 1D4+3 guardias de elite adicionales por round, hasta que los PJ sean completamente excedidos en número. Entretanto, el Rey se levanta y grita:

EL CASTILLO RAVENLOFT

“¿Levantáis vuestras armas contra el Rey? ¡No somos vuestros enemigos! Nosotros únicamente os estábamos esperando!” grita Barov de rabia. Guardias inundan la cámara de audiencias, y gritan “traición!” y “Al Rey!” que hacen eco a lo largo del castillo. En la tarima, la mujer de la túnica verde oscura mueve una vara y la ondea como esquema de lanzamiento, dejando con la punta un sendero de llamas detrás de vosotros, formando una pequeña esfera de fuego que cubre el espacio ante ella.
“Gritad ‘tregua’ y no seréis ejecutados en el acto” ordena el Rey.

Si los PJ se resisten, serán rodeados y atacados por 100 guardias del castillo. Durante todo el tiempo el Rey y la Reina harán una llamada para que cesen las hostilidades. Anebroun vigila su vara lista para paralizar a cualquiera intente atacar al Rey.

El DM debe imprimir desesperación en los jugadores a la relativa de ganar semejante batalla. Tendrá que juzgar por sí mismo cuando el grupo ha pasado el límite y ha destruido cualquier esperanza de una alianza con Barov y Kristiana. Semejante decisión representa una misión fallida a menos que los PJ soliciten la paz.

Si el grupo cesa con sus acciones hostiles, el Rey les pedirá que suelten las armas y que las pongan a sus pies, mientras enojadamente le pregunta a la Reina si está segura que “son ellos,” y después regresara a su trono. Dos docenas de guardias permanecerán en la sala, preparados para reiniciar la batalla si los PJ se muestran hostiles de nuevo.

Posibles Palabras y Hechos

Esta parte de la sección de encuentros cita varios asuntos y acciones, en lugar de intentar dirigir al grupo aventurándolo a lo largo de una línea de conversación específica. El DM debe prepararse y usar esta información, necesiéndola para desarrollarla ante los PJ.

Strahd

El Rey y la Reina conocen bien a Strahd, que desapareció hace 385 años cuando “la maldición de Barovia” se llevo a casi toda la familia real de la faz de la tierra, así como el Símbolo Sagrado de los Raven (y el Icono también si los PJ lo cogieron en *Desde las Sombras*). Para la actual familia real, Strahd es un héroe y un mártir, porque fue el primer Rey de Barovia, un hombre que conquistó la tierra y trajo a esta la civilización. Barov está orgulloso de su parecido al gran líder.

Las leyendas locales relatan que Strahd fue herido por los celosos dioses que invocaron “la maldición de Barovia.” Ni Kristiana ni Barov conocen algo del verdadero destino de Strahd y quedaran asombrados si se les dice que él camina por la tierra de nuevo. Los dos verán el retorno de Strahd como una buena señal, incluso cuando se les diga que Strahd es malvado o es un vampiro. Lo ven como una trágica figura, y creerán que si abrazó el mal es por el bien de Barovia, como las leyendas que pesan sobre la maldición.

La Maldición de Barovia

Barov hablara en tonos persistentes mientras cuenta la leyenda. Nota que Barov también exigirá el Icono de Ravenloft desaparecido. Si el Icono no estuviese alejado del castillo junto con el Símbolo Sagrado de los Raven, entonces omite la línea en negrita del siguiente texto.

”Una vez, la tierra en la que nosotros vivimos fue gobernada por los malvados dioses de la guerra y la muerte. Bajo su lujurioso e interminable reino de sangre, la gente luchó a través de años incalculables de caos y muertes, que ningún mortal podría controlar o detener.

Contra nuestra voluntad, emprendimos la guerra contra nuestros hermanos para regocijo del mal.

“¿Hasta que vino el mas grande de todos los generales de todos los tiempos! Strahd von Zarovich desafió a la voluntad de los dioses del mal tomando la tierra bajo su mandato. Sus ejércitos crecieron tanto en fuerza y número que confundieron a los dioses, y todas las personas se reunían bajo su estandarte. El general conquisto los corazones de todo el pueblo y los conquisto tan rápidamente como apresó sus armas, porque su legado se basaba en prosperidad y paz. Los sirvientes del mal fueron vencidos y la tierra fue restaurada en su totalidad.

“El gran Strahd quiso a toda la tierra como si fuese una parte de él, como si él fuese la propia tierra!”

Después Barov baja el tono de su voz para que el resto de las personas en el vestíbulo no puedan oírlo. “Pero el general Strahd pagó un precio por la nación que robó a las fuerzas del caos, y se dice que, en medio de una batalla de suma importancia, el General Von Zarovich invoco a los poderes de la oscuridad para ayudarlo contra el mal. Strahd doblego a esos poderes a lograr el bien, pero trajo una maldición a su propia familia. “¿En el día de la boda de su hermano, una niebla negra descendió sobre este castillo, y todos sus ocupantes desaparecieron de la faz de la tierra!

EL CASTILLO RAVENLOFT

Unos ladrones al servicio de los dioses del mal llegaron al castillo provocando un gran caos y robaron el Símbolo Sagrado de los Raven, el mismo corazón de nuestra pureza, y el **Icono de Ravenloft, la fuente de nuestra fuerza para oponernos al mal**. “Hay una profecía que dice que todos los miembros de la familia von Zarovich caerán presa del mal hasta que el Símbolo Sagrado sea devuelto al altar de la capilla. Pero la profecía todavía prevé el fin de la maldición, y la Reina me ha dicho que vosotros sois los instrumentos que los dioses legan para este hecho.”

La Profecía

Este asunto no debe plantearse si los PJ no jugaron *Desde las Sombras*. Kristiana explica que la profecía dice que, “los ladrones volverán a la escena del crimen, pero haciendo esta vez lo correcto que hicieron una vez equivocado.” Ella no sabe lo que significa exactamente, pero ha estado rezando a sus dioses desde el comienzo de La Gran Conjunción, y le han dicho que los PJ vendrían (Kristiana dirá que los PJ son esos ladrones).

Si los PJ no cuentan la historia de cómo robaron el Símbolo Sagrado, la Reina intentará conseguir que los PJ hablen sobre ello. Les asegurará que puede olvidar sus pasadas acciones porque su presencia demuestra que quieren restablecer las cosas a la normalidad. Proporcionándoles tanta información como sea posible, Kristiana puede ayudarles. Puesto que la Reina ha estado rezando a sus dioses, sabrá aproximadamente lo ocurrido y podrá mencionar a los PJ indirectamente, la Filacteria de Azalin y otros temas de los cuales no conoce todos los detalles, pero tiene una idea general de todo ello.

La Gran Conjunción

Los dioses de Kristiana la han dicho que no saben lo que esta ocurriendo, pero algún desconocido bolsillo del mal ha sido abierto por los PJ. Los dioses la han comunicado que los PJ tienen algo que hacer con un “cráneo viviente”. Si los PJ ya han revelado información sobre la Filacteria de Azalin, entonces Kristiana creerá que éste es el objeto al que los dioses se refieren. Si la Filacteria no se ha mencionado, Kristiana preguntará a los PJ y los incitará a afirmar que este es el objeto. Trayendo a Azalin a través de las nieblas (a su espíritu dentro de la filacteria) a Barovia, los PJ han creado una “conjunción planar de alguna clase,” liberando una cantidad indecible de mal en el multiuniverso. Los dioses la han dicho a la

Reina que los héroes deben considerar este acto un crimen de magnitud divina y que los mortales que crearon tal estrago deben ser “apropiadamente castigados.” ¡Los PJ literalmente se han ganado la ira de los dioses y deben actuar si esperan salvarse!

La Reina cree que los dioses están reservando un juicio justo a los PJ y les concederá una oportunidad de corregir lo que han causado. Si no actúan rápido, la muerte será la menor de sus preocupaciones (la Reina debe manejar este punto con toda la gravedad que deba).

El Símbolo Sagrado y el Icono

Kristiana sabe que el Símbolo Sagrado está en manos del mal, pero no tiene ninguna idea de donde exactamente. Si los PJ quitaron el Icono del Castillo Ravenloft en *Desde las Sombras*, entonces Kristiana asegurará que comparte se destino junto al Símbolo Sagrado. Por otra parte, el Icono ha reaparecido misteriosamente con la llegada de La Gran Conjunción. Esto ha causado una extraña sensación en el castillo, y la Reina ha estado rezando a sus dioses para aprender el significado de su retorno.

Madame Yvonna

Los Vistani son considerados por los residentes de Barovia del Plano Material Primario como gitanos comunes. Kristiana conoce a Madame Yvonna por su reputación y es consciente que tiene algunos poderes interesantes, pero Yvonna no es conocida por aliarse con las fuerzas del mal.

La profecía de Hyskosa

Nadie conoce a Hyskosa o a su profecía, pero si los PJ lo plantean, Kristiana ofrecerá consultar a sus dioses sobre ella.

Azalin

El cadáver no tiene historia en esta fecha puesto que nunca ha aparecido en Barovia del Plano Material Primario. Barov y Kristiana preguntarán a los PJ sobre los eventos transcurridos en *Desde las Sombras*, deduciendo que Azalin en el futuro fue el causante de la Gran Conjunción y el poseedor del Símbolo Sagrado (y el Icono, si es aplicable). Si los PJ relatan los eventos de *Desde las Sombras* a Barov y Kristiana, entonces la Reina deducirá que Azalin tiene bajo su custodia el Símbolo Sagrado. Anebroun sabe bastante sobre cadáveres para teorizar que Azalin permanecerá débil e incapaz de usar magia durante los tres días que siguen a la animación de un cuerpo.

EL CASTILLO RAVENLOFT

La Filacteria

Kristiana identificara inmediatamente a la Filacteria como un objeto de intenso mal. Declarara que rezara a sus dioses para informarse sobre este objeto. Anebroun pide examinar el objeto y confirmara que se ha lanzado una magia sumamente poderosa sobre esta. Si los PJ no han lanzado un *disipar magia* en la Filacteria y la encogieron hasta el tamaño de un cráneo pequeño, Anebroun lo hará ahora, sugiriendo que podría hacer el objeto vulnerable a la destrucción (pero no lo hace). Para determinar cómo destruirla, Anebroun dirá que necesita varias semanas para experimentar con esta. Pedirá guardarlo para estudiarlo urgentemente. También prometerá descubrir un método para destruirla, pero Kristiana insiste que los PJ deben llevarse la Filacteria hasta que la fortuna dicte su destino.

“Pero, su Alteza,” insiste Anebroun, “mi magia es casi tan poderosa como la del cadáver, si no más. Quién puede descubrir una forma de destruir la Filacteria mejor que yo?”

“La Filacteria está ligada al destino de estas personas,” responde la Reina, mientras os señala. “No debemos permitirnos hacer un uso apresurado de ella. Debemos permitir a los dioses que nos guíen antes de que actuemos. Ten paciencia Anebroun.”

“Debo insistir en nombre del Rey,” responde Anebroun. “Temo que este cráneo sea una pieza de la maldición. Por favor, permitidme destruirlo!”

“Tu preocupación me hace dudar profundamente,” dice Barov, “pero nos permitiremos esperar hasta que los dioses hayan hablado. Quizás ellos estén de acuerdo contigo.”

Anebroun hace una reverencia de mala gana y se retira. Comprende que debe ser sutil y no debe mostrar el intenso interés que tiene de convertirse en un cadáver, pero su deseo es difícil de ocultar.

La Capilla

Cuando el Rey, la Reina, y los PJ hayan terminado de tratar todos sus asuntos, lee lo siguiente. Una vez más, omite la copia en negrita si el Icono de Ravenloft no fue quitado del altar en la capilla del Castillo Ravenloft en *Desde las Sombras*.

Barov frunce el ceño y se toca la barbilla pensativamente durante un momento, antes de decir, “nos habéis traído muchas respuestas, pero habéis planteado mas preguntas aun.

Esta Gran Conjunción puede ser la sentencia de Barovia y otros mundos, pero todavía mi Reina me dice que no todo está perdido.”

“Así es,” replica Kristiana. “Confío en los poderes del bien y de la luz. Ante cualquier mal que podáis haber causado, los dioses esperaran antes de dar un paso adelante con vuestro juicio, por lo que debe haber una manera de invertir lo que ha ocurrido”.

“Debemos localizar la situación de Azalin, por que el tiene el Símbolo Sagrado y el **Icono**. Permitidme bajar inmediatamente a la capilla y rezare a los dioses para pedirles consejo”.

El Rey y la Reina se ponen de pie y descienden de la tarima. Anebroun, Lynrich y Thomurray adoptan las posiciones de costumbre detrás de sus soberanos. Cuatro de los guardias de elite marchan detrás del sequito. Kristiana encabeza la marcha.

El grupo procede a descender por la gran escalera, atraviesan el vestíbulo de Fe (área 5) y llegan a la capilla (área 6). Kristiana permanece ausente fijándose en las pinturas, estatuas y otros objetos de interés en el camino (ella esta orgullosa de residencia real). Si el grupo ha jugado *Desde las Sombras*, entonces reconocerán el entorno de su visita hace 385 años.

Si los PJ lo preguntan, nadie sabrá quién es el no humano en el fresco de la escalera. La familia real siempre ha pensado que es uno de los malvados dioses que Strahd venció.

La Reina Kristiana os lleva hasta un gran santuario que se extiende a lo ancho del castillo. Ante vosotros, los bancos están colocados en 3 filas, formando dos pasillos que cruzan la capilla hasta el área del altar. Kristiana se da la vuelta y se mueve hacia el pasillo en ese área de la sala. Notáis un nicho en la pared de la derecha y una escalera de caracol mas allá.

“Esa escalera sube a la torre alta”, comenta la Reina cuando nota lo que estabais observando. “Mide 120 metros desde la punta de la torre hasta la cripta real debajo del castillo”.

Bonitas y manchadas vidrieras alcanzan el techo detrás del altar, proyectando luz y sombras a través de la mesa que se alza. Una tela de color rojo sangre tapa el altar y algunos objetos sobre su superficie.

La referencia de Kristiana hacia la torre alta (área 7) es una pista significativa. Los jugadores necesitarán recordar después que las escaleras conducen hasta la cripta real. La Reina invitara a

EL CASTILLO RAVENLOFT

todos los PJ a sentarse en los bancos cerca del altar mientras ella asciende hasta este y se arrodilla. En el altar, hay un par de candelabros de plata, un quemador de incienso de color plata y un libro de oraciones. Si el Icono esta presente, los PJ notaran la estatuilla de un cuervo brillando en el centro del altar.

Asumiendo que el Icono esta presente, lee lo siguiente. De otra manera, salta hasta el próximo dialogo.

Kristiana recoge una estatua color de plata de un cuervo y la sostiene en alto para que todos la podáis ver. “¡Mirad, el Icono de Ravenloft desaparecido durante tres siglos ha reaparecido más allá de toda esperanza. ¡Ni siquiera los dioses saben donde ha estado!”

“Éste es el símbolo de nuestra fuerza, y debo creer que su retorno simboliza una nueva esperanza para el linaje de los Von Zarovich.”

“Si pudiésemos reunir el Símbolo Sagrado de los Raven junto al Icono, aquí en el altar del Castillo Ravenloft, entonces quizás el gran mal que plago nuestra línea de sangre fallara y podremos entonces gobernar tanto felizmente como justamente!”

Salta a este diálogo si los PJ no cogieron el Icono en *Desde las Sombras*.

La Reina dice, “Por favor permaneced todos en silencio ahora, y yo rezare a los dioses rogando por su sabiduría.”

Se da la vuelta y se arrodilla ante el altar, y comienza a rezar. Mas allá de las manchadas vidrieras, el cielo permanece oscuro, sin lanzar ninguna ligera luz a través del vidrio coloreado, pero la capilla parece resplandecer como si el sol simplemente hubiese salido. Kristiana es la fuente de la luz. La alta sacerdotisa susurra durante varios minutos, haciendo una pausa para gesticular encima del altar de vez en cuando. Finalmente, arquea la cabeza, se levanta y gira hacia vosotros.

“Benditos sean los dioses de la luz,” proclama con la cara radiante de felicidad por la comunicación divina.

“Los dioses han hablado y han enviado una esperanza a todos nosotros”, una nube de ira oscurece su rostro. “No les importa cuales eran vuestras intenciones, habéis entregado el hogar del mal a su justa prisión y habéis traído la oscuridad sobre el universo.

Por esta ofensa estáis condenados por los dioses.

Si no tomáis ninguna decisión para corregir esto, entonces la muerte será la menor de vuestras ~~preocupaciones~~”

Kristiana hace una pausa para respirar, después dice en un tono mas calmado, “pero hay una esperanza para todos vosotros. Debéis reparar el mal cometido y emprender una búsqueda para recuperar la esperanza que nos ha sido robada. Devolvedme el Símbolo Sagrado y el Icono. Los dioses me han comunicado que La Gran Conjunción se derrumbara si el bien mas grande se une junto al mas grande mal en el altar. El bien mas grande es el símbolo Sagrado. El mal mas grande los dioses lo identifican como la Filacteria del cadáver Azalin.”

Los ojos de la Reina se encienden cuando hace una pausa y luego pregunta, “Sois conscientes de esta sagrada misión?”

Dado lo que esta en juego, es improbable que los PJ se nieguen a semejante tarea. Si estos piden un pago por completar la tarea, la Reina les recordara “la recompensa” que tendrán si no tienen éxito. Si los PJ preguntan como encontrar a Azalin, Kristiana contesta, “los dioses no saben como encontrar al ser que se llama Azalin, porque ese no es su verdadero nombre. ¡Pero no temáis! La Filacteria será vuestro guía, porque el cadáver y su vasija están tan estrechamente conectados como su propio cuerpo y espíritu.”

La Reina no sabe exactamente como les guiara la Filacteria; los dioses solo la han dicho que así será. Los PJ tienen que deducir como usar el cráneo como dispositivo de rastreo (ver introducción). Si los PJ mencionan el nombre de Firan Zal'honan, Kristiana les dirá que los dioses ya les han dado toda la información que necesitan para completar su tarea y que sería imprudente poner a prueba la paciencia de los dioses con repetidas comunicaciones.

“Uno no simplemente establece contacto con los dioses y les pregunta por ocio. Vuestra comunicación con ellos ha sido suficiente”, dice ella. Para abreviar, Kristiana les ofrecerá llevar a cabo su demanda con el conocimiento que ellos tienen. (si los PJ ya habían planteado anteriormente el nombre de Firan Zal'honan, el DM, inteligentemente, no debe leer los versos sobre el verdadero nombre de Azalin.

Durante esta discusión, Anebroun se pondrá ansiosa por momentos. Cuando los PJ estén de acuerdo al buscar el Símbolo Sagrado, lee lo siguiente.

EL CASTILLO RAVENLOFT

Anebroun grita, “Su Alteza, debo protestar! Si estas buenas personas usan la Filacteria del cadáver para encontrar a su dueño llevándola consigo, ciertamente corremos el riesgo de que el cadáver pueda recuperarla. Permitir que semejante arma tan poderosa sea puesta directamente en manos del enemigo no solo propone un gran riesgo a estos héroes tan valientes, sino también al Rey Barov y a toda Barovia!”

La vieja maga se arrodilla ante el Rey Barov y le suplica, “por favor, su majestad. Soy casi tan poderosa como el cadáver. Con la causa del bien a mi lado incluso soy mas poderosa que el. Yo se que puedo destruir la Filacteria si dispongo del suficiente tiempo para estudiarla. Permitidme intentarlo...”, la Reina la interrumpe, “Anebroun, mientras el cadáver tenga el Símbolo Sagrado, será tan mortífero como pueda llegar a ser. Los héroes tendrán que encontrar una manera de mantener la Filacteria a salvo, porque será su guía para que encuentren al cadáver y deben llevarla con ellos”.

Anebroun empieza a protestar de nuevo, pero el Rey niega con la cabeza. La maga hace una reverencia de mala gana y da un paso atrás.

La Reina ordena a los PJ arrodillarse ante el altar y recibir las ordenes de los dioses. Esto es de hecho un conjuro de búsqueda, exigiéndoles a los PJ recuperar el Símbolo Sagrado (**y el Icono**) y traerlo de vuelta al Castillo Ravenloft. Cuando los PJ se arrodillen ante Kristiana:

La Reina enciende un palo de incienso en el altar y murmura una oración. Se da la vuelta hacia vosotros y os habla con una azulada luz en sus ojos. “En el nombre de todos los dioses de la luz y la pureza, os comprometo a devolver el Símbolo Sagrado de los Raven **y el Icono de Ravenloft** a este lugar, o fracasar y morir en su búsqueda!”. Kristiana junta sus manos y después las aparta extendiéndolas lentamente, revelando una inteligente chispa de luz que flota entre estas. Su brillo arde en aumento mas y mas hasta que tenéis que cerrar los ojos o quedar cegados. Cuando cerráis los ojos, veis un medallón circular con un cristal blanco en su centro, tan claramente, que parece que estuviese delante de vosotros. Es una imagen del Símbolo Sagrado, que brilla como el sol y quema vuestras mentes mientras permanece delante. De repente, sentís un aplastante deseo de ver actualmente el objeto. Cualquiera podría pensar que hallarlo seria vuestra obsesión.

El Rey esta visiblemente calmado porque los PJ hayan aceptado la búsqueda. Cree que pueden romper la maldición que perdura casi cuatro siglos y así poder permitirle una larga y feliz vida. Barov promete una “recompensa real” a los PJ por sus esfuerzos. Se moverá hasta el altar, se arrodilla y empieza a rezar por el éxito de los PJ. Entretanto, Kristiana, Lynrich y Thomurray ofrecen sus servicios para curar al grupo cualquier herida que tengan. Se invitara a los clérigos del grupo a rezar en el altar y a los magos se les permitirá sentarse y estudiar sus libros de conjuros. Si cualquier PJ lo desea, Kristiana lanzara un conjuro de siesta sobre el o ella.

Si el grupo necesita tiempo para memorizar conjuros, calcula el tiempo necesario para recobrar todos los niveles de conjuros y luego tira el dado porcentual, asignando un 5% de posibilidades por turno de que Inajira aparezca antes de que el grupo haya terminado su trabajo. Durante este tiempo, el Rey, la Reina, Thomurray y Lynrich continúan celebrando un velatorio para bendecir la búsqueda, pero Anebroun se retirara a sus aposentos.

Entra Inajira

Si el grupo no elige memorizar algún conjuro o si una tirada del dado porcentual tiene éxito, Inajira habrá llegado:

Fuera del castillo, una tormenta hace erupción con un súbito y brillante destello de luz, contestada casi inmediatamente por el crujir de un trueno que raja vuestros oídos. A través de las altas y manchadas vidrieras, el cielo se ilumina con repentinos destellos de luz. Otro relámpago golpea aun más cerca, y el retumbante estreno de una de las torres cayendo contra la muralla exterior puede oírse.

Tras el trueno, que hace eco a través de la torre principal, se levanta un chillante gemido. Al principio, pensáis que vuestros oídos simplemente están vibrando después de los relámpagos, pero luego el gemido crece más ruidosamente. Pasados unos segundos, el gemido crece tan dolorosamente fuerte que debéis taponaros los oídos con vuestras manos y debéis mantener los ojos firmemente cerrados.

Diles a los jugadores que hagan un control de Constitución para sus personajes. Aquellos que fallen sus tiradas se arrodillaran de dolor y quedaran desorientados durante 1D4 rounds. Ni siquiera aquellos que tengan éxito en sus tiradas podrán lanzar conjuros o realizar cualquier acción

EL CASTILLO RAVENLOFT



que involucre a sus propias manos. Si se intentan mover, su índice de movimiento será 3. A opción del DM, un control de Destreza puede requerirse, con una penalización de -4 por cada 3 metros de movimiento (considerando posibles obstáculos con los que los PJ puedan tropezar y sufrir 1d6 puntos de daño por caerse).

Después de que esta situación este resuelta, lee lo siguiente.

Casi tan rápido como el penetrante zumbido aumenta, este se vuelve desigual y desciende hasta parecer el vicioso gruñido de un perro rabioso.

EL CASTILLO RAVENLOFT

¡El volumen descende por momentos y comprendéis que procede desde el interior de la sala!

En el altar, al lado del Rey Barov, permanece una bestia con el cuerpo de un gran hombre y la negra cabeza de un chacal, rodeado por una luz que brilla débilmente. ¡Sin advertencia, el monstruo agarra al Rey, levanta su cuerpo del suelo y ruge, “durante mas de 3 siglos te he estado buscando, pero sabia que volverías aquí! Donde esta el libro, Strahd Von Zarovich? Donde esta mi libro rompe juramentos?”

El Rey Barov, demasiado asustado para reaccionar, meramente os mira con una vítrea expresión, mientras sus piernas giran desvalidamente de un lado a otro a un pie por encima del suelo. Kristiana grita.

El monstruo ruge con una voz que hace temblar las paredes, “te arrastrare de vuelta a Gehenna y allí les responderás a mis amos”, dice la bestia, y luego hunde sus dientes largos y afilados en el cuello del Rey. Los ojos de Barov se pierden en sus pupilas y sus piernas se vuelven tan flácidas como su túnica azul, ahora púrpura y manchada de sangre.

Si es necesario, diles a los jugadores que hagan controles de miedo y horror. Kristiana, Lynrich y Thomurray automáticamente fallan sus controles a la vista de su Rey siendo brutalmente asesinado; todos permanecerán en estado de shock. Cuatro guardias de elite correrán con pánico mientras gritan, “¡asesinato, asesinato, el Rey esta muerto!” Diles a todos los jugadores capaces de actuar que declaren su próxima acción y tira para iniciativa. Inajira volara hasta el techo con su presa y virtualmente ignorara todos los ataques que se hagan contra el, concentrándose en su presa sobre la garganta de Barov.

Permite a los PJ tomar sus acciones en el round. Nota que los yugoloths son resistentes a la magia por naturaleza (60%), pero el DM puede elegir que los PJ lanzadores de conjuros fallen en sus intentos de herir a Inajira.

Cuando surja la iniciativa de Inajira, soltara su presa sobre la garganta de Barov y pondrá su mano a unas pulgadas de la boca del Rey, como si fuese a coger algo que el Rey fuese a escupir. La boca de Barov se abre y una blanca niebla entra a raudales al interior de esta desde la mano del demonio.

Tira la iniciativa para el siguiente round. La acción de Inajira en este round será dejar caer el cuerpo de Barov y rugir de nuevo con furia. Todos los personajes en la sala deben hacer de nuevo una

tirada de salvación contra parálisis con éxito o verse obligados a sujetarse los oídos con sus manos. Aquellos que fallen sus tiradas o no hayan actuado todavía en su round, serán incapaces de hacer nada mas que taparse los oídos. Este rugido también interrumpe y estropea el lanzamiento de conjuros de aquellos que todavía están en el proceso de lanzamiento.

“¡No es Strahd!” grita Inajira. “¡Un doble!” Entonces mira a Kristiana y dice, “¡pero tu no eres ningún doble!” y descende hasta ella.

Dile a los PJ que el sonido de muchos pies en marcha se aproximan desde el Vestíbulo de Fe (la guardia del castillo que se acerca), pero las puertas de la capilla se cierran con un golpe antes de que los refuerzos puedan llegar, y estos golpean desvalidamente en la puerta.

Tira para la iniciativa de nuevo. Lynrich intenta interponerse entre su Reina y el yugoloth, pero al aproximarse a ella Inajira le empuja con violencia y agarra a Kristiana. El sacerdote vuela por el aire literalmente y se estrella contra una pared, muriendo casi instantáneamente. Inajira continuara ignorando los ataques de los PJ. Tira una vez mas por iniciativa. Cuando Inajira tome su acción, mirara a los PJ mostrándoles sus dientes y abrirá una puerta a otros dos yugoloths (dergoloths en particular, ver abajo). Después, Inajira saldrá volando a través de las manchadas vidrieras con Kristiana y desaparecerá de la vista. Si alguno de los PJ sale volando tras el, Inajira invocara su habilidad innata de *teleportacion sin error* y desaparecerá riéndose sádicamente de los PJ.

Inajira lanzo un globo de invulnerabilidad sobre el antes de entrar, así que deberá ser imposible herirlo significativamente en esta batalla, y afortunadamente para los PJ el demonio no esta interesado en ellos en este punto. Sin embargo, si los PJ le privan de un 50% o mas de sus puntos de golpe, el yugoloth lanzara una puerta y ordenara a los dergoloths que ataquen a los PJ. Después continuara con sus acciones.

Las estadísticas de Inajira se detallan en el resumen de PNJ y detallada información sobre su especie se puede encontrar en el Apéndice. Para la información respecto a los dergoloths el DM debe consultar el *Compendio de Monstruos de Los Planos Exteriores*, pero los datos proporcionados a continuación son suficientes para los propósitos de esta batalla.

Los dergoloths no llevan ningún arma, atacando en cambio con cada una de sus afiladas manos en forma de garra. Si los dos primeros ataques

EL CASTILLO RAVENLOFT

impactan, el oponente ha sido agarrado y el demonio recibe una bonificación de +2 a las tiradas de ataque en los sucesivos ataques contra ese personaje; un control de Fuerza contra la mitad de la puntuación del personaje es requerido para quedar en libertad.

