

Advanced Dungeons & Dragons

RAVENLOFT

La Fiesta de los Goblins

Contenido

Introducción

Trama Global

Personas de Kartakass

Personajes No Jugadores

Harkon Lukas

Duke Gundar

Radaga

Dr. Dominiani

Akriel Lukas

Daglan Daegon

La Corona de las Almas

Harmonia

La Trampa del Carcelero

El Callejón

Encuentro del Bosque

Skald

La Posada del Viejo Kartakan

En La Garganta

Caverna de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes

Caverna de la Corona de las Almas

La Fortaleza Oscura

El Señor de Kartakass

El Retorno de Daglan

El Dominio de Daglan

Finales

Monstruos

Apéndice del Compendio de Monstruos

Goblin

Planta, Carnívora

Lobo Hombre, Mayor

Usando Este Módulo

Consideraciones importantes

Ahuyentar Muertos Vivientes

Debido a los poderosos pozos de mal que abundan en ciertos lugares en Ravenloft, ahuyentar muertos vivientes es a menudo más difícil que en el juego de AD&D típico. Los siguientes ajustes deben hacerse a todos los intentos de ahuyentar:

Aj	Situación
-3	Las Cavernas de Radaga
-2	La Fortaleza del Dr. Dominiani

Despertándose de Sueño

Muchas veces durante este módulo, se necesitará decidir si un PJ se despierta o no debido a algún ruido o situación. Un método para hacer esto, es requerir al PJ en cuestión a hacer un chequeo de Constitución; un PJ robusto no se agotará como los otros. Los Ladrones y Guardabosques siempre agregan su Ajuste de Reacción a este chequeo. Además, pueden asignarse modificadores de +/-4, dependiendo cuán fuerte es la perturbación, las advertencias del subconsciente a "despertar o morir", y cuán cansado está el PJ.

Encuentros optativos

Durante el curso de sus aventuras en Ravenloft, los personajes bien pueden encontrarse en situaciones donde alguna clase de encuentro sea posible. Nunca se le requiere al DM emplear dichos encuentros, pero el uso juicioso de estos encuentros optativos puede agregar mucho sabor al juego.

Encuentros opcionales de Gundarak

Tira por encuentros en Gundarak una vez durante el día, pero tres veces durante el curso de una noche. En todos los casos, hay un 50% oportunidad que algo sea encontrado. Los viajeros que estén en los pueblos están relativamente seguros y todos los encuentros en cualquier clase de pueblo deben ser para un propósito específico.

1d20		1d20	
tirada	Encuentro	tirada	Encuentro
1-4	Ratas	13-14	Cualquier Muerto viviente
5-6	Murciélagos	15-16	Cualquier Licantropo
7-9	Lobos	17-18	Kobolds
10-12	Arañas	19-20	Goblins

Encuentros opcionales de Kartakass

La frecuencia de estos encuentros optativos debe ser ampliamente controlada por el DM. Una regla general es tirar solamente una vez durante las horas de la luz del día (con un 50% de oportunidad de un encuentro) y por cada hora de la noche (con un 25% de

oportunidad de un encuentro). Si se toman precauciones especiales, el DM puede desear modificar estas tiradas. En Kartakass, un cuarto de todos los encuentros deben estar ligados con algún tipo de lobo feroz, worg, lobos normales, hombres lobo, y lobos hombres (así como lobos de invierno en el invierno).

1d20		1d20	
tirada	Encuentro	tirada	Encuentro
1-3	lobos	13	lobos hombre
4-6	lobos horribles	14	wights
7	hombres lobo	15	ghouls
8	kobolds	16	goblins
9	jabalí	17	leucrotta
10	Hombre jabalí	18	hombre zorro
11	chacal	19	Lobo Hombre mayor
12	Hombre chacal	20	Loup-Garou

Encuentros Optativos no-físicos

En muchos casos, el DM puede querer poner una amenaza de alguna clase sin realmente involucrar a la compañía en combate. La siguiente es una lista de sugerencias para dichos encuentros. Es importante no usar estos encuentros mientras excluyan la amenaza de un ataque físico, sin embargo, los jugadores aprenderán pronto que ellos no son verdaderamente peligrosos y los tomaran como recompensa. Así, si la compañía ve una figura que mueve a través de la niebla alrededor de su campamento dos o tres veces durante la noche, siga a este con un ataque por algo que puede asumir la forma humana. Como con las otras tablas de encuentro, asegurate de basar el evento que seleccionaste en las situaciones que la compañía ya ha experimentado.

1. La compañía descubre a un ser lejos en la distancia (envuelto por rastros de niebla entre medio) qué se parece a uno que los ha estado acercándolos.

2. Los PJ oyen el crujido de ramitas y/o una fuerte respiración que se mueve paralelamente a través de los árboles.

3. Los aventureros se cruzan con las huellas (o evidencia similar) de un monstruo temible que está acechando en la zona.

4. La compañía encuentra a las víctimas de un reciente banquete de un monstruo. Quizás estén todos muertos, pero quizá uno de ellos vive apenas lo suficiente como para dar una pista vital a los personajes o advertirles.

5. Son vistos ojos ardientes cuando cruzan un campo, arroyo, u otro claro natural. Las investigaciones pueden o no dar evidencia física adicional sobre la naturaleza de la amenaza.

6. De repente, todos los animales en el bosque están callados. No hay ningún pájaro cantando, ningún insecto zumbando, y ninguna hoja susurrando. Después de unos minutos, las cosas devuelven a la normalidad, dejando que los personajes se preocupen por lo que podría estar acechándolos.

7. Los PJ sienten que son observados por alguien o por algo, pero no pueden encontrar ninguna evidencia para demostrar o refutar sus miedos.

8. Un temblor inexplicable y sensación de inquietud recorre la compañía. Pédeles que hagan una tirada de salvación de alguna clase en este momento, que servirá para aumentar la tensión en el grupo.

9. Se oyen uno o los ruidos más extraños o sospechosos. Quizás una salpicadura en el arroyo cercano (realmente una trucha que salta), una ramita que rompe detrás de ellos (realmente un animal pequeño), o sonidos distantes que parecen como los gritos de un hombre agonizante (realmente una llamada animal).

10. Varios animales surgen en el área delante de los PJ y pasan corriendo entre ellos, sin siquiera notarlos. ¿De qué están huyendo?

Igualando a la Campaña

Si los PJ son más poderosos, se puede sustituir por un Loup-Garou en la mayoría de los encuentros típicos con hombres lobo, y suplantar con un lobo hombre mayor en lugar de los lobos hombres normales. Por otro lado, si los PJ son bastante débiles, entonces se puede usar hombres lobo en lugar de lobos hombre, y lobos normales en lugar de los lobos horribles. Los tales ajustes mantienen el mismo sabor, pero ajusta la dificultad de los encuentros.

Entrando en Kartakass

El día ha sido frío. Un cae una niebla fría sobre ustedes mientras sigues tu camino. Te aislas del mundo exterior mientras la niebla humedece el sonido y limita toda la visión a unos tres pasos no más. Logras salir estremeciéndote con un sudor frío debido a la humedad. Como para hundir mas sus espíritus, empiezas a tener comezón donde tus ropas calientan frotándose contra tu piel viscosa y húmeda. En este estado de malhumor e irritación, empiezas a imaginar el mundo que abandonaste y lo aislado y solo que estás en la tierra de la interminable de niebla del mal.

Mientras la compañía viaja por el camino, estén familiarizados con éste o no, haz todos los esfuerzos por mantenerlos de mal humor. Lentamente descubrirán que no están más donde deberían estar.

Después de un tiempo, pueden encontrarse con una granja o un pueblo que ellos nunca habían visto antes o que no está en sus mapas. Una investigación revelará que ninguno de los lugares que nombran significan algo para los habitantes del área local.

Si desean viajar hasta encontrarse un pueblo, Harmonia será su primer encuentro. Si la compañía acampa a campo abierto, lo hará en alguna parte cercana a Harmonia. En cualquier caso, pronto se hará evidente que están lejos de las tierras que ellos conocieron.

Si los PJ optan por explorar los bosques Kartakan, ellos serán atacados por varios lobos horribles. Todas estas criaturas tienen sus máximos puntos de golpe, así que hay que asegurarse de describirlos cuan grandes son. Los lobos huirán antes de que todos ellos mueran, pero alertarán a su amo de la presencia de intrusos poco familiares en el área.

Brevemente después de esto, encontrarán un hombre del bosque que se dirige hacia Harmonia. Éste es el amo de los lobos (quién puede ser un lobo hombre o un lobo hombre mayor si así se desea). En un esfuerzo por sacarlos de su territorio, él los llevará a Harmonia, y luego huir silenciosamente a los bosques.

Regla Opcional de Dominación de PNJ

Esta regla opcional puede usarse para darle sabor al juego. Refleja de hecho que los PNJ mayores en Ravenloft, quienes están íntimamente atados a su propia tierra, tienen una gran fuerza de voluntad que afecta a aquéllos a su alrededor. Todos los señores, y sus sirvientes inmediatos pueden causar este efecto de dominación, así como puede hacerlo cualquier otro PNJ maligno muy poderoso (monstruo o personaje).

Al principio el PJ realiza el encuentro normalmente con dicho PNJ. Sin embargo, cuando el encuentro continúa, la fuerza de voluntad del PNJ debilita mentalmente al PJ, causando que se vuelva menos seguro de sus propias habilidades. Esta incertidumbre es una profecía cumpliéndose (es decir afecta el PJ realmente). El PNJ también alimenta de otras incertidumbres y lo que ellos hacen realmente es volverse mas poderoso con respecto a ese individuo.

Cada vez un PJ intenta algo contra tal PNJ y falla, el próximo intento sufrirá un modificador de -1 (o -5%). Esta afección se limita a un total de -5 (o -25%). Las ocurrencias más comunes de esto son:

- Cada ataque fallido causa que el próximo ataque deba hacerse con una penalización acumulativa de -1.

- Cada hechizo que el PNJ se salva, cancela con su natural resistencia mágica, o debido a algún otro aspecto causa que el próximo hechizo lanzado tiene un 5% de oportunidad acumulativa de fracaso o le da un +1 al PNJ en su tirada de salvación.

- Contrariamente, cada tirada que el PJ falla contra los ataques del PNJ causan una penalización acumulativa de -1 a todas las tiradas de salvación siguientes contra los ataques de ese PNJ.

