

LA GARAVANA FUNEBRE

Resumen

Los PJs son contratados para custodiar una caravana que ha de atravesar los pantanos de Agualuna hasta unas ruinas antiguas.

El joven Irio De Mordal

Los PJs están en la ciudad de Borasal (o similar), en la región de Viriandar, junto a los bosques élficos. Cuando están en la posada o el mercado, un joven de aspecto adinerado se les acerca y les ofrece trabajo como guardias de una caravana que parte al día siguiente hacia los pantanos de Agualuna.

El joven es Irio De Mordal, hijo de una rica familia de la ciudad, famosos por haber hecho una fortuna con el comercio con las ciudades del sur. Irio les explica que que deben custodiar el cargamento hasta un mausoleo que hay al centro de los pantanos. Por el trabajo, cada PJ recibe 2 mp ahora y diez más cuando hayan completado la misión. Si le preguntan por la carga de la caravana, Irio responde que deben llevar un objeto sagrado al mausoleo, pues está fue la última voluntad de su padre, recientemente fallecido. Un Averiguar Intenciones (CD 25) indica que Irio está mintiendo, pero si le preguntan al respecto, responde tajante que es mejor que se preparen para el viaje. De este modo, al día siguiente, partirán hacia los pantanos del sur.

Además, si los PJs investigan sobre la familia De Mordal, un Recabar información (CD 15) permite oír rumores sobre la locura del padre en sus últimos días, en que se le vio vagando por el cementerio de la ciudad.

El señor necrófago

Lo que Irio no ha explicado a los PJs es que no llevan ningún objeto sagrado en la caravana, si no el cadáver su padre, Rould De Mordal. El viejo patriarca, murió hace apenas una semana, pero pocos saben que Rould había enloquecido (por la muerte de su mujer), y acabó por las noches en el cementerio para desenterrar cadáveres y devorarlos. Nadie de su familia lo sabía, pero Rould se estaba convirtiendo en un necrófago. Pero una noche, Irio le siguió y descubrió la horrible verdad. Asqueado, mató a su padre y fingió que había muerto por enfermedad.

Por desgracia, ya era demasiado tarde para Rould, y su proceso de convertirse en un necrófago ya se había completado. Sin saber qué hacer, Irio consultó con un sabio local, quien le explicó que la única manera de evitar que su padre se convierta en un no muerto es enterrarlo en terreno sagrado. El sabio le indicó que hay una antigua iglesia a Korth en los pantanos al sur de la ciudad, donde puede enterrar a su padre y evitar que la deshonra caiga sobre su familia.

Así que éste es el plan de Irio, que sobre todo quiere evitar que se sepa el horror que ha provocado su padre. Lo que no sabe Irio es que el poder del necrófago es mucho mayor de lo que pensaba, y el no muerto utilizará todas sus artes para evitar que la caravana llegue a su destino, tales como convocar otros muertos

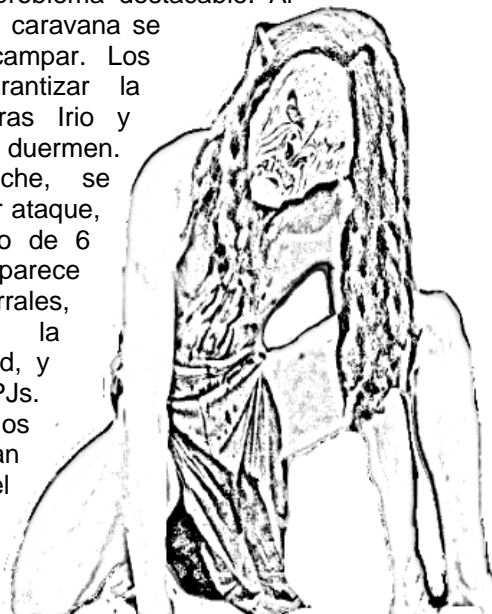
o incluso sojuzgar la mente de su hijo para que le libere.