Dergholoths (2): Int mucha (12); AL NM; CA -3; MV 12; DG 8+16; pg 61 cada uno; GAC0 13; N°AT 5; Daño (1d4+8)x5; AE ver abajo; DE arma mágica +1 o mejor para golpear; RM 40%; TAM G; ML 14; EXP 25,500 cada uno.

Los dergholoths pueden usar las siguientes habilidades tipo conjuro, a voluntad: *alterar el yo, causar enfermedad* (el inverso de *curar enfermedad*), *hechizar persona, oscuridad radio 5 metros, miedo, fuerza fantasmal mejorada, producir llama, dormir* (2 veces por día), y *teleportación sin error*.

Entra Strahd

Nada mas pronto que Inajira salga volando con Kristiana, Strahd surgirá de la gran escalera (área 7). Los PJ que se pregunten por donde vino exactamente, podrán efectuar un control de Inteligencia para determinar que Strahd surgió de la escalera. Dile a los PJ que hagan controles de miedo al verlo, con una penalización de -2 si combatieron contra el al principio de la aventura, o con una penalización de -4 si Strahd infligió un daño equivalente al 50% del total de sus puntos de golpe (mira el resumen de PNJ para las estadísticas de Strahd).

Los PJ probablemente se sorprendan cuando Strahd ataque a los dergoloths, mientras grita de rabia, “¡Inajira! Regresa, cobarde. Eres un demonio despreciable!”

Si cualquiera de los PJ ataca a Strahd, él grita, “¡Maldito! Ayúdame a destruir estas cosas antes de que aparezcan mas de su tipo” y luego continua atacando a los dergoloths.

Si los PJ insisten en atacar a Strahd, cambiara de forma a murciélago y saldrá volando por la ventana. De otro modo, Strahd continuara luchando hasta que uno de los dergoloths este destruido y el otro este a un golpe o dos de perecer. En este punto, Strahd dirá al grupo, “Terminad con el! Yo voy tras la Reina!”

Cambiara a forma de murciélago y saldrá volando por la ventana.

Cuando los PJ terminen con los dergoloths, los guardias del castillo atravesaran la puerta. Veinte de estos entraran en la sala, miraran fijamente al cuerpo del Rey en el suelo y después miraran acusadamente a los PJ, mientras levantan sus

armas contra estos. Diles a los jugadores que declaren sus próximas acciones y que tiren iniciativas. Si atacan a los guardias, tendrán que luchar a su manera hasta que estén fuera del castillo. Se encontraran con 1D10+10 guardias mas en el Vestíbulo de Fe (área 5), 1d4+10 guardias mas en el Vestíbulo de Entrada (área 2), y serán disparados por 12 arqueros cuando crucen el patio y hasta que permanezcan fuera de vista.

Guardia de élite, guerreros de nivel 8: INT media (9); AL LB; CA 2; MV 12; pg 65 cada uno; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1d8; AE no; DE no; RM no; ML 15; EXP 700 cada uno.

Arqueros, guerreros de nivel 5 (12): INT media (8); AL LB; CA 5 (mallas); MV 12; pg 45 cada uno; GAC0 13 (con arco largo); N°AT 2/1; Daño 1d8 (flecha fajo); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 11; EXP 300 cada uno.

Si los PJ intentan razonar con los guardias, estos pedirán que tiren sus armas al suelo antes de ser escuchados. Thomurray puede confirmar su inocencia, pero será incoherente a menos que se lance sobre el un conjuro controlador de emociones. Después de todo, ha visto asesinar a su Rey, y a su querida Reina siendo raptada brutalmente por un monstruo, y después a Strahd (que parece ser su Rey) apareciendo en escena. Esto sería demasiado para cualquiera. Si ninguno de los PJ puede proporcionar el conjuro, Anebroun aparece y usa su magia para calmar a Thomurray y obtener su historia del sacerdote. Si Thomurray se recupera y exculpa a los PJ, lee el siguiente texto.

Anebroun se arrodilla al lado de la forma inanimada del Rey Barov y besa su flácida mano. “La maldición de Barovia se ha cobrado otro espíritu real,” dice calladamente. Después se da la vuelta hacia vosotros. “El Símbolo Sagrado de los Raven no puede ayudar a mi Rey ahora. Por qué no me dais la Filacteria y permitís que la destruya?”

“No!” responde Thomurray. “¿Por qué ignoras las palabras de la Reina, Anebroun? Los héroes deben completar su búsqueda para que el bien venga a nosotros y deje de ser una parodia.” El sacerdote se dirige hacia vosotros. “Iré con vosotros, si os gusta, y seré de ayuda en la protección de la Filacteria del cadaver con cualquier medio que poseo. Por la causa de la Reina, aceptáis mi ayuda?”

EL CASTILLO RAVENLOFT

Las intenciones de Thomurray son puras. Si el grupo considera rendir la Filacteria a Anebroun, recuerda a los PJ que el deseo de ver y tocar la Filacteria quema sus mentes y corazones, y que la Filacteria parece ser el único medio de encontrar a Azalin.

“De acuerdo,” dice Anebroun. “¡Que la voluntad de la Reina se cumpla! Pero camináis con gran peligro mientras tengáis con vosotros la Filacteria. La ayuda de Thomurray será inestimable para vosotros, así como muy valiosa. ¡Yo os ayudaré a buscar al cadáver y le quitaré el Símbolo Sagrado de su marchita mano! Los dioses podrán protegernos por el bien del Rey y de la Reina.”

Si los PJ rechazan la ayuda de Thomurray, el sacerdote se tirara a sus pies y les pedirá que le permitan tomar parte en el rescate de su querida Reina. No aceptara “un simple no” como respuesta. Hará lo que pueda para convencer a los PJ de que le lleven con ellos.

Si los PJ se niegan absolutamente en extremo, el DM tendrá que hacer ajustes en el texto por la ausencia de Thomurray; pero la aventura es jugable sin el.

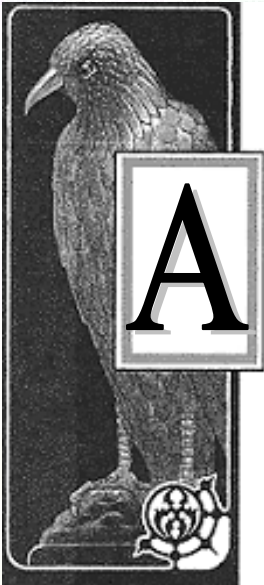
Anebroun también insiste en acompañar al grupo. Si los PJ rechazan su compañía, ella se defenderá argumentando lógicamente que necesitaran de un mago poderoso para enfrentarse al cadáver.

Nuevamente, el personaje de la maga deberá convencer a los PJ de que la lleven con ellos, como protección. ¡Si los PJ insisten en rechazarla, Anebroun moverá su cabeza y dirá, “tontos y tozudos héroes! ¡Si rechazáis mi compañía por que queréis que toda la gloria deba ser vuestra, entonces iros! Yo sólo espero que Barovia pueda salvarse si vosotros fracasáis en vuestra misión.”

Con esto, sale arrebatadamente de la sala.

Recuerda al grupo de nuevo cuánto tiempo tienen antes de que Azalin recobre sus conjuros.

RETORNO A VALLAKI



hora que los PJ saben que la Filacteria de Azalin es la llave para encontrarle, no deberían tener mas problemas que deducir cómo utilizarla para rastrear la pista al cadáver (ver la “Introducción”). El cadáver no esta en movimiento, por lo que los ojos de la Filacteria brillaran firmemente si la sostienen apuntando hacia el oeste, haciendo con esto que regresen a Vallaki.

Las posibilidades de que

halla conjunciones menores están ascendiendo.

Una vez que los PJ estén fuera de las puertas de Barovia, las posibilidades de que ocurra una conjunción son de un 75% por hora.

El fantasma de la pequeña muchacha ha estado esperando al grupo que surgiese del castillo para poder seguirlos de nuevo, y parece estar peor que nunca. Ahora parece sangrar por la boca, ojos, y uñas, y se esta quedando en los huesos. Ya no es tan risueña como cuando los PJ la encontraron; más bien, ahora mira fijamente al grupo y gime lastimosamente. El DM puede requerir un control de horror la primera vez que los PJ la vean en esta condición.

Sombras en las Sombras

Cuando los PJ dejen atrás el Castillo Ravenloft, lee lo siguiente.

El bosque parece ahora mas oscuro de lo que ha sido siempre. Todo lo que vosotros oís son antinaturales sonidos mientras avanzáis a través de los árboles. Las sombras parecen cambiar y observaros, resbalando por el bosque. La nieblas que flotan a través de los árboles, forman rostros en los huecos oscuros, pero se retuercen y desaparecen cuando os acercáis a examinarlas. Las puertas de Ravenloft se abren cuando os acercáis. Una vez que atravesáis las puertas, y ya en la carretera, ocasionalmente escucháis jadeos procedentes del bosque, y chasquidos de ramas secas después.

El carruaje de Strahd se habrá ido cuando los PJ surgen del castillo, pero los lobos feroces de Strahd acechan desde las sombras al grupo nuevamente. Como se declaro en la ultima sección

de encuentros, no atacaran al grupo a menos que uno de los PJ se separe del grupo mas de 30 metros, en cuyo momento 1D6 lobos feroces se preparan para atacar. Estas bestias harán controles de moral (10) cada round, si alguno de ellos es herido o si otro personaje viene al rescate.

Lobos Feroces: INT semi (4); AL N; CA 6; MV 18; DG 4+4; Pg 29 cada uno; GAC0 15; N°AT 1; Daño 2D4; AE no; DE no; RM no; TAM G; ML 10; EXP 175 cada uno.

Si a Anebroun se la rechazo del grupo aventurero, ella se polimorfizara en un pájaro pequeño y seguirá a los PJ. Incluso si es lanzado un detectar invisibilidad o un ver realmente, los jugadores tendrán solo un 5% de posibilidades de descubrir a Anebroun; ella está buscando permanecer indetectable continuamente.

Thomurray principalmente rezara durante el camino. El sacerdote todavía será amistoso, pero un poco tedioso. Esta acostumbrado a vivir en la corte, y no ha vuelto a llevar a cabo una misión desde que era un hombre joven. Llamara a cada aventurero “joven hombre” o “joven dama” con una ligera inclinación de cabeza. Su tema favorito es, claro esta, la Reina Kristiana. Constantemente se preocupa por su destino; de hecho, tiene celos de Lynrich, porque murió protegiéndola. El DM debe manejar a este PNJ como una extremista y excéntrica persona legal buena. Los dioses han definido una misión para el grupo, a través de los labios de la querida Reina de Thomurray, y él soporta su postura con activas protestas.

Por otra parte, será de tal utilidad como los PJ quieran. El DM debe hacer todo lo posible para que el grupo aprecie a Thomurray. Cuando se levante un problema o una discusión, el debe ser el que ponga paz. Si un PJ se mete en problemas, Thomurray debe acudir a su rescate. Los DM incluso podrían variar algunas de las tiradas de dados del sacerdote, para hacerle a este muy poderoso, e indispensable en el grupo. Si a los aventureros les gusta y respetan a este personaje, será para todos mas chocante cuando muera ante los ojos de estos en la próxima sección (Cripta Guarida de Azalin).

Thomurray y Anebroun conocen muy bien la geografía de Barovia, por lo que podrán identificar cualquier área y situarla en el mapa.

El Paso de Svalich

Aquí los PJ tienen un encuentro con Inajira y con Strahd Von Zarovich. Inajira aparece y busca que los PJ le ayuden a recuperar su Libro de Mantenimiento de una bóveda en la cripta del

RETORNO A VALLAKI

Castillo Ravenloft. Luego Strahd aparece y también solicita la ayuda de los PJ. Ya que ambos seres solicitan la ayuda de los PJ para recuperar el Símbolo Sagrado (**y el Icono**), los PJ tendrán una pequeña causa de contradecir lo que el otro diga, y aprenderán un poco de valiosa información en el proceso.

Cuando los PJ se acerquen al paso de Svalich, lee el siguiente texto.

Los cielos han permanecido grises y empañados desde que llegasteis a Barovia. Nunca parece brillar el sol en esta tierra, pero no podéis creer que seáis vosotros la causa de la desaparición de la luz en el cielo. A menos que localicéis el Símbolo Sagrado (**y el Icono**), no podréis volver a ver de nuevo el sol.

Localizáis el Paso de Svalich, que esta situado en la cima de una docena de montañas en el lado este de la vertiente, y pasa rápidamente hacia los valles brumosos en el lado oeste. En la cúspide, el camino bordea un risco pedregoso que desciende hacia el norte y se eleva en un acantilado hacia el Monte Ghakis en el sur. En un día claro, la vista puede ser hermosa, pero ahora se pierde entre brumas y sombras.

Una tormenta parece estar preparándose encima del Monte Ghakis, enviando ominosos retumbares hacia abajo, creando en vuestros oídos un alud de sonidos. La piel empieza a picaros y el pelo de vuestra nuca se eriza. El retumbar procedente del sur crece mas ruidosamente, cada vez mas cerca. Asustadizamente, la tierra empieza a ablandarse y a agitarse debajo de vuestros pies. A través de la espesa niebla, las gigantescas rocas sobre las que camináis parecen estar cambiando. Un lamentable gemido empieza a susurrar, para luego convertirse como en un chirriante sonido. Algo malo esta a punto suceder...

Una Conjunción Mayor está teniendo lugar: Alrededor de los PJ, las piedras se abren abruptamente, revelando diez heucuvras, ocho momias, tres espectros, y un espíritu gimiente. Además, la conjunción ha causado que la montaña se ablande como dos planos entrecruzados, así que los aventureros hundirán sus pies en la tierra aproximadamente a 3 pulgadas de la superficie. Se reducen los índices de movimiento a 3 durante dos rounds hasta que la puerta se cierre y la tierra vuelva a la normalidad. En ese momento, los jugadores deberán salvarse contra paralización; el fracaso indica que la tierra de repente se endurece demasiado, y los coge a estos por los pies, estén donde estén.

Heucuvras (10): INT semi (2); AL CM; CA 3; MV 9; DG 2; PG 10 cada uno; GAC0 19; N°AT 1; Daño 1D6; AE enfermedad; DE plata o arma +1 o mejor para golpear, expulsados como entidades; RM no; Tam M; ML 11; EXP 270 cada uno.

Momias (8): INT baja (7); AL LM; CA 3; MV 6; DG 6+3; PG 30 cada una; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1-12; AE miedo, enfermedad; DE especial; RM no; Tam M; ML 15; EXP 3000 cada una.

Espectros (3): INT mucha (12); AL LM; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; Pg 39, 42, 44; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1D8; AE drenaje de energía; DE arma +1 para golpear; RM no; TAM M; ML 15; EXP 3000 cada uno.

Espíritu gimiente (banshee): INT excepcional (15); AL CM; CA 0; MV 15; DG 7; PG 41; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1D8; AE gemido de muerte, aura de miedo; DE arma +1 o mejor para golpear; inmune al sueño, hechizo, retener, muerte mágica, frío y electricidad; RM 50%; Tam M; ML 13; EXP 4000.

Los monstruos rodean a los PJ por todas las direcciones. Recuerda que todos estos muertos vivientes son ahuyentados como cadáveres si la Filacteria de Azalin esta presente. Sin embargo, estas criaturas no son secuaces de Azalin, por lo cual el ataque con la mirada no lo obtienen. Después de que cinco rounds de lucha hayan transcurrido, lee lo siguiente.

En lo alto, hay un repentino y cegador destello de relámpagos y un golpe de un trueno que sacude la tierra. El mismo aire parece cortarse en dos, y un humo negro ondula entre la niebla gris que hay ante vosotros.

La nube oscura ruge y relampaguea, como si fuesen a llover gotas negras sobre vuestras cabezas; pero luego, ésta baja flotando cerca del suelo y se disipa.

¡De pie en este lugar, aparece de repente la bestia que asesinó al Rey Barov, Inajira!

Uno de los esqueletos se retira de la batalla y carga contra el hombre bestia, pero cuando se acerca a 3 metros de Inajira, el esqueleto cae inanimado.

El Yugoloth lo mira y se ríe, y luego inhala aire profundamente y aúlla tan ruidosamente, que la tierra retumba de nuevo. Cuando sus aullidos cesan, todos los monstruos alrededor de vosotros permanecen tumbados e inmóviles en el suelo.

RETORNO A VALLAKI

Luego os mira y dice, “tomaros una pausa durante un momento, valientes y dulces aventureros... tomaros una pausa y charlad con este humilde sirviente de pujantes y prósperos amos.”

Su voz está tentándose musical; esta intentando *hechizar* al grupo. Aun cuando los PJ tengan éxito en sus tiradas de salvación, díles, “La criatura parece realmente querer ser vuestro amigo.” A aquellos que fallen sus tiradas, díles, “parece como si pudieses ver por detrás de las palabra de la criatura, y podéis pensar que habla en serio.” Inajira ha venido a negociar con los PJ. Él, como Azalin y como Strahd, no puede tocar el Símbolo Sagrado, por lo que necesita que los PJ realicen el trabajo para él. Su intento de *hechizar* a los PJ es solo una manera de suavizar las cosas. Thomurray esta asustado ante la aparición del monstruo que mató a su Rey y secuestró a su querida Reina. Atacara a Inajira inmediatamente, mientras lo maldice vagamente. Inajira usara su habilidad de teleportación sin error y se situara detrás del grupo, desde donde dirá, “Debéis creerme, he venido a hablar”. Anebroun (si esta presente) no confiara en él. “Es una malvada criatura de los planos inferiores,” advierte. “No confiéis en él!” Si los PJ también intentan atacarlo, Inajira continuara hablando cortésmente hasta que estos terminen por conversar con el. Thomurray deberá estar totalmente y físicamente controlado. Cuando la paz este restaurada, lee lo siguiente.

La criatura pone una mano en su pecho y dice, “Mis mas sinceras disculpas por el rudo comportamiento que mostré en nuestro ultimo encuentro, pero pienso que podréis comprenderme si solo escucháis mi historia. ¡Yo no estoy aquí en Barovia por propia decisión, ni he capturado a la Reina bajo mis deseos, no es así! “He sido esclavizado y me he convertido en un desgraciado, por esa bestia llamada Strahd Von Zarovich, y que debido a su crueldad, he sido desterrado de mi querida patria. ¡Ciertamente, unas buenas y nobles personas no pueden ser aliados suyos! No queréis escuchar mi historia?”

Inajira hará todo lo que pueda para convencer a los PJ de su buena voluntad. Thomurray (y Anebroun) desconfiaran de Inajira. Cuando sea posible, el yugoloth contara su historia.

”Soy una criatura que negocia contratos para otros para los quienes solo hago de intermediario, para que veáis que soy un portador de paz. Cuando debo tratar con seres de varios planos de existencia, los contratos que forjo son mágicos. Tales documentos se introducen en un tomo que yo llamo el Libro de Mantenimiento que los hace legales y obligatorios en todos los planos del multiuniverso. “Hace casi cuatro siglos, fui llamado para negociar un pacto entre uno de mis amos y un humano llamado Strahd Von Zarovich, y aunque cumplí con mi deber fui traicionado. Strahd Von Zarovich tomo mi libro bajo la condición de firmarlo, y luego lo guardo bajo llave en una bóveda en la que no puedo entrar, mientras me prometía devolverlo cuando las condiciones del contrato se cumpliesen. ¡Luego, cuando Strahd Von Zarovich se convirtió en el señor de Barovia, desapareció de la faz del multiuniverso y con mi libro! “Debéis entenderlo, este libro contiene todas las palabras que me definen a mí mismo como ser. Todo lo que yo soy, todo lo que mis pares y los dioses me permiten ser, se juzga en los contenidos de mi Libro de Mantenimiento. Yo nunca podré regresar a mi hogar sin él, a menos que sea eternamente humillado y perseguido. “¡Ahora, finalmente, una vez roto el juramento, quiero recuperar mi libro y regresar a mi hogar! “Por lo tanto, me dirijo a vosotros, nobles aventureros. ¿Me ayudareis? Podemos ayudarnos entre todos”

El DM puede contestar cualquier pregunta de los PJ, basándose en la sección *Las Raíces del Mal* de “la Introducción” y en la entrada del yugoloth (ver apéndice). Inajira está orgulloso, por que él se retrata a si mismo como alguien que mantiene la paz en los planos inferiores, en lugar de una criatura que incita a las negociaciones de un lado contra el otro. Inajira no divulgará que tiene más debilidades, es suficientemente doloroso admitir ante mortales la importancia que tiene para él su Libro de Mantenimiento. Un control de Sabiduría con éxito, informara a aquellos que lo hayan obtenido que los lobos que han estado acechando al grupo desde las sombras, de repente han desaparecido. Si los PJ no preguntan que le puede suceder a Kristiana, Inajira responde tan apologeticamente como le es posible.

”No debéis pensar mal de mi por haberla raptado. ¡Estoy bastante desesperado por la ausencia de mi legado!

RETORNO A VALLAKI

Yo sólo deseo llevar a cabo un razonable acuerdo entre ambas partes repartidas en buenas fes. Sin mi libro, yo no tengo medios de garantizar que cualquier acuerdo se cumplirá. Pero la Reina Kristiana está a salvo conmigo, os lo aseguro. “Propongo un intercambio entre nosotros. Cuando recuperéis mi Libro de Mantenimiento, yo os entregare a la Reina sana y salva. Que os parece?”

Si los PJ preguntan dónde encontrar el Libro de Mantenimiento, lee lo siguiente.

“Mi libro esta en alguna parte dentro de la cripta que esta debajo del Castillo Ravenloft, en una bóveda que no tiene nombre. Dentro de esa falsa bóveda, hay una caja con una cerradura que sólo puede abrirse por ese objeto que vosotros llamáis el Símbolo Sagrado de los Raven. Este objeto está cegado a mí, y cuando intento ver donde esta, me quemó por su destello. ¡Pensar en él es una tortura, y eso que es bien pequeño! “A la persona que recupere mi Libro, yo se lo agradeceré!”

Si los PJ le piden a Inajira que les ayude a recuperar el Símbolo Sagrado, lee el texto siguiente.

“Estoy inquieto, debo volver al lado de la Reina. La he dejado con algunos de mis sirvientes, y es bastante difícil conseguir buenos ayudantes de donde yo vengo. Francamente, ella necesita mas de mi constante protección que de la vuestra, pero puedo ayudarlos de otra manera...”

Esta confesión enfurece tanto a Thomurray que ataca a Inajira de nuevo mientras grita, “vuela a su lado, demonio! Eres incapaz de vigilar a tus propios perros, y como le pase algo a la Reina yo te enviaré personalmente ante tus amos, para que hagan contigo lo que quieran!” Inajira, se da la vuelta, ofendido. Gruñe envenenadamente y usa su habilidad innata de instigar miedo en el grupo. Thomurray automáticamente falla su tirada de salvación y huye, escondiéndose detrás de una roca cercana. Los PJ tienen que efectuar tiradas de salvación si no quieren sufrir la misma reacción. A aquellos que tengan éxito en sus tiradas, Inajira les preguntara, “queréis mi ayuda o no?” Con convicciones de que los PJ cooperarán, continúa.

“Si lo que buscáis es enfrentaros contra un cadáver, entonces debéis saber que el conocimiento es la clave para el éxito. Un poco de conocimiento puede confirmar la derrota de un cadáver. “¿Qué es lo que un cadáver esconde a todo el mundo, una cosa más intocable que incluso su propia Filacteria? Descubrid esto, y tendréis un arma de gran poder.”

El secreto de Azalin es su verdadero nombre, Firan Zal'honan, que los PJ pueden conocer si jugaron *Desde Las Sombras*. Permite que en la figura Azalin su verdadero nombre sea la clave, aun cuando los PJ no puedan recordarlo exactamente. Si los PJ están desorientados, el DM puede permitir un control de Inteligencia para revocar esto.

Entra Strahd

Cuando los PJ e Inajira hayan concluido sus negociaciones, lee lo siguiente.

Inajira os dice, “Si todo va bien, yo me habré ido pronto! Sed fuertes y decididos, y tened cuidado con Strahd Von Zarovich. ¡Y actuad rápidamente! Hasta que ese libro esté en mis manos, todos nosotros estamos bajo su merced, pero una vez que me lo devolváis...” “Serás destruido por ellos, Inajira,” dice una voz desde fuera. ¡Es Strahd! “Matadlo,” grita Inajira, “o todos nosotros estamos perdidos!” “No!” contradice Strahd, con la mano en forma de puño. “¡Yo soy el único que puede salvarnos a todos! Todos nosotros juntos debemos destruir a ese demonio de los planos inferiores!”

Tres Acciones se perfilan debajo. Todas resultan con Strahd seriamente herido; llegado este punto deberá leerse el próximo texto.

Si Anebroun no acompaña a los PJ, tomara su forma natural bajo unos árboles y se aproximara. En cualquier caso, gritara, “¡Strahd es nuestro aliado, dignos héroes! Destruid al demonio!”

Acción 1: Si los PJ atacan al Yugoloth, luego Strahd, Anebroun, y Thomurray se unen a ellos. (Ver el resumen de PNJ para las estadísticas.) Inajira concentrara sus ataques exclusivamente en Strahd, ignorando a los PJ. Él lanza un *globo de invulnerabilidad* antes de presentarse ante el grupo, por lo que puede resistir una gran cantidad de daño. El DM debe manipular la batalla para que Strahd rápidamente resulte seriamente herido por el demonio. Cuando el vampiro este cerca de

RETORNO A VALLAKI

alcanzar los 0 puntos del golpe, lee el próximo texto.

Acción 2: Si los PJ atacan a Strahd, Inajira se une a ellos, pero Anebroun insistirá, “Esperad! ¡El demonio es nuestro enemigo! No os dejéis engañar por él!” Strahd dirige sus ataques a Inajira, y lo mismo hace Anebroun. Cuando Strahd este malherido, lee el siguiente texto.

Acción 3: Si los PJ no hacen nada, Inajira ataca a Strahd, hiriéndolo seriamente. Anebroun atacara a Inajira, pero es incapaz de herirlo significativamente. Cuando Strahd haya recibido una gran cantidad de daño:

El cuerpo de Strahd no sangra, pero está seriamente herido por la intensa batalla. Su brazo izquierdo esta partido en dos trozos, y sus ropas están desgarradas por profundos cortes que también han desgarrado su piel. El miedo reemplaza su expresión normal de autoridad mientras Inajira continúa golpeándolo implacablemente. Finalmente, el señor de los vampiros cae al suelo mientras Inajira permanece en pie. El demonio ruge por la victoria, mientras la tierra se estremece bajo sus pies. Muestra sus terribles dientes y se agacha sobre el cuerpo de Strahd, preparándose para aplastarle la garganta. Con un último aliento, Strahd exhala con brusquedad una palabra extraña, “Arcanalothatum!” Inajira se paraliza, y luego empieza a estremecerse violentamente. El demonio aúlla de agonía y cae de rodillas al suelo, mientras una débil y brillante luz lo absorbe. La luz emite una deslumbrante llamarada y luego él desaparece.

Si los PJ intentan terminar con él, Strahd tomara forma gaseosa. Un conjuro de soplo de viento lo reducirá a 0 puntos del golpe y lo teleportara a su ataúd debajo del Castillo Ravenloft. Si éste es el caso, entonces el siguiente texto simplemente debe posponerse hasta que los PJ localicen Vallaki, donde Strahd los interceptará y continuará con el encuentro. Si los PJ no atacan a Strahd (Anebroun suplicará esto), Strahd producirá una poción de curación y se la beberá antes de continuar.

”Sé que nosotros nos hemos enfrentado en el pasado,” dice Strahd, “pero debemos apartar nuestras diferencias, porque ahora nuestras causas están unidas.”

“Escuchadlo,” dice Anebroun. “Recordad, que vino a ayudarnos en el castillo, y somos lo suficientemente poderosos como para derrotarlo ahora si intenta sorprendernos. Oigamos lo que tiene que decir!”

“No quiero haceros daño,” promete el vampiro. “De hecho, sólo quiero ayudaros a completar vuestra búsqueda. Debemos invertir la Gran Conjunción. Yo debo volver al lugar dónde yo reino sin preámbulos, y Azalin debe ser enviado atrás a dónde él pertenece. De hecho, habéis liberado a muchos Lores de la tierra de las brumas, y ahora ellos están descargando terror sobre muchos otros mundos.”

Éste es un encuentro dónde los PJ pueden hacer muchas preguntas. El DM debe prepararse las respuestas a las posibles preguntas que efectúen los PJ. Las preguntas más probables se detallan a continuación.

¿Por qué estás ayudándonos?

“En la tierra de las brumas, yo soy el señor absoluto por encima de todos, pero aquí... en el mundo real, soy vulnerable, como habéis podido ver.” Strahd señala a sus heridas. “Más pronto o más tarde, Inajira volverá, y su ira se desatara sobre todos nosotros. Debemos unirnos para derrotarle.”

La verdad: Strahd quiere que los PJ traigan las reliquias sagradas ante él para que pueda destruirlas. También quiere que los PJ viajen al pasado y cumplan la profecía de Hyskosa, al mismo tiempo que aseguran la integridad de la Gran Conjunción.