- Cada tirada de ataque exitosa hecha por un PNJ contra el personaje le da una bonificación de +1 en las tiradas sucesivas. Así, si el PNJ ha golpeado tres veces al personaje, gana un +3 en su próxima tirada de ataque.

Estos efectos son por supuesto, para cada PJ o PNJ individual. Así, si el personaje de Guillermo ha fallado en dos ataques contra un enemigo poderoso, él tiene un ajuste de -2 en todas las tiradas de ataque contra este PNJ en particular. Sin embargo, Gustavo quien no ha atacado a este PNJ todavía no tiene ninguna de tales penalizaciones.

Siguiendo un encuentro con PNJ mayores, cada día que pasa durante el cual el PJ no encuentra al mismo enemigo nuevamente causa que todas las penalizaciones se vean reducidas un lugar (1 punto o 5%).

El DM no debe esconder estas penalizaciones a los jugadores, así les permitirán sentir la sensación de una impotencia creciente que su personaje está sintiendo ciertamente. De hecho, hay que asegurarse decir cada penalización, pero hay que describir los efectos para obtener el sabor apropiado. Por ejemplo, cuando un PNJ golpea un personaje, los DM podrían decir "Después de ese último golpe que te pegó, empiezas a temblar y tus reacciones parecen menos seguras." Esto también deja a los jugadores la incertidumbre acerca de la naturaleza del efecto. ¿Estará tratándose de un veneno, conjuro mágico, o algo aún más peligroso?

Trama Global

La fiesta de Goblins es un módulo muy flexible en el que se muchos elementos de una gran trama se diseñada para que estos puedan encajar junto de varias maneras. Sin embargo, se han creado eventos de reserva y situaciones para que el módulo entero pueda jugarse no importa en que escenario en particular se desenvuelvan los PJ.

Hay mas de una historia posible que la que se describe totalmente luego. Sin embargo, si los PJ se desvían de este curso, hay que permitirles seguir su camino.

La historia más posible

La mayoría de las veces, los PJ tenderán a seguir naturalmente los pasos listados debajo cuando exploran los eventos y situaciones detalladas en este módulo.

(1) Los PJ entran cerca de Harmonia.

(2) Los PJ entran en Harmonia. Para lograr esto se puede hacerles encontrar un pequeño sendero de caza que simplemente es una vuelta que lleva a Harmonia no importa que dirección en la que se viaje.

(3) En Harmonia, ellos ayudan un jailor en problema. Sin embargo, en el extremo, ellos manejan conseguirse también cerrado con llave a.

(4) Mientras en el edificio de la cárcel, ellos son testigos de como una muchacha joven, Akriel, es azotada por su padre Harkon Lukas.

(5) Akriel habla a los PJ a través de las barras de la ventana de la prisión. Ella esconde la verdadera naturaleza de la paliza que ha recibido y ofrece liberarlos de la prisión si ellos la ayudaran.

(6) Después de que se liberan, Akriel los hace encontrarse con ella en la Posada del Viejo Kartakan cerca del pueblo de Skald.

(7) El guía muere y ellos se quedan vagando a su suerte.

(8) Descubren a una pobre señora que ha perdido a su hijo por un lobo hombre.

(9) Los PJ ayudan a la señora y a su familia de campesinos derrotando al lobo hombre que ha estado cazándolos.

(10) Ellos saquean la casa del lobo hombre, y encuentran un mapa que describe la ubicación de las catacumbas.

(11) Akriel los envía entonces a recuperar un objeto que ella lo llama la Corona de Soldados (realmente, es conocido como la Corona de Almas).

(12) Ella los manda con un guía para encontrar una serie de catacumbas cerca de Bluetspur.

(13) Los PJ van entonces a las catacumbas y recuperan la Corona de Almas.

(14) Ellos le devuelven la corona a Akriel quien agradece y los premia.

(15) Ella les pide entonces que se la lleven tomen a su amante en Gundarak quien realmente es Daclaud Heinfroth, ayudante de Duke Gundar, y un vampiro. Sin embargo, ellos sólo lo conocerán como Dr. Dominiani.

(16) En la fortaleza ellos le dan la corona al Dr. Dominiani.

(17) Dominiani los hará volver con una "carta de amor" (realmente un mensaje secreto) para Akriel en Skald.

(18) Devuelta en Skald, ellos se encuentran con alguien que piensan que es Akriel en la Taberna de Kartakass. En realidad es Harkon Lukas con su apariencia y esta es una reunión oportuna. Él maneja bien las cosas, y aprenderá de los PJ lo que ha estado sucediendo.

(19) Harkon le dice a la compañía que Dominiani y Akriel son seres malvados que piensan usar la corona para hacer el mal.

(20) Con esta información, la compañía vuelve a la fortaleza de Dominiani oara recuperar la corona.

(21) Los PJ vuelven a Skald con la corona.

(22) Aquí, ellos se enteran que la destrucción de este maligno objeto mágico es sólo posible si Radaga, una maligna sacerdotisa de los muertos vivientes, es derrotada.

(23) Ellos marchan a destruir la corona y confrontar a Radaga.

(24) Cuando vuelven a las catacumbas, encuentran que Radaga y muchos de sus seguidores se han marchado.

(25) Ellos pronto se dan cuenta que una horda de muertos vivientes y seres maléficos han sido vistos llendo al sur de este lugar.

(26) Aventurando al sur, cruzan el dominio recientemente formado de Daglan.

(27) Aquí entran en el pueblo de Homlock y encuentran a Radaga.

(28) Lo que sucede al concluir la aventura es muy variable. Una vez que la aventura principal ha terminado, sin embargo, no habrá ninguna duda de que hay muchos cabos sueltos que podrían atarse a para ampliar el juego.

En el transcurso de esta aventura, los PJ son usados constantemente como peones por los demás. Mientras ellos bien pueden deducir esto, sus acciones provocarán tres cosas importantes: la destrucción de un clérigo maligno poderoso, la prevención de una gran guerra entre Kartakass y Gundarak que habrían exigido muchas vidas inocentes, y la destrucción de un objeto mágico poderoso y muy maligno (la corona). Si ellos se empiezan desesperar acerca de su efectividad, se podría señalarles esto.

Trama de los Eventos Principales

Aunque la linea de sucesos presentada anteriormente no entra mucho en detalles, hay realmente sólo unos eventos que son vitales para la realización de este módulo. Estos son:

1. Los Jugadores entran cerca de Harmonia.
2. Ellos encuentran a Akriel y acceden a emprender la búsqueda de la Corona de Almas.
3. Ellos entran en las catacumbas y recuperan la Corona de Almas de Radaga.
4. Los PJ entregan la corona al Dr. Dominiani según las instrucciones de Akriel.
5. Los PJ vuelven a Skald.
6. La compañía descubre el plan de Akriel y vuelve a la fortaleza de Dominiani para recuperar la corona.
7. Ellos vuelven a Skald con la Corona de Almas.
8. Los PJ buscan a Radaga en Daglan y la destruyen, acabando la aventura y destruyendo la corona.

Éstos eventos principales deben ocurrir todos para que la aventura sea explorada totalmente. Sin embargo, si los PJ toman una acción para la cual no se planeó, simplemente hay que ajustarla a éstos. No hay que forzarlos en el trama "propuesta". Lo que sigue son unas pocas posibles desviaciones de la historia y los remedios sugeridos.

¿Qué pasa si los PJ intentan matar a Akriel?

Hay que jugar la escena y permanecer neutral sin darle algún poder a Akriel sobre los que ya tiene, pero tampoco debilitarla. Aun cuando ella muera (qué sería bastante difícil de conseguir), la aventura puede continuar. Simplemente hay que tener a Harkon Lukas descubriendo lo que está pasando. Él decide enviar a los PJ tras la corona para sus propios propósitos. Una vez que se hace esto, él envía a los PJ a matar al Dr. Dominiani después de haberlos convencido de que Dominiani es un vampiro. A cambio de su esfuerzo, Lukas prometerá devolver el PJ a su mundo natal. Si él realmente mantiene su promesa o no depende del DM (que sera no, por supuesto).

¿Qué sucede si el Dr. Dominiani es muerto por los PJ en la primera visita a su propiedad?

Todo lo que importa de aquí es la corona. Si ellos lo matan después de que él ha escondido la corona y vuelton a Skald sin ésta, necesitarán volver y recuperarla.

Si la compañía es muy poderosa y han estado pasando por encima de todos los monstruos, se podría hacer aparecer inclusive a Duke Gundar en la escena. Él podría encontrarse con los PJ en la carretera a la Fortaleza y "ayúdarlos" a volver a la misma.

¿Qué sucede si los PJ matan Harkon Lukas?

Este evento improbable es fácil de manejarlo, porque Lukas puede transferir simplemente su vida al lobo feroz más cercano según la descripción de su personaje. La próxima vez que ellos lo encuentran, hay que asegurarse que esté con otra apariencia distinta a la que se usó primero. Él todavía intentará usar a los PJ para recuperar la corona, pero se asegurará en buscar su destrucción en cuanto esté en sus manos.

¿Qué sucede si los PJ deciden no recuperar la corona de Dr. Dominiani después haberla entregado?

Hay muchas razones por las cuales los PJ podrían optar por no volver a la propiedad de Dominiani y intentar recuperar control de la corona. Si éste es el caso, hay que hacerles creer que está es la única manera de salir de este reino. Una vez que ellos crean que esta es la única manera de abandonar Ravenloft, ellos serán rápidos en buscarla.

¿Qué sucede si ellos descubren que están siendo engañados o son un poco cooperativos?

Si los PJ descubren que en una parte de la historia estan trabajando para el beneficio de un ser maligno (sea Akriel, Dominiani, o Harkon Lukas), ellos podrían decidir no hacerlo. En este caso, se podría usar a las adivinas gitanas (como detalló en la caja de RAVENLOFT) para ayudar a guiar a los jugadores devuelta hacia el camino correcto.

Las Personas de Kartakass

Los Kartakasenses son peludos, con ojos azules o de color de violeta y de cutis pálido. Unos pocos de ellos nacen con pelo color negro. Muchos de los grandes lobos hombres que residen en Kartakass, la mayoría (80%) tienen cabello negro cuando están en forma humana.