La caravana

La caravana consta de tres carros, dos cargados de provisiones y otros víveres, y el carro central, cerrado con llave, donde va el ataúd con el cadáver de Rould. La compañía consta de Irio, que está al mando y tres criados que se encargan de conducir los carros y preparar las comidas. Los PJs pueden ir a caballo, o montados en alguno de los carros de carga. Irio va sentado junto al conductor del carro central, con la llave que abre la puerta alrededor del cuello, y sin dejar que nadie lo abra. El carro está cerrado con llave (Inutilizar mecanismo CD 30) y además el ataúd tiene un conjuro de Cerradura Arcana que sólo se abre al pronunciar la palabra de mando (Destello de luna). Esta protección la puso el sabio local, sobre todo para evitar que el necrófago escape antes de llegar a la iglesia de Korth. Si alguno de los PJs trata de abrir el carro, además de tener que enfrentarse a Irio, se encontrará con un necrófago vengativo en el interior. En ese caso, Irio pedirá volver a encerrar a su padre y puede que les explique toda la verdad.

La noche de los necrófagos

La marcha de la caravana es lenta durante el primer día, sin ningún problema destacable. Al caer la noche, la caravana se detiene para acampar. Los PJs deben garantizar la seguridad mientras Irio y sus sirvientes duermen. Durante la noche, se produce el primer ataque, cuando un grupo de 6 necrófagos aparece entre los matorrales, atraídos por la llamada de Rould, y atacan a los PJs. Los monstruos también intentan llegar hasta el carro principal, para abrir el ataúd, aunque la cerradura arcana lo impide. Un Saber (Arcano) CD 20 indica que estas criaturas buscaban acceder al carro, algo muy extraño, pues su única motivación suele ser devorar carne humana. Una vez eliminados los no muertos, la noche sigue sin mayores incidentes, y por la mañana se ponen en marcha.



Necrófago, Muerto viviente mediano

Rasgos: Alma maligna, Ausencia de Constitución, Enfermedad 4, Infravisión 2, Inmunidad (daño de

Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Olfato animal 1, Vulnerable al daño (Sagrado).

Hab: Atención +3, Atletismo +4, Intimidar +4.

Bonif: Ataque +4, Fortaleza -, Reflejos +4, Volunt +4.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Despre. 12), Piel dura (RD 2), Garras +4 (1d4+3), Mordisco +4 (1d6+3; Enfermedad: Fort CD 16, Daño inicial/secundario: 1d3 CON. Si la víctima muere se convierte en necrófago), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos Resistencia 45, Umbral herida grave 15.

Los pantanos de Agualuna

Al mediodía de la segunda jornada de viaje la caravana alcanza los pantanos de Agualuna. Se trata de una zona de humedales y marismas, donde el avance con los carros se hace más complicado. Irio no está muy seguro de cómo atravesar los pantanos, así que pide a los PJs que guíen la caravana por el camino más seguro. A partir de este momento, los PJs deben indicar el camino más estable entre los barrizales y aguas estancadas. Para ello se debe superar tres chequeos de un Supervivencia CD 20. En caso de fracasar, les pasa alguno de los siguientes inconvenientes:

- Embarranca el primer carro. Una de las ruedas se hunde en el barro y no pueden avanzar. Para liberarlo, un Saber (Ingeniería) CD 15 permite diseñar una estructura de troncos con los que sacar el carro. También pueden buscar otra alternativa, ya sea mágica o no, pero si no lo logran, deben dejar ese carro en el fango y seguir adelante.

- Ataque del cocodrilo de barro. Cuando están pasando junto a un humedal, si fallan un Atención CD 25, un enorme cocodrilo surge de las aguas oscuras y ataca a un PJ o devora a uno de los criados.

Cocodrilo barro, Animal grande.

Rasgos: Agarre mejorado, Firme, Infravisión 1, Nadador 4. **Hab:** Atención +6, Atletismo +9, Intimidar +4, Sigilo +7, Supervivencia +6.