¿Por qué nosotros debemos ayudarte?

“Porque yo soy la única cosa que permanece de pie entre vosotros y la ira de Azalin. Cuando él haya acabado con sus preparaciones, vendrá a por todos nosotros. Aquí Azalin puede ser más poderoso de lo que yo soy, por lo que debemos unirnos para derrotarlo juntos.”

¿Cómo derrotaste a Inajira?

“Me obligo a que usara su palabra de destierro contra él. Desgraciadamente, sólo funciona una vez. Como ya os he dicho, regresará.”

¿Dónde esta el Libro de Mantenimiento?

“Esta encerrado bajo llave en una bóveda en mi cripta familiar, debajo del Castillo Ravenloft.

RETORNO A VALLAKI

Si vosotros recuperáis el Símbolo Sagrado (y el **Icono**) de Azalin y lo traéis al castillo, yo lo cogeré de la bóveda. Si recuperamos el libro, forzaremos a Inajira a devolver a la Reina. Inajira aceptara, ese libro lo significa todo para él.”

¿Por qué no nos ayudas a asaltar a Azalin?

“Nosotros necesitamos su cooperación, y mi presencia solo inspirará lo contrario en Azalin.”

Esta declaración es verdad, pero Strahd tiene otros planes mientras los PJ estén ocupados.

¿Por qué necesitamos la cooperación de Azalin?

“Para enviaros atrás en el tiempo a cambiar la historia, que el cadáver ya lo ha hecho una vez, y poner las cosas en su sitio de nuevo. Ésa es la única solución, la única manera de detener La Gran Conjunción.”

Ésta es una mentira parcial; la historia cambiada pondrá las cosas en su sitio, pero para Strahd. Aquellos PJ que lancen un *detectar mentira* verán que hay signos mezclados en esta declaración y serán incapaces de decir si Strahd realmente miente.

¿Cómo conseguimos que Azalin coopere?

“Decidle que yo os he enseñado cómo esconder su Filacteria para siempre, eso debería llamar su atención.

Luego pedidle el Símbolo Sagrado (y el **Icono**) a cambio del secreto de su ubicación. Estará de acuerdo porque cree que puede recuperar las reliquias sagradas después de que tenga su Filacteria. Y está en lo cierto, pero dependerá de vuestra noble inocencia para cegarle hasta ese punto.”

“Exigidle también que os envíe atrás en el tiempo. podéis decirle que deseáis matarme mientras yo todavía era humano, eso le gustara mucho.”

¿Qué debemos hacer en el pasado?

“Vosotros no podréis regresar a la víspera de la boda de mi hermano e impedir que el Símbolo Sagrado abandone el castillo. Azalin nunca aceptará eso. En cambio, debéis volver al día que yo hice mi pacto con Inajira y romper nuestro pacto.

Esperanzadamente, esto logrará dos objetivos: Primero, si el pacto nunca es hecho, entonces Inajira no tendrá ninguna demanda hacia mí.

Segundo, cumplirá el quinto verso de la profecía de Hyskosa, que al mismo tiempo completa la profecía fuera de orden y causa que la Gran Conjunción se derrumbe

“Con un poco de suerte, cuando volváis al presente, Azalin y yo regresaremos a donde pertenecemos y vosotros permaneceréis aquí, en el “mundo real”. O, quizás, yo ya estaré desde hace mucho tiempo muerto, por lo que el pacto del demonio me habrá ayudado a ser lo que debiera ser.”

¿Cómo prevenimos que el pacto se selle?

“Habéis visto que he usado una palabra de destierro: “Arcanalothatum”. Aunque sólo funciona una vez, yo no lo habré usado todavía en el pasado, por lo que Inajira todavía será vulnerable a ella.

“Debéis usarla en su presencia directa, no es suficiente con usarla dentro del área en la que pueda oírla. Y esto puede ser difícil, porque yo ordene que se montase guardia alrededor de mi tienda, mientras hacia el pacto con el demonio.”

¿Qué ocurrió en el pasado?

“Es una larga historia, pero os contare algo sobre lo que sucedió. Cuando luchaba por la libertad de Barovia como general humano, yo..., yo padecía momentos en los que dudaba de mi éxito. Una noche, en la víspera de una batalla particularmente desesperada, un mago se presentó ante mí con el Libro de Mantenimiento y me dijo que podría lograr la victoria fácilmente con él.

Alocadamente, acepte usar el libro.

Inajira apareció, y yo estuve de acuerdo en servir a sus amos si ellos me concedían el trono de Barovia. Después, cuando ya era Rey, renuncié al pacto. Inajira habría venido a por mí, pero escapé a la tierra de las brumas, que incluso permanecía oculta ante los ojos de los dioses, y el demonio nunca pudo encontrarme.”

“Ahora, deseo volver a mi hogar o estar muerto y marcharme, pero no quiero que mi espíritu entre en manos de ese demonio!”

¿Cómo protegemos la Filacteria?

“Realmente no podéis, al menos no a la larga. Pero un buen farol es mejor que nada, y podéis hacer desaparecer a la Filacteria con la ayuda de la hechicera.” Señala a Anebroun.

“Su poder de lanzamiento de conjuros es casi igual al de Azalin. Tengo un pergamino que contiene un conjuro que yo no puedo lanzar, pero que ella si puede.

RETORNO A VALLAKI

Cuando ella lea el pergamino y toque la Filacteria, esta permanecerá oculta en un bolsillo mágico debajo de la superficie de la tierra. Para los sentidos de Azalin, la Filacteria habrá desaparecido.”

“Sin embargo, hasta que él no muera abruptamente, sabrá que todavía existe en alguna parte, y la encontrara en el futuro.

Esperanzadamente, vosotros habréis cumplido vuestra misión antes de que eso pase.”

Strahd da el pergamino a Anebroun que lo lee para identificarlo silenciosamente. “Ahh, un excelente conjuro,” concluye ella. “Creo que funcionará.”

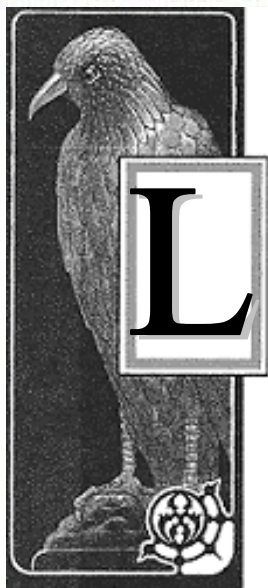
Cuando los PJ hayan preguntado y recibido suficiente información:

Strahd os examina con el aire de un comandante que envía a sus tropas a batallar. “Confío en vuestras habilidades para completar esta misión,” dice. “Para encontrarme en el pasado, concentraros en Inajira y en las tierras que rodean el Castillo Ravenloft. Hay sólo un punto en el tiempo cuando esas dos cosas se conectan, y ese pensamiento os llevará hasta ese punto.”

Strahd echa una mirada alrededor de él, a la niebla que esconde el mundo a la vista de todo, y luego dice, “Cuando volváis del pasado, espero que veáis el sol de nuevo. Azalin y yo o regresaremos a la tierra de las brumas, o nos habremos ido. La Reina Kristiana y el Rey Barov se sentarán de nuevo en sus tronos, porque nada de esto habrá sucedido. Y vosotros estaréis libres de la maldición que cayó sobre vuestros hombros. “¡Buena suerte! Debo regresar al castillo. Estoy cansado y la luz del día está imponiéndome restricciones.” El vampiro cambia a forma de murciélago y se aleja volando por el cielo.

Usando la Filacteria de Azalin, los PJ encontrarán la ruta a Vallaki y luego al cementerio. El DM debe continuar verificando por las Conjunciones Menores cuando los PJ marchen hacia su destino (80% oportunidades por hora).

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN



a cripta guarida de Azalin esta formada por un complejo de numerosas estancias divididas en tres niveles y debe recorrerse avanzando lentamente, como una mazmorra típica. El DM deberá mantener los sentidos de percepción de los personajes constantemente despiertos a lo largo de esta sección.

El fantasma de la pequeña muchacha hará una breve aparición antes de que el grupo descienda

a la guarida. Atisbara a los PJ por la espalda desde una lápida cercana, pero definitivamente no los seguirá cuando estos entren en la guarida de Azalin. Durante estos momentos, su piel parecerá llena de arrugas, sus ojos se oscurecerán y su pelo se volverá seco y quebradizo.

Aunque Azalin llegó al plano material primario con los PJ, sus acólitos han estado trabajando en la cripta durante casi cuatro siglos. En *Desde las Sombras*, la mujer que se encontró a los PJ fuera del Castillo Ravenloft (en la noche que estos arrebataron el Símbolo Sagrado de los Raven a los locales, hace 385 años en el pasado) era uno de los muchos reclutas de Azalin. Así que, en el interior de la cripta guarida, estaban esperando que Azalin llegase al plano material primario.

Siglos después, cuando Azalin se encontró con los PJ en la batalla en Fuentes del Nevuchar, tenía un pequeño ejercito de seguidores escondidos en los bosques, que se encargaban de llevar sus pertenencias a su nueva guarida.

Cuando los PJ se apropiaron de su Filacteria en las nieblas, sus seguidores se reencontraron de nuevo a su líder. Luego, cuando Azalin tomo posesión de un cuerpo, condujo a estos a su preparada y nueva cripta.

Llegando a la Escena

No hay ninguna señal de Lucian (ver “Vallaki”, área 4) cuando los PJ llegan. La mayoría de las tumbas del cementerio han sido desenterradas hasta el fondo, pero unas cuantas tumbas permanecen intactas, y el DM puede optar por introducir 1d6+5 **zombies de Strahd** antes de que el grupo entre en la cripta. Los ojos de la Filacteria arderán furiosamente cuando los personajes se acerquen al edificio. Todos los muertos vivientes serán ahuyentados como

cadáveres en el interior de la guarida, por la terrible presencia de Azalin.

Zombies de Strahd (6-11): INT no; AL N; CA 8; MOV 9; DG 4; Pg 25 cada uno; GACO 17; N°AT 1-3; Dñ 1D8; AE no; DE como muerto viviente, ahuyentado como momia, ver a uno requiere un control de horror; RM no; TAM M; ML 20; EXP 270 cada uno.

También, todos los muertos vivientes tendrán los ojos resplandecientes, incitando a todo aquel que los vea a efectuar un control de miedo al principio de cada round.

Es posible evitar un control evitando mirar a los ojos a los muertos vivientes, pero los jugadores deberán declarar semejante acción. Hay un 20% de posibilidades de que a los PJ se queden mirando fijamente a los ojos de los secuaces de Azalin. Las tiradas de ataque de los PJ que eviten mirar a los ojos a los rivales, tienen una penalización de -2.

Condición de Azalin

Cuando los PJ alcanzan las puertas de la cripta, deberás recordarles cuánto tiempo ha pasado desde que Azalin tomó posesión de su nuevo cuerpo. En realidad, la llamada “fecha de recuperación” de Azalin ha expirado; Azalin estará completamente listo cuando los PJ se encuentren con él. Recuerda presionar a los aventureros si la fecha del tiempo de recuperación de Azalin corre contra el tiempo, o instiga el miedo entre ellos si ya se ha cumplido.

Normalmente, a un cadáver se le exige descansar tres días después de la inhabilitación, pero Azalin ha ganado un significativo conocimiento, incluso cuando era incapaz de ganar mas poder en Ravenloft. Cuando Azalin escapo del semiplano del terror, su aturdida mente experimento una precipitada fuerza que le restauo a toda su potencia, después de unas horas de desorientación. En términos de juego, habrá recobrado todo su repertorio de conjuros casi inmediatamente.

La desaparición de la Filacteria con el pergamino de Anebroun confundirá a Azalin, pero él sabe que debe permanecer confiado (o, de otra forma, estaría muerto). El cadáver sabe que los PJ intentarán llevar su Filacteria, junto con las reliquias sagradas, al altar de la capilla en el Castillo Ravenloft. También sabe que Strahd intentará interceptarlos. Por consiguiente, Azalin permitirá a los PJ destruir su cuerpo, lo que obligara a su espíritu a introducirse en la Filacteria (ver la sección “Regreso al Castillo Ravenloft”).

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN



Cuando Strahd se enfrente a los PJ, Azalin planea intentar tomar posesión del cuerpo de Strahd y atrapar al señor de los vampiros en su Filacteria. Después Azalin acabará con los PJ usando cualquier método posible, y destruirá las reliquias sagradas, dejando abiertas para siempre las puertas de Ravenloft.

Nivel 1

Hay un 5% de posibilidades por hora de que ocurra una conjunción Menor en cualquier parte de la guarida de Azalin, pero solo si los PJ intentan descansar en cualquier área que no sea el área 16 del nivel 2, en cuyo caso la posibilidad de que se desate una conjunción menor es de un 15% y por turno (un posible encuentro con monstruos errantes).

El mausoleo que aguarda a los PJ, mide 5 metros de alto, 10 de ancho y 7 de profundidad. El tiempo ha pasado factura a la cripta, erosionando las esquinas hasta dejarlas en forma de curva.

1. Puerta de la Cripta.

Esta puerta está cerrada con llave, pero la cerradura es simple, y los ladrones que usen su habilidad de abrir cerraduras obtendrán una bonificación de +20% al control.

2. Sala de Entrada & Escalera.

Esta área sirve de cobijo para la escalera que conduce hacia abajo a la cripta.

En las paredes de la entrada hay escritos muchos nombres, al parecer de aquellos que son enterrados aquí. Hay 18 nombres en total, y ninguno le será familiar a los PJ. En el ápice de la entrada en forma de arco, hay una placa con unas palabras que apenas se pueden leer:

“En la Oscuridad, la luz nunca resplandece.”

La escalera, directamente enfrente de la entrada, se prolonga 10 metros hacia abajo en la oscuridad. Hay varias antorchas apagadas flanqueando la entrada en forma de arco de la escalera. El área está inundada de polvo y hay muchos tipos de huellas en el suelo. La mayoría son de humanoides, pero algunas no son identificables. Las escaleras están hechas de piedra. A lo largo de las paredes hay unas barandillas de bronce, diseñadas para apoyar un ataúd, a un pie de distancia de la escalera. Hay también varias correas de cuero y unos grandes arneses en el primer escalón, probablemente para apoyar los ataúdes mientras se les transporta hacia abajo por la escalera.

Cuando los PJ enciendan una luz mientras bajan las escaleras, Lucian subirá para atacar. Él se ha convertido en un ghastr, parcialmente devorado por otro muerto viviente antes de transformarse en su nueva forma. Si los PJ se encontraron con él en la sección “Vallaki”, hazles efectuar controles de horror con penalizaciones de -2 por la horrible apariencia del conocido sacerdote.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Ghast: INT mucha (11); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 28; GACO 17; N°AT 3; Dñ 1-4/1-4/1-8; AE hedor, paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 13; PE 650.

3. Puerta Interior de la Cripta.

Esta puerta doble esta hecha de bronce y mide 2 metros de alto y ancho. La cerradura tiene dos ojos de cerradura; uno en cada puerta, requiriendo llaves diferentes. Las bisagras están en el otro lado de la puerta.

Evalúa una penalización de -30% para los intentos de abrirla con la habilidad del ladrón abrir cerraduras. Dos éxitos de doblar barras/alzar puertas es suficiente para abrirla por la fuerza.

4. Cripta de los Niños.

Siete ataúdes del tamaño de niños están clasificados aquí. El nombre de cada niño esta tallado en cada ataúd (ninguno le será familiar a los PJ, excepto aquellos que aparecen en la sala de entrada). Si cualquiera de los ataúdes es perturbado, un lastimoso gemido infantil emanara de los ataúdes, incitando un control de horror con una penalización de -2. El efecto es una mera ilusión audible lanzada en la sala por Azalin, diseñada para asustar a cualquiera que irrumpa en su guarida. Los gritos cesaran cuando los personajes abandonen la sala. No hay nada de valor en los ataúdes.

5 y 6. Estancias de la Cripta.

Hay unos cuantos ataúdes de madera aquí que han sido contruidos con un cuidado y un gasto excepcional, pero no hay nada de especial sobre cualquiera que esta enterrado en estas dos estancias. A opción del DM, cualquier habitante de los ataúdes puede animarse como un zombie de Strahd que ataque al grupo.

Zombie de Strahd: INT no; AL N; CA 8; MOV 9; DG 4; Pg 20 cada uno; GACO 17; N°AT 1-3; Dñ 1D8; AE no; DE como muerto viviente, ahuyentado como momia, ver a uno requiere un control de horror; RM no; TAM M; ML 20; EXP 270 cada uno.

7. Sala de la Cripta Hechizada.

Al entrar en este área que contiene siete tumbas de piedra, una tremenda sensación de frío invadirá al grupo. Las antorchas arden mas vivamente, aunque todavía el calor que producen proporcionan lejanos encogimientos. Hay un humeante olor a incienso en el aire.

Cuando los PJ entren, lee el próximo texto:

Un machaqueante sonido procedente de uno de los extremos de la sala llama vuestra atención, allí donde la tapa de un ataúd de piedra que permanece contra la pared norte se abre lentamente ante vuestros ojos. Cuando se ha abierto solamente un poco, una niebla se vierte por la abertura desde el interior y asume la forma de un gran hombre vestido con túnicas sacerdotales. Aunque su forma es gris y humeante, sus penetrantes ojos rojos parecen bastante reales.

Dile a los PJ que efectúen un control de miedo en respuesta a la mirada de esos ojos rojos, luego permite que declaren sus próximas acciones. Si los PJ atacan, tira para la iniciativa y procede con la batalla. La criatura es un fantasma. Si los PJ esperan o intentan hablar con el fantasma, lee lo siguiente.

La boca del fantasma se abre y unas sedosas palabras flotan hasta vuestros oídos. Las profundas silabas hacen eco en el aire cuando dice, "Ordenad la profecía y la puerta se abrirá para vosotros". Al instante se disipa y la tapa del ataúd se cierra.

Si los PJ abren el ataúd, el fantasma toma forma y ataca.

Fantasma: INT alta (14); AL LM; CA 0 o 8; MOV 9; DG 10; Pg 66; GACO 11; N°AT 1; Daño no; AE envejece 1d4x10 años, receptáculo mágico; DE golpeado por plata o armas +1 o mejores, inmune a conjuros; RM no; TAM M; ML especial; EXP 7000.

Si los PJ lo derrotan, encontraran el polvoriento esqueleto de un humano envuelto en túnicas sacerdotales en el interior del ataúd. También hay una piedra lisa en el interior del ataúd, de unas 4 pulgadas aproximadas de diámetro y con una escritura en su superficie. Es un *amuleto contra putrefacción*.

8. Vestíbulo de la Profecía.

Este área esconde una pared sólida detrás. No es una puerta secreta (no hay ningún mecanismo oculto para abrirla). Los PJ deben romper y atravesar la pared.

Los ojos de la Filacteria se encenderán cuando esta sea enfocada hacia el área 8.

Cuando la pared este echada abajo, lee lo siguiente.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Un hedor procedente del mas allá proviene de la cámara de detrás. El puro mal se irradia en el exterior y presiona con sus frías manos vuestras gargantas. A través del espeso polvo de la pared rota, notáis una triste luz azul-verdosa de un gran fuego que arde en el otro lado de la pared, y entráis con valentía... Thomurray os mira a todos vosotros. “Como decía la Reina, la Filacteria nos ha llevado hasta el cubil del cadáver. Ahora debemos ocultar el maldito objeto hasta que nos encontremos con el cadáver”.

Anebroun dice, “yo leeré el pergamino ahora. Es para prever que cualquiera ponga la Filacteria en las manos del cadáver. Sostenedla en el aire ante mí.”

Si los PJ se niegan a permitir a Anebroun tener la Filacteria, ella permanecerá con el grupo hasta que tenga una oportunidad de emboscar al personaje que tenga el objeto en sus manos. Entonces se lo arrebatara y se teleportara de la guarida de Azalin.

Si los PJ se resisten a entregar la Filacteria, Thomurray y Anebroun intentaran convencer a los PJ que tener la Filacteria en la guarida de Azalin es la idea más estúpida que uno pueda tener. Lee lo siguiente si y cuando los PJ ofrezcan la Filacteria a Anebroun.

Anebroun desenrolla el pergamino y profiere palabras complejas que enturbian vuestros oídos, sonidos demasiados difíciles de entender. Con una chispa, el pergamino desaparece en una bocanada de humo blanco, dejando tras de sí una perceptible luz en las manos de Anebroun. Rápidamente, ella toca el cráneo y este desaparece con otro destello.

Luego os da a cada uno de vosotros un pequeño topacio. “He encantado éstas gemas con un hechizo que os traerá ante mí si las sostenéis en alto y proferís mi nombre. Si corréis algún riesgo, usad los topacios para escapar. Sin embargo vuestra misión es clara. Solo deberéis usarlos si no existe otra esperanza.”

“Yo os estaré esperando en la iglesia. ¡Tomaros vuestro tiempo para permanecer vivos! Buena suerte!” Con una última mirada, la hechicera se da la vuelta y se aleja.

Las piedras son cristales sin valor y no son mágicos. Anebroun meramente desea asegurarse que los PJ no la hagan ir con ellos. Si los PJ insisten en que Anebroun les acompañe, ella en principio estará de acuerdo, pero se teleportara

fuera de la guarida de Azalin en cuanto los PJ se descuiden.

El área 8 tiene seis ataúdes cada uno de los cuales contiene uno de los seis trozos de un disco de metal que parece el Símbolo Sagrado de los Raven. En cada trozo del disco, hay inscrito un verso de la profecía de Hyskosa, y cada ataúd contiene un monstruo que representa la aventura en la que el verso fue cumplido. Azalin ha lanzado un *éxtasis temporal* en cada monstruo y ha dispuesto que la duración del conjuro se disipe cuando la tapa del ataúd se abra. Los monstruos en el interior de cada ataúd han sido dispuestos para que ataquen cuando la duración del conjuro termine, es decir cuando los PJ abran la tapa de su ataúd. Los PJ pueden evitar ser sorprendidos si declaran esto como un intento y permanecen preparados antes de abrir la tapa de los ataúdes. Aun así, todos los monstruos tiraran normalmente por iniciativa. El centro del área contiene seis antorchas encendidas con llamas frías. Coger las antorchas de sus pedestales, causara que las llamas se apaguen, pero brillarán de nuevo si son devueltas a sus posiciones originales.

Ataúd A: contiene un **lobo hombre mayor**, en la forma de una preciosa hembra humana. Ella inmediatamente dará las gracias a los PJ por liberarla, presentándose como Talasha la barda, y empezara a tocar una canción de *letargia*. Cuando el grupo reduzca su velocidad o si es atacada, cambiara a forma de semiloba y atacara a los PJ. En el trozo de disco de este ataúd se puede leer lo siguiente:

*En la casa de Daegon el gran brujo nació,
De la vida, la no vida, los no vivos se burlo.*

Lobo hombre mayor: INT mucha (12); AL NM; CA 2; MV 18; DG 8+2; Pg 51; GAC0 11; N°AT 1, 2, o 3; Daño 2D4, 2D6/1D6+6 (espada corta), o 1D6/1D6/2D6; AE *letargia* y habilidades de bardo; DE arma +1 para golpear, regeneración; RM 50%; TAM M-G; ML 15; EXP 8000.

Ataúd B: contiene un bowlyn. El trozo de disco contenido por este ataúd dice:

*El niño sin vida de la inflexible madre habla,
Presagia un tiempo, una noche en la que el mal se desata.*

Bowlyn: INT media (8); AL CM; CA 10; MV 18; DG 4+3; Pg 23; Gac0 13; N°AT 1; Daño 1D6; AE Especial; DE Especial; RM no; Tam M; ML 20; EXP 975.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Ataúd C: contiene una momia mayor. Su parte del disco dice:

*El hijo de los soles ha de alzarse siete veces,
Para hacer que el humilde por toda la eternidad
solloce.*

Momia mayor: INT genio (17); AL LM; CA 2; MV 9; DG 8 + 3; Pg 57; Gac0 11; N°AT 1; Daño 3D6; AE miedo, enfermedad, conjuros; DE Especial; RM no; Tam M; ML 16; EXP 8000.

Ataúd D: oculta a un lord zombie, y en su trozo del disco se puede leer:

*La luz del sol brillara sobre los muertos,
rezumara y caerá, volviendo rojos los restos.*

Lord zombie: INT media (10); AL NM; CA 6; MV 6; DG 6; Pg 34; Gac0 15; N°AT 2; Daño 2D4; AE Hedor, controlar muertos vivos; DE como muerto vivo, arma +1 o mejor para golpear; RM no; Tam M; ML 10; EXP 650.

Ataúd E: contiene un vampiro, que ha sido alterado por Azalin para parecerse a Strahd. Sin embargo, es sólo un vampiro común. El segmento del disco en este ataúd dice:

*Los sin cuerpo viajaron al tiempo de antaño,
donde felicidad y odio crean leyendas de año en
año.*

Vampiro: INT excepcional (15); AL CM; CA 1; MOV 12, vol 18; DG 8+3; pg 56; GACO 13; N°AT 1; Daño 1D6+4; AE drenaje de energía, hechizar con la mirada; DE arma +1 o mejor para golpear, regeneración, habilidades vampíricas; RM no; TAM M; ML 16; EXP 3000.

Ataúd F: no tiene ningún monstruo en él, porque este verso de la profecía no se ha cumplido. La caja tiene sólo la parte de un disco en el que se lee:

*Inajira sus fortunas invertirá,
y a todo lo que vive horriblemente maldecirá.*

En el extremo oriental de esta cámara hay una gran tumba grande (3 metros de ancho por 5 de largo) tallada en mármol de la más fina calidad. Hay muchos símbolos místicos tallados en la tapa de la tumba, así como una inscripción en la que se puede leer:

“Un eterno descanso produce vida infinita.”

Cualquier sacerdote puede identificar esta señal como malvada. Levantar la tapa requiere una Fuerza combinada de 40. Puede resistir 125 puntos de daño de las armas golpeadoras. Thomurray ayudara a abrir la cripta de la misma manera que lo harán el resto de los PJ. Lee lo siguiente cuando abran la tumba.

En el interior de la cripta de piedra permanece tendido sobre el suelo un ataúd hecho de madera negra brillante, con asas doradas en los laterales y rosas grises grabadas en la tapa. La caja esta impecablemente brillante; podéis ver la fina textura de la madera claramente.

¡De repente, una mano atraviesa la tapa y coge a Thomurray por la garganta!

Después Azalin atraviesa la tapa y asciende por el aire, llevando al sacerdote cogido por la garganta mirándolo fijamente.

Thomurray se estremece violentamente con la presa de Azalin, incapaz de gritar. Su piel empieza a secarse y estirarse encima de sus huesos, crujiendo y despellejándose después.

Sus manos, que cuelgan en el aire, se encogen hasta parecer garras de esqueleto. Sus ojos giran hacia atrás en su cabeza.

Luego sus zapatos se caen y golpean contra el suelo de piedra con un audible golpe que hace eco en vuestros oídos.

Con su otra mano, el cadáver os muestra el Símbolo Sagrado de los Raven, mofándose de él. Os dice, “Saludos cordiales, esclavos! ¿Buscáis esto? Bien, venid y cogedlo”.

Azalin deja caer la cáscara del cuerpo de Thomurray sobre el suelo y empieza a ondear sus manos recitando un conjuro.

Tira para verificar controles de miedo y horror, luego sorpresa y después iniciativa. Ésta es una ilusión de Azalin. Con tal de que los PJ creen que es real, la ilusión de Azalin luchara e infligirá daño real. Incluso puede llamar a sus seguidores muertos vivos para ayudarlo a defenderse. Si cualquiera de los PJ pronuncian el nombre de Firan Zal'honan, la ilusión no será afectada (no sabe que tiene un nombre confidencial). Ante cualquier duda de los PJ ante la autenticidad de la ilusión, la imagen desaparecerá con un parpadeo, mientras dice, “entrad y seguid saber quien soy yo realmente...” Mira el resumen de los PNJ para las estadísticas de Azalin. Derrotar a la ilusión de Azalin premia a los PJ con 3,000 puntos de experiencia.

Después de que la ilusión de Azalin sea derrotada o se disipe, los trozos de disco de metal deben

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

colocarse en un hueco redondo en el fondo del ataúd, en orden (las piezas se colocan de la pieza A la F en el sentido de las agujas del reloj), mientras se recitan los versos tallados en cada una de las piezas. Cuando se hace esto, los trozos del disco empiezan a emitir luz.

Si los PJ parecen incapaces para descifrar la solución, permíteles hacer controles de Sabiduría para darles una pista pequeña, enviándolos en la dirección correcta, como recordatorio de las palabras del fantasma del área 7. Cuando el enigma se resuelva, la puerta secreta en la pared sur se desliza hacia abajo, mostrando unos escalones que descienden y conducen hacia el nivel 2.

Ésta es una sección entera de la pared y no parece ser una puerta, incluso bajo la búsqueda más audaz.