El Idioma

Las personas hablan un dialecto extraño que parece mucho al élfico debido a sus calidades musicales. Sin embargo, en verdad, este dialecto es realmente una variante del común y los PJ podrán dominarlo más rápidamente que la mayoría de los otros idiomas. Hay una base 5% de oportunidad para cualquier personaje jugador de entender la esencia de una declaración o conversación. Este porcentaje aumenta un 1% durante cada día en el cual un PJ gasta más de la mitad de su tiempo en lugares donde el idioma se habla.

Sin embargo, así como los PJ están empezando a entender cosas, ellos estarán algo confundidos cuando encuentren a muchos de los miembros de este dominio hablando un antiguo idioma que es algo distinto al que ellos conocen. Cuando los lugareños quieren conversar sin riesgo de orejas entrometidas, ellos hablarán con este antiguo modo de discurso.

Música y Canciones

Las personas de Kartakass son grandes cantantes y trovadores. Durante el día, las canciones pueden oírse casi siempre en la distancia. Sin embargo, las personas son muy desconfiadas de los extraños. Siempre que los PJ son vistos, el grupo que canta se volverá callado y sombrío. Esto probablemente no cambiará aun cuando ellos estén acompañados por un nativo.

Se supone que los invitados canten antes y después de una comida. El no cantar antes de la comida es un insulto al hombre de la casa, porque indica que no se desea estar allí. El no cantar después de la comida es un insulto a la mujer de la casa y significa que no se aprobó su cocina y la habilidad general de servir como una buena esposa.

Como una última nota en este asunto, los alcaldes de los pueblos de Kartakass son llamados Meistersingers. Además de sus deberes gubernamentales, ellos enseñan también a los jóvenes de sus pueblos a cantar "las viejas canciones"

Chismes y Rumores

Es considerado de muy mala educación escuchar chismes sin contribuir con algunos propios. Sin embargo, esta contribución debe hacerse cuidadosamente. Se considera que los chismes muy jugosos no sólo son buena información, sino un desafío a los otros del lugar para emparejar la calidad de la información presentada. La mayoría de los Kartakansenses es muy renuente a compartir tales chismes con extraños, sin embargo, y la información ofrecida por los PJ será vista como un desafío instantáneo a ganar la confianza de los PJ. Puesto que pocos Kartakansenses harán esto, tales intercambios causarán que todos escuchen rápida y discretamente y luego se marchan.

Lobos

Los lobos tienen un lugar extraño en sociedad de Kartakass. Estos realizan mucho de lo que ocurre, pero pocos Kartakansenses hablarán de ellos. Como una regla, uno nunca habla negativamente tales animales que rara vez se ve de nuevo. Por otro lado, hablar demasiado bien de los lobos causa también una respuesta negativa de la gente común ya que tienen miedo de aquéllos que alaban lobos. Tales personas también son propensas a desaparecer ya que los lobos hombre de Kartakass no quieren a alguien levantando mas sospechas de la mucha que existe y temen que se involucren en su existencia dual.

La mayoría de los Kartakansenses trata de no pensar demasiado en los lobos. Sin embargo, se toman grandes precauciones para mantener a estos animales lejos del ganado y de las casas. Muchos saben realmente es lo que un lobo hombre y lo que se encontrará en esos lugares, pero se bloquean de pensar esta información tanto como posible. Se necesitaría una persuasión mágica (como un hechizo de hechizar) para extraer este conocimiento de incluso un amigo íntimo de Kartakass. De hecho, aun cuando los PJ preguntan a una familia que ha perdido a un miembro por los lobos, probablemente sólo admitirán que el individuo se perdió a la noche.

De hecho, las personas de Kartakass se condicionan de tal manera, que aun cuando un lobo hombre cambié a su forma del semi-lubuna en una calle del pueblo, aquéllos presentes se darán media vuelta y rápidamente dejarán el área. Esa noche, si se les pregunta por el incidente, ellos admitirían que mp son capaces de recordarlo.

El Dominio de Kartakass

El señor de Kartakass es Harkon Lukas, un lobo hombre. Para información adicional sobre esta maligna criatura, ver la caja de RAVENLOFT o la sección de personajes no jugadores de este módulo. Cuando desea cerrar su dominio, Lukas puede envolver sus tierras en una región de dulces canciones. Aquéllos que intentan atravesar la frontera se encontrarán que cada vez están mas fatigados. Si no retroceden, se caerán inconsciente solo para despertar devuelta en Kartakass.

La mayor parte de Kartakass esta densamente arbolada que yace sobre las colinas de Balinoks. Las tierras estan perforadas con cavernas (algunos de los cuales llevan a Bluetspur). La tierra es muy rocosa y cubierta de bosques densos con caminos torcidos que corren de un pueblo al otro. Por la tarde y al alba, antes de que el sol esté en su cenit, la niebla se rezuma en las zonas bajas. En muchos casos, las nieblas duran toda la noche y incluso no son dispersadas totalmente con la venida del día.

Pueblos de Kartakass

Hay dos pueblos grandes en Kartakass: Skald (población 2000) y Harmonia (población 1500). Los edificios de Kartakass son armazones de madera y paredes de yeso cubiertas en

estuco asegurado por fuera por soportes de madera. Tienen muchas ventanas arqueadas pequeñas con contraventanas azules o verdes brillantes que pueden cerrarse con llave y pueden trabarse desde dentro. Las puertas también son extraordinariamente gruesas y siempre pueden ser cerradas con llave y trabarse. La mayoría de los techos de los edificios están hechos de paja, pero los de los ciudadanos mas prósperos están hechos de tejas rojas o pizarra.

Personajes No Jugadores

Harkon Lukas,

Señor de Kartakass

Harkon Lukas, Señor del dominio de Kartakass, se detalla totalmente en la caja de RAVENLOFT. Es muy poco probable que los personajes jugadores en esta aventura traten mucho con él. Sin embargo, si las circunstancias justifican su atención, o si él se da cuenta de los eventos que están desplegando en su dominio, él se inmiscuirá. Si esto pasa, la información en la caja de RAVENLOFT es más que suficiente para permitirle al DM jugar estos encuentros.

Duke Gundar,

Señor de Gundarak

Como Harkon Lukas, es dudoso que los personajes jugadores tengan algun encuentro significativo con Duke Gundar, señor de Gundarak. Si los eventos llevan a los personajes a una confrontación directa con él, la información presentada sobre él en la sección de las Tierras De La Centro de la caja de RAVENLOFT debe permitirle al DM resolver la situación.

Radaga

Sacerdotisa Nivel 7 de los Muertos Vivientes

Estadísticas humanas

Alineamiento	NM		
Categoría Armadura	4	Frz	12
Movimiento	6	Des	9

Nivel	7	Con	13
Puntos del golpe	35	Int	16
GACO	16	Sab	17
No. de Ataques 1		Car	4
Daño/ataque	1d6 (bastón)		
Ataques especiales	conjuros		
Defensas especiales	conjuros		
Resistencia a la magia	No		
EXP	5000		

Lista de Conjuros

nivel 1: ordenar, causar miedo, curar heridas ligeras (x2), y refugio.

nivel 2: hechizar persona o mamífero, retener persona (x2), y retraerse (x2).

nivel 3: llamar insectos, causar ceguera, y animar muertos.

nivel 4: protección contra el bien, radio 3 metros.

Radaga no conoce su propia descendencia ya que ella fue encontrada como bebé en su patria por varios sacerdotes en una noche cubierta de nieblas. Ella no sabe que es la única descendiente restante del malvado warlock Daglan quien creó la horrenda Corona de Almas hace unos 500 años. Además, ella no sospecha que esta corona que tiene ahora, también contiene el alma retorcida de su antepasado.

Radaga fue una vez una sacerdotisa neutral de una diosa menor. Ella siempre atrajo con su apariencia y a menudo deseó mejorar su belleza física (tenía entonces carisma 17). También era vanidosa con los hombres, y quiso que todos ellos la adorarán como una joya de la tierra. Su vanidad la llevó constantemente a caminar en los bosques para desear un milagro que la haga hermosa.

Un día, cuando estaba en uno de esos paseos, ella no notó que las nieblas de Ravenloft la habían rodeado. Mientras ella paseaba, los Poderes Oscuros comenzaron a escuchar su deseo y ella los encontro a todos, sobre todo la belleza concedida...

Por supuesto, sus deseos fueron pervertidos por los Poderes Oscuros y ella descubrió que tenía que matar a las mujeres bonitas para robar su esplendor para si. Además, su deseo de tener hombres que la obedezcan en cada orden y siempre busquen complacerla en lo que

pida fue concedido cuando un ejército de muertos vivos se convirtió en sus fieles sirvientes.

Las nieblas también entregaron en sus manos la Corona de Almas. Entre otros poderes, puede transformar a los humanos normales en horrendos goblins de Ravenloft. Ella ha usado este poder en numerosas ocasiones para crear una legión de guardias goblins y sirvientes.

Además de los poderes de la Corona de Almas, las nieblas le concedieron su inmortalidad. Si ella es asesinada, se levantará en 2d10 días como un wight completo con sus poderes de sacerdote. En ese momento, su pacto con las nieblas estará completo, y se concederá a ella un dominio pequeño al sur de Kartakass, lindante a Bluetspur y Sithicus. Allí ella continuará formando un dominio terrible de muertos vivos. Ella personalmente teme a este cambio ya que entonces será permanentemente fea. Hay una gran posibilidad por supuesto, que los Personajes Jugadores puedan afectar directamente la vida de esta mujer si la llegan a encontrar y luchan con ella (posiblemente matándola en el final).

Mientras que sus estadísticas humanas se presentan anteriormente, aquellas que ella tendrá en su forma de wight se listan a continuación.

Estadísticas de Wight

Alinamiento	LM		
Categoría armadura	4	Frz	15
Movimiento	12	Des	9
Dados de golpe/Nivel	7	Con	14
Puntos del Golpe	35	Int	10
GACO	15	Sab	17
No. de Ataques 1		Car	0
Daño/Ataque	1d6 (bastón o garras)		
Ataques Especiales	conjuros, drenaje de energía		
Defensas Especiales	conjuros, armas de plata o +1 para golpear		
Resistencia a la magia	No		
EXP	7000		

En su forma de wight, Radaga poseerá todos sus poderes originales lanzar conjuros y ganará las habilidades adicionales de un wight. El toque de sus garras infligirá 1d6 puntos de daño (no el usual 1d4 de un wight) y cada ataque que consiga golpear drenará a la víctima 1

nivel. Como todos los muertos vivos, ella se volverá inmune a conjuros de dormir, hechizo, y retener así como a los venenos y a la mayoría de las formas de parálisis.