Bonifi: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +5, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre) y 12 m (nadando), Defensa 14 (Desprevenido 13), Piel (RD 3), Mordisco +6 (2d6+5), Derribar/Presa +15.

Salud: Puntos Resistencia 56, Umbral herida grave 13.

Además de estos problemas, el DJ es libre de complicar aún más la travesía de las ciénagas, quizás con el problema de unas arenas movedizas que se traguen uno de los carros, o por el ataque de alguna otra criatura, como babosas o perros salvajes, sobre todo durante el campamento de la noche.

La iglesia en ruinas

Si toda va bien, al atardecer del tercer día la caravana alcanza las ruinas de una iglesia que se alza entre las ciénagas como un colmillo en una boca desdentada.

Al llegar, Irio ordena a sus sirvientes que descarguen el cargamento del carro, mientras les pide a los PJs que aseguren el interior de las ruinas.

La iglesia es un pequeño edificio, con una fachada lateral que se ha derrumbado y en cuyo interior han crecido el musgo y otras plantas. Los PJs no han de tener ningún problema en su interior, y comprobarán que la iglesia, a pesar de tener el altar destrozado y las cristalerías rotas, aún conserva la figura de madera de

Korth, presidiendo la estancia.

Cuando los sirvientes entren con el ataúd en la iglesia, Irio no tendrá más remedio que admitir que lleva un cadáver, y puede ser que incluso se sincere con los PJs y les explique parte de la historia (dependiendo de la relación que se haya establecido entre ellos). Irio encuentra el lugar donde enterrar el ataúd, justo delante del altar. Cae la noche en la iglesia mientras los sirvientes cavan, y es en este momento cuando el necrófago lanza su último ataque.

De pronto, cinco necrófagos se abalanzan sobre el grupo, ya sea desde el tejado, o apareciendo entre los matorrales, y matando a todos los sirvientes que puedan. Mientras los PJs repelen el ataque, Rould utiliza su poder de control mental para dominar a su hijo Irio, y le obliga a pronunciar la palabra de mando.

Al hacerlo, el ataúd se abre y aparece el señor necrófago, un horror de ultratumba que, una vez liberado, se venga de su hijo devorándole el cuello.

Los PJs deben enfrentarse al señor necrófago y a sus siervos. Además, si el DJ desea complicar aún más las cosas, puede hacer que tanto Irio como los sirvientes se alcen como nuevos necrófagos.

Finalizando la aventura

La historia acaba con la destrucción del señor necrófago, que una vez eliminado pierde el poder que atraía a los no muertos. En función de cómo se haya desarrollado la historia, los PJs pueden volver con la caravana y aquellos que hayan sobrevivido, o dejar los carros allí y partir hacia otras aventuras.

ROULD DE MORDAL, necrófago. 75 puntos

Es una criatura de aspecto putrefacto, de delgada constitución, con unos brazos alargados y de manos garrudas. Mechones de pelo sucio cuelgan de su cabeza, en las que brillan unos ojos de brillo helador y unas fauces de afilados colmillos.

Los necrófagos habitan en lugares abandonados, ya que son muertos revividos por su hambre de sangre caliente. Su toque es letal para los seres vivos, ya que puede paralizar a su víctima, de modo que puedan acabar con él con facilidad. Además, aquel que es herido por un necrófago, puede desarrollar fiebres y vómitos, para acabar convertido en necrófago.

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 14 (+2), Dureza 18, Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (-1).

Rasgos raciales: Alma maligna, Ausencia de Constitución, Enfermedad 4, Infravisión 2, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Olfato animal 1, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +3, Atletismo +4, Intimidar +4, Supervivencia +3.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza -, Reflejos +4, Voluntad +4.

Aptitud sortílega: Dominar persona, Toque de necrófago (puede realizarlos 1 vez al día).

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Garras +8 (1d4+5), Mordisco +8 (1d6+5; Enfermedad: Fortaleza CD 16, Daño inicial/secundario: 1d3 CON, Efecto adicional: Si la víctima muere se convierte en necrófago), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos Resistencia 54, Umbral herida grave 18.