Los PJ pueden descubrir la puerta secreta en el lado oriental de la cámara, que conduce al área 9. Para abrirla, simplemente deben aplicar una fuerza contra la pared. La puerta esta montada sobre un eje en una vara en el centro.

9. Sala de la Trampa.

Esta cámara contiene cinco baúles de madera y cinco baúles de metal. Todos ellos parecen bastante viejos y tienen una espesa capa de polvo en ellos. Cada baúl esta fijado con una cerradura con trampa (deben hacerse las tiradas apropiadas para encontrar y quitar las trampas en cada uno). Si cualquier tirada falla, el DM deberá consultar la tabla 51 de la *Guía del Dungeon Master*: fuerza de los venenos.

Tira 1D4: si la tirada da como resultado 1, el veneno es de clase A-D; si el resultado es 2, el veneno es de clase E-H; si el resultado es 3, el veneno pertenece a la clase I-L; y si la tirada dio como resultado 4, el veneno es clase M-P.

Luego vuelve a tirar 1d4 por segunda vez, para determinar el veneno exacto: por ejemplo, si la tirada fue 1, la clase del veneno estará entre A, B, C, o D; si la tirada fue 2 indica que el veneno será E, F, G, o H; y así sucesivamente.

Si el método es “inyectado,” una aguja pequeña pincha uno de los dedos del PJ que abre el cofre; si el método es “ingerido,” una nube de polvo rocía al PJ que permanezca delante del baúl y a cualquiera dentro de un radio de 1,5 metros del baúl; si el método es por contacto, unas gotas líquidas rocían la piel de los dedos del PJ que abre el baúl.

Cada baúl contiene 1d100 mo, 1d4 gemas valoradas en 200 mo cada una, y un mensaje pintarrajeado en el fondo. Cuando el grupo abra

cada baúl, lee los mensajes siguientes en orden (sin tener en cuenta que baúl abrieron):

1. “Éste no ha sido un gran hallazgo.”
2. “Sigue intentándolo.”
3. “Lo hiciste mal de nuevo!”
4. “Os estáis acercando.”
5. “Esto no es algo grande.”
6. “Sigue buscando el gran premio.”
7. “Éste no es el gran premio.”
8. “Casi lo conseguiste esta vez.”
9. “¿No habéis muerto todavía? Intentadlo de nuevo!”
10. “Necio avaricioso!”

Si el 10° baúl es abierto, la puerta secreta se cerrara con un fuerte golpe y bajo un conjuro de *cerradura de hechicero*. Azalin ha lanzado conjuro especial de cadáveres en la sala, llamado *Cripta de Knoslira* (ver la *Guía Van Richten de los cadáveres* para especificaciones); Durante los próximos cinco rounds, todas las fuentes de luz en la estancia (incluidas las mágicas) se apagaran, una tenebrosa oscuridad se formara en toda la sala, y un mohoso olor a muerte penetrara en el aire. Todos los jugadores deben hacer controles de miedo y horror. Aquellos que fallen sus controles se sumirán en un estado irracional, mientras golpean con fuerza cualquier sonido entre la oscuridad.

10. Túnel Enredado.

3 Metros abajo de las escaleras, una masa de enredaderas disimula el túnel completamente. Las enredaderas y raíces comienzan como simples relieves en la pared detrás de la puerta. A 1,20 metros bajando por el túnel, las raíces, parte piedra y parte plantas, se proyectan fuera de la pared. A 3 metros de la entrada, todas las raíces y las enredaderas forman una masa impenetrable que bloquea lo que queda del túnel.

Corriendo hacia abajo por el centro de las escaleras, hay runas que irradian un color dorado. Estas runas infligen 10 puntos de daño al primer PJ que descienda por las escaleras. El individuo afectado siente un dolor traqueteante a través de su cuerpo, y que aparentemente este no tiene porque pensar que procede del túnel. Lanzar un *disipar magia* anula los efectos de las runas durante 1D4 rounds.

Cortar vigorosamente las enredaderas con un arma afilada despeja 1,5 metros del túnel por round (hay 7 metros del pasadizo bloqueado por las enredaderas), pero el PJ que este cortando las enredaderas debe efectuar una tirada de salvación con éxito contra parálisis cada round, o verse

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

incapaz de resistir el dolor y huir hacia el túnel. Lanzar un *puerta vegetal* parte la enredadera.

11. Cámara del Golem.

Cuando vuestros pies tocan el suelo de esta húmeda sala, un frío se arrastra por vuestras rodillas hasta vuestros congelados dedos. Hace frío aquí abajo, un frío mortal, y está oscuro. Las paredes parecen de color blanco debido a la luz que procede de unas antorchas que arden ante vosotros con una azulada neblina. Las antorchas rodean una estatua de huesos de una mujer tallada con todo lujo de detalles, vestida con una cota de placas plateada. Descansa sobre una de sus rodillas y clava su mirada en vosotros mientras entráis.

Si la estatua estuviese de pie, mediría 2 metros de altura. Esta situada en un pedestal cuadrado de 30 cm de alto que ocupa el centro del área. Símbolos malvados, de resplandeciente oro, adornan los lados del pedestal. En cada esquina en lo alto del pedestal, hay una antorcha que cuelga del techo a 1,5 metros de altura respecto al suelo. Las antorchas arden silenciosamente y no producen calor, lanzando una azulada llama verde. La estatua es un golem de huesos especial que viste una brillante armadura de placas plateada (CA -1). Si cualquiera de los PJ pone un pie sobre el pedestal, el golem se anima y ataca.

Golem de huesos: INT no; AL N; CA -1; MOV 12; DG 14; pg 80; GACO 7; N°AT 1; Daño 3D6; AE risa letal; DE arma +2 o mejor para golpear, inmunidad a conjuros, medio daño de algunas armas; RM no; TAM M; ML 20; EXP 18000.

Hay una puerta en la pared este, otra en la pared sur, y otra en la pared oeste de esta cámara. Ver área 1 del mapa del nivel 2 para mas detalles.

Nivel 2

Muchas de las cámaras en este nivel tienen una ligera mancha en el suelo que conduce a una red de estrechos túneles 3 pies mas abajo, que están llenos de agua caliente y lóbrega.

Las manchas se mueven de una hipnótica forma que llaman la atención de cualquiera que se acerque a menos de 1,20 metros de ellas. Si una víctima falla una tirada de salvación contra conjuros, el o ella se moverá hacia la mancha y caminará por su superficie.

Las manchas funcionan como un tipo especial de arena movediza, por lo que cualquiera que camine sobre estas se hundirá en el suelo hasta la cintura,

y después continuara hundiéndose 30 cm por round (tres rounds para que se hunda por completo). Aquellos personajes que ayuden al personaje atrapado, deben efectuar primeramente una tirada de salvación para evitar la hipnótica forma de la mancha, y luego hacer un control de destreza con una penalización de -2 para evitar resbalar y caer en la trampa.

Los túneles están habitados por tres morkoths que viven en el área 21. Un PJ que caiga en una de las trampas será atacado en 1d4 rounds. aquellos personajes que no pueden sobrevivir sin aire tienen un 50% de posibilidades de encontrar un bolsillo de aire a lo largo del techo del túnel, que podrá sostener a un PJ durante 1d6 rounds. (Ver "Contener el aliento" en el *Manual del Jugador*.)

1. Cámara de Entrada.

Este espacio es el mismo que el área 11 del mapa del Nivel 1. Las agrietadas paredes de piedra son poco interesantes y el área entera esta cubierta de polvo. Azalin ha lanzado un conjuro de *vacante* para hacer que esta cámara parezca que mida 7 metros por 7 metros.

2. Colonia del Musgo.

Cuando la puerta de esta cámara se abra, un vil hedor de verduras podridas inundaran el área 1 y un parduzco cieno se colara hacia afuera por la abertura.

Cuanto más cieno sale de la cámara, peor es el hedor que cubre a los PJ. Cualquiera cuya piel entre en contacto con el fluido sufre 1d10 puntos de daño por round de exposición a las bacterias volátiles dentro del mismo. Es bastante pegajoso y se adhiere a cualquier cosa que lo toque. El DM debe verificar el posible contacto de los PJ que caminen por el cieno, para que luego los PJ intenten quitarse de encima esto. La sustancia puede limpiarse o puede quitarse, pero su olor demora como el de una mofeta, durante 1d4 días. Entrar en la sala requiere un control de Constitución con éxito una penalización de -1 para evitar nauseas durante 1d6 turnos.

Los personajes afectados sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de dados. El cieno dentro de la cámara tiene 2 pulgadas de espesor.

Enterrado bajo el cieno a lo largo de la sala, hay piedras preciosas y joyas. Cada sección de 3 metros cuadrados de la estancia contiene un tesoro valorado en 5000 mo.

Una antorcha encendida en la sala tiene una posibilidad de un 50% de descubrir los tesoros, y una ligera fuente de luz mágica asciende las posibilidades hasta un 75%.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

3. Sala del Trampero.

Desde la puerta, una mesa puede verse contra la pared sur. En la mesa hay tres libros grandes bien cuidados colocados en una fila. Dos vacíos candelabros de color de plata flanquean los libros. La mesa y los objetos encima de esta, están puestos para atraer a los PJ a la sala. Hay un trampero especial situado en el suelo, alterado ligeramente por la magia del cadáver para hacer a la criatura más agresiva. Con este monstruo en particular, una persona no necesita caminar hacia el centro de la habitación para que la criatura entre en acción, solamente deberá poner un pie en el área. El Trampero inmediatamente agarrará el pie y se aferrará a la pierna de quien haya dado un paso allí y no lo dejará marcharse. Luego, el monstruo ira atrapando al resto de su víctima hasta que todo el cuerpo quede atrapado, y por último se cerrará sobre él.

Trampero: INT alta (13); AL N; CA 3; MOV 3; DG 12; pg 69; GACO 9; N°AT 4 o más; Daño especial; AE estrangulación; DE inmunes a fuego y frío; RM no; TAM G; ML 11; EXP 3000.

Escapar del trampero requiere una Fuerza combinada de 30, pero la víctima debe hacer un control de Destreza con una penalización de -2 en el primer round, para evitar caer en el abrazo de la criatura. En el segundo round, la penalización sube a -3; continúa aumentando en 1 por cada round hasta que la víctima o se libera o se cae. Entretanto, el trampero se arrastra a la pierna de la víctima, fortaleciendo su presa. Por cada round que tire del trampero, la víctima sufre 1d10 puntos de daño de la fatiga de los violentos tirones necesarios para liberarse. Si la víctima se cae, todos los otros personajes que estaban intentando tirar de ella deben hacer su propio control de Destreza para mantener el equilibrio. En cuanto un personaje sea cogido por el trampero, lee lo siguiente.

A través de la sala, en la mesa, una llama salta a la vida sobre cada candelabro, como si se hubiesen encendido mágicamente unas velas invisibles. El libro del centro se abre y las hojas empiezan a pasarse rápidamente, hasta que se detienen en las paginas centrales. Entonces, un horrible y deformado espectro se eleva desde el libro y os mira con una desfigurada sonrisa. Levanta sus blancas garras hacia vosotros y comienza a flotar por la habitación!

A opción del DM, pueden requerirse controles de miedo y horror. Si la víctima cogida falla la tirada, él o ella entrara en pánico y caerá en el trampero. El espectro es solo una ilusión, pero la crisis impide a los PJ descubrirlo como tal, aun cuando estos declaren la intención de hacerlo. El fantasma localiza a los PJ en dos rounds, pasa a trabes de ellos con un frió helado, flota a través del área 1, sube las escaleras y se disipa.

Los libros son volúmenes sin valor. A opción del DM, estos pueden ser los grimorios de tres magos asesinados por Azalin en el pasado. Cada uno contiene 2D4 hechizos de nivel 1 a 3.

Los candelabros de color plata están valorados en 100 mp cada uno.

4. Tapices Vivientes.

Hay dos tapices en este área. Uno esta en la pared norte, y representa una sola torre situada en un desolado paisaje de hielo y nieve. La torre es profundamente negra y contrasta contra el paisaje. El tapiz sur representa una espesa tierra pantanosa.

Desde el suelo y hasta el techo, hay un espacio cubierto por tapices llenos de polvo, y todavía sus colores permanecen visibles, tan intrincados como su tejido. La mitad de la sala más próxima al tapiz de la torre es muy fría, como si la nieve representada en la escena cayese realmente sobre el área, y el área de la sala del más cercana al tapiz que representa al pantano, emana un hedor hediondo y pesado. Si miráis de nuevo hacia atrás, podéis ver que las hojas de la maleza incluso parece cambiar como si una brisa húmeda estuviese soplando a través de ellas.

Éstos son tapices vivientes, una variación del muro viviente que aparece en el *Libro de las Criptas*. Azalin ha atrapado a un mago en la torre del tapiz de la pared norte, que se ha vuelto loco. En los tapices de la pared sur hay cuatro hierbas estranguladoras. Si cualquier personaje camina dentro de 1,5 metros del tapiz del pantano, las hierbas estranguladoras atacan, mientras intentan atraer a las víctimas hacia el tapiz con ellos. A menos que los PJ declaren tener cuidado con los tapices, recibirán una penalización de -2 en las tiradas de sorpresa impuestas por los tapices.

Hierbas estranguladoras (4): INT animal (1); AL N; CA 6; MV 0; DG 4; Pg 22, 25, 30, 28; GACO 17; N°AT 1; Daño especial; AE estrangulación; DE no; RM no; TAM G; ML 9; EXP 270 cada uno.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Un round después, una *tormenta de hielo* se desata sobre la estancia, golpeando a los personajes con piedras de granizo. Un mago puede verse en una alta ventana en la torre negra, mientras contempla al grupo con sus llameantes ojos.

Aquellos que sean capturados por el tapiz, quedaran atrapados para siempre, a menos que se lance un deseo. Los PJ no podrán luchar y derrotar a los monstruos. En cambio, deben derrotar a los tapices. Las armas golpeadoras no dañan la tela, pero las armas cortadoras, las penetradoras y los conjuros si pueden. Destruirá los tapices matara a los PJ atrapados.

Tapices vivientes (2): INT nada (0); AL CM; CA 8; MV 0; DG 15; Pg 120 cada uno; GAC0 14 (las plantas); N°AT 4; Daño ver abajo; AE conjuros (del mago); DE golpeados solo por armas tipo P o C; RM 20%; TAM G; ML 20; EXP 5,000 cada uno.

Las plantas atacan e infligen el daño como es detallado en el *Compendio de Monstruos*.

El mago inflige daño como un invocador de nivel 12; puede usar los siguientes hechizos una vez por día: *Proyectil mágico* (x2); *tormenta de hielo*; *muro de hielo*; *cono de frío*; *esfera congeladora de Ottilluke*.

5. El Desafío de Azalin.

Hay otra ilusión de Azalin en este área, sentada en un trono contra la pared oriental. Una antorcha encendida en cada lado del trono ilumina el área. Sin embargo, el cadáver ha puesto una segunda ilusión, que es una pared blanca de 7 metros que atraviesa la estancia entre las áreas 1 y 4, para que los PJ que entren a través de la puerta simplemente vean una estancia de 7 por 10 metros. Los PJ que descubran la ilusión y lancen un *disipar magia* derrumbaran la pared, al mismo tiempo que descubren al falso Azalin detrás de esta, pero habrán desaprovechado el conjuro (la pared se disipa cuando alguien pasa dentro de 1,5 metros de esta).

Repentinamente la pared oriental brilla y se desvanece a lo lejos, mientras revela un trono flanqueado por antorchas y Azalin sentado en él! “Os desafío!” sisea mientras sus reseco labios se arrastran hacia atrás formando una siniestra sonrisa. “¡Os reto a que me atrapéis! Si incluso uno de vosotros sobrevive, una divertida idea, yo os reviviré a todos y os daré el Símbolo Sagrado de los Raven (y el Icono).

“Ahora, usare una original frase mortal, titulada, esto es para vosotros!”. Con esto, Azalin levanta su arrugada garra y envía una rociada de ligeros rayos hacia vosotros...

Azalin suelta una descarga de *proyectiles mágicos*, dirigiendo por lo menos uno a cada PJ. Esta ilusión es tan real, que los personajes deben hacer una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -4 para descubrirla. A aquellos que fallen sus tiradas de salvación, les es permitida una segunda tirada de salvación tras un round, sin penalizaciones si otros PJ que han tenido éxito anuncian su descubrimiento. Pero si los PJ fallan de nuevo la tirada, nadie podrá convencerse de que están luchando contra una ilusión. De nuevo, este Azalin no responderá al nombre de Firan Zal'honan.

La ilusión de Azalin no abandonara en área 5, por lo que es posible huir. Si los PJ huyen al Área 4, la ilusión todavía permanecerá allí cuando vuelvan, esperando continuar con la batalla. (Ver el resumen de PNJ, para las estadísticas de Azalin y sus conjuros). Derrotar a la ilusión de Azalin premiara a los PJ con 3,000 puntos de experiencia.

6. Corredores.

Lee lo siguiente a los PJ cuando hayan abierto la puerta al Área 6 (o después de que la atraviesan si están huyendo de la ilusión de Azalin).

Un soplo de viento, frío y mohoso, proviene de las oscuras cavernas debajo de vosotros. Las paredes de los túneles, talladas en piedra sólida, tienen un ligero destello. Podéis ver que las superficies están cubiertas con una delgada capa de cieno, que tira de vuestros pies mientras camináis, permitiendo de mala gana avanzar a vuestras botas con un espeso y absorbente ruido.

Todos los corredores de este nivel tienen las características anteriores. El cieno no es dañino o resbaladizo. Los PJ no tendrán ningún problema al atravesar el complejo debido al cieno, pero harán mucho ruido cuando caminen a lo largo de el.

7. El Hogar de Balipur.

Balipur es un mago de Darkon que se comprometió al mal con actos lo bastante malvados como para atraer la atención de Azalin. El cadáver lord premió a Balipur convirtiéndolo en un vassacadaver, un cadáver menor. Azalin preparó una *poción de transformación* para Balipur y luego atrapó su espíritu en un gran rubí (qué guarda Azalin). Balipur viste como Azalin y

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

su amo se lo permite porque el vassacadaver actúa como señuelo, habiendo un 75% de posibilidades de que los PJ confundan a Balipur con Azalin. Balipur funciona como un mago de nivel 10, pero él posee las siguientes habilidades de cadáver: Es inmune al hechizo, frío, muerte, electricidad, enfermedades, locura, polimorfización, y conjuros basados en el sueño. Su apariencia parece la de un cadáver. Sus ojos brillan con un tono rojo, como los de su amo, incitando *miedo* a aquellos que lo miran (gana un ataque con la mirada de esta forma). Él también irradia *miedo* en un área de 1,5 metros (salvación contra conjuros o huir durante 5d4 rounds). Finalmente, su helado toque inflige 1d4 puntos de daño (salvación contra parálisis o permanecer bajo los efectos de *lentitud* durante 1D10 rounds). Si Balipur es derrotado, él volverá a su Filacteria como si fuese un cadáver autentico. (Puede encontrarse más información sobre los vassacadaveres en la *Guía Van Richten de los cadáveres*.)

La cámara de Balipur no esta cubierta de cieno. Es un laboratorio pequeño dónde el vassacadaver experimenta la disección de animales. Él siente que su transformación a criatura muerta viviente ha estimulado su interés por la biología. Está intentando crear animales enteros, a través de partes de otros animales sin vida. Ha empezado a practicar con animales pequeños para que más tarde pueda controlar sus creaciones (las arañas de las jaulas son excepcionalmente agresivas). Balipur echa sus “fallidos experimentos” en el área 8.

Hay un 85% de posibilidades de que Balipur sepa que los PJ se están acercando a sus cámaras, debido al ruido de los corredores de cieno. En ese caso, lanzara un *invisibilidad* y un *globo menor de invulnerabilidad* en él y después abrirá las jaulas de las arañas antes de que los PJ entren en la estancia.

Arañas de Balipur (20): INT animal (1); AL no; CA 6; MV 12; DG 1; Pg 8; GACO 19; N°AT 5; Daño 1d4; AE veneno (clase F); DE no; RM no; TAM D (30 cm); ML 20; EXP 35 cada.

Balipur (vassacadaver, mago de nivel 10): INT excepcional (16); AL LM; CA 10 (+3 bonif. Des); MV 12; DG 5; Pg 35; GACO 17; N°AT 1; Daño 1d4; AE conjuros, toque helado, mirada de miedo; DE ver arriba; RM no; TAM M; ML 15; EXP 1,500.

Conjuros de Balipur (4/4/3/2/2): *manos ardientes, proyectil mágico, protección contra el bien, muro de niebla; invisibilidad, imagen en un*

espejo, nube hedionda, telaraña; disipar magia, golpe de rayo, lentitud; Tentáculos negros de Evard, globo menor de invulnerabilidad; receptáculo mágico, paso en muro.

8. Sala de los Desechos.

Este área cubierta de cieno contiene las partes de animales de repuesto y los desperdicios biológicos que Balipur genera durante sus experimentos. La sala tiene un terrible hedor porque muchas de las partes de animales se han podrido, y ahora sirven como hogar para gusanos carroñeros. Los PJ que entren en esta estancia deben hacer un control de constitución con una penalización de -2. Aquellos que fallen sus tiradas tendrán nauseas durante 2D6 turnos, sufriendo una penalización de -2 a todas las tiradas de ataque y daño.

9. El Jardín de la Muerte.

En lugar de cieno, esta cámara tiene una espesa capa de vegetación en el suelo, en las paredes y en el techo. En la esquina nordeste del área, hay un montículo de vegetación de 1,20 metros de alto. Clavada en el montículo de vegetación hay una espada larga con un pomo color turquesa finamente tallado, una empuñadura dorada, y una hoja color plata.

Si es detectada, la espada irradiara magia porque ha sido encantada para nunca oxidarse o perder filo. Aunque ha sido fabricada con metales preciosos, la hoja esta malamente hecha. Sus ocho libras de peso (2 veces lo normal) la mantienen muy desequilibrada y la espada además esta ligeramente torcida. Cualquiera que maneje esta espada en combate, sufrirá una penalización de -2 tanto a las tiradas de ataque como a las de daño. El montículo con vegetación en el que descansa la espada es una gran vaina de esporas. Mover la hoja rompe la membrana que sostiene la esporas, y se dispersaran por el aire con un audible “pum”. Todos los personajes en el área sentirán sus narices y bocas llenas con el ardiente polvo, y deberán efectuar tiradas de salvación contra muerte con una bonificación de +2 o caer muertos en 1D4 rounds por las agrias y letales secreciones de las esporas. Una tirada de salvación con éxito todavía indica 1D20 puntos de daño y la perdida permanente del sentido del olfato y del gusto, a menos que el daño sea curado con una poción. Todos aquellos expuestos a las esporas notaran un crecimiento verdoso que se empezara a extender por sus cuerpos en 1D4 rounds. La sustancia, parecida a alguna variedad de algas, cubrirá el cuerpo durante el transcurso de 1D6 horas y luego se espesara aproximadamente 2 pulgadas durante las próximas 24 horas. Los individuos afectados

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

notaran el crecimiento con un persistente picor, al tiempo que deben efectuar controles de horror la vista de la escena.

El fuerte picor inflige una penalización de -2 a todas las tiradas de dados hasta que la capa de algas verdes cubra por completo a un PJ, en cuyo momento la víctima no podrá hacer otra cosa mas que rascarse. Un conjuro de *curar enfermedad* destruye instantáneamente el crecimiento de las algas.

Hay ocho anteriores víctimas de las esporas que permanecen en el suelo de la sala, escondidas entre el montículo de vegetación, preparadas para atacar a los PJ. Son entidades que permanecen cubiertas por el musgo.

Entidades (8): INT media (9); AL LM; CA 5; MV 12; DG 4+3; Pg 24 cada una; GACO 15; N°AT 1; Daño 1d4; AE drenaje de energía; DE plata o arma +1 o mejor para golpear, como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 14; EXP 1,400 cada una.

10. Sala del Enemigo Común.

Los aventureros son recibidos por una curiosa escena en la lejana esquina norte de este área cubierta de cieno: Azalin ha capturado a un ghastr y lo ha *polimorfizado* para que adopte la apariencia de Strahd. En el suelo, a los pies de la desvalida criatura, hay un falso medallón que resplandece ante los PJ, imitando al Símbolo Sagrado de los Raven.

En realidad, Azalin ha usado la habilidad tipo conjuro de *controlar muertos vivientes* para convencer al ghastr de que el medallón es un símbolo sagrado, aunque no tiene tales poderes. El monstruo muerto viviente siseara y retorcerá hasta la pared norte de la cueva, incapaz de sortear el medallón y escapar.

Desde que el grupo lo este buscando, podrán saber que este símbolo no es el genuino artículo porque mientras lo sostengan en alto no sentirán ningún alivio. Si y cuando los PJ entren en el área y cojan el Símbolo Sagrado, lee lo siguiente:

Cuando cogéis el disco de plata, la cara de Strahd cambia de expresión, del miedo al más exhaustivo terror. Mueve la cabeza de lado a lado y retrocede contra la pared detrás de el, como queriendo atravesarla.

Los PJ pueden presentar audazmente el medallón contra el ghastr, acorralándolo mientras lo atacan. Si un PJ decide tocar el cuerpo del ghastr con el símbolo, este gritara de dolor mientras un podrido

humo emana del punto de contacto. El contacto del símbolo inflige 1D6 puntos de daño por round en el ghastr y la zona expuesta será afectada por un conjuro de *fuerza fantasmal* para parecer mas real.

Ghastr: INT baja (7); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 28; GACO 17; N°AT 3; Daño 1D4/1D4/1D8; AE hedor, paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 13; PE 650.

Nota que el agujero hecho por los morkoths en la esquina donde esta el ghastr, podrá afectar a los PJ que ataquen al muerto viviente. Cuando la criatura sea derrotada, lee lo siguiente:

Strahd se oscurece y se arruga ante vosotros como si el disco plateado que tenéis en la mano fuese una estrella ardiente, pero la luz rápidamente se marchita con el vampiro.

Ahora es obvio que el medallón no es nada mas que una primacía sin valor. Al mismo tiempo, el rostro de Strahd resbala sobre su cuerpo, revelándolo como una criatura muerta viviente común. Este es otro de los trucos de Azalin. Luego oís una risa familiar que procede de la esquina derecha de la sala. Azalin permanece ahí de pie, mientras asiente con la cabeza. “Lo Veis?” pregunta. “Hay algunas cosas en la que todos nosotros estamos de acuerdo”.

Esta imagen es otra ilusión del cadáver. Se disipara con cualquier intento de tocarla o golpearla.

Si los PJ matan al ghastr sin usar el símbolo, o si abandonan la sala sin matarlo, Azalin aparecerá ante ellos y les dirá lo siguiente:

¡Suspícales mortales! Sabéis que para matar no es suficiente con solo poder ver al adversario? El símbolo es el poder, y debéis aprender bien a usarlo si esperáis vivir”.

Si el medallón es tomado del área sin usarlo contra el ghastr, la luz que despidе se disipara rápidamente mientras revela ser solo plomo.

11. Manantial.

En este área cubierta de cieno, unas chispeantes gotas de agua caen de una diminuta hendidura en la pared y forma un gran charco encima de una de las trampas de los morkoths. El gran charco es completamente transparente y refleja de forma asombrosa el brillo de la luz. El agua en realidad es un veneno clase I (ver tabla 51 en la *Guía del*

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

DM). Esta huele a frescor y sabe como el agua pura de un manantial, aunque esta innaturalmente fría. Si este agua es vertida en el fuego del área 12, las llamas se apagarán durante un round allí donde fueron tocadas por el agua.

12. Caída en el Pozo.

El intenso calor que fluye de este área procede de un fuego mágico que apenas emana luz (uno puede sentir el calor a más de 3 metros de distancia, pero las llamas no alumbran más allá de 1,5 metros). Las llamas danzan a trabes del suelo, visible por debajo. Un PJ que atravesase las llamas sin protección sufrirá 4D10 puntos de daño por fuego.

El centro de la sala es una brusca isla de piedra natural cuya cima está a 1,5 metros por encima del fuego. Directamente sobre la isla, hay situado un gran agujero que parece ser una chimenea. En la isla hay un libro de grandes dimensiones en el interior de una jaula de plata. Dicha jaula está asegurada con un candado, también de plata. El libro irradia magia si es detectada: en él hay escrito una lista de nombres de sacerdotes que servían a la iglesia antiguamente. El tomo ha sido encantado para que nunca se deteriore, aunque el papel arderá como cualquier otro. El libro mide 6 pulgadas de ancho, pero la lista de nombres solo aparece en las primeras diez páginas. El resto de las páginas están en blanco.

Si un personaje cruza a la isla y toca de alguna forma el candado, el techo entero del área 12 caerá hacia abajo, como un sólido bloque. No hay ninguna oportunidad de huir al corredor sin ser atrapado bajo la caída del techo; cualquier personaje que esté en el área deberá efectuar una tirada de salvación contra muerte con éxito sino quiere perecer bajo la letal caída del techo.

Aquellos que la superen habrán comprendido el peligro y se habrán retirado de la isla antes de que el techo lo atrape en su caída, pero estarán atrapados también en el área.