Sin embargo, el shock de la transformación, la despojará de las habilidades de conjuros de su séptimo nivel durante un año luego de su muerte.

Estrategias favoritas

- Radaga usará su conjuro de retraerse cuando sus puntos de golpe se hallan reducido peligrosamente para poder lanzar sus dos curar heridas ligeras sobre ella.
- Ella lanzará un conjuro de refugio antes del combate si es posible.
- Radaga lanzará un hechizo de animar muertos siempre que deba hacer otra montura de esqueleto para ella (ver debajo). Es importante decir que ésta es una versión personalizada del conjuro que ella ha investigado y ha creado para si.
- Siempre intentará lanzar un conjuro de protección contra el bien, radio 3 metros sobre ella antes de entrar en cualquier combate.
- Radaga también tiene un glifo de protección lanzado sobre su persona que causará 7d4 puntos de daño eléctrico al primer ser que la ataque físicamente.
- Otro glifo esta puesto en la punta de su baston (qué realmente es un vara marchitadora). Este glifo liberará un conjuro de fingir muerte a cualquiera que lo agarre o sea golpeado por su bastón. Ella usará este glifo en ella si la situación parece desesperada.

Dr. Dominiani

Vampiro de 180 años de edad, Caótico Malvado

Categoría Armadura	1	Frz	18/91
Movimiento	12, VI18,	Des	12
Dados de Golpe/Nivel	9+3	Con	17
Puntos del golpe	43	Int	18
GACO	11	Sab	17
No. de Ataques	1	Car	9
Daño/Ataque	5-10 o arma +5		
Ataque Especial	drenaje de energía		

Resistencia a la magia 5%

Además de que sólo puede ser golpeado armas mágicas +1 o mejores, el Dr. Dominiani tiene varias otras defensas aparte de las de los vampiros tradicionales. Por ejemplo, no se ve afectado de forma alguna por el ajo. De hecho, él profesa su amor por esta especia para convencer a las personas de que él no es un vampiro. También, él es parcialmente inmune a los efectos de luz del sol y puede resistir exponerse por un round completo antes de sufrir algún daño.

Dominiani es un sabio ávido que conoce muchas cosas. Su gran inteligencia, sabiduría, y conocimiento lo hacen un oponente verdaderamente formidable. El DM debe tener presente esto y siempre recordar que será muy difícil a los PJ engañarlo.

El Dr. Dominiani cuyo nombre realmente es Daclaud Heinfroth, es un vampiro y vasallo de Duke Gundar (también un vampiro). Él se parece muchísimo a alguien del que se espera que sea un hombre lobo en su forma humana. Tiene patillas largas y espesas con cejas belludas y una barba densa. Realmente usa esta imagen para confundir a esos pocos enemigos que podrían intentar matarlo y, de hecho, él alberga una fuerte afinidad por los lobos.

Su deseo más es derrocar a Harkon Lukas y tomar el dominio de Kartakass. Una vez haga esto, gobernará alegremente ese dominio de lobos hombre y lobos para sí. Para lograr este plan, ha atraído el amor de la hija de Harkon, Akriel Lukas.

Él se presentó a Akriel con un gran plan en el que ellos causarán una guerra entre Harkon de Kartakass y Duke Gundar de Gundarak. Mientras los dos líderes están concentrándose en la guerra, estos dos se deslizarán entre ellos y los asesinarán, tomando así los dos dominios. Akriel ha estado de acuerdo en ayudar alegremente a su amante en sus planes.

Sin embargo, lo que Akriel no sabe, es que Duke Gundar está metido en el asunto y está trabajando con el Dr. Dominiani en un plan más sutil y nefasto. Mientras que los eventos ocurran según el plan original durante un tiempo, cambia en el punto donde los señores son asesinados.

En este punto, Dominiani se encontrará con Akriel en un lugar y momento preacordado. Después de informarle de que Duke Gundar está muerto, la pareja viajará a la hacienda de Harkon Lukas y lo matarán. Con este personaje poderoso fuera del camino, Dominiani eliminará a Akriel y gobernará Kartakass por sí solo. Por su parte en este plan, a Gundar se lo considerará como un aliado fiel como vecino.

El Dr. Dominiani es un médico muy conocido en el sur de Gundarak. Su experiencia con lunáticos y locos es muy conocida. Él lleva voluntariamente a estas personas a su fortaleza

oculta en las colinas cercanas a Barovia para un tratamiento gratuito. Como podría esperarse, con su bondad se ha ganado un justo grado de apoyo popular.

Sin embargo, él realmente causa tanta locura como la que supuestamente cura, porque el buen doctor no es un vampiro normal. Al contrario de los otros de su raza, el Dr. Dominiani tiene un gusto particular por el fluido cerebral. Cuando se alimenta de una víctima desgraciada, causa una baja de 1d6 puntos de inteligencia. Ninguna cura excepto mágica restaurará a una víctima, y cualquiera drenado por debajo de 0 puntos de inteligencia se pone bastante loco.

Akriel Lukas

Barda nivel 3, Lobo Mujer Caótica Malvada

Clase Armadura	3	Frz	18
Movimiento	15	Des	18
Dados de Golpe/Nivel	5+1	Con	13
Puntos del golpe	32	Int	12
GACO	15	Sab	16
No. de Ataques	1 (2 en forma de medio lobo)	Cha	18
Daño/ataque	2d6 (más arma)		
Ataques especiales	Cantando causa letargia		
Defensas especiales	Hierro de +1 se necesita golpear		
Resistencia a la magia	10%		

Como una loba mujer, Akriel tiene tres formas distintas. En su forma humana, ella depende de las armas para infligir daño a sus enemigos, pero también puede emplear su canción encantadora para poner en un estado de letargia en los demás (como un hechizo lentitud). Mientras que la mayoría de los lobos hombres dependen en un instrumento de alguna clase para causar este efecto, Akriel puede realizar este encantamiento exclusivamente con su voz.

Cuando ella se vuelve lobo, puede atacar con sus salvajes mandíbulas, infligiendo 2-12 (2d6) puntos de daño por cada golpe. Su tercera forma, la de un semihumano/semilobo híbrido, es su favorita para el combate. En este estado, puede morder y usar armas al mismo tiempo.

Además de lo anterior, Akriel tiene todas las habilidades naturales de un bardo de nivel tres. Con la excepción de su habilidad de detectar ruidos, éstas no le están disponibles en su forma del lobo.

Escalar Paredes	80%
Detectar Ruido	40%
Vaciar Bolsillos	40%
Leer Idiomas	25%

Por último, Akriel puede emplear conjuros cuando está en su forma human o de medio lobo. Ella puede lanzar 2 conjuros cualquiera de los siguientes cada día: sonido audible, hechizar persona, rociada de color, detectar magia, agrandar, amigos, hipnotismo, proyectil mágico, fuerza fantasmal, leer magia, y aparición.

Akriel es la hija de Harkon Lukas, señor de Kartakass. Ella tiene la ambición de gobernar Kartakass y la única cosa que está en su camino es su padre. Ella teme a su poder y no lo confrontará sin un aliado poderoso (como el Dr. Dominiani). También es importante decir que ella no desea matar a su padre, sólo quitarle su poder.

Aunque ella mantiene una estima por su padre, su amor por el poder es todavía más fuerte. Así, ha accedido a los planes del Dr. Dominiani y piensa seguirlos casi al pie de la letra. Sin embargo, ella es la única de todos los que existen en Ravenloft que conoce la habilidad de su padre de transferirse al lobo feroz más cercano cuando es muerto. Ella cree que si este lobo estuviera apropiadamente enjaulado y hechizado, podría despojarle de sus poderes señoriales.

Ella comparte el odio de su padre a Duke Gundar, y espera que este plan causará su destrucción. Sin embargo, como su amante, ella planea traicionar a su compañero una vez que su padre sea depuesto. Cuando esta aventura comienza, ella no está segura si matará al Dr. Dominiani, o posiblemente lo haga su sirviente. De una manera o otra, ella entonces gobernará incuestionablemente Kartakass.

Daglan Daegon

Necromante nivel 13, Caótico Malvado

Categoría Armadura	4	Frz	15
Movimiento	12	Des	11

Puntos del golpe	54	Con	18
GACO	13	Int	19
No. de Ataques	2	Sab	15
Daño/ataque	1d6/1d6	Car	0
Ataques especiales	hechizos		
Defensas especiales	hechizos, plata o +1 para golpear		
Resistencia a la magia	10%		
EXP	15000		

Daglan es un Necromante nivel 13. Sin embargo, tiene una afinidad por la muerte y sus aspectos mágicos que lo hacen más poderoso que sus pares. Aunque la naturaleza de este eslabón es incierta, sus efectos son innegables. Daglan lanza conjuros como si fuera uno nivel más alto que de lo que realmente es. Así, Daglan tiene las habilidades de lanzar conjuros de un Necromante nivel 14.

Se presenta información adicional sobre este personaje en la sección que describe la Corona de Almas.

La Corona de Almas

La Corona de Almas es un objeto mágico muy poderoso. De hecho, es tan potente que muchos sabios consideran que es un artefacto o una reliquia. Entre ellos, los estudiosos susurran las historias de su gran mal y los muchos poderes horribles asociadas a ésta.

La Corona de Almas esta hecha del oro más puro, bordeada detalles de platino, y engazada con tres piedras sangrientas montadas en lo alto en su cresta. Además, muchas otras gemas (lejos de menos valor) adornan su superficie.

La corona se forjó originalmente en una tierra lejana para un señor poderoso por el malvado necromante Daglan. Para salvaguardar los secretos de la corona y asegurase de que ninguno salvo él lo manejarían en la vida, el maligno señor de la guerra usó su nuevo tesoro para matar al mago (o así fue lo que pensó, ver debajo). Con la muerte de Daglan, no hubo ningún otro que supiera destruir la corona. Los señores de la guerra usaron el poder maligno de la corona para extender su malvado imperio mas allá en las tierras vecinas.

En la víspera de su batalla mas grande en la que estaba seguro de aplastar el último baluarte de bondad que quedaba en esas tierras oscuras y distantes, sus planes cambiaron de rumbo. El guerrero malvado estaba cabalgando a lo largo del oscuro sendero rural junto con su séquito. Cuando la noche avanzaba, una niebla pesada parecía rezumarse de la misma tierra. Aproximadamente una hora después, su grupo fue atacado por una pequeña compañía de elfos. El señor fue derribado de su caballo, y la corona sobre su cabeza salio rodando y se perdió en las nieblas.

La batalla corta que siguió terminó sólo con heridas menores para el señor y sus tropas. Cuando sus hombres quitaron los cuerpos de los elfos del camino y empezaron saquear a los caídos, él se puso a buscar su corona apreciada. Después de investigar toda la noche en las nieblas, él se arrodilló y clamó con frustración, "Parece haber desaparecido en las mismas nieblas." No comprendió la veracidad de sus palabras, para las Nieblas de Ravenloft el objeto maligno había si tomado y llevado al semiplano donde permaneció encerrado en la niebla durante muchos años.

Sólo recientemente a vuelto a entrar en el dominio de humanidad. Dada a la sacerdotisa malvada llamada Radaga, la corona sirvió para completar su corrupción y la atrajo a las sombras oscuras de Ravenloft. Para la información adicional sobre Radaga, ver sus datos en la sección de "Personajes No Jugadores".

Llamado por los poderes del mal en su oscura Torre de Magia, Daglan pudo prever la traición del Señor. Así fue que él infundió en la corona una variante del conjuro de receptáculo mágico. Sin embargo, debido a las limitaciones de este nuevo hechizo, él podría transferir sólo su fuerza vital dentro de uno que lleve la corona. Cuando probó esto en el Señor, falló al someter al individuo debido a su voluntad indomable. Ya que el Señor nunca permitía que nadie más use la corona, Daglan se encarceló en la cabeza del mortal que mas odió. Cuando la corona se perdió en la batalla con los elfos, uno de ellos realmente la encontró durante la escaramuza y se la puso en su cabeza.

Cuando hizo esto, Daglan vio la oportunidad y envió a su propia esencia a que surja para tomar el control del elfo. Sin embargo, los poderes oscuros de Ravenloft no iban a permitir que su tesoro escape tan fácilmente. Estos provocaron que el espíritu del elfo sea absorbido dentro de la corona, atrapando a ambos individuos dentro del artefacto antes de que Daglan pudiera escapar.

Las voluntades de ambos batallan constantemente dentro de la corona, cada uno intentando superar el otro y dominar su pequeña prisión. Aunque Daglan es mas poderos, la batalla lo debilita tanto que, hasta ahora, no ha sido capaz escapar.

Sin embargo, cuando cada uno de los descendientes de Daglan muerían, sus espíritus eran llamados por la corona y se agregaban a su fuerza de voluntad. En algún momento, su poder alcanzará un punto donde podrá triunfar al elfo valiente cuyo nombre ya no se recuerda.

Ahora sin embargo, sólo queda un descendiente de Daglan, y ella no puede tener hijos. Todavía, no todos está perdido para el necromante oscuro, con la suma de su fuerza a su

voluntad le dará la energía suficiente para reactivar el conjuro de receptáculo mágico. De esta manera, espera ávidamente la muerte de ella.

Daglan incluso pudo negociar con los poderes oscuros de Ravenloft para traerla a ella aquí cuando era un bebé. La tierra cumplió, pero equilibrado el acto dándole la inmortalidad. Cuando ella muera, su forma mortal se transformará en una inmortal (el de un wight), impidiendo a su fuerza de vida escape a la corona. Cuando esto suceda, la corona se perderá su poder durante 2d10 días. Al final de este tiempo, Radaga levantará de nuevo como un wight. Si su nueva forma es matada, Daglan asumirá su voluntad y podrá escapar de la Corona de Almas.

La única manera de destruir Radaga sin soltar Daglan es que su forma inmortal (la del wight) sea destruida por alguien que está llevando la Corona de Almas en ese momento. Si Radaga es destruida como muerto viviente por alguien que lleve la corona, el golpe a Daglan será tan grande que dejará de existir y el espíritu del elfo valiente de adentro se liberará.

Si Radaga es destruida de otra manera como muerto viviente, entonces el alma atrapada del brujo logrará salir de la corona e intentará tomar el cuerpo caído de ella. Es importante decir que éste es el único caso donde Daglan puede usar la habilidad de receptáculo mágico de la corona para atacar a distancia. Si es incapaz de tomar el control del cuerpo, o si este ha sido destruido, él deberá esperar a que alguien se ponga la corona antes de que pueda atacarlos.

Poderes mágicos

La Corona de Almas es un oscuro y maligno objeto que dará a su dueño los poderes siguientes:

- La Corona de Almas puede usarse para transformar a los hombres normales (aunque no a otros humanoides o semihumanos) en goblins. Para hacer esto el dueño de la corona solamente debe sostenerla en la cabeza de la víctima con ambas manos, y decir un encantamiento antiguo. Cuando la transformación ocurre, la víctima gritará de angustia y terror cuando pierda su mente y voluntad y se llene de maldad.

- A un ser malvado, la corona le da los poderes especiales siguientes: -2 de ajuste a la CA, +2 en todas las tiradas de ataque y daño, +2 en las tiradas de salvación, +20 puntos del golpe, y todas las habilidades de la categoría (no los puntos del golpe) funcionarán como si el usuario fuera dos niveles más alto.

- Cualquiera que lleve la corona deben hacer una tirada de salvación contra muerte mágica cada día. Un fallo significa que debe superar un control de Sabiduría o el personaje sufre una ligera alteración del alineamiento. El DM puede ajustar el chequeo basado en la pasada adhesión de los personajes a su alineamiento, con una bonificación o penalización máxima de 4. Su alineamiento se volverá lentamente neutral malvado. El aspecto legal/caótico cambiará primero a neutral. Luego el aspecto del bien/mal se pondrá más cerca a mal (el bueno se vuelve neutral, y el neutral se vuelve malvado). Una vez que la transformación está

completa (para aquéllos que ya son neutrales malvados, también deben fallar el control de sabiduría una vez), la corona lo estará controlando completamente. El espíritu del brujo Daglan lo controlará para matar a Radaga sin la corona puesta.

- La corona también puede protegerse así misma del daño. Esto sólo puede hacerse si es atacada físicamente o se amenazada (es decir intenta romperla, tirarla de un precipicio, fundirla en el fuego, etc.). En tal caso, puede realizar los conjuros siguientes una vez por round tanto como sea necesario: afectar fuegos normales, parpadeo, levitar, soplo de viento, mano espectral, y toque helado. Éstos se realizarán al nivel 13 de habilidad.

- Solo el que sea puro de corazón (es decir, legal bueno) puede sacar la Corona de Almas del dominio en que reposa.

Harmonia

Harmonia es un pueblo de 1500 personas al sur de Kartakass. Es reconocida por sus grandes cantantes y trovadores. Muchas personas de las regiones cercanas, incluyendo al próspero Skald, el único otro gran pueblo de Kartakass, se reúnen en Harmonia para escuchar a sus canciones y compartir de una bebida. Una vez por semana, los maestros y aprendices del Harmonic Hall presentan una gran actuación en su gran anfiteatro.

Aunque se encuentran lobos hombres en Harmonia, éstos parecen menos comunes aquí que en Skald. Quizás esto se debe a que Harkon Lukas se ha asentado en la Posada del Viejo Kartakan en Skald para tener un acceso más rápido a toda Kartakass. Además, su hija, Akriel, se ha enamorado de las actuaciones semanales dadas por los cantantes del Harmonic Hall y disfruta frecuentando el Club de Cristal en Kartakass (para muchos propósitos).

El único camino muy transitado en Harmonia es el que viene al norte desde Skald. Se llama El Camino a la Armonía, y termina en este lugar. Dentro del pueblo, hay una sola calle principal. Debiedo a que rodea la mansión del Meistersinger, es llamada familiarmente como La Vuelta.

Las tierras de cultivo al sur de Harmonia son usadas para alimentar a las ovejas de los rancheros locales así como para las verduras de la gente del pueblo. La tierra negra es optima sobre todo para los tubérculos y remolachas que es la comida principal en Harmonia que llegan a pesar hasta 5 kg o más.

Las casas aquí son generalmente más grandes que las de Skald y a veces tienen compartimientos separados en la parte de atrás para guardar a las ovejas por la noche.

Lugares de Interés

Las áreas siguientes merecen una atención especial. Cada uno de ellas está claramente marcada en el mapa de Harmonia para una fácil referencia, pero la mayoría del pueblo puede ser personalizada por el DM a su gusto.

1. El Anfiteatro

Un inmenso anfiteatro ha sido tallado en la piedra de la cara del precipicio a lo largo del extremo del noroeste de Harmonia. Tiene cinco niveles concéntricos y está totalmente hecho de piedra. Los primeros cuatro niveles tienen 2 metros más alto que los anteriores y 10 metros de profundidad. El nivel más bajo es de tres metros de alto y la cima de 15 metros del precipicio cubren a este nivel este nivel como una cáscara de almeja. Las escaleras, que están talladas en ambos lados, sólo llevan a al cuarto nivel.

Los asientos de piedra del teatro se han desgastado por el paso de los años y el uso de centenares de ciudadanos locales. Un olor de tierra fresca y piedra llena el aire, corrompido con los olores de una reciente muchedumbre. Hay una sensación de presencia aquí que no puede ser otra cosa que la rica cultura y herencia de esta gran estructura.

Los grandes cantantes y trovadores de Harmonia tocan en este anfiteatro semi-natural. El nicho en el precipicio era natural, pero los residentes de Harmonia le han hecho los cinco niveles existentes.

La acústica de esta instalación es extraordinaria. Si uno está de pie en el escenario (el quinto nivel) y habla con voz normal, el sonido llegará hasta la mayor parte del pueblo. Este anfiteatro está estrictamente reservado para los discursos del Meistersinger de Harmonia, y la actuación semanal dada aquí por los del Harmonic Hall.