Un personaje estará relativamente a salvo fuera de la isla (si evita el fuego), porque el techo caído está a 3 metros de altura, espacio suficiente para que un humano de tamaño normal esté de pie en el área.

No hay ninguna manera de levantar el techo ni hay ninguna salida del pozo por donde cayó el techo. Cualquiera en el área quedará atrapado para siempre, exceptuando algunos medios con los que el PJ pueda atravesar la piedra. Hay aire equivalente a 1D8+2 rounds dentro del área sellada. Además, un conjuro de *oscuridad continua* neutralizara todas las fuentes de luz en el área.

Si un PJ queda atrapado lee lo siguiente:

La oscuridad absoluta está tranquila dentro de la trampa, pero el aire es ligeramente fresco. Desde el suelo y fuera de vuestro alcance, las paredes se han doblado firmemente. Tras unos momentos descubris un ligero sonido sobre vosotros, la respiración de algo muy grande que va aumentando por momentos. Algo os hace cosquillas en las mejillas, como un ligero filamento por el que sois acariciados. Lo sentís de nuevo, y de nuevo...

Azalin ha lanzado un conjuro de *contingencia* que activa un *sonido audible* cuando la trampa cae. La caricia que los PJ perciben son en realidad ligeras cenizas que se han dispersado por el aire. Todos los PJ atrapados deberán efectuar controles de miedo cada round con una penalización acumulativa de -1 (hasta un máximo de -4) con cada tirada fallada. El resultado de una tirada fallada es un shock y claustrofobia, requiriendo conjuros controladores de emociones para los PJ mientras permanezcan bajo tierra (para los PJ psionicos, la *cirugía psíquica* efectuara una cura inmediata).

13. Corredor Resbaladizo.

Este corredor está a 30 cm sobre la superficie del fuego. El incesante calor ha quemado el cieno de la superficie de este área. El terreno es muy desigual, desmenuzado y tiene muchas rocas esparcidas por él. Si tres aventureros permanecen de pie en cualquiera de los recuadros adyacentes al área 12, la plataforma cederá y los lados se hundirán 60 cm más en el fuego, convirtiendo el terreno en un tobogán.

Los personajes que estén de pie en la pedregosa superficie, deberán efectuar tiradas de salvación contra parálisis con una penalización de -2 o caerán al fuego, donde sufrirán 4D10 puntos de daño por round de exposición.

14. Escaleras Infinitas.

Este área cubierta de cieno contiene una escalera de caracol que desciende más allá de lo que los PJ pueden ver. Cada tres escalones hay una gárgola de piedra que permanece arrodillada, mirando a los ojos de los aventureros que caminan delante de estas. Hay luz abajo, y una brisa helada procede también de allí.

La escalera es actualmente una trampa ilusoria que conducirá a los PJ a ningún lugar: los escalones descienden 15 metros hacia abajo, donde una trampa de *teleportación* enviara a un

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

personaje 8 metros escaleras arriba. La teleportación es instantánea y los PJ no se darán cuenta de que son teleportados; para ello, los escalones avanzan indefinidamente. La trampa funciona en ambos sentidos, así una vez que los PJ caigan en la trampa cuando se dirijan hacia abajo, serán teleportados de vuelta al fondo si prueban a volver a lo alto de la escalera (haciendo que parezca que no existe el principio de las escaleras).

Curiosamente, si ellos llaman a alguien en lo alto de la escalera, el o ella puede contestar e incluso podrá venir hacia abajo para reunirse con ellos. Pero si la persona no viaja teleportada, el o ella puede subir de vuelta, pareciendo desaparecer en la trampa cuando el grupo vuelve hacia el fondo. El único medio para salir de la trampa es subir los escalones hacia atrás, de espaldas a estos. El uso de un *detectar magia* identifica la presencia de las trampas teleportadoras. Sin embargo, Azalin ha preparado algo contra el grupo que quiera hacer esto: si es lanzado un *dispar magia* para intentar disipar las trampas teleportadoras (tira contra Azalin, un mago de nivel 18), la escalera se convierte en una tumba cerrada, sellando a los PJ en un tramo de 20 escalones, a 8 metros de la parte de arriba de la escalera. Dos de las gárgolas son en realidad golems gárgolas, que se animaran solo si los PJ quedan encerrados en el subsuelo. En ese caso lee lo siguiente. (Nota si los PJ están en el fondo o en la parte de arriba de la trampa cuando vayas a leer el siguiente texto.)

Oís un ruido que os recuerda al rechinar de las piedras, que procede desde abajo (desde arriba), alrededor de la escalera de caracol y fuera de vista. El ruido hace eco en la cámara, mientras os rodea. El rechinar de las piedras es seguido por un pesado ruido “clomp, clomp, clomp”, algo grande viene por las escaleras hacia arriba (hacia abajo).

Los PJ oyen a uno de los golems acercarse. El otro surgirá a la izquierda de ellos. Dile a los jugadores que tiren 1D10. Esta es una tirada de sorpresa, y aquellos que obtengan en la tirada 1, 2, o 3 (teniendo en cuenta la penalización de -4 a la tirada) se darán cuenta de que la gárgola directamente a la izquierda de ellos les mira fijamente. A opción del DM, puede requerirse un control de miedo; después procede con la iniciativa.

Golems gárgola (2): INT no; AL N; CA 0; MOV 9; DG 15; pg 79, 90; GACO 5; N°AT 2; Daño

3D6/3d6; AE petrificación; DE arma +2 o mejor para golpear, inmunidad a conjuros; RM no; TAM M; ML 20; EXP 16000 cada uno.

Si los golems gárgola son derrotados, la trampa se vuelve a abrir y los PJ podrán escapar si deducen previamente como eludir el sistema de teleportación.

15. Perforadores.

Esta resbaladiza cámara cubierta de cieno parece ser una cueva natural. En el otro extremo de la sala, hay una puerta de madera que parece estar fuera de su ambiente natural. Estalagmitas y estalactitas adornan la cámara, y el aire es agradablemente fresco.

Hay un grupo de 30 perforadores colgando del techo encima de la puerta. Esperaran hasta que sientan las vibraciones de la puerta cuando sea tocada, y se dejaran caer encima de todos los PJ que estén de pie en un área de 10 por 3 metros.

Perforadores (30): INT no; AL N; CA 3; MOV 1; DG 4; pg 21 cada uno; GACO 17; N°AT 1; Daño 4D6; AE sorpresa; DE no; RM no; TAM M; ML 10; PE 420 cada uno.

La cerradura de la puerta exige una tirada normal de abrir cerraduras para abrirla, pero hay una pared de piedra natural tras esta, haciendo parecer a la puerta una imitación. La pared realmente es una puerta secreta, que accede al área 16. La pared detrás de la puerta conduce hacia el centro. Hay manijas en el lado opuesto, para que pueda abrirse desde el interior.

16. El Santuario.

Este área desprovista de cieno está seca y silenciosa. La puerta secreta conduce a la sala, por lo que puede dejarse cerrada, para que nada perturbe a los PJ aquí. El lugar es tranquilo y seguro.

17. Invocando a los Morkoths.

Hay una caja de madera simple en este área cubierta de cieno, en la que descansa una gran campana. Azalin y Balipur usan la campana para llamar a los morkoths. En la esquina sudoeste, un agujero en el suelo esta inundado con agua lodosa y oscura. Este agujero conduce al laberinto de los morkoths.

Si un PJ toca la campana y los morkoths no están muertos llegado este punto, las criaturas llegaran en 1d4 rounds. Ellos aparecerán, espiarán a los PJ, y luego se evadirán de vuelta al agua. Los

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

morkoths sólo quieren encontrarse a los PJ en sus propias condiciones.

18. La Ilusión.

En este área cubierta de cieno, los PJ serán recibidos por la siguiente ilusión de Azalin, que espera que los PJ piensen que Strahd es su verdadero adversario. De otra manera se podrá incitar controles de horror en el grupo, aunque la escena no propone peligro para estos. Lee lo siguiente cuando los PJ entren en el área.

Hay una escena espantosa en esta cámara, varias personas están esposadas a las paredes. Las marcas de garras entrelazan sus cuerpos y sangran por estas libremente, llenando la sala con el olor a carne fresca recién matada. La gente inclina la cabeza por el absoluto agotamiento, y una persona gime débilmente. En una esquina, un hombre vestido de negro coge a uno de los prisioneros por el pelo, girando su cabeza a un lado. Luego salvajemente le muerde en el cuello al hombre que desesperadamente gime, presa totalmente del pánico.

Cuando entráis en la sala, el hombre de negro se da la vuelta y os examina con la mirada: unos hilillos de sangre corren por su barbilla y os sisea amenazadoramente, revelándose como Strahd Von Zarovich! De repente, como si los prisioneros se hubiesen dado cuenta de vuestra presencia, levantan sus cansadas cabezas y os miran fijamente, mientras os sonríen abiertamente tanto ellos como sus camaradas.

La ilusión se disipa cuando cualquier PJ entre en el área. El DM debe requerir controles de horror por la escena.

19. Bajando.

Como el mapa indica, el laberinto de los morkoths se abre a un estanque ancho que cubre gran parte de esta cámara. Hay un estrecho saliente alrededor de uno de los lados del estanque que los PJ pueden usar, pero cada jugador debe hacer un control de Destreza con éxito para evitar resbalarse y caer en el estanque.

Si los morkoths todavía están vivos, desde debajo del agua intentaran tirar a algún personaje al estanque. Tira para determinar si los PJ son agarrados. Los morkoths lucharan hasta la muerte, intentando primero ahogar a la posible víctima.

El área de 3 por 3 metros del suelo de la esquina noroeste esta recubierto con púas de una pulgada de largas. Estas están lo bastante desafiladas como para caminar por encima sin problemas. Por cada

persona que camine por encima de las púas, hay un 25% de posibilidades de que un botón sea pulsado con la presión, dejando caer un bloque de piedra del techo con esta acción. Aquellos que tengan éxito en sus tiradas de salvación contra paralización podrán saltar a un lado antes de que la piedra del techo caiga y les golpee. Aquellos que fallen en sus tiradas, sufrirán 3d8 puntos de daño por golpe aplastante. Aun cuando un personaje supera claramente la trampa de las púas, hay un 10% de posibilidades de que el o ella salten instintivamente hacia la trampilla y caigan 15 metros hasta el próximo nivel, sufriendo 5D6 puntos de daño por la caída.

En la esquina sudoeste del área hay una trampilla abierta con una escalera de mano que conduce abajo hasta el Nivel 3. Los personajes que hayan caído en la trampilla deberán subir por la escalera de mano si quieren volver arriba.

Cuando los PJ miren a traves de la trampilla del área 19:

El rancio olor de la muerte que alcanza este agujero se adhiere en vuestros pulmones y corazones, a apretándoos como un frió y óseo puño.

Este es un lugar donde solo los muertos vivos podrían llamarlo hogar.

En alguna parte de abajo, una amenazadora risa hace eco a traves del complejo, mientras os da la bienvenida hambrientamente a un lugar donde no hay retorno. El cadáver esta aquí abajo... en alguna parte.

20. Azalin.

Azalin os está esperando en esta cámara, sentado en un trono construido de huesos.

“Pasad, pasado,” os dice. “Parecéis un poco cansados,” comenta con una risa. “Yo podría solucionar el que no volviésteis a sentirlos así nunca mas...”

Desde que los PJ se suponen que quieren “capturar” a Azalin, es supuesto que uno o más de ellos intentará atraparlo a estas alturas. Sin embargo, esta ilusión es completamente incorpórea, por lo que los PJ pasaran a través de el. Por consiguiente, ni el toque de frío del cadáver ni su ataque con la ardiente mirada funcionan aquí.

De nuevo, decir el nombre Firán Zal'honan no tendrá efecto en la ilusión.

En cuanto un PJ intente tocar a Azalin o descubra la ilusión, lee lo siguiente.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Azalin se ríe entre dientes y os dice, “Es difícil para vosotros saber cuando una cosa es real con solo verla. Bien, decidme entonces si esto os parece real.” El puño del cadáver se abre y el cuarto explota con fuego!

La ilusión ha lanzado una *bola de fuego*. Permite a los PJ intentar no creer en la ilusión para hacer su tirada de salvación. Si todos los miembros del grupo tienen éxito, la ilusión desaparecerá, mientras dice, “Ah bien, quizás la próxima vez.”

21. La Guarida de los Morkoths.

Este es el centro de la guarida bajo el agua de los morkoths. Aquí hay varios cuerpos en estado de descomposición, con varias monedas y piezas de joyería (a elección del DM). A menos que el DM quiera tirar al azar para determinar si hay objetos mágicos, no habrá ninguno aquí.

Morkoths (3): INT excepcional (15); AL CM; CA 3; MOV nad 18; DG 7; pg 38, 44, 50; GACO 13; N°AT 1; Daño 1D10; AE hipnosis; DE reflejar conjuros; RM no; TAM M; ML 14; PE 1,400 cada uno.

22. Puerta Trasera.

Éste es un túnel que conduce a lo largo de 2 kilómetros hasta Lago Zarovich. Es un acceso que permite a los morkoths venir e irse cuando quieran.

Nivel 3

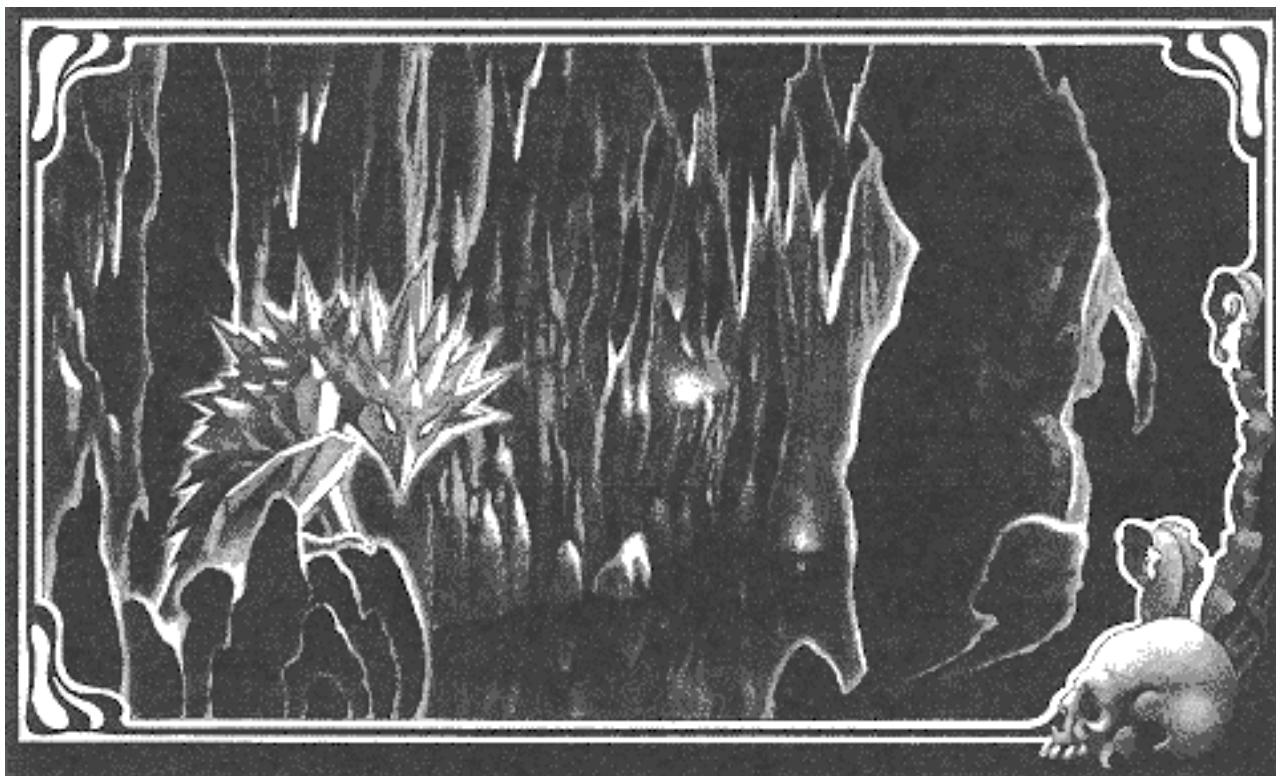
1. La Esfera de Piedra Viviente.

La escalera de mano conduce abajo a una extraña cámara que parece estar hecha totalmente de formaciones de piedra. Lee lo siguiente cuando el primer personaje entre en el área.

Todos los lugares de esta cámara están cubiertos con pedregosas proyecciones, incluidas las paredes que apuntan hacia la escalera de mano. Un sobrecogedor y asustadizo sonido se vuelve perceptible lentamente. ¡Luego comprendéis que son las propias piedras las que emiten los gemidos! Las puntas de las piedras se retuercen como dedos que sobresalen de una tumba, y el agónico gemido os atrapa, invadiéndoos con el miedo.

El ondular de las piedras confunden vuestras mentes, y vuestros sentidos se disparan arriba y abajo escapando a la nada, y luego la sala empieza a dar vueltas.

Azalin creó esta sala con varios conjuros de *modelar piedra*, pero añadiendo su propio toque personal: lanzó una *piedra a carne* en las paredes y luego las hechizo con una versión especial del *esquema hipnótico*. Las puntas de las piedras ondularan de un lado a otro, trazando un mareante dibujo; las piedras están vivas y gimen de dolor antinatural.



CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Los PJ deben efectuar dos tiradas de D20 cuando el o ella descienda a esta sala: un control de horror cuando vean a las piedras deslizarse, y una tirada de salvación contra conjuros para evitar el hipnótico movimiento. Un PJ que falle la última tirada perderá el control de su cuerpo y se caerá, sufriendo 2D6 puntos de daño.

Caer entre las elásticas y gimientes estalactitas del suelo puede incitar un control de horror (las piedras carnosas son repugnantes).

Los PJ que permanezcan de pie pueden evitar la tirada de salvación contra conjuros si anuncian previamente que cerraran los ojos cuando bajen por la escalera de mano. En cambio, deberán efectuar un control de Destreza para evitar resbalar y caer de la escalera de mano. También deberán efectuar un control de horror con una penalización de -2 por el perturbador sonido de las piedras gimientes, que les inquietara cuando estos cierren los ojos.

2. Pilares de Absorción.

Este vestíbulo contiene 10 pilares tallados en mármol, pero con adornos de oro y plata. Alrededor de los pilares hay brillantes adornos hechos de gemas y metales preciosos. Un exhaustivo examen revelara que estos son espadas en miniaturas, escudos, y armaduras. Los pilares son lisos y tienen simples bases con pedestales. Cuando un PJ pase cerca de 1,5 metros del último par de pilares (en el extremo norte de la sala) o cuando cualquier PJ toque alguno de los pilares, los alambres que sostienen los adornos se animan e intentan atrapar a cualquiera a menos de 3 metros de distancia. Cada pilar tiene 8 zarcillos y es capaz de atacar al mismo tiempo a 4 PJ. Los alambres, que parecen brillar como el vidrio y el metal, tienen aproximadamente de 1 a 8 pulgadas de diámetro y no pueden ser cortados por armas no mágicas. Atacan como enredaderas asfixiantes (ver planta carnívora en *el Compendio de Monstruos*). Tienen una fuerza de 16, por lo que un personaje de igual o mayor fuerza puede liberarse de su presa haciendo un control de doblar barras / alzar puertas con éxito.

Los personajes que mueran por los pilares estranguladores, serán absorbidos por los pilares un round después de su muerte. Aquellos cuerpos absorbidos por los pilares estarán para siempre perdidos, a menos que se use un *deseo*. El equipo de ese PJ también es arrastrado, tras lo cual el alambre se alarga un trozo más.

Pilares estranguladores (10): INT no (0); AL N; CA 5; MOV no; DG 25; pg 140 cada uno; GACO 7; N°AT 8; Daño 1D4; AE estrangulación; DE

sufren 1 punto de daño por dado de ataques basados en el frío, inmunes a la electricidad; RM no; TAM Gg; ML 14; PE 18,000 cada uno.

3. Túnel Podrido.

Este túnel posee un hedor que se incrementa dramáticamente una vez que un PJ tuerza la esquina; el olor alcanza el punto donde el pasaje atraviesa el área 12. El túnel huele a cadáveres podridos.

Azalin ha lanzado *oscuridad radio 5 metros* cada 3 metros de túnel, empezando en el segundo cuadrado del túnel (ver mapa) y ha hecho los efectos mágicamente permanentes. Los lanzadores de conjuros que deseen cancelar el efecto deben quitar primero el conjuro de *permanencia*, antes de que la oscuridad pueda disiparse.

Es posible contener la respiración y caminar junto a la pared mientras esta es tanteada con la mano, hasta alcanzar el área 4, pero el PJ no debe hacer ninguna pausa por el camino.

Por otra parte, el tiempo consumido en la oscuridad fuerza a los personajes a tomar aire de nuevo. Cualquiera que respire dentro del túnel, debe efectuar una tirada de salvación contra armas de aliento o serán afectados por un conjuro de *nube hedionda*.

Un *soplo de viento* niega los efectos durante la duración del conjuro.

4. Salón de Azalin.

Esta sala es una cámara ricamente decorada, con grandes retratos en las paredes, una espesa alfombra en el suelo y un par de cómodas sillas en el extremo de una mesa. Contra la pared sur descansa una mesa con copas y tres licoreras envueltas en cuero; una roja, una marrón y una negra. Las lámparas iluminan la sala cómodamente y el hedor del área 3 no penetra aquí.

Algunos retratos están pintados con esmerados detalles, y representan varias escenas de tortura. Cualquier personaje que mire uno de estos cuadros debe hacer una tirada de salvación contra conjuros o verse a sí mismo como sujeto de la tortura, promoviendo un control de horror. También esta presente el retrato de una mujer y un niño, ambos rajados en tiras y cosidos después. Los PJ que exploraron el Castillo Avernus en *Desde las Sombras*, reconocerán las pinturas como los mismos retratos que había en la habitación de Azalin, en Darkon.

Erasmus, el espíritu mayordomo de Azalin, esta aquí también. Como es explicado en *Desde las Sombras*, el mayordomo atiende las necesidades domesticas de Azalin. Parece ser sólido, pero los

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

objetos físicos pasan a trabes de él; manipula los objetos concentrándose en ellos. Erasmus ni ayudara ni impedirá a los PJ de forma alguna, solo les dirá que se sirvan ellos mismos una bebida. Las tres licoreras son *vasos de pociones abundantes*, y cada una contiene tres pociones. Estas, de arriba a abajo, son las siguientes:

Roja: *poción de curación, elixir de salud, poción de resistencia al fuego.*

Marrón: *poción de delusión, poción de curación, veneno (clase J).*

Negra: *poción de súper heroísmo, elixir de locura, poción de invisibilidad.*

Al lado de las botellas hay un *escarabajo de la muerte*, que parece ser un broche sin relativo valor.

5. Cámara de Distorsión.

Las paredes, el suelo y el techo de esta sala, están grabados con varios desniveles y líneas entrecruzadas. En el otro extremo de la cámara, hay otra puerta, pero es difícil enfocar la porque la decoración de la sala distorsiona los sentidos del espectador. Las dimensiones de la sala son de 13 por 10 metros, pero esto solo es posible determinarlo con un conjuro o gema de *ver realmente*, lo que permite a cualquier personaje atravesar la cámara directamente. La sala también puede ser atravesada cerrando los ojos y caminando hacia adelante hasta la puerta al final de la sala.

Una vez que un PJ camina en esta sala, el o ella debe tirar 1D6 por cada 3 metros de camino recorrido. En una tirada de 4 a 6, el personaje se mueve en la dirección deseada. Pero en una tirada de 1, el personaje en realidad camina hacia atrás y se mueve en la dirección opuesta 3 metros. Una tirada de 2, y el personaje girara a la izquierda moviéndose 3 metros. Y en una tirada de 3, el personaje girara a la derecha y se moverá 3 metros.

Entretanto, las líneas en las paredes empiezan a girar y a enredarse, tomando la forma de un conjuro de *asesino fantasma*. Cada personaje será afectado así en 1D4 rounds.

6. La Guarida de la Araña Blanca.

Esta inmensa caverna está llena de miles de espesos hilos blancos. En el centro, el área mide 14 metros desde el suelo hasta el techo. Las telarañas hacen imposible determinar el tamaño exacto de la caverna, pero la entrada esta a la mitad de distancia entre el suelo y el techo. Los PJ pueden descender 7 metros, cruzar por el suelo, y

luego subir otros 7 metros hasta la puerta del otro lado, o atravesar la caverna moviéndose entre los hilos al mismo tiempo que los van enhebrando.

Ante vosotros queda una caverna gigantesca, llena desde lo alto hasta el fondo con espesos y blancos filamentos de seda que brillan a la luz. Estos inundan la sala, escondiendo el otro lado a vosotros. El suelo se deja caer desde el interior de la puerta y se pierde en el blanquecino enredado. En la distancia, al extender una luz, un irregular sonido hace clic. Cuando vuestros sentidos se ajustan a la caverna, notáis vida en las ligeras vibraciones de los hilos blancos, y oís un débil zumbido con cada vibración.

Los hilos de las telarañas pueden cortarse fácilmente, pero no arderán a menos que el fuego sea mágico, y solo serán destruidos los hilos expuestos. La telaraña es sumamente espesa, por cada 3 metros de espacio recorrido o cada round que permanezcan en el área, los PJ deben hacer controles de Destreza con éxito para evitar resbalar y caer al fondo sufriendo 1D4 puntos de daño.

Cuando un PJ cae, el o ella desciende 1,5 metros y se cubre con un blanquecino fluido que emana de la telaraña. Una penalización de -1 se añade después de cada caída (hasta un máximo de -4). Un personaje que se cae mas de 5 veces se cubre completamente con el fluido blanco, y el o ella no podrá avanzar sin la ayuda de otro personaje. Aquellos que ayuden a otro personaje que se haya caído, deben efectuar un control de Destreza con éxito para no caer ellos también. *Los guanteletes de nadar y escalar* niegan los efectos de la sala. En el fondo de la caverna, hay un nido de arañas blancas una especie creada por Balipur. Se apiñaran sobre cualquier víctima que caiga al fondo de la telaraña. Los PJ que entren en meleé deben tirar sus tiradas de ataque con una penalización igual a la calculada para sus controles de Destreza para mantener el equilibrio después de sus movimientos.

La madre araña espera en lo alto de la caverna y permanece en guarida sobre las víctimas que resbalen y caigan al fondo, donde serán devoradas por las jóvenes arañas. El sonido de dolor de las jóvenes arañas la atraerán al lugar; por otra parte permanecerá desinteresada en los PJ a menos que estos la ataquen. Es hábil usando su habilidad de moverse por la telaraña; puede emitir una secreción de las puntas de sus patas que mantienen firmemente su posición en la telaraña.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Madre araña: Int animal (1); AL CM; CA 3; MV 6, Tel 18; DG 5+5; pg 35; GAC0 13; N°AT 1d6 (patas); Daño 1d10; AE no; DE no; RM no; TAM G; ML 15; EXP 420.

Arañas jóvenes (20): Int animal (1); AL CM; CA 6; MV 6, Tel 9; DG 2; pg 10 cada una; GAC0 19; N°AT 1d6 (patas); Daño 1d6; AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 7; EXP 35 cada una.

Hay una puerta en el extremo opuesto de la guarida de la araña, pero esta disimulada por las telarañas (vea Área 20).

7. Trampa de Dardos.

1 De cada 4 paneles cuadrados de 3 metros del suelo, a lo largo de este vestíbulo, son resortes cargados y colocados para disparar una barrera de dardos venenosos de la pared sur.

Cada vez que se descarguen los dardos, un mecanismo bajo el suelo, en distintos puntos de presión, reinicia el fuego de proyectiles. En otras palabras, el DM debe tirar 1D4 para determinar que panel activa la trampa. Cada vez que un PJ pase por un mecanismo, el DM debe tirar para determinar que paneles desencadenan la trampa de nuevo.

Cada descarga suelta 1D20+10 dardos, golpeando al PJ que este al frente (1 punto de daño por cada dardo). Los PJ golpeados por los dardos deberán efectuar tiradas de salvación contra veneno o morir.

8. Puertas Dobles.

Una señal esta colgada en la pared, entre las dos puertas del área 8:

“Un camino dentro, otro fuera: la desgracia para aquellos que fracasen en su ruta”.

Una imagen del Símbolo Sagrado esta grabada en la puerta este, y una imagen del Icono esta grabada en la puerta oeste. Ambas están cerradas con pesados cerrojos de gran resistencia (-20% de penalización para las tiradas de abrir cerraduras). Los gastados cerrojos operan desde ambos lados, así que ambas cerraduras deberán ser abiertas mediante ganzúas, para que las dos puertas se abran.

Azalin ha aparejado una trampa especial de *teleportacion* en cada puerta. La trampa permite a alguien atravesar una puerta sin inconvenientes, pero si esa misma persona atraviesa la misma puerta de nuevo, la trampa se va, depositando a la víctima en el área 10. Si un PJ entra a trabes de

una de las puertas y sale por la otra, no ocurrirá nada.