Este evento festivo empieza al mediodía cuando los aprendices menores del hall comienzan a tocar. Cuando cae la noche, comienza el evento principal cuando los bardos afamados y los maestros cantores del Harmonic Hall suben al escenario. Estas obras están marcadas por el alumbramiento de la cima del precipicio que domina la vista del pueblo con una serie de hogueras grandes. Cuando los maestros cantantes empiezan con su porción del programa, el silencio cae encima de todo el pueblo. La gente viene desde kilómetros a la redonda y sube los cuatro escalones del anfiteatro para oír la dulce música. Aquellos que no pueden encontrar asientos en el teatro se sientan en el parque de césped que está entre el anfiteatro y el Harmonic Hall.

Los músicos llegan al nivel de la cima del anfiteatro por un pasaje secreto que se abre en la Taberna del Club de Cristal y sale en la parte de atrás del nivel de la cima. La existencia de este pasaje es un secreto bien guardado y agrega mucho a la magia de la actuación.

El mejor lugar para ver los eventos en el escenario son los escalones del anfiteatro. Sin embargo, en cada nivel, varios aprendices aspirantes al Hall están para ayudar a los patrones a

encontrar asientos y recolectar "donaciones." Las donaciones esperadas de abajo hacia arriba de los cuatro niveles son: 1 mc, 1 mp, 1 mo, 1 mpl. Para muchos, un buen asiento en el teatro puede costar la paga de una semana, pero lograr semejante asiento importante es como un símbolo de status en el pueblo.

Aquéllos que optan por no hacer una donación al hall caerán en el desagrado de los otros patrones y del propio hall. Esto a menudo los resulta en desapariciones misteriosas. Akriel es una gran entusiasta de las actuaciones semanales y constantemente usa sus facultades para promover el asunto.

2. El Club de Cristal

Una cueva magnífica se abre en el extremo sur del primer nivel del anfiteatro. El techo de la cueva está cubierto con cristales blancos claros, de tanto en tanto hay engarzado un rubí, una esmeralda, o un zafiro que le dan color aquí y allá. El aire en esta caverna es fresco, algo húmedo, y tiene olor a perfumes y vinos finos. Cada uno de tus pasos hace eco suavemente contra las paredes brillantes, causando que mires sobre tu hombro de vez en cuando para asegurarse de que nadie te sigue.

A cinco metros de la boca de la cueva hay una pared de piedra de 1,5 metros tallada en la misma piedra de la cueva. Dos armadura completas están paradas cerca de una puerta de hierro puesta sobre la piedra. Detrás de la puerta esperan dos hermosas doncellas. Cada uno de ellas sonríe dulcemente a aquéllos que entran. Cuando te acercas más a ellas se puede sentir el suave perfume en el aire.

Detrás de las jóvenes, puedes ver que los pasajes y los cuartos a los costados de este complejo en la pequeña cueva están llenos con mesas, cascadas intrincadas, y otras rarezas intrigantes. Cerca de la parte de atrás de la cámara principal hay una gran columna de cristal. Alrededor del frente de su base hay una maravillosa barra. Muchas copas y vasos de cristal puro cuelgan desde el falso techo. La barra y parte inferior del techo falso tienen espejos. Todo parece limpio, y destella.

Cenar en el Club de Cristal es una manifestación del rango social. La entrada, que es cobrada por las posaderas de la puerta, cuesta una moneda de platino. Uno décimo del dinero recolectado va para el Harmonic Hall, el resto va para los gastos operativos del club y a los cofres de Harkon Lukas. Él es secretamente en parte dueño del club y de vez en cuando lo visita con una apariencia u otra. Akriel es una visitante regular del club.

Durante las actuaciones en el anfiteatro, este lugar se llena. Los cantos reverberan en los cristales los cuales comienzan a zumbir con simpáticas vibraciones. El zumbido continúa durante algún tiempo después de la interpretación. Muchas personas creen que la persistencia del zumbido refleja la calidad del cantante.

El club emplea a los aprendices menores del Hall y también a trovadores para que toquen, ya que nunca está abierto sin una canción y música.

Sin embargo, semejante lugar bello tiene su lado oscuro. Éste también es el lugar más común para todos los de Harmonia donde los lobos hombres atraen y atacan a sus víctimas. Los muchos pasadizos pequeños y torcidos y los cuartos en estas cavernas naturales son casi un laberinto. Es aquí donde se toman a las víctimas cautivadas, mareadas por el Meekulbrau. Cuando miran alrededor con una risa en los labios, se dan cuenta que están solos. De pronto se posesionan de una sensación de pánico mientras son acechados en el laberinto. Atravesando los pasajes desenfrenadamente en un estado de ebriedad y terror, pierden pronto todo sentido de la dirección.

Después de varios minutos (o incluso horas) de esta pesadilla, otra víctima (bien sazónada de horror) es devorada por un lobo hombre.

De vez en cuando, los lobos hombre de Harmonia y de los alrededores reservarán el club entero durante una tarde, invitando en privado a un grupo pequeño de humanos. A medida que la tarde avanza, y sus invitados comienzan a emborracharse, ellos empiezan a jugar con inventivas travesuras. El mozo empezará a transformarse un poco, apareciendo pelo en su palma cuando le da un vaso a una joven. Una mujer de cabello negro apoyará repentinamente de un golpe una daga sobre la mesa gruñendo con demasiado dientes afilados, luego se volverá a sentar, riéndose de los humanos sobresaltados. Mientras la tarde avanza, las travesuras se vuelven más difíciles de ignorar y más mortales.

Si los personajes jugadores asisten a este bar, un lobo hombre intentará asustarlo a uno de ellos y lo cazarlo se como describió anteriormente.

3. Harmonic Hall

El Harmonic Hall es una mansión majestuosa con torres que imitan a un castillo pequeño. Se ubica fuera de la Vuelta y esta rodeado por un parque con césped. Al alba el olor fresco del rocío pesa en el aire y en el crepúsculo el canto de los insectos crea un telón delicado a esta estructura pintoresca.

Hay una fuente grande entre el hall y el anfiteatro de enfrente. Es ésta se retrata a un hombre barbudo tocando el laúd y cantando. A sus pies hay dos grandes perros, al parecer tomando una siesta. Él parece muy atractivo aunque el escultor lo talló de tal manera para que de un sentimiento de poder y misterio. Cuando la luna se eleva en el cielo nocturno, hay un destello de luz en sus ojos que hace parecer como si la figura estuviera a punto de ponerse de pie.

Este hall produce a los cantantes y trovadores más distinguidos encontrados en toda Kartakass. Junta una buena cantidad de dinero con sus presentaciones semanales en el

anfiteatro y del "diezmo" que recolecta de las entradas del Club de Cristal. Además, muchos de sus miembros están disponibles (a un precio) para entretener en las fiestas y en las reuniones sociales.

De vez en cuando una gran cantidad de dinero es entregada en secreto a los Coordinadores del Hall. Aunque el origen de éstos "depósitos" es un asunto frecuente de conversación, nadie persiste en descubrir su verdadero origen por las numerosas razones. Estos vienen de hecho de Akriel y Harkon Lukas. Cada uno contribuye separadamente, ninguno de los dos saben que el otro también realiza tal apoyo.

4. Colina Sur

Harmonia yace en un terreno relativamente llano. La excepción a esto es la colina empinada de cima plana que se encuentra en el extremo sudoeste del pueblo, la que es llamada como "Colina Sur." La Colina Sur se asoma sobre una vieja y derruida pared de la ciudad de 5 metros de alto. Su cuesta oeste es una precipicio 15 metros de alto. Aunque esta elevación es pequeña, es lo bastante alta como para producir una vista impresionante de las áreas vecinas.

Lo que realmente distingue a la Colina Sur del resto de Harmonia son las personas que viven en ésta, porque son de la aristocracia, los ricos, y los influyente quienes se han reunido con sus casas grandes y mansiones pequeñas las que llenan sus calles. Sin excepción, estas casas están ricamente adornadas y bien mantenidas. Los jardines cubiertos de césped y numerosas fuentes y estatuas decoran las tierras.

Además de la Vuelta, éstas son las únicas otras calles de Harmonia que están empedradas, y atraviesan este barrio premiándolo a uno el rítmico aplauso del cuero contra piedra, el cual puede desde cierta distancia.

Los residentes de la Colina Sur se enorgullecen alojando a los aprendices del Hall, aunque ellos a menudo pagan esta hospitalidad con una canción en la mesa. Algunos de los residentes son realmente lobos hombre, aunque tienden a no utilizar sus poderes inhumanos cerca de la misma colina.

Uno de las mansiones menores tiene un cobertizo construido contra la pared antigua del pueblo. Aunque tales estructuras no son raras en Colina Sur, ésta es bien conocida y usada (por otros lobos hombre) porque tiene una entrada secreta al pueblo.

5. La Mansión del Meistersinger

Ademas de la Colina Sur, la única otra elevación significativa en Harmonia es la que está debajo de la Mansión del Meistersinger. Esta propiedad está bien fortificada por una pared octágonal de unos 4 metros de alto que reposa sobre una montaña de tierra de 5 metros de alto. El parapeto debajo de la estructura esta hecho claramente por el hombre y pensado para darles a los que están dentro de los muros una ventaja por encima de cualquiera que pudiera atacar al Meistersinger. Delicados tallados cubren el cuarto superior de la pared, rindiendo tributo a los cantantes y músicos quienes han hecho de Harmonia la joya de Kartakass.

Detrás de la pared, una sola torre de piedra ornamentada puede verse como si espicara por encima encima de la pared. El resto de la mansión está oculta a la vista por la pared de la piedra. Aunque a veces se oyen sonidos misteriosos adentro y el viento lleva a menudo el olor de hierbas exóticas a las calles de Harmonia, nadie puede decir con certeza lo que sucede dentro de la mansión.

El Meistersinger de Harmonia, Zhone Clieous, es el hombre más influyente. Debido a su posición, se espera a que sirva al mismo tiempo como alcalde y jefe educador del pueblo. Él también es el Maestro Artesano del Harmonic Hall.

Zhone Clieous es un bardo nivel 5 que espera convertirse en el Meistersinger de todo el Kartakass. Esta ambición le ha ganado a menudo la atención del propio Harkon Lukas. Actualmente, Lukas tiene algunos de sus socios de mayor confianza intentando "persuadir" al Meistersinger sobre la continuación este plan. Hasta el momento, él no ha declinado.

Para agregar algún misterio extra, una posible aventura secundaria, o incluso una continuación a los eventos en este módulo, Zhone podría ser encontrado muerto. La evidencia llevaría rápidamente a los personajes jugadores a descubrir que fue matado por lobos hombre.

Si los personajes jugadores traspasan las paredes y se meten en la misma propiedad, ilegalmente o como invitados del Meistersinger, descubrirán que la mansión parece una fortaleza pequeña. Esta adornada, bien mantenida y sólidamente construída. Además de Zhone y su familia, esta estructura escabrosa aloja a la guardia completa del pueblo de Harmonia y a sus funcionarios.

6. Puertas de la Ciudad

Un gran puente levadizo de madera de casi 7 metros de largo, construido de maderos pesados levanta aquí completar la pared de 5 metros de alto de la ciudad. Su superficie esta lisa y gastada por décadas de uso, pero parece sólido y seguro. Gruesas cadenas de hierro, bien engrasadas y cuidadas, corren desde las anillas en la madera hasta las torres de piedra a ambos lados de la puerta. Los guardias parados cerca de la puerta lanzan miradas sospechosas

sobre los recién llegados, manteniendo las manos en todo momento sobre sus espadas cuando tratan con aquéllos que no reconocen.

Estas puertas sólo se abren a aquéllos que llamen a los guardias. No hay ninguna paga regular, aunque algunos de los guardias de la puerta ganan algún dinero adicional engañando a los recién llegados o viajeros. La Puerta Sur generalmente se usa para acceder a los cultivos de Harmonia mientras que la Puerta Oeste es usada casi exclusivamente por los pastores que viven fuera de la ciudad.

7. Foso de la Ciudad

Un foso de 6 metros de ancho y de agua estancada se ubica entre ti y una pared de la piedra de 5 metros de alto. Una hilera de púas de madera estan empotradas en la tierra a ambos lados del foso, haciéndolo parecer a unas fauces esperando para devorar a cualquier tonto que se acerque bastante.

Aquí y alla, unas manchas de una película aceitosa se aferran a la superficie del agua. El revoloteo de los insectos, muchos de éstos listos para picar y morder, llenan el aire, distrayéndote del olor pesado y sofocante del agua estancada. De vez en cuando, puedes vislumbrar algo oscuro moviéndose bajo las aguas pútridas, pero es imposible decir si esto no es nada más que una sombra o una mancha de aceite.

El foso tiene 5 metros de profundidad y lleno de estacas de madera en ambos bordes. El agua del foso viene del río del Trovador, pero el canal que une ambos fue mal diseñado y allí es pequeña, si es que la hay, la corriente hacia el foso.

A pesar de esto, la compuerta hacia el foso está constantemente abierta en un esfuerzo por vaciar fuera el agua podrida. La parte de arriba de la compuerta está cubierta con púas de hierro de aspecto cruel, teñidas con el naranja del óxido. El vigilante cubre constantemente estas púas con una pasta olor horrible raspada del borde del foso.

Cruzar el foso trepando por la compuerta requiere de dos chequeos de Destreza. Un fallo en los dos de los chequeos indica que el que trepa se ha resbalado y se ha empalado en las púas. Además de recibir 2-8 (2d4) puntos de daño debe salvar contra veneno o contraer una enfermedad fatal (como un conjuro de causar enfermedad). El éxito significa que desarrollará una enfermedad debilitadora (como un conjuro de causar enfermedad). Si cualquier chequeo falla, la persona es cortada por una de las púas. Además de recibir 1-4 puntos de daño, debe salvar contra veneno o verse afectado por una enfermedad debilitadora (como un conjuro de causar enfermedad). Si superan ambos chequeos, el personaje ha cruzado el foso.

Es importante decir que, debido a que las púas son de hierro y el potencial de infección alto, incluso los lobos hombre evitan este método de cruce del foso.

Hay una ordenanza de la ciudad que prohíbe tirar basura al foso. La multa va desde una moneda de oro a una noche en el calabozo del Meistersinger. En realidad, aunque esta ley raramente se pone en vigor y las personas constantemente tiran su basura en él.

Debido a la contaminación, bacterias, y suciedad en el agua, cualquiera que nade en el foso tiene un 10% de oportunidad de contraer una enfermedad debilitadora. Cualquiera lo bastante tonto para beber del foso debe hacer una tirada de salvación contra veneno. Un fallo indica que ha contraído una enfermedad fatal mientras que el éxito significa que ha contraído solamente una debilitadora. En todos los casos, tales enfermedades son similares a aquellas causadas por un conjuro de causar enfermedad.

8. El Puente Giratorio de Harmonia

Una construcción inusual se ubica en medio del Río Trovador. A primera vista, parece ser nada más que una sólida torre cuadrada de piedra cubierta de musgo, puesta encima de una base de piedra algo más grande. La cima de la torre está decorada con esculturas de gárgolas y monstruos, muchos de ellos se ven tan vivos que parece que esperaran el ocaso para saltar a la vida y aterrorizar la tierra.

Sin embargo, una mirada más cercana, muestra que hay un túnel que atraviesa el centro de la torre en el que se acomodaría fácilmente el más grande de carros. Más allá, un par de desgastados, pero fornidos puentes de madera corren a ambos lados del río hasta las entradas de este túnel. En varios puntos a lo largo de sus longitudes, unas clavijas anilladas han sido fijadas en los puentes. Unas cadenas bien engrasadas se estiran por estos puntos para desaparecer en las bocas de las gárgolas encima de la torre.

Mientras observas, varias personas caminan por el puente, entran en el túnel, y salen por el otro lado de la torre para completar su paso por encima del río. Ellos parecen demorarse durante algún tiempo, quizás un minuto, dentro del túnel oscuro antes de salir, y no hay ninguna señal de lo que pasa adentro.

Un túnel secundario atraviesa la base de la piedra, pero su propósito no puede suponerse prontamente ya que sólo aproximadamente está medio metro de la línea del agua.

Esta estructura es un puente de peaje con una cuota fija impuesta a aquéllos que no son nativos de Harmonia. La lista de abajo indica los precios legales para el uso del puente. Aunque los guadías en servicio aquí generalmente son honrados, se ha conocido que han estafados a uno o dos viajeros.

Costo	Situación
1 mc	por persona (residentes de Harmonia)
1 mp	por animal (excepto una montura)
1 me	por persona (no residentes)
+1 mo	si está armada (más que una daga)
+1 mo	si está montado
+1 mpl	si no sabe la promesa de Harmonia

Este peaje enfurece a los del norte (sobre todo Skald) quiénes no puede cruzar el río fácilmente y entrar en la Puerta Sur sin pagar. La ciudad lo encuentra realmente como un gran ingreso de dinero y por esto las leyes del peaje son estrictas. Aquéllos que se niegan pagar son echados. Los individuos que se ponen violentos pueden ser emboscados con aceite caliente, antorchas, y flechas por los agujeros asesinos dentro del túnel.

El peaje más duro (1 moneda de platino) es reservado para aquéllos que parecen tener dinero para gastar. Por regla, los más ricos comerciantes y personajes jugadores entrarán en esta categoría. Una pequeña investigación les permitirá a los jugadores averiguar las palabras de la promesa y evitar este paga, pero un buen DM insistirá que canten la promesa en voz alta. Después de todo, podría tomarse a la falta de entusiasmo como un insulto al honor del pueblo.

El Juramento a Harmonia

Oh Harmonia, oh Harmonia,

una ciudad de libertad.

Oh Harmonia, oh Harmonia,

mi corazon te ha de amar.

Harmonia, Harmonia,

Te juro mi eterna lealtad.

Como puede suponerse, los puentes en ambos lados de la torre pueden levantarse en tiempos de problemas, cortando todo acceso a la torre. El túnel que atraviesa la base tiene una rueda hidráulica que se usa para levantar a los puentes levadizos gemelos.

Como una protección adicional, la torre completa puede rotar 90° (esto se conoce como "cerrar el puente"). Hay varias palancas localizadas en un cuarto de la máquina especial cerca de la cima de la torre. Cuando éstas se tiran en la sucesión correcta, activan un engranaje como un sacacorchos gigante que lentamente rota la torre sobre su base. Así, aun cuando los puentes levadizos fueran bajados de algún modo, sólo se extendería indemne a lo largo del cauce del río. El proceso para rotar la torre requiere de una hora completa y una vez empezado que no puede revertirse hasta que se detenga.

Por regla, el puente se "cierra" todos los días al atardecer y se "abre" de nuevo al alba. Así, el acceso al pueblo por la noche generalmente se restringe a todos salvo las personas más importantes, e incluso ellos deben esperar una hora por lo menos para cruzar a menos que un bote los cruce.

9. Torres de Guardia

Puedes ver varias torres guardia redondas desde donde estás. Dos de éstas están sobre los precipicios escabrosos que flanquean el cañón tallado por el Río Trovador. El único acceso a éstas parece ser mediante un camino estrecho y peligroso. Una tercera torre se posiciona sobre el banco del Trovador en el lado opuesto de Harmonia, lanzando su mirada vigilante a lo largo de esa vital corriente de agua.

Las tres torres son similares en su diseño, tienen 12 metros de alto y poseen una única y gran puerta de madera en la base. La base de cada torre se inclina ligeramente hacia arriba hasta unos 20 metros sin ninguna abertura salvo la puerta. La parte superior de la torre es vertical y está agujereada con aberturas para flechas y mirillas a lo largo de su longitud. Los parapetos circundan la cima de la torre, haciendo imposible decir que tipo de arma mortal está oculta sobre de éstas.

De vez en cuando, una cara aparece brevemente en las mirillas o las almenas. La luz ambiental captura algún ligero destello metálico o los brillos de un ojo, pero es imposible decir si los que están adentro de las temibles torres son humanos o . . . algo más.

Las tres torres están provistas de personal con 7 a 14 (1d8+6) guardias de la ciudad (luchadores nivel 1). Las únicas entradas son puertas reforzadas con hierro de medio metro de espesor hechas de duro roble. Éstas se cierran normalmente con tres pesadas barras de hierro desde dentro.

Encima de cada torre hay una catapulta pequeña (GAC0 17; #AT 1/3; Dñ 2d8+4). Tres ballistas (GAC0 15; #AT 1/2; Dñ 1d12+4) también son mantenidas listas para usar, aunque éstas son armas portátiles y no se preparan a menos de que el combate parezca probable. Cada una de las ballistas puede asegurarse en agujeros de montaje taladrados en la parte

superior de todos los parapetos, permitiéndoles reposicionarse rápidamente para el uso en cualquier dirección.