Dentro del área 8, Azalin ha creado una *ilusión programada* que se activa con la apertura de cualquier puerta. Los PJ verán el Símbolo Sagrado (y el Icono) colgando sobre un pilón de metal fundido. Las cuerdas por las que los objetos están suspendidos, se están quemando rápidamente. Si un PJ se da prisa por coger los artículos, las cuerdas se romperán cuando el personaje se acerque al pilón. Un control de Destreza fallado indica que el PJ sufre 3D10 puntos de daño por calor mientras intentaba agarrar los objetos cuando caían al pilón. Si el control ha tenido éxito, el PJ alcanza los artículos, pero sus manos pasan a trabes de estos y tocan la forja, infligiéndose el mismo daño.

9. Cripta Familiar.

La pesada puerta que conduce a este área, chirría mientras se abre para revelar varios viejos ataúdes en la sala. Hay curiosos diseños en la tapa de cada ataúd, escritos de alguna forma. Un examen mas de cerca, revela que las inscripciones están en un idioma antiguo. Un *leer magia* o una tirada de leer lenguajes revelara que estas inscripciones son los nombres de un padre o mentor de cada PJ. Un conjuro de *sugestión* se activara cuando el nombre se lea.

Lee lo siguiente si un PJ lee cualquiera de los nombres y luego quiere abrir el ataúd.

Esta ciertamente debe ser otra de las ilusiones de Azalin. ¿Cómo él podría encontrar (insertar el nombre de la persona) y traerlo hasta aquí? Os aclaráis la mente y os preparáis para ignorar la ilusión que el cadáver ha conjurado para vosotros, y lentamente abris el ataúd. El cuerpo en su interior esta resquebradizo y marchito, como si hubiese estado aquí durante mil años. Cerráis los ojos y luego los abris de nuevo, pero no hay ninguna duda sobre ello. Esto no es una ilusión. Por un momento os quedáis mudos, mientras os preguntáis que es lo que ha hecho Azalin. Después, para vuestro horror, el cuerpo abre sus encostrados ojos y os mira.

Azalin ha colocado un ghaist en cada ataúd y ha lanzado una ilusión especial de cadáver, llamada *vista de muerte* (ver la *Guía Van Richten de los cadáveres*) en ellos (se aplica una tirada de salvación contra conjuros, pero consulta el siguiente párrafo).

Normalmente, la *vista de muerte* causa a los individuos afectados que estos vean a todos a su

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

alrededor como criaturas muertas vivientes, pero esta aplicación combinada con un conjuro de *sugestión*, causa que los PJ vean e identifiquen a los encogidos y descompuestos cuerpos por las placas.

Debido al terrible uso que Azalin ha hecho de este conjuro, los PJ no podrán efectuar una tirada de salvación en el primer round. Hazles hacer controles de miedo y horror con una penalización de -4 cuando el ghastr abra sus ojos y se levante. Permíteles a los PJ pensar que no hay ninguna tirada de salvación contra conjuros, que están viendo algo real. Aun cuando la tirada de salvación en el segundo round tenga éxito, el efecto habrá durado lo bastante como para que los PJ estén seguros de la verdad. El DM debe decirles a los PJ, que en sucesivas salvaciones el o ella están seguros de la identidad del cuerpo, pero luego sus rasgos faciales se derrumbaran cuando mueva, haciendo imposible de decir que persona era.

A aquellos que fallen sus tiradas de salvación, la sola vista del amado muerto incitará un control de horror cada round, hasta que los ghastrs sean derrotados (no olvides el ataque con la mirada de los esbirros de Azalin).

Ghastr (1 por cada PJ): INT mucha (11); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 26 cada uno; GACO 17; N°AT 3; Daño 1D4/1D4/1D8; AE hedor, paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 13; PE 650 cada uno.

10. Estancia Sellada.

Los PJ que entren y salgan de área 8 por la misma puerta, serán teleportados a esta sala. Si estos tienen una fuente de luz, lee lo siguiente. De otra manera, los PJ simplemente estarán encerrados en la oscuridad.

Las paredes de esta sala están hechas de ladrillos de piedra pesada que tienen 30 cm de alto y 60 de ancho, y quien sabe cuantos de espesor. Este es el tipo de sala donde los prisioneros son abandonados hasta morir. No hay ninguna puerta, ni ninguna ventana, ni incluso una abertura en el área. estáis atrapados...

De hecho, las paredes no tienen mas espesor que en cualquier otra parte de la guarida (aproximadamente 30 cm), pero Azalin ha colocado cuatro *muros de fuerza* en estas por las dudas. Se activaran individualmente, cuando se toque cada pared, y duran 23 rounds. Si un PJ golpea una pared antes de que nadie la toque, un

trozo de piedra se desprenderá, pero luego el *muro de fuerza* se activara y volverá indestructible a la pared.

Los PJ atrapados deben de alguna forma escapar a trabes la pared oeste, ya que en el área 23 el verdadero Azalin les estará esperando, y si el grupo al completo no esta presente, el DM deberá dirigir a los PJ hasta otra estancia para batallar contra el cadáver. Si los PJ reducen a Azalin a menos de 25 pg, este se rendirá. En este caso, Azalin abrirá la puerta secreta de un único sentido (esta se abre solamente desde el área 23 y no es detectable desde otro lado), llevando al grupo hasta las áreas 8 y 11 e invitando al resto del grupo a reunirse con él y con la gente que tenga capturada. Procede al área 22, "Audiencia con Azalin".

Si Azalin sale victorioso, los miembros que queden del grupo deberán finalizar la búsqueda para él.

11. Almacén.

Una verde y enfermiza nube flotan en el aire de esta sala; ocasionales chispas de luz verde aparecen en el humo. Las paredes tienen estanterías en las que descansan cientos de botellas de diversos colores y sin etiquetar, clasificadas según tamaño. Hay un fuerte olor a químicos en el aire.

Azalin almacena su laboratorio y sus componentes de conjuros en esta sala. Solo él sabe el contenido de cada recipiente, pero un personaje que posea en su equipo un *identificador de Nefradina*, podrá encontrar virtualmente cualquier componente de conjuro entre los almacenados. Por cada identificación con éxito que logre un PJ, el DM deberá abrir el *Manual del Jugador* y elegir al azar un componente de conjuro (las piedras preciosas nunca estarán presentes).

La nube verde es inofensiva: solo sirve para incitar a los PJ a abandonar la sala.

12. Túnel Sumergido.

Una apertura en la pared norte del área 4 conduce a un juego de escaleras que descienden 10 metros y luego desaparecen en un túnel lleno de agua.

Un hedor ligeramente salado emana del agua aquí abajo. El agua es fría al tacto y se eleva hasta 30 cm del techo dejado atrás. Es imposible decir a donde conducen las escaleras que se adentran en el agua. Podéis tener que nadar a trabes del túnel para tener que llegar hasta el otro lado, si es que hay otro lado.

Algo captan vuestros ojos a dos escalones debajo de la superficie del agua.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Parece ser un anillo. También hay algo en el tercer escalón, un collar o una cadena, pero el agua esta demasiado oscura como para que podáis definir lo que es.

El anillo es un *anillo de libre acción* puesto aquí por un par de trolls pellejados (ver troll de agua dulce en el *Compendio de Monstruos*). Los pellejados esperan incitar a los PJ a explorar el pasaje. La cadena es un *collar de estrangulación*. Si los PJ entran en el agua:

El agua esta innaturalmente fría, pero solo tiene 1,5 metros de profundidad donde las escaleras terminan. Hay un susurrante sonido delante de vosotros, lejos y oculto a la vista. ¿El sonido puede parecer de Azalin, pero quien sabe?. Algo parece rozar vuestras piernas y desaparece. Aparte de los susurros que oís y el salpicar que hacéis mientras os movéis a lo largo del túnel, todo esta mortalmente silencioso dentro del túnel. Luego, algo roza vuestras rodillas de nuevo.

Hay 60 cm de espacio sobre la superficie del agua, por lo que el oxígeno no es un problema aquí; Sin embargo, la temperatura del agua si lo es. Los PJ que no estén protegidos mágicamente del frío de alguna forma, perderán 1 punto de Destreza cada round. Cuando la Destreza de un PJ alcance 0, tendrá los huesos tan enfriados y dormidos, que no se podrá mover. Después, el personaje empezara a perder 1 punto de constitución. Si su puntuación alcanza 0, el personaje muere. El roze que los PJ sienten no son mas que los curiosos peces de los que los pellejados se alimentan. Los aventureros podrán ocasionalmente sentir el contacto de algún objeto en el suelo. Si buscan activamente, encontraran de 1 a 2 objetos por cada 3 metros de túnel examinado; consulta la tabla de abajo para los resultados.

Tirada 1d100	Artículo
01-10:	Un brazo arrancado de un cuerpo
11-20:	Un hueso de una costilla humanoide
21-30:	Daga no mágica, oxidada
31-40:	Timón no mágico
41-50:	Espada no mágica
51-60:	Bota podrida
61-70:	Órgano podrido interiormente
71-80:	Gema valorada en 50 mo
81-85:	Piedra Ioun iridiscente
86-90:	Vara-maza
91-95:	Espada +1, +3 contra licántropos y cambiaformas
96-00:	Objeto mágico a opción del DM

De otro modo, asigna un 40% de posibilidades por cada 3 metros de túnel, de que un PJ del grupo toque un objeto con sus pies, después consulta la tabla (tira al azar para determinar que miembro del grupo toca el objeto).

Si una Conjunción Menor ocurre aquí, el DM deberá tener 2d6 despedazadores preparados que aparecerán desde el interior de un remolino, en lugar de consultar la Lista de Encuentros de Conjunciones Menores.

Despedazadores (2-12): INT baja (6); AL CM; CA 4; MOV 6, nad 18; DG 4+3; pg 29 cada uno; GACO 15; N°AT 3; Daño 2D6/2D6/2D4; AE aferrar; DE escamas cortantes; RM no; TAM M; ML 12; PE 420 cada uno.

13. Peaje.

Cuando los PJ alcancen este punto del túnel, lee lo siguiente.

El agua ante vosotros empieza a burbujear y a producir espuma, y después una criatura grande se levanta y bloquea el pasadizo. Su piel es de un enfermizo color verde oscuro y esta cubierta con supuradas heridas que emanan sangre negra. Los pelos que le cuelgan de la cabeza parecen algas marinas muertas.

El monstruo encorva sus palmeadas garras y muestra sus ennegrecidos y sucios dientes.

“Pagad un peaje”, grita con una andrajosa voz, “pagad un peaje o no pasareis”.

Detrás de vosotros, en la base de las escaleras, otro ser asciende desde el agua e inclina la cabeza de lado a lado, mirando hacia vosotros”.

Los trolls quieren un cuerpo, vivo o muerto, para su cena. No son particularmente inteligentes, por lo que los PJ pueden convencerlos de que tienen un cuerpo para darles como peaje en cualquier extremo del túnel. Otra táctica también podrá funcionar. El PJ que intente engañar a los trolls acuáticos, solamente necesitara hacer un control de Carisma con éxito.

Si los PJ atacan, el troll que esta detrás de ellos se sumergirá y atacara desde debajo del agua. En cuanto un PJ muera, los trolls se sumergirán e intentaran escapar con el cuerpo. El DM deberá consultar las reglas de combate bajo el agua en la *Guía del Dungeon Master*.

Trolls de agua dulce, pellejados (2): INT baja (6); AL CM; CA 3; MV 3, nad 12; DG 5+5; pg 32, 29; GACO 15; N°AT 3; Daño 1D4+1/1D4+1/3D4; AE bonif +8 al daño con

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

armas por fuerza, lanzar piedras; DE regeneración; RM no; TAM G; ML 14; EXP 650 cada uno.

14. Rellano.

El agua es considerablemente caliente en este área. Los PJ que permanezcan en el agua, recobrarán los puntos de perdidos de sus atributos a razón de 3 por round. Si abandonan el agua, recobrarán los puntos perdidos a razón de solo 1 por round. Si algún punto de constitución fue perdido por la exposición al agua fría, el personaje perdió permanentemente 1 punto.

Esta cámara aloja unas anchas escaleras de piedra que llevan hasta una plataforma delante de una puerta. Cuando los PJ suban hasta el rellano, empezaran a sentir un moderado calor que emana del área 15. La puerta esta bastante caliente. Esta hecha de metal y no tiene ningún asa, solo una cerradura. Las bisagras están en este lado de la puerta, por lo que se abre desde el área 14. Los personajes ladrones deben tirar controles de Destreza con éxito, además de su tirada de abrir cerraduras, para evitar tocar el metal caliente. Aquellos que toquen la puerta con la piel de sus manos sufrirán 2D4 puntos de daño por quemaduras.

En el momento que la cerradura ceda, la puerta se abrirá de golpe con gran fuerza. Una tirada de sorpresa debe hacerse para determinar si los PJ al lado de la puerta pueden saltar para evitar el impacto de la misma. Aun cuando no sean sorprendidos, los PJ todavía tendrán que efectuar controles de Destreza con éxito con una penalización de -2, para evitar el golpe de la puerta. Aquellos que no salten serán golpeados, sufriendo 1D6 puntos de daño.

Un aire abrasador se filtrara en la cámara. Aquellos que no hayan saltado al agua, deberán efectuar con éxito, tiradas de salvación contra armas de aliento, para evitar sufrir 2D10 puntos de daño por quemaduras. Los PJ que hayan saltado al agua sufren 1D10 puntos de daño si fallan su tirada de salvación; Si tienen éxito, se habrán lanzado al agua y habrán podido evitar todo el daño.

15. Reflejos Mortales.

Esta sala tiene alineados unos *espejos de oposición* especiales, corrompidos por el conjuro de cadáver *vista de muerte* (ver área 9 del nivel 3). Cuando cada PJ pase a esta sala, seis ghouls estarán mirando a los PJ desde las paredes y les atacaran. Tienen la misma ropa y objetos que los PJ, pero a las criaturas muertas vivientes les falta Inteligencia para poder lanzar conjuros o usar

objetos mágicos que deban activarse. En cambio, usaran la armas llevadas por los PJ.

Ghouls (6): INT baja (5); AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 15 cada uno; GACO 19; N°AT 3; Daño 1D3/1D3/1D6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada uno.

Como cualquier esbirro muerto viviente de Azalin, estos monstruos tienen un ataque con la mirada, pero además, verlos requiere un control de horror por el parecido del PJ a la cosa muerta viviente. El control debe hacerse al principio de los tres primeros rounds de combate, con penalizaciones decrecientes: -2 en el primer round, -1 en el segundo, y ninguna en el tercero. Tras esto, los PJ se habituaran a la escena. La sala esta muy caliente. Tras el primer round, el GACO descenderá en 1 cada round, hasta un máximo de -6, reflejando el agotamiento que entra en la lucha por el intenso calor. Estas penalizaciones permanecerán en la siguiente área. Regresar al área 14 y sumergirse bajo el agua retornara la penalización a 0 en un round, pero el personaje tendrá que enfrentarse de nuevo a seis reflejos mortales (sin controles de horror esta vez).

La oscuridad mágica impedirá a los reflejos que se formen, si el personaje lanza semejante conjuro y luego atraviesa la sala en la más absoluta oscuridad.

16. Desierto de Sentencia.

El DM no debe indicar de ninguna manera las dimensiones de esta área.

Extrañamente, un desierto permanece ante vosotros, extendiéndose a lo lejos, tanto como vuestros ojos pueden ver. Por encima de vosotros, una enorme replica del Símbolo Sagrado de los Raven arde como el sol y os golpea despiadadamente. El aire seco chamusca vuestros pulmones, y el calor es completamente implacable a vuestras espaldas.

El viento caliente sopla a traves de las dunas, barriendo la arena y lanzándola a vuestros ojos. El rugido de la forja de un herrero parece latir en el aire.

Hay movimientos bajo la arena por todas partes, como si criaturas invisibles cavasen debajo de la superficie, donde reina la oscuridad.

El Símbolo Sagrado desprende tanto calor que los personajes empezaran a perder 1 punto de

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

constitución por round después de permanecer 3 rounds en la sala (no olvides los modificadores al GACO mencionados en la sala 15). La arena en el aire reduce la visibilidad hasta 15 metros y el viento aumentará intensamente cuando los PJ se acerquen al área 17. Debido a las arenas movedizas, el movimiento de los PJ se reducirá a la mitad. Las criaturas que se mueven bajo la arena son indomables, pero estas instigarán nerviosismo en los PJ.

Las paredes de esta sala están pintadas con *maravillosos pigmentos de Nolzur*, haciendo que las dunas parezcan extenderse interminablemente en la distancia en todas las direcciones, excepto por el espacio de 3 metros que conduce de vuelta al área 15. El techo está pintado para parecerse al cielo del desierto.

El área 17 está oculta detrás de una serie de dunas. Dentro de las paredes norte y sur de la sala Azalin ha pintado una duna grande con chispeantes gemas esparcidas por encima de la superficie. El DM deberá supervisar cuidadosamente por donde caminan los PJ, porque si uno de ellos camina un solo paso fuera de las dimensiones del área 16, el grupo entero entrará a la pintura realmente y se perderá en el desierto. Una vez atrapados dentro de las paredes, la única manera de averiguar como volver atrás será caminar hacia el sol. Entretanto, el DM deberá solicitar al grupo sus acciones y comunicará a los PJ que resten 1 punto de constitución por cada round que fallen en encontrar el camino de vuelta (tras los primeros 3 rounds). Los PJ cuyas puntuaciones alcancen 3 caerán inconscientes, y morirán cuando su puntuación alcance 0. A opción del DM, a los personajes que lleven armaduras de metal, se les podrá evaluar restar 2 puntos de constitución por cada round bajo el sol.

En el centro del área vive un arenoso. Si los PJ se mueven a menos de 7 metros del centro de la sala, el monstruo saldrá fuera de la arena, levantándose ante los PJ alcanzando 3 metros de estatura, examinará a los PJ un momento y luego se hundirá de nuevo en la arena. Solo atacará si los PJ se mueven a menos de 3 metros del centro de la sala.

El DM podrá burlarse de los PJ haciendo cercanas y numerosas apariciones del arenoso, mientras este los observa.

Arenoso: INT no (0); AL N; CA 3; MV 12, cav 6; DG 4; pg 25; GACO 17; N°AT 1; Daño 2D8; AE no; DE sorpresa, inmune a sueño, hechizo, retener y los conjuros que afectan a la mente; RM no; TAM G; ML 7; EXP 420.

17. Torbellino de Arena.

En este área, la arena se arremolina en el sentido contrario al movimiento de las agujas de un reloj, alrededor de un agujero de 1,20 metros localizado en el centro, donde late una sobrecogedora luz verde. La sala es fuente de un crepitante viento; este procede de las centenares de toneladas de arena que se arremolinan alrededor en una furiosa prisa hacia el agujero. Después de que desaparezca en el foso, la arena es redistribuida desde el fondo a trabes de las áreas 17 y 16.

El único camino seguro para llegar al otro lado del área, está alrededor del perímetro del foso, a 60 cm de la pared. Los PJ deben caminar no más lejos de 1,5 metros de la pared, o se encontrarán que el torbellino tira de ellos hacia el centro como si tuviese una fuerza de 15. Aquellos que tengan una puntuación en Fuerza de 11 o menos, serán arrastrados sin advertencia y enterrados vivos bajo 3 metros de arena en el área 16 (ver “contener la respiración” en la GDM para más detalles). Si la puntuación de Fuerza del personaje afectado es de 12 a 15, entonces se requerirán controles de Fuerza y Destreza con éxito, para indicar que el personaje ha podido resistirse a ser arrastrado. Los PJ que tengan puntuaciones de Fuerza superiores a 15, solo necesitarán un control de Fuerza con éxito (si fallan este control, un control de Destreza con éxito podrá salvarles). Los objetos arrastrados hasta el torbellino, describen una órbita completa alrededor del agujero antes de que sean tragados por este. A 3 metros de las paredes del área 17, la Fuerza del torbellino es de 20, a 5 metros de las paredes es de 25, y en el nexo es de 30.

Cuando todos los PJ estén dentro del área 17, lee lo siguiente.

El viento es ensordecedor aquí, haciendo casi imposible oír un apropiado grito cerca de vosotros. La arena bajo vuestros pies cede a vuestro paso y tira de vosotros hacia el torbellino de arena en medio de la cámara. Detrás de vosotros, al borde del desierto interminable, se alza una bestia de arena del suelo y os estudia, inafectado por el remolino de alrededor, y luego se hunde de nuevo en la arena. Cuando este se entierra bajo tierra, aparece un montón de arena de 60 cm de alto, que se mueve hacia vosotros, adquiriendo velocidad a medida que se aproxima.

El arenoso pasa por debajo de los pies de los PJ a un índice de movimiento de 12. La estela de arena entierra a los PJ hasta sus rodillas, pero el monstruo no atacará. Los personajes deben hacer

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

un control de Destreza con éxito para evitar caerse cuando la arena barre por encima sus piernas. permíteles una bonificación de +2 si estos son ayudados por alguien o si usan un bastón o una espada para apoyarse. Evalúa también una penalización de -2 si intentaron atacar o escapar corriendo cuando el monstruo se les aproxima.

18. Depósito de Agua.

La puerta al área 18 es idéntica a la que esta entre las áreas 14 y 15; una cerradura y ningún pomo, y las bisagras en este lado de la puerta. Sin embargo, esta puerta estará muy fría al tacto de los personajes.

Como la puerta en el área 14, el viento sopla con gran fuerza cuando esta se abra forzando la cerradura. Si cualquiera de los PJ permanece de pie enfrente de la puerta, una tirada de sorpresa debe hacerse para determinar si los PJ han podido saltar evitando el impacto. Aun cuando no sean sorprendidos, los PJ todavía deberán efectuar controles de Destreza con éxito con una penalización de -2, para evitar ser golpeados por la puerta. Aquellos que no consigan saltar lo suficientemente lejos, son impactados (sufriendo 1D6 puntos de daño) y lanzados hacia el torbellino de arena 1D4 metros. La puerta es una pared que contiene el agua del área 18. Aquellos que estén de pie a menos de 1,5 metros de la puerta, deben efectuar tiradas de salvación contra armas de aliento para evitar ser forzados hasta el torbellino de arena.

El agua continuara brotando a traves de la puerta durante 2 rounds. Durante ese tiempo, el agua se acumulara en el área 17 y se arremolinara alrededor como la arena. Después de que el deposito se vacié, la trampilla en el centro del área 18 será visible. Esta conduce a un pequeño pasadizo por el que hay que caminar a gatas, que conduce hacia arriba a la sala 19 del nivel 3 de la guarida.

Si los PJ localizaron la puerta secreta en el área 19 y se aproximaron al área 18 desde allí, descubrirán la trampilla en el techo del túnel, que describe una curva hacia abajo extendiéndose hasta pasar por debajo de la sala. Si la trampilla es examinada, estará fría y húmeda al tacto y tendrá vaho.

Cuando se tire del pesado pestillo que sirve como pomo, la trampilla se soltara hacia abajo, pero hacer esto requiere una fuerza combinada de 25. Al momento que esto suceda, la trampilla al abrirse saldrá volando y la física natural se hará cargo de la situación, enviando toneladas de agua al túnel. Los personajes serán azotados contra las

paredes del túnel y disparados como bolas de cañón al área 19.

Aquellos PJ que estén en el túnel deben hacer de 1 a 3 controles de constitución para evitar tener que forzar a llenarse sus pulmones de agua, lo que los ahogara a menos que reciban ayuda en 1D3 rounds (asume que los PJ conocen la técnica del boca a boca o tienen pericias de curación). Estos mismos PJ sufrirán 8D6 puntos de daño de la fuerza con la que el agua les ha golpeado contra las paredes del áspero túnel. Después serán proyectados al área 19, golpeándose contra la pared para 4D6 puntos de daño adicionales. Los personajes afectados deben salvarse contra parálisis para medio daño, considerando el viaje "afortunado".

Un personaje que este de pie en la entrada del túnel del área 19, debe efectuar un control de Destreza con éxito para agacharse y esquivar el agua, y dar una voltereta para apartarse cuando los PJ sean disparados fuera del túnel. Aquellos que fallen sus controles sufrirán 3D8 puntos de daño (salvación contra parálisis para la mitad de daño).

19. Caverna de Campanillas.

Este áspera y tallada área tiene una estantería de madera clavada a la pared con clavos de metal. En la estantería hay 12 campanillas de cristal de varias formas y tamaños.

Si los PJ cogen cualquiera de las campanillas e intentan hacerla sonar, no oirán sonido alguno, pero sentirán las vibraciones a traves de sus dedos. Sin embargo, Azalin si puede oír el sonido de las campanillas desde su escondite en el área 23, que le alertara de la presencia de los PJ. Si y cuando una campanilla sea tocada, tira 1D6 y consulta la siguiente lista:

1: la campanilla se hace añicos, cortando el sonido y causando 1D4 puntos de daño.

2: la campanilla invoca 2d8 entidades.

Entidades (2-16): INT media (9); AL LM; CA 5; MV 12; DG 4+3; Pg 27 cada una; GAC0 15; N°AT 1; Daño 1d4; AE drenaje de energía; DE plata o arma +1 o mejor para golpear, como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 14; EXP 1,400 cada una.

3: la campanilla no hace nada.

4: la campanilla envía una explosión de sonido inaudible, causando un severo dolor de cabeza durante 1D8 rounds, mas 2D6 puntos de daño. Los lanzadores de conjuros no podrán lanzar ningún conjuro durante este tiempo y los GACOS serán reducidos en 3.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

5: la campanilla envía un alivante tintineo que cura 2D8+2 puntos de daño a todos aquellos a menos de 3 metros de distancia. Tocarla por segunda vez hace que la campanilla se fragmente (ver punto 1).

6: la campanilla invoca a un Lord ghoul.

Lord Ghoul: INT alta (11); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 6; pg 39; GACO 15; N°AT 3; Daño 1D6/1D6/1d10; AE paralización, enfermedad, aura de maldad; DE inmune a sueño, hechizo, retener y agua bendita; Ahuyentados como 7DG; arma +1 o hierro puro para golpear; RM no; TAM M; ML 14; PE 3000.

Si la trampilla debajo del área 18 ha sido abierta, el agua inundará esta sala y las campanillas estarán todas hechas pedazos.

Hay 2 puertas secretas en esta área: Una en la pared sur que conduce a la trampilla debajo del área 18, y una en la pared este que conduce al área 21.

20. El Final de la Telaraña.

Las telarañas de la araña blanca son densas a lo largo de esta pared, cuya entrada en forma de arco en la pared oriental, la califica como una puerta secreta. Una vez descubierta, los PJ deben infligir 50 puntos de daño a las telarañas para abrirse camino a trabes de estas. Recuerda requerir controles de Destreza, con penalizaciones apropiadas a la cantidad de fluido entre las que las espadas oscilan mientras los PJ caminan por la sala (ver área 6 del nivel 3).

Una vez que los PJ alcancen el vestíbulo en el otro lado de la puerta secreta, lee lo siguiente.

El vestíbulo ante vosotros está hábilmente tallado y adornado, creando un montaje de luz y sombras que juegan con el ojo. Hay unas esculturas en relieve a lo largo de la zona, que cuando las miráis en general, hace que estas parezcan una entrada en forma de arco apoyada por un esqueleto, retorciéndose en fúnebre agonía. Las crueles marcas de dolor de sus caras parecen pedirnos que atraveséis el arco.

Abajo en el vestíbulo, hay una escultura gigante de huesos con la forma de una araña gigantesca, compuesta de huesos de muchos animales y quizás incluso de personas, que le dan una abstracta y horrible apariencia. La monstruosa escultura hace pensar que el escultor no tenía ni idea de lo que resultaría su obra hasta que estuviese acabada.

La escultura de la araña es un golem de huesos. Se animará cuando cualquier PJ pase a menos de 1,5 metros de su posición.

Golem de huesos: INT no; AL N; CA 0; MOV 12; DG 14; pg 90; GACO 7; N°AT 1; Daño 3D6; AE risa letal; DE arma +2 o mejor para golpear, inmunidad a conjuros, medio daño de algunas armas; RM no; TAM M; ML 20; EXP 18000.

21. Puerta a la Condenación.

Cuando los PJ encuentren su camino en esta corta antecámara, lee lo siguiente.

Estáis ante una grande y brillante puerta de ébano. A lo largo de su superficie, hay grabados relieves a tamaño natural de Azalin, revestidos en oro. Joyas rojas, que brillan con un arcano resplandor, están puestas en las cavidades de sus ojos. Unas replicas de plata del Símbolo Sagrado y del Icono, permanecen a cada lado de la imagen del cadáver. El pomo de la puerta es una mano de esqueleto extendida, proyectada desde el relieve como si fuese la de Azalin. La palma está levantada como si quisiese daros algo, y los esqueléticos dedos están ligeramente curvados hacia arriba.

La puerta está construida de piedra negra que es fría al tacto. Aquellos PJ que tengan infravisión descubrirán un frío increíble que emana de la puerta, aunque los ojos están calientes. Lo mismo ocurre con el Símbolo Sagrado y el Icono. Los enojados ojos son una trampa mágica. Tocar cualquiera de estos da como resultado 6D8 puntos de daño eléctrico (salvación contra varitas para la mitad de daño). Las trampas son aspectos permanentes de las joyas, y no podrán ser disipadas.

La puerta se abre agarrando la mano y girándola, pero esta se aferrará a la mano del PJ y tirará de esta hacia atrás (como si tuviese Fuerza 16), resistiéndose a girar como si luchase contra el PJ que intenta abrir la puerta. Los esfuerzos de abrir la puerta siempre fallarán en el primer intento debido a la inesperada resistencia de la puerta. Una Fuerza de 18 y un sucesivo control de doblar barras / alzar puertas con éxito, será requerido para girar la mano y abrir la puerta. La persona que intente girar el pomo podrá efectuar tantos intentos como sean necesarios hasta que consiga superar la tirada. Mientras el puje de la lucha continúe, la boca del grabado de Azalin se reirá e insultará al PJ que intente abrir la puerta, llamándole débil y usando cualquier otro tipo de burla.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Si el DM conoce una parte sensible en el ego del personaje que intenta abrir la puerta, la puerta mencionara esto.

22. Audiencia con Azalin.

Lee el siguiente texto cuando los PJs entren en este área. Si los PJs no sacaron el Icono de Ravenloft del castillo, en *Desde las Sombras*, entonces omite la copia en negrita.

En este punto yace una habitación de oscura y terrible belleza. Una docena de lámparas en candelabros dorados cuelgan del techo y arden con un fuego rojizo, lanzando una sombra sangrienta de luz sobre toda la habitación. El techo es negro y está manchado con estrellas que brillan, y un cometa lentamente hace su camino a través de la noche.

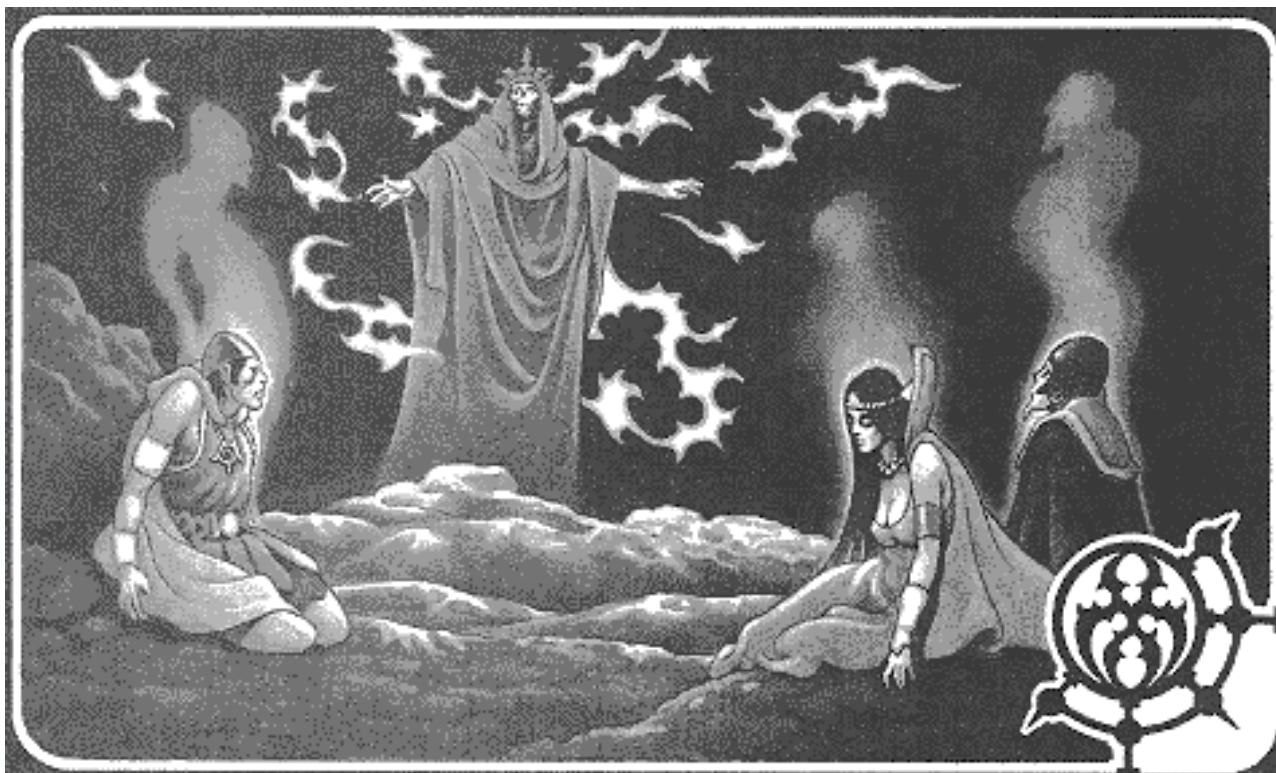
Las paredes son de color blanco hueso pulido, y han sido talladas con retratos de horribles ejecuciones; las expresiones en las caras de las víctimas son tan reales que parecen voltear y mirar hacia su condena inminente. Una exuberante alfombra cubre el suelo, teñida en diseños que confunden al ojo mismo. Un incienso de calidad se respira en el aire, que no está podrido como los cuerpos, pero es intoxicante y repugnante como la muerte misma. Inhalarlo es respirar el destino, sentir el frío toque de la tétrica parca en vuestros hombros. Más allá en la sala, Azalin esta sentado en un trono de huesos combinados y os propone entrar.

"Si, si, soy yo esta vez", dice el cadáver Lord. "No, no, guardad vuestras armas. Estaríais muertos ya si fuese mi deseo, así que no me hagáis perder el tiempo con el estúpido heroísmo"

"Habéis venido por el Símbolo Sagrado (y el Icono). Claro que podéis llevaros (**llevároslos**), si lo (**los**) usáis para destruir a Strahd Von Zarovich!. En esa causa somos aliados, no es verdad?"

Si los PJ atacan, 20 quasimantes invisibles permanecen inmóviles a lo largo de las paredes de la sala. Un quasimante es un ghastr que tiene un número de conjuros metidos en su cerebro por un cadáver. Puede lanzarlos a voluntad. Azalin ha metido un *golpe de rayo* y un *cono de frío* en cada uno de sus sirvientes. Los quasimantes comparten todas las cualidades de los sirvientes de un cadáver. Desde que el mismísimo Azalin este presente, ahuyentar a los muertos tendrá un -4 de penalización (un sacerdote nivel 12 necesitará un 20). Mientras los quasimantes ataquen, Azalin pide a los PJs que se rindan. (Ver la *Guía Van Ritchen de los cadáveres*, el Capítulo VII tiene todos los detalles de los quasimantes).

Quasimantes (20): INT mucha (12); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 30 cada uno; GACO 17; N°AT 3; Daño 1D4/1D4/1D8; AE hedor, paralización, uso de conjuros; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 14; PE 1400 cada



CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

Si alguno de los PJ pronuncia el nombre Firan Zal'Honan, lee lo siguiente.

Azalin se congela tras la pronunciación del nombre y parece convertirse en una estatua ante vosotros. Pasado un momento, se rompe la quietud y se dirige hacia vosotros mientras gruñe: "Sois adversarios mortíferos, por lo que veo! Os destruiría, pero nos necesitamos mutuamente. Decidme que necesitáis de mí, rápido, antes de que cambie de parecer!"

Probablemente, los PJ tratarán de convencer a Azalin que los envíe atrás en el tiempo. Azalin cuestionará la naturaleza de esa misión, y pretenderá creer cualquier cosa que los PJ les digan. Les preguntará como escondieron su Filacteria (está completamente confundido de cómo la hicieron desaparecer), y tratará de hacer que el cambio por ayudar a los PJ a viajar al pasado sea el regreso de su Filacteria. Al final, el cadáver pretenderá confiar en el honor de los PJ, aún cuando espera que los PJ lleven el cráneo al Castillo Ravenloft para unirlo con el Símbolo Sagrado.

Azalin asiente en enviar a los PJ al pasado. Debería actuar receloso ante los PJ, pero admite que está en aprietos mientras la Filacteria siga escondida (y porque los PJ conocen su verdadero nombre).

Si los PJ lo declaran, Azalin resucitara los cuerpos de los PJ muertos y les restaurará toda su vitalidad. Cuando los PJ estén listos para partir, lee lo siguiente.

"Tal magia necesitará una gran parte de mis poderes y un poco de tiempo", dice Azalin. "Sugiero que aprovechéis ese tiempo para estudiar vuestros conjuros y os preparéis para luchar contra Strahd a vuestro regreso". "Cuando estéis listos, deberéis tumbaros en el suelo y concentraros en el lugar y en el tiempo al que queréis ir".

La preparación de Azalin tomará alrededor de 10 horas, durante este tiempo se sentará en su trono, murmurando a sí mismo. Los PJ son libres de moverse, pero no deben hacer ruido. Incluso pueden llegar a descubrir la puerta secreta que lleva al área 23 y encontrar la(s) reliquia(s) (a Azalin no le importa). Si hacen mucho ruido, Azalin gritará "Silencio!" y volverá a lo suyo. Finalmente, el cadáver estará listo para lanzar su poderoso conjuro. Lee lo siguiente.

Azalin os pide que os acostéis en el suelo y os concentréis en el lugar de destino, luego, comienza a lanzar su magia.

Una sensación de sueño llega hasta vosotros, después, ligeramente la habitación empieza a desaparecer. En algún lugar de vuestras mentes, escucháis la voz de Azalin que dice: "Pensad en mi mientras tomáis posesión de otro cuerpo. Hacerlo es experimentar la existencia de un cadáver!"

Rehacer la Historia

Cuando los PJ despierten, se encontrarán en los cuerpos de unos soldados vistiendo armaduras anticuadas. Lee lo siguiente:

Está amaneciendo cuando recuperáis el control de vuestros sentidos. Descansáis sobre la tierra manchada con la sangre de incontables batallas, rasgada y embarrada por los pies de cientos de soldados.

Tan lejos como vuestros ojos os permiten ver, el campo está cubierto de fogatas, y los soldados se mueven como una horda de hormigas negras, preparándose para otro día de combate sangriento y de muerte.

Cerca, en una colina, una gran tienda está montada, y varios guardias están parados alrededor de ella. Encima de la tienda hay una gruesa e inusual nube negra, ocasionalmente iluminada por sus propios destellos relampagueantes. Habéis visto esa nube antes: es Inajira!.

La acción en esta escena es claramente directa. Los PJ son soldados del ejército de Strahd. No pueden lanzar conjuros, por la falta de componentes y de destreza necesitada, y no tienen especialización en armas, ya que sus cuerpos no han sido especializados en artes de combate. Serán rotundamente rechazados si piden hablar con el general, así que deberán arreglárselas para pasar por la única puerta. El DM debe tener suficientes guardias para hacer una buena pelea. Puede matar a muchos de los PJ, pero al menos uno debe penetrar en la tienda. (La muerte de un PJ lo enviará al presente). Cuando un PJ entre en la tienda, lee el siguiente texto.

Dentro de la tienda, Strahd esta detrás de una gran mesa con varios consejeros. Al general se le ve poderoso, pero definitivamente es humano. En el otro extremo de la mesa, de pie dentro de un círculo mágico en el suelo, está Inajira.

CRIPTA GUARIDA DE AZALIN



CRIPTA GUARIDA DE AZALIN

El Yugoloth dice, “Firma el Libro de Mantenimiento, Strahd Von Zarovich, y Barovia será tuya!”.

Vuestra presencia distrae a Inajira. “Quiénes son los intrusos?” grita. “Unos espías?. Traición, Traición! Os mataré a todos!”. El demonio empieza a presionarse contra la pared invisible de su círculo protector con toda su fuerza, y esta comienza a crujir eléctricamente.

“No sé quienes son, dice Strahd. Y os dice, “Fuera, soldados!”. Con un fuerte crujido, el círculo de protección se hace pedazos, e Inajira se libera!

Inajira empezará a atacar a los PJ inmediatamente. Ahora es el momento en donde deberían gritar “Arcanalothatum!” y tras esto Inajira se congela, se estremece violentamente y desaparece. Strahd grita de furia y dice, “¡Traidores!” Muerte a vosotros, que me habéis traído la desgracia a mí!”. Da un salto hacia adelante y matara a los PJ que queden. De cualquier forma, los PJ mueren en la tienda de Strahd.

PJ como soldados: INT variable; CA 5 (Armadura de Mallas); MV 12; DG 3; Pg 18; GAC0 18; N°AT 1; Daño 1d8 (espada larga); TAM M.

Guardias: INT mucha (10); AL LB; CA 5; MV 12; DG 5; Pg 25; GAC0 16; N°AT 1; Daño 1d8 (Espada Larga); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 15; EXP 270.

General Strahd Von Zarovich: INT genio (17); AL LB; CA 0 (armadura de placas de camuflaje); MV 9; DG 20; Pg 115; GAC0 1; N°AT 2; Daño 1d10+2; AE +1 para golpear (18 Fuerza); DE no; RM no; TAM M; ML 18; EXP 12,000.

Cuando todos los PJ estén muertos, lee el siguiente texto:

Habéis vuelto a la cripta de Azalin y sentís como si nunca hubieseis salido de aquí.

El cadáver esta sentado en su trono con la cabeza inclinada por el cansancio y no se mueve.

Vencer al cadáver es ahora es tan simple como golpearlo hasta que se le acaben los puntos de golpe. Azalin parece muy cansado como para pelear, y solo grita en una mezcla de agonía y furia cuando los PJ lo destruyan. Pronunciando “Firan Zal’Honan” incapacitarán totalmente al cadáver, y ni podrá gritar ante sus ataques. Esto

enviará a su espíritu dentro de la Filacteria. Si los PJ prefieren no matar a Azalin, él los llevará hacia las reliquias y les mostrará una manera rápida de salir de la cripta (solo necesitan sentarse en su trono y decir “arriba”, y al instante serán enviados a la superficie). Cuando todos los PJ se hayan ido, el cadáver se enviará a sí mismo dentro de su Filacteria, preparándose para el enfrentamiento final con Strahd.

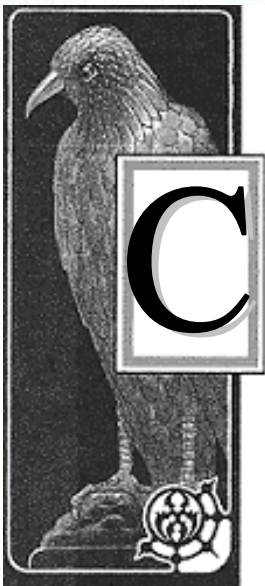
23. El laboratorio de Azalin.

La puerta secreta detrás del trono de Azalin es un simple panel corredizo, muy fácil de ver (+2 a las posibilidades de encontrarlo). El corredor más allá lleva al laboratorio de Azalin. Varias mesas están provistas de libros, instrumentos de laboratorio, jarras, velas para calentar soluciones, recipientes llenos de líquidos, y especímenes vivos y muertos. Los libros no son mágicos, contienen fórmulas arcanas, cálculos matemáticos y notas en un lenguaje críptico, imposible de descifrar. Hay tres objetos mágicos en una mesa: un grimorio vacuo, un saco devorador y un Incienso controlador de elementales del aire.

Al norte de este laboratorio hay un altar de piedra. Sobre él descansa el Símbolo Sagrado y el Icono (si es aplicable). Los objetos están en bolsas de terciopelo, y un protección contra el bien radio 10 metros ha sido lanzado sobre el altar para proteger a Azalin de los efectos de las reliquias. Azalin también lanzó un ocultar objeto (el inverso de localizar objeto) permanente en las reliquias para prevenir que los PJ detecten su localización.

Al fin! Los objetos que buscabais están ante vosotros. El Símbolo Sagrado brilla cálidamente mientras os acercáis, y sentís un profundo sentimiento de confort y alivio con su presencia. Ahora, una imagen del altar del Castillo Ravenloft flota ante vuestros ojos, y os dais cuenta de que vuestra misión aún no ha terminado. Si podéis volver al castillo y unir el Símbolo Sagrado y la Filacteria en el altar, finalmente podréis restaurar la paz, sin importar que más pase.

En el lado oeste de la habitación hay una puerta que conduce a las áreas 8 a 11 del nivel 3. Una manivela levanta y baja una sección de 3 por 3 metros en la pared.



Cuando los PJ salgan de la cripta de Azalin, encontrarán que no han revertido La Gran Conjunción del todo. Al contrario, han abierto las puertas completando la profecía de Hyskosa. Ahora la niebla, más gruesa que nunca, limita la visibilidad a solo 15 metros. Las Conjunciones Menores ya no tomarán lugar porque Ravenloft ya no existe más!. En lugar de eso, los monstruos caminan en manadas.

(El DM puede usar la Lista de Encuentros de Conjunciones Menores como una hoja de encuentros de monstruos errantes, asignando un 95% de posibilidad por hora de que los PJ tengan un encuentro). Todo el pueblo de Vallaki está diezmado y sin vida (pero no sin vida).

El fantasma de la pequeña muchacha que los PJ vieron en su primera visita a Vallaki está todavía con ellos, pero ahora se encuentra en un estado de putrefacción horrendo. Su piel se despega de sus huesos y su cabello se cae. A opción del DM, su apariencia puede causar controles de horror a los PJ, especialmente si la han “adoptado”.

Anebroun no está en la iglesia si van a buscarla. Ella recuperó el cráneo tan pronto como la historia cambió. Si los PJ no saben bien que hacer, pueden efectuar controles de Sabiduría. Recuérdales a aquellos que tengan éxito las palabras de Inajira en el Paso de Svalich: “A la persona que recupere mi libro, le mostraré mi gratitud!”.

Los PJ necesitan conseguir ese libro, pero qué harán con él una vez que lo tengan?.

Aproximándose al Castillo

Después de abrirse camino a través de los monstruos en Vallaki, los PJ podrían estar alentados al divisar las puertas de Barovia abriéndose mientras se acercan, y dándoles la bienvenida. Esto es, por supuesto, un signo de que Strahd los espera, lo cual puede hacer que los PJ se sientan incómodos. El puente levadizo está bajado y no hay signos de vida en el castillo. (El DM puede poner algunos guardias no muertos y cortesanos vagando por el castillo, para ambientar o para una batalla si los PJ tienen ganas de pelear).

Encontrando la Cripta Real

Cuando los PJ entren en el castillo, deberían recordar las palabras de Kristiana en la capilla: “Esa escalera sube hacia la torre alta. Tiene 120 metros de altura desde la punta de la torre hasta la cripta real abajo”. Si no se acuerdan, haz controles de Inteligencia para hacerles recordar. Muchas partes del castillo no están detalladas en este módulo y si los PJ quieren recorrerlo, el DM deberá crear las descripciones de las habitaciones. Dada la urgencia de la misión, los PJ simplemente no tienen tiempo para explorar.

Si los PJ no tienen el Icono, entonces no estará en el altar de la capilla cuando ellos lleguen. Si intentan poner el Símbolo Sagrado en el altar, no pasa nada. Necesitan la Filacteria para revertir La Gran Conjunción.

Cuando los PJ finalmente localicen la cripta bajando por la escalera circular de la capilla, Strahd estará esperándolos, oculto en las sombras y fuera de vista. Strahd y Azalin están dentro de la cripta (ya que Azalin está dentro de la filacteria, sin que Strahd lo sepa). Por lo tanto, ambos lores crean un doble sumidero del mal: todos los intentos de ahuyentar son hechos con un -8 de penalización (-4 por Lord oscuro).

Lee el siguiente texto cuando los PJ entren en la cripta.

Una gruesa niebla blanca envuelve el suelo de la cripta, y se enreda en vuestras piernas como si escondiera una amenaza secreta a vuestros pies. Todo está tranquilo aquí, mortalmente tranquilo, pero de repente, un inoportuno sonido rompe el silencio.

“Bienvenidos a mi cripta familiar”, dice Strahd desde las sombras, su voz hace eco en las paredes. “Debo decir que tengo una deuda de gratitud por completar la profecía de Hyskosa. Ahora la Gran Conjunción está asegurada”. Se ríe en vuestras caras, aparentemente hicisteis las cosas como él quería.

“Como podéis haber deducido, no he muerto en la batalla después de que el pacto con Inajira fue detenido, y esa victoria fue mucho más dulce, porque fue toda mía!” La repentina risa de Strahd os provoca un escalofrío, pero luego su sonora voz continua en la oscuridad.

“Yo guarde el Libro de Mantenimiento, por supuesto, ya que vosotros enviasteis a Inajira a otra parte sin él. Os lo agradezco!!

Desafortunadamente, lo encerré con el Símbolo Sagrado, eso no ha cambiado. Por lo tanto, tengo una proposición para vosotros. Os cambio la Filacteria por el Símbolo Sagrado (y el Icono).

O, si queréis, tengo a Anebroun bajo mi control que destruirá la Filacteria por todos nosotros". Otra vez Strahd se ríe. Alegremente dice, "y, por supuesto, os dejaré vivir".

La voz de Strahd hace eco en la cripta, haciendo imposible saber donde está. Anebroun sale desde las sombras al ancho corredor que divide la cripta de oeste a este, a 10 metros de los PJ. La hechicera brilla ligeramente, ya que se lanzó un globo de invulnerabilidad sobre sí misma. Ella tiene la Filacteria y dice a los PJ lo siguiente:

"Lo siento mucho, pero siempre he servido a la línea de los Von Zarovich, y no puedo cambiar ahora. Créanme, Strahd no quiere hacerles daño, vosotros lo habéis liberado!"

"Solo dejad el(los) Símbolo(s) Sagrado(s) en el suelo y retroceded. Yo tiraré el cráneo o lo destruiré, lo que vosotros queráis. No hay forma de revertir La Gran Conjunción ahora. Vosotros la habéis sellado completando la profecía de Hyskosa. Vuestra única esperanza es encontrar una nueva causa o un nuevo maestro, como hice yo".

Anebroun está usando su anillo de influenciar humanos para lanzar una sugestión a la persona que tenga las reliquias. Si los PJ están fuera de su visión, ella elige al líder del grupo o la persona que parezca que los tiene (ella ha viajado con el grupo y es muy inteligente, así que tiene un 75% de posibilidades de saber quién los tiene). Si los PJs no objetan, la misión fracasará. Strahd y Anebroun envían sus fuerzas (ver debajo) contra los PJ y se unen a la batalla intentando matar a todo el grupo. Sin embargo, probablemente haya una objeción entre los PJ si la víctima de la sugestión falla su tirada de salvación y empieza a obedecer. Si es así, tira las iniciativas. Anebroun alza su bastón lleno de sus conjuros mágicos (tiempo de lanzamiento 1) y lanza una bola de fuego, después retrocede hacia las sombras y se teleporta hacia la escalera (área 7) fuera de vista y preparada para atrapar a los PJs si tratan de escapar.

Strahd salta desde detrás de la Bóveda 21. Tira para sorprender. Atacará a cualquiera que esté a más de 3 metros del Símbolo Sagrado. Si es usado contra él, reaccionará con terror, inmediatamente tomará forma gaseosa y se meterá en la bóveda 21. Desde allí, se teleportará a su cámara y dirá con desprecio, "Está bien, héroes, encontrad el libro vosotros solos, y creedme, cuando lo hagáis, negociareis o moriréis!".

Si los PJ abren la bóveda 21, encontrarán a un espíritu gimiente (ver Bóveda 21, abajo). Strahd espera pacientemente mientras los PJ buscan el Libro de Mantenimiento que está en la Bóveda 35. Nota la trampa transportadora que rodea la entrada a la cámara de Strahd (área 8). Si algún PJ pisa una de esas trampas, consulta la Bóveda 14.

La Búsqueda

Cada una de las bóvedas requiere una Fuerza combinada de 20 para ser abierta. Son ataúdes con adornos tallados y con tapas de mármol. Strahd ha lanzado una *concha antimágica* en el nicho siguiente a la Bóveda 35 y la ha hecho mágicamente permanente (ver el mapa). Por lo tanto, el libro no puede ser localizado por medios mágicos, y ningún hechizo puede ser lanzado en un cuadro de 3 metros contiguo al centro del conjuro.

Bóveda 1: el Espectro AbCenteer. Ella camina por el sendero del dolor y del tormento. Un regalo para todos aquellos que todavía la observan. Si los PJ intentan abrir la bóveda, se encontraran que el área detrás de ésta está derrumbada.

Bóveda 2: Artista DeSlop, Pintor del techo de la corte.

Bóveda 3: Lady Isolde Yunk (Isolde la Increíble), proveedora de antigüedades e Importaciones.

Bóveda 4: El príncipe Aerial Du Plumette (Aerial el Pesado).

La placa en esta bóveda esta tan gravemente desgastada que solo los personajes enanos podrán detectar la presencia de la escritura.

Si los personajes abren esta bóveda, el obeso fantasma del príncipe Aerial surgirá y atacará a los personajes.

Fantasma: INT alta (14); AL LM; CA 0 o 8; MOV 9; DG 10; Pg 70; GACO 11; N°AT 1; Daño envejece 10-40 años; AE envejecer, receptáculo mágico; DE especial; RM no; TAM M; ML especial; EXP 7000.

Bóveda 5: Artank Swilovich: Aquí fuiste enterrado con gran luto, cortesía de la hermandad de destiladores del vino Baroviano.

Bóveda 6: El nombre y epitafio en esta cripta ha sido arañado por fuera por alguna enloquecida y atormentada bestia. De nuevo, solamente un personaje enano podrá distinguir las palabras. Una

vez leída la piedra: Marya Markovia; grande era su belleza, estropeada por una mano celosa. Dentro hay un cadáver podrido (control de horror a opción del DM).

Bóveda 7: La puerta de piedra de esta bóveda esta tumbada en el suelo, parcialmente abierta, pero oculta por la niebla. Harapos de lino blanco permanecen en una losa plana en el interior, y un saco de cuero queda encima de las telas. Si un PJ perturba la tumba, un espectro se levantara y atacara. Esta criatura mato a Marya Markovia (bóveda 6) y arañó su lapida. En el epitafio en la puerta se lee: Endorovich (Endorovich el terrible). Lo que la sangre de 1000 esclavos no hicieron, lo logro el desprecio de una sola mujer.

Espectro: INT mucha (12); AL LM; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; Pg 38; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1D8; AE drenaje de energía; DE arma +1 para golpear; RM no; TAM M; ML 15; EXP 3000.

Bóveda 8: La Duquesa Dilisnya de Dorfniya.

Bóveda 9: Pidlwik (el tonto de Dorfniya).

Bóveda 10: Sir Leanne Triksky (Sir Lee el Aplastador): Lo qué su espada no hizo, el paso del tiempo si hizo.

Bóveda 11: Tasha Petrovna, curandero de Reyes, brilla hacia el Oeste: Acompañante de sirvientes.

Bóveda 12: Rey Toisky.

Bóveda 13: Rey Intree Katsky (Katsky el brillante, Rey, Gobernante, e Inventor.)

Bóveda 14: Stahbal Indi-Bahk: Consejero de Endorovich de las tierras del este. Un verdadero amigo que ningún gobernante tuvo nunca. Aquí descansa su familia en su honor. Cualquiera que tropiece con una de las trampas de teleportacion en la entrada del área 8, será transportado al interior de un cofre de esta tumba, que es tres veces más grande por dentro que por fuera. El ocupante del cofre, una entidad, será transportada al lugar de la trampa de teleportacion y atacara al grupo. El PJ teleportado al interior del cofre será ayudado a escapar por las otras entidades que viven en la tumba. Su o sus gritos evidentemente podrán oírse, requiriendo 2 rounds para localizar la bóveda. Hay 15 cofres (y entidades) aquí.

Entidades (15): INT media (9); AL LM; CA 5; MV 12; DG 4+3; Pg 33 cada una; GAC0 15; N°AT 1; Daño 1d4; AE drenaje de energía; DE plata o arma +1 o mejor para golpear, como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 14; EXP 1,400 cada una.

Bóveda 15: KHAZAN: Su palabra fue poder.

Bóveda 16: Elsa Fallona.

Bóveda 17: Sir Sedrik Spinwytovich (Almirante Spinwytovich): Aunque estuvo confundido, construyo la más grande fuerza naval congregada en una tierra, encerrada en el país.

Bóveda 18: Ireena Kolyana: Esposa.

Bóveda 19: Artimus (Constructor del torreón): permanecerás en medio del monumento a su vida.

Bóveda 20: Sasha Ivlskova: Esposa. El polvo de esta placa es tan espeso, que debe limpiarse vigorosamente para ser leída. Esto alertara a la vampira en su interior de la presencia de intrusos. El monstruo tomara forma gaseosa, si filtrara a trabes de las grietas de la bóveda, tomara forma nuevamente y atacara.

Vampira: INT excepcional (15); AL CM; CA 1; MOV 12, vol 18; DG 8+3; pg 45; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1D6+4; AE drenaje de energía, hechizar con la mirada; DE arma +1 o mejor para golpear, regeneración, habilidades vampiricas; RM no; TAM M; ML 16; EXP 4,000.

Bóveda 21: Patrina Velikovna: Novia. Un espíritu gimiente reside en el interior. Si los PJ permanecen a menos de 1,5 metros de esta bóveda durante mas de 2 rounds, el monstruo comenzara a gemir durante 1D6 rounds.

Espíritu gimiente (banshee): INT excepcional (15); AL CM; CA 0; MV 15; DG 7; PG 37; GAC0 13; N°AT 1; Daño 1D8; AE lamento de muerte; DE arma +1 o mejor para golpear; RM 50%; Tam M; ML 13; EXP 4000.

Bóveda 22: Sir Eric Vonderbucks.

Bóveda 23: La piedra de esta bóveda no esta marcada y la tumba está vacía.

Bóveda 24: Ivan De Rose, Campeón de la carrera de perros de invierno. La carrera pudo ser rápida,

pero la venganza será para los parientes del perdedor.

Bóveda 25: Steph Gregorovich, Primer Consejero de Barov von Zarovich.

Bóveda 26: Intree Sik-Valoo: rechazó con desprecio la riqueza por los conocimientos que pueda conseguir en el cielo.

Bóveda 27: La bóveda no esta marcada. Hay tres arañas enormes en su interior.

Arañas enormes (3): INT animal (1); AL N; CA 6; MV 18; DG 2+2; pg 14 cada una; GACO 19; N°AT 1; Daño 1-6; AE veneno, sorpresa; DE no; RM no; TAM M; ML 8; EXP 270 cada una.

Bóveda 28: Pallette el Ardiente, Cocinero de lujo.

Bóveda 29: Ivan Ivanovich, querido de Anna Petrovna.

Bóveda 30: Ciril Romulich (querido del Rey Barov y de la Reina Ravenovia): alto sacerdote de la Sagrada Orden.

Bóveda 31: \$\$: Nosotros sólo lo conocimos por su riqueza.

Bóveda 32: San Encuentracaminos, santo patrón de los viajeros perdidos.
Caminar al interior de esta bóveda teleporta a uno al interior del área 8, la bóveda de Strahd, donde Strahd y Anebroun esperan. Cualquiera que entre en esta área esta sujeto a un ataque inmediato. Un conjuro de silencio radio 5 metros en las escaleras que conducen al raso de la cripta de la bóveda de Strahd, impide a los PJ de fuera oír los posibles gritos de ayuda.

Bóveda 33: Esta bóveda no tiene ningún nombre en ella, y está vacía.

Bóveda 34: Rey Dostrom.

Bóveda 35: Esta bóveda contiene una caja de metal con una sangría en la parte de arriba que perfectamente acomoda al Símbolo Sagrado de los Raven. La caja esta anclada al suelo de la bóveda y no puede moverse. Cuando los PJ coloquen el Símbolo en el lugar adecuado y abran la caja, salta a la sección "El Libro es Liberado".

Bóveda 36: La puerta de piedra esta arañada y marcada para que ningún nombre sea legible,

aunque es obvio que será usada para poner un nombre en esta. La tumba está vacía.

Bóveda 37: Gralmore Nimblenobs."

Bóveda 38: Américo Standardski (Inventor).

Bóveda 39: Beucephalus el maravilloso caballo. Las flores nunca podrán volver a crecer allí donde piso."

Bóveda 40: Tatsaul Eris: él ultima de la línea."

El Libro es Liberado

En el momento en que la caja en la Bóveda 35 sea abierta y los PJs toquen el Libro del Cumplimiento, lee el siguiente texto. Recuerda que el Libro del Cumplimiento puede ser agarrado y físicamente movido por cualquiera, pero solo Inajira puede transportarlo por cualquier otro medio. Por lo tanto, un psiónico puede abrir una puerta dimensional y hacer que escape la compañía, pero el Libro parecerá chocar contra una pared cuando intenten hacerlo pasar.

El Libro de Mantenimiento no es tan impresionante como pensabais, a juzgar por los seres poderosos con los que habéis luchado por él. La cubierta es gruesa con grabados de cuero en relieve, y una correa asegura las páginas con una curiosa cerradura en donde una llave común no entraría. Más allá de esto, no parece ser nada más que un viejo libro.

Cuando sacáis el libro de su bóveda, oís el sonido de pies arrastrándose y susurros en las sombras. La niebla a lo largo del suelo se arremolina y se enrolla, disturbada por algún movimiento. Luego, la sombra toma forma: Monstruos no muertos, docenas de ellos, os arrinconan con su presencia. "Ahora, estáis listos para negociar?" pregunta la voz de Strahd desde la oscuridad.

Deja a los PJ reaccionar. Hay 15 esqueletos, 10 zombies, 10 entidades, 10 ghosts, 6 perros del infierno y 6 vampiras apretujándose hacia la esquina en donde los PJs están. También presentes hay 8 guardias de condenación. Los perros del infierno se acercan, gruñendo amenazadoramente. Si los PJ no atacan, los no muertos se pararán alrededor de ellos, formando una pared. Si los PJ atacan, deja que la batalla continúe durante 1d4 rounds, y luego lee el siguiente texto.

Esqueletos (15): INT no; AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 6 cada uno; GACO 19; N°AT 1; Daño

1D6 (espadas cortas); AE no; DE como muerto viviente, ½ de daño de armas tipo C o P; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

Zombies (10): INT no; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 11 cada uno; GACO 19; N°AT 1; Daño 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

Entidades (10): INT media (8); AL LM; CA 5; MOV 12; DG 4+3; pg 25 cada una; GACO 15; N°AT 1; Daño 1-4; AE drenaje de energía; DE como muerto viviente, golpeado por plata o armas mágicas +1 o mejores; RM no; TAM M; ML 14; PE 1400 cada una.

Ghasts (10): INT baja (7); AL CM; CA 4; MOV 15; DG 4; pg 23 cada uno; GACO 17; N°AT 3; Daño 1D4/1D4/1D8; AE hedor, paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 13; PE 650 cada uno.

Vampiras (6): INT excepcional (15); AL CM; CA 1; MOV 12, vol 18; DG 8+3; pg 47 cada una; GACO 13; N°AT 1; Daño 1D6+4; AE drenaje de energía, hechizar con la mirada; DE arma +1 o mejor para golpear, regeneración, habilidades vampíricas; RM no; TAM M; ML 16; EXP 3000 cada una.

Perros del infierno (6): INT baja (6); AL LM; CA 4; MV 12; DG 5; pg 30 cada uno; GACO 15; N°AT 1; Daño 1D10; AE aliento de fuego; DE resistentes al fuego; RM no; TAM M; ML 13; EXP 650 cada uno.

Guardias de condenación (8): INT baja (5); AL N; CA 2; MV 9; DG 5; pg 34 cada uno; GACO 15; N°AT 1; Daño 1d8; AE no; DE No pueden ser ahuyentados, inmunes a conjuros que afecten a la mente o a los procesos biológicos; RM no; TAM M; ML 20; EXP 2,000 cada uno.

De pronto, se ve el destello de un relámpago y un golpe de trueno amenaza con desmoronar las paredes. Un feroz gruñido hace eco a través de la cripta, anunciando que Inajira ha llegado, y no hay duda de lo que quiere. El demonio esquiva el grupo de no muertos, que se separan como hierbas ante un gigante y se detiene 3 metros ante vosotros. La Reina Kristiana está firmemente agarrada a él. Se la ve un poco demacrada y desorientada, pero su expresión se vuelve más que desafiante cuando mira al demonio.

Muestra a los PJ donde Inajira y la Reina se detienen, entre la cripta 30 y 31. Si los PJ dicen "Arcanalothatum", Inajira los mira y se burla, "Eso solo funciona una vez, y ya lo usasteis hace 385 años". De otra forma, procede con lo siguiente.

"Felicitaciones, guerreros de la justicia! Lo habéis hecho bien", se burla el demonio. "Ahora dadme el Libro y dejaré partir a la Reina!"

Haz que el PJ que tenga el Libro haga una tirada de salvación contra conjuros. Inajira está usando su habilidad innata de hechizar para hacer que el PJ entregue el Libro sin tener que pelear. Si el PJ falla la tirada, sentirá que Inajira es su única posibilidad de salir de esta situación con vida. El PJ no atacará a Inajira a menos que el demonio ataque primero, y en ese momento, la tirada de salvación es tirada de nuevo, por el conjuro. Si el resultado causa alguna interacción interesante entre los PJ, deja que se juegue. Si no procede con el siguiente texto.

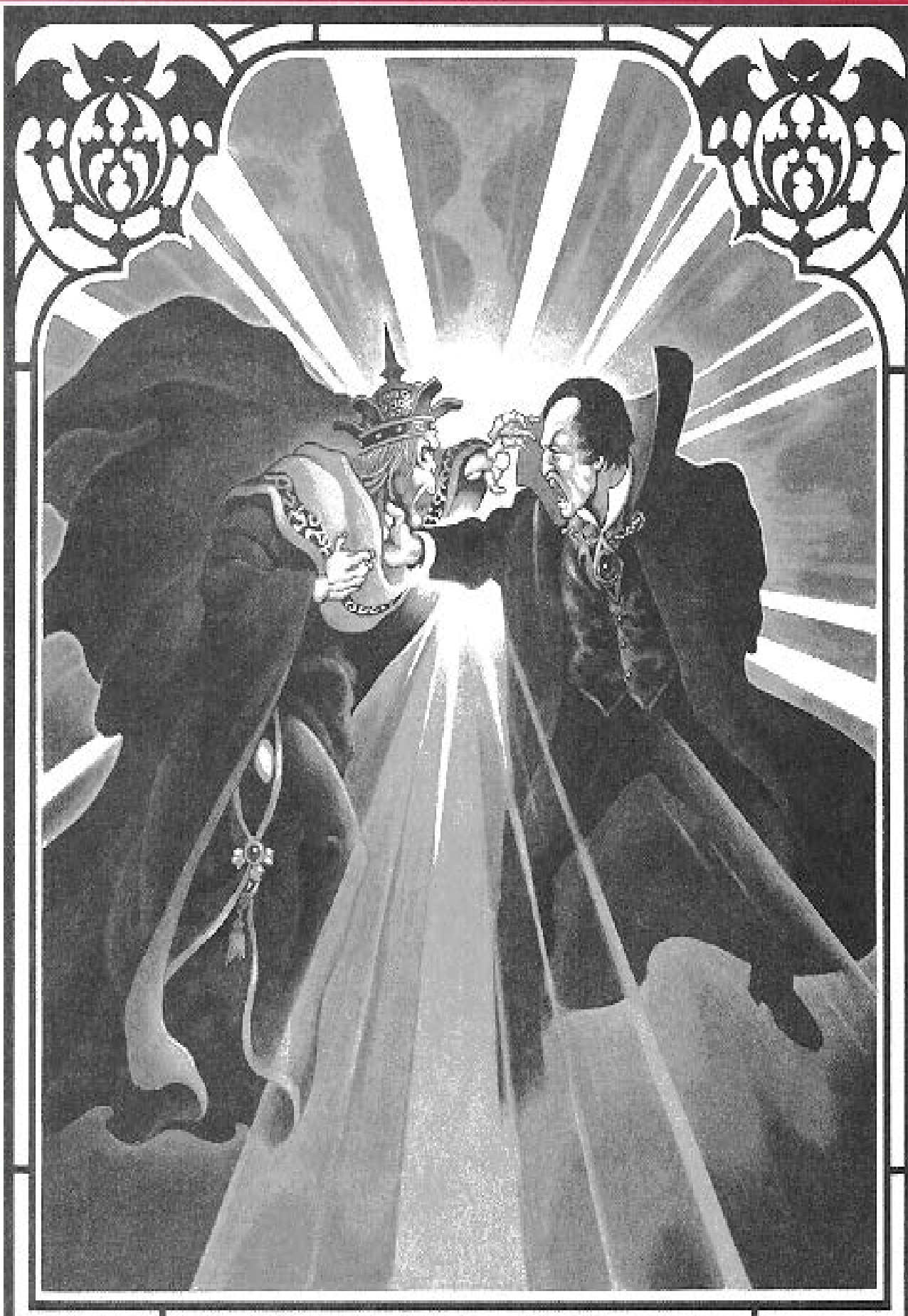
"No!" grita la voz de Strahd. Su voz hace eco mágicamente, haciendo que el sonido llene la habitación entera con sus palabras. "Si le dais el Libro, nos matará a todos". Inajira gruñe viciosamente y mira fijamente hacia las sombras, murmurando malamente, "Strahd, ¿dónde estás, viejo amigo? Tenemos un asunto pendiente".

En este momento, los PJ notan que Anebroun está escondida tras Inajira y la Reina. Deja a los PJ reaccionar y lee el siguiente texto.

La vieja hechicera saca una larga gema de los pliegues de su túnica, la mantiene en alto y grita, "Inajira!". De pronto, la gema resplandece con una blanca intensidad entre sus dedos. Inajira se da vuelta y la mira, y luego comienza a reírse. "Tratando de atrapar mi alma en una piedra, hechicera? Ese no es problema para mí porque no tengo alma para que atrapes, pero tú si la tienes, Anebroun!". Cuando Inajira pronuncia su nombre, Anebroun grita y cae al suelo, tirando la gema. Inajira se arrodilla, levanta la piedra y la rompe en su poderosa mano, una bocanada de humo se filtra por sus dedos, todo lo que queda del espíritu de Anebroun. Luego, el Yugoloth mete su mano en uno de los bolsillos de la túnica y saca la filacteria

de Azalin. “Esta casa espiritual está ocupada”,

remarca.



Kristiana mira al demonio agudamente y luego a vosotros. "Rápido!" grita. "Tocad el Símbolo Sagrado con el Libro de Mantenimiento! Es nuestra única posibilidad!"

Aún arrodillado, el demonio tira la Filacteria de Azalin, mira hacia vosotros y grita, "No, no, no, NO!" La tierra y las paredes se sacuden con su gruñido.

Los PJs tienen un round para cumplir las órdenes de Kristiana. Durante este tiempo, Inajira insulta a Kristiana y la tira contra el suelo, donde queda aturdida. La Filacteria de Azalin queda olvidada en el suelo al lado del cuerpo de Anebroun.

Una persona hechizada se resistirá a intentar tocar el Símbolo con el Libro. Después del primer round, Inajira estará sobre los PJ, centrándose en aquel que lleve el libro. El Símbolo Sagrado inflinge 4d12 puntos de daño si es presionado contra el demonio, y lo interrumpirá si estaba por lanzar un conjuro o usar una habilidad tipo conjuro.

Si los PJ tienen éxito al tocar el Símbolo Sagrado con el Libro, éste último arderá en llamas, infligiendo 2d10 puntos de daño sobre cualquiera que esté a 1,5 metros de él. Inajira ruge de furia y dice, "Ahora nunca podré volver a casa! Nunca! Nunca!" y atacará a los PJ.

Un round después, Strahd se unirá a la batalla contra Inajira, ordenando a sus legiones retroceder hacia el área abierta frente a las escaleras y cortando el paso de cualquiera que quiera escapar. Después de dos rounds más de combate, o antes de que los PJ alcancen la Filacteria, lee el siguiente texto.

Una brillante incandescencia emana de la Filacteria de Azalin, que está tirada en el suelo al lado del cuerpo de Anebroun. Esto ilumina la habitación como si el sol hubiese salido en la cripta. Azalin se levanta del suelo y mira la confusión con una sádica risa. Luego espía hacia donde está Strahd y su risa se transforma en un siseo venenoso.

"Strahd!" gruñe. "Enfréntame, chupa sangre!" Strahd divisa a su enemigo e inmediatamente abandona la presente batalla para atacar a Azalin. Ambos se enredan en un abrazo de muerte, y la magia produce chispas alrededor de ellos como si lucharan para controlarse el uno al otro. En la pelea, Strahd pateo la Filacteria de Azalin y cae rodando cerca de vosotros!

La Filacteria rueda a mitad de camino desde la posición de los PJ. Tan pronto como uno la levante, lee el siguiente texto.

"Deténlos!" grita Azalin en el medio de su batalla con Strahd. "Deténlos o ambos volveremos a la prisión de las sombras!"

Por primera vez, Strahd y Azalin tienen una causa en común. Ellos abandonan su batalla y se dirigen hacia vosotros.

De pronto, Inajira se dirige sobre los dos lores oscuros. "Entonces escaparán!" gruñe. "Si YO no puedo ir a casa, NADIE IRA A CASA!". Mira hacia vosotros. "Escapad, tontos mortales, y quiebren la Gran Conjunción!"

Los tres seres del mal caen en una frenética y desesperada batalla. El ruido que hacen mientras combaten parece ser el de una batalla de miles de ejércitos de hechiceros contratados para una batalla suicida.

Reflejos de magia rasgan el aire, relámpagos perdidos pulverizan las paredes y el techo cerca de vosotros, y los chillidos y aullidos que se escuchan suenan como ácido en vuestros oídos.

Kristiana se tambalea, pero puede caminar si los PJ van a rescatarla y la ayudan. Después de 1d6 rounds, se recupera lo suficiente como para ayudar a los PJ a luchar. Los PJ deben hacerse camino entre las fuerzas de Strahd que bloquean la escalera. Hasta el final, los súper seres pelearán con furia en un segundo plano, sacudiendo el castillo hasta sus cimientos. Pero una vez que los PJ pasen a través de las fuerzas de Strahd, el camino está libre hacia el altar. Si la batalla no es suficientemente desafiante, el DM puede poner una falange de monstruos alrededor del altar, ofreciendo a los PJ una batalla más.

En el momento en que el Símbolo Sagrado y la Filacteria de Azalin (**y el Icono, si es posible**) sean colocados ahí, la niebla se levantará de cada esquina de la habitación. Los PJ habrán completado su misión, y ahora los Lores y los ciudadanos de Ravenloft son conducidos a donde pertenecen.

Si los PJs llevaron a Kristiana con ellos y aún sigue viva, lee lo siguiente.

De pronto, la batalla de abajo queda en silencio cuando la niebla pasa a través del suelo de la capilla y oculta los bancos. Kristiana une sus manos y dice, "Que los dioses sean alabados, la maldición se ha roto y mi pobre marido puede descansar!"

Luego la Reina respira profundo y se queda sin palabras. Strahd está de pie al borde de las escaleras, apoyado contra la entrada. Sus ropas están rasgadas y está en una condición un poco mejor.

"Mi señor?" pregunta Kristiana deslumbrada.

"Kristiana, mi amor, ven a mí!" dice Strahd. Su voz es irresistible, pero no obstante denota una horrenda urgencia.

Los ojos de la Reina brillan, como si fuese a caer bajo un conjuro. A menos que los PJ la detengan, correrá hacia Strahd, quien frenéticamente va a su encuentro. Sin embargo, la niebla se eleva y se los traga antes de que puedan alcanzarse. Si los PJ detienen a la Reina, entonces la niebla se llevará a Strahd antes de que pueda cruzar a habitación. Un lastimoso lamento se siente desde la niebla. Una vez más, Strahd Von Zarovich estuvo a un paso de lograr su sueño.

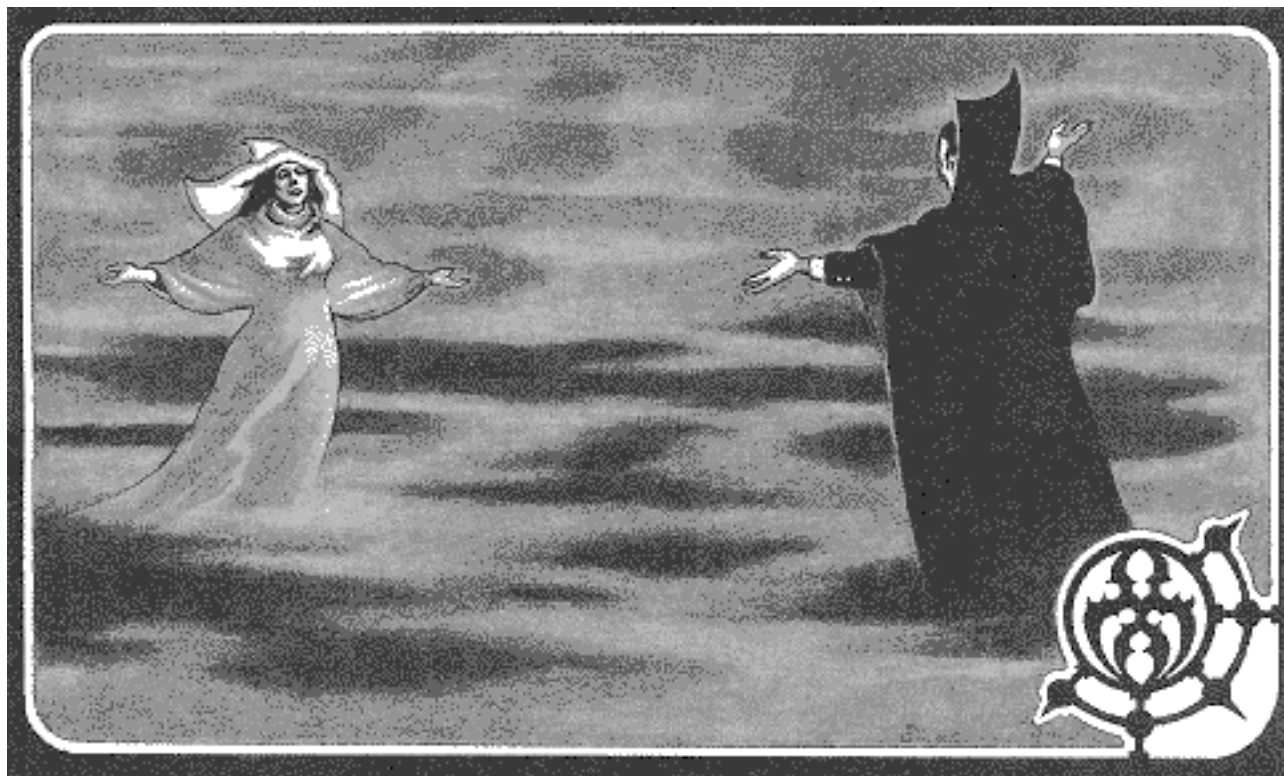
Conclusión

Desde aquí, el DM puede conducir al grupo a cualquier parte. Pueden ser devueltos a Ravenloft a traves de las nieblas, o los dioses pueden haber visto la escena y premiarlos por su trabajo, depositándolos en el Plano Material Primario.

Si el grupo decide quedarse en Barovia del Plano Material Primario, averiguaran que Kristiana inmediatamente se puso a trabajar para reconstruir el reino.

Los DM podrían enviar a los PJ a búsquedas adicionales en su nombre, o les permite vagar fuera de Barovia cuando quieran.

Si los PJ regresan a Ravenloft, no serán bien recibidos ni en Barovia ni en Darkon. ¡Ni Strahd ni Azalin se olvidarán de estas personas que fastidiaron sus más estimados planes, y los Lores de Ravenloft recordarán este hecho durante tanto tiempo como ellos permanezcan allí, un largo y largo tiempo.





RAICES DEL MAL

Por Erick Haddock y David wise

La Gran Conjunción se ha desatado...

Como resultado, los lores de Ravenloft se han dispersado a través de las Nieblas y han escapado al Plano Material Primario. Poco a poco, los monstruos del semiplano del terror les están siguiendo. Y en el centro de todo, Azalin el cadáver y Strahd Von Zarovich juegan un poderoso juego -un juego de mortíferas apuestas, la más notable la vida de los personajes jugadores-. A menos que los aventureros reaccionen rápidamente, la muerte será el menor de sus problemas.

Esta es la segunda de las dos aventuras que protagonizan Azalin y Strahd en su eterno conflicto. Como secuela de Desde las Sombras, este módulo da a los personajes jugadores una oportunidad para reparar el mal que causaron inconscientemente como peones de Azalin. Como culminación de la serie de seis aventuras repartidas en La Gran Conjunción, Raíces del Mal concede a los personajes jugadores el poder salvar el universo (así como a ellos mismos).

A menos que los Poderes Oscuros vuelvan a capturar a los lores de Ravenloft, ningún lugar será seguro...

Para 4-6 personajes de nivel 9-12

Yugoloth Mayor, Arcanaloth



CLIMA/TERRENO:	Planos inferiores
FRECUENCIA:	Muy Rara
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Supergenio (19-20)
TESORO:	H
ALINEAMIENTO:	Neutral Malvado
NÚM. APARICIÓN:	3-18 (3D6)
CATEGORÍA DE ARMADURA:	-8
MOVIMIENTO:	12, vol 18 (B)
DADOS DE GOLPE:	12+24
GAC0:	9
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1D4/1D4/2D6
ATAQUES ESPECIALES:	picadura de garras
DEFENSAS ESPECIALES:	ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	60%
TAMAÑO:	M (1,80 metros)
MORAL:	Campeón (15-16)
VALOR PE:	49,500



Los arcanaloths son los guardianes de los registros y los defensores de los contratos de los yugoloths. Como los impetuosos yugoloths, los arcanaloths son una raza civilizada.

Un arcanaloth parece un humano vestido con una cabeza de chacal o perro de guerra llena de colmillos. Los arcanaloths normalmente son gruñones y tienen un gran odio en sus ojos. Sin embargo, ellos mismos no se consideran sucios animales, y siempre mantienen bien su imagen y su forma de vestir.

Como portavoces de su raza, los arcanaloths pueden hablar y escribir todos los idiomas.

Combate: El poderoso ataque físico del arcanaloth consiste en un típico ataque de garra/garra/mordisco. Cada garra inflige 1d4 puntos de daño por golpe y causa una poderosa sensación de picor en su víctima, que causa una penalización de -1 a las tiradas de ataque (acumulativa por golpe). Conjuros de bendición, neutralizar veneno, o veneno lento, eliminan éstos permanentes síntomas. Los arcanaloths poseen todas las habilidades de un mago de nivel 12, y normalmente suelen memorizar conjuros destructivos. Todos los arcanaloths deben tener un libro de conjuros determinado al azar.

Todos los arcanaloths pueden realizar las siguientes habilidades a voluntad: *alterar el yo*, *animar muertos*, *causar enfermedad* (el inverso de *curar enfermedad*), *hechizar persona*, *fuerza fantasmal mejorada*, *producir llama*, y *teleportación sin error*. También pueden lanzar una puerta a sus compañeros si es necesario. (Debido a la irritable naturaleza de su raza, hay un 25% de posibilidades de que los yugoloths invocados por la puerta se vuelvan en contra de su invocador. Los arcanaloths puede invocar mediante la puerta a 1d6 mezzoloths, 1d2 dergholoths, o 1 arcanaloth. Pueden intentar esto una vez por día, con un 40% de posibilidades de éxito.)

Los arcanaloths también puede realizar las siguientes funciones una vez por round, solo una al mismo tiempo, a voluntad: *ilusión avanzada* (una vez al día), *oscuridad continua*, *controlar la temperatura radio 3 metros*, *miedo* (una vez al día), *volar* (duración ilimitada), *calentar metal*, *invisibilidad*, *proyector mágico*, *cambiar de forma* (a cualquier forma humanoide), *telequinesis*, y *combar madera*.

Los arcanaloths son extremadamente inteligentes (supergenios) y siempre usarán tanto sus conjuros, como las habilidades tipo conjuro, para obtener una mejor ventaja. Por lo general, suelen evitar el combate mano a mano. Son inmunes a los encantamientos y a los conjuros que afectan a la mente.

Habitat/Sociedad: Los arcanaloths son guardianes de registros y contratos para los yugoloths. Negocian todo tipo de convenios con los baatezu y con los tanar'ri, y saben representar con una facilidad

experta sus papeles cuando negocian con estas razas (una característica que identifica a la raza es su completo descuido por la lealtad de aquellos con los que pactan). Discutirán abiertamente la oferta de un rival con otro, durante el proceso contractual, esperando causar una guerra. Los arcanaloths no deben usarse como mercenarios, a pesar de sus increíbles poderes.

Ecología: Los arcanaloths, como todos los yugoloths, juegan un papel casual en las legendarias Guerras de Sangre (ver el apéndice al Compendio de Monstruos de los Planos Exteriores). Son los comerciantes y barajadores, maestros maquinadores tras la sombra de los yugoloths mercenarios. De acuerdo, los arcanaloths no realizan estas tareas para la gloria de su raza, solo lo hacen para beneficio personal.

La morada preferida del arcanaloth es el Plano de Gehenna. Nunca abandonaran dicho plano a menos que sea necesario, y aun así solamente lo harán por muy breves periodos de tiempo.

El Libro de Mantenimiento

Los yugoloths son sirvientes y mercenarios por naturaleza, por lo que son invocados por conjuradores y lanzadores de conjuros en el Plano Material Primario. Cualquier hechicero que intente invocar a una criatura de los Planos Inferiores, el o ella tendrá una posibilidad de un 40% de invocar a un yugoloth. Sin embargo, un Libro de Mantenimiento detalla los procesos para convocar y controlar a un yugoloth, tanto mayor como menor. Algunos de estos tomos, incluso, listan los nombres personales de estas criaturas, y con tan solo proferir su nombre, la criatura será llamada.

Si un yugoloth gana el control de un Libro de Mantenimiento, se proclamara como su propietario y se registraran sus habilidades negociadoras, habiendo ganado un considerable poder entre sus congéneres. ¡Pero desgraciado el yugoloth que pierda su Libro por hacer así que lo deshonren, y más desgraciado aquel que intenta guardarlo o esconderlo de él!