Guardias de la torre AL LN; CA 7; MV 12; pg 6; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d6 (arcos o espadas); RM No; Tam M; ML 14 (en la torre); EXP 175 (en la torre).

10. Ascensor del Precipicio

Un plataforma de madera de 6 x 3 metros con varias piedras grandes encima reposa aquí sobre el suelo. La madera esta pulida, así como las piedras. El área completa es vigilada cuidadosamente por ocho guardias de aspecto recio. Unas sólidas cadenas de hierro se estiran desde cada esquina de la plataforma de madera para unirse en una unica y gran cadena. Esta, a su vez, asciende por el precipicio hasta doblarse alrededor de una rueda dentada en lo alto de la cima del precipicio. Desde aquí, la cadena dobla hacia abajo hasta que se divide en cuatro cadenas menores que soportan a una segunda plataforma de madera que cuelga ahora cerca de la cima del precipicio.

Aunque el artilugio parece seguro, los vientos de la zona son fuertes. Cuando éstos pasan a traves de la cadena pesada, no es raro oír un sonido débil como el de un gemido. Si escuchas durante bastante tiempo, casi parece como si éste fuera el gemido de un espíritu torturado.

Éste es el mecanismo para transportar guardias y otros artículos a la cima del precipicio. Cuando la carga se pone en una plataforma, se ponen piedras en la opuesta para equilibrarlas aproximadamente a ambas. Una vez que el equilibrio se logra, varios hombres corpulentos giran la rueda en la cima del precipicio y las plataformas suben gradualmente. El viaje hacia arriba o abajo del precipicio toma varios minutos, y un mecanismo de freno automático impide que la rueda gire fuera de control si se suelta accidentalmente.

11. La Gran Catapulta

Una gran catapulta se aposta aquí cerca del borde del precipicio. Mira hacia abajo al puente levadizo principal y a los muelles del pueblo como una gran ave de rapiña en búsqueda de alguna víctima desgraciada. El arma está construída de los materiales más finos, y ornadamente para parecerse a un halcón. Un par de ojos de vidrio puestos en la cara finamente detallada capturan el sol del mediodía y lanza una advertencia a todos que se acercan a Harmonia.

Varias manivelas están montadas en ésta para tirar su pescante hacia atrás girarlo. Un pila de 50 piedras grandes (medio metro de diámetro) se ubica cerca, preparada para golpear a cualquiera que se atreva a atacar la ciudad.

Esta catapulta (GAC0 14; #AT 1/2 (diez hombres), 1/3 (8 hombres), 1/4 (5 hombres); Dñ 2d20+10) es una arma más eficaz. Pocas personas saben, sin embargo, que realmente puede girar 180° y así poder disparar sobre el pueblo y a cualquiera de las tres torres de guardia. Aunque se pensó originalmente para hundir naves que podieran atacar Harmonia desde el Trovador, los diseñadores sentían que esta versatilidad agregada podría ser importante.

La Trampa del Carcelero

Preparaciones

Este evento se lleva a cabo tempranamente en la aventura. La compañía ha sido transportada a Kartakass y todavía no están seguros acerca de lo que está pasando. De una manera u otro, se encontrarán en Harmonia y la escena siguiente monta el escenario para una larga cadena de engaños.

Una vez que la compañía está en el pueblo, hay que permitirles explorar un poco y descubrir el idioma, actitudes, y costumbres de los lugareños. Una vez que han confirmado sus temores de que las cosas extrañas están a pie, hay que enviarles este encuentro.

La Pesadilla Comienza. . .

Un hombre viejo, de tez oscura y de baja estatura sale a los saltos de un edificio. Lleva una vieja espada corta en una mano y una anilla con un manojito de llaves en la otra. Él nota a tu compañía y arremete hacia ti con pánico en sus ojos. Aunque tu dominio del idioma local todavía es escaso, puedes entender sus palabras.

"¡Ayuda! ¡Ayuda!" grita. Cuando llega hasta ustedes se detiene con un traspié y continúa. "¡Ayuda, estoy diciendo! ¡Uno de mis presos ha escapado de su celda! ¡Y que me maldigan si no es uno de los malvados!"

Cuando pasa su mano por su frente oscura, ves que sale empapada en sangre. Un horrible tajo corre a lo largo la línea de su cabello hasta encima de su ojo izquierdo, lo que permite que un fino arroyo de sangre corra por debajo por su mejilla. Mezclada con su mucha

transpiración, gotea hasta su túnica andrajosa, estropeando indudablemente la vestimenta ya sin valor.

El DM debe hacer todo lo que pueda para ayudar al carcelero en su esfuerzo por reclutar al Personajes Jugadores. Su historia es veraz, aunque hay unas cosas que él no les dice. Él honestamente informara a los personajes que es ilegal no ayudar a un alguacil en desgracia y que podría pagarse una buena recompensa por su ayuda.

Una vez dentro de la cárcel, él les dirá a los PJ que entren en el área de las celdas con dos de sus guardias y que avancen lentamente sobre hombre suelto dentro de estas. Les explica que él entrará en una área secreta debajo de las celdas para poder operar una maquinaria que abre y cierra los rastrillos. Si los PJ desean ayudarlo, explicará que sólo a los carceleros y a sus ayudantes se les permite saber la ubicacion y la operación de estas máquinas.

Kahrus el Carcelero, luchador nivel 2,: AL N. CA 8 (cuero); MV 12; pg 15; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta); AE no ; DE no; RM no; Tam M; ML 12; EXP 120.

Devon y Bakki (Guardias de la Cárcel), luchadores nivel 1: AL NB; CA 8 (cuero); MV 12; pg 9, 8; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta); AE no; DE no; RM no; Tam M; ML 10; EXP 35.

Cuando los PJ entran en el área de las celdas, el carcelero ira al área 8 en el mapa para operar las puertas para ellos. Los PJ encontrarán a Jaconos Hanabara, un loup-garou en forma semihumana, en la última celda (área 9). Él piensa matar a los que envíen para atraparlo y entonces buscará escapar.

Recuérdese que los dos guardias están aquí para actuar como una armadura adicional para los personajes. Hay que hacer que Jaconos los ataque (y probablemente mate) a ellos primero. Si sus muertes son bastante terribles, los jugadores sentirán la ira de la criatura sin arriesgarse a la licantrópia.

Mientras la batalla se desarrolla, el carcelero tirará de las palancas que causan que los rastrillos del vestíbulo se cierren se traben. Él causará incluso que unos rastrillos secretos se bajen en la puerta que lleva a la calle así como el que lleva a la cocina.

Si todos los PJ no son atrapados en el ala oeste, él intentará conseguir que ellos pasen allí diciendo cosas como, "Por favor, vayan todos al ala oeste así que puedo abrir la puerta secreta para ustedes." Si esto no funciona, él dejará a los PJ donde están.

El carcelero sabe que Jaconos es un loup-garou y sabe que la compañía y sus hombres problamente ya esten infectados con licantrópia. Sin embargo, él no explicará esto a la

compañía, y ellos no tendrán un contacto extenso con él durante algún tiempo. Todas las otras celdas están vacías salvo por la mugre y el hedor producido por los ocupantes pasados.

Terminando esta Escena

Una vez que los personajes hallan terminado con esta amenaza y hallan descubierto que realmente están encerrados firmemente, ir a la próxima sección (La Calleja) y comenzar ese encuentro.

Es natural que los PJ busquen escapar de la cárcel. El DM debe permitirles unos éxitos menores, pero frustra su intento de escape al final. Recuerdar que esta cárcel ha sido construida para contener a algunos clientes bastante salvajes y que el escape de hoy era una circunstancia muy rara.

Mapa y Descripciones de las Habitaciones

1. El Cuarto del Carcelero

Este cuarto tiene una mesa pequeña y muy desgastada, rodeada por varias sillas. Las personas parecen haber abandonado el cuarto apresuradamente, ya que las sillas tumbadas y hay un mazo de cartas esparcido por la mesa y suelo. Varios jarros de cerveza descansan encima de la mesa, dos de los cuales están volcados, llenando el cuarto del aroma penetrante del lúpulo y la cebada.

Un hogar pequeño se ubica en la pared opuesta la mesa. Aunque alguna vez pudo tener un fuego capaz de resguardar del frío que penetra en este lugar, ahora no tiene nada más que unas brasas apagadas.

Un par de puertas del roble gruesas se ubican en la pared norte. Éstas parecen lo bastante fuertes como para mantener a raya a los hombres más fuertes. Un segundo juego de puertas, por lejos menos formidable, lleva hacia afuera de la cárcel hacia el este. Una sola ventana puesta al lado de la entrada, permite que entre al cuarto la luz suficiente como para volverlo sombrío sin no hay un fuego en el hogar.

Por último, una puerta liviana sale al oeste. Está fijada en bisagras que permiten abrirla en cualquier dirección y no tiene ningún pestillo o traba.

2. Cocina

Una cocina negra y pequeña de hierro, se ubica en medio de una cocina desaliñada, pero amistosa. Un surtido de comidas en conservas, panes, y quesos llenan los estantes,

ofreciendo lo que sería una selección de cenas bastante buenas. Varios barriles se apoyan contra la pared, algunos contienen más comida y uno que ha sido destapado se encuentran parado. Varios tarros de cerveza cuelgan de los ganchos en la pared al lado del último barril.

Dos puertas llevan a este cuarto: una es una puerta vaivén ubicada en la pared este y la otra es lisa y de pino, se ubica en la pared oeste.

Un examen rápido del cuarto revelará que la puerta al oeste se cierra con llave. Esta cerradura no parece extraordinaria, así que aquéllos que intenten abrirla recibirán una bonificación de +20% a su tirada normal. Las dos puertas secretas en este cuarto (en las paredes norte y sur) están bien ocultas y son difíciles de encontrar sin una búsqueda. Una vez descubiertas, serán fáciles de abrir ya que están bien mantenidas.

3. Escalera Secreta

Haz descubierto un panel secreto que lleva a una escalera de aspecto frágil que baja a la oscuridad. El aire fresco, con un olor a tierra. El olor no es desagradable, pero la humedad en el aire te hace recordar a una tumba recién excavada.

Este pasaje secreto lleva al cuarto 7 en el nivel más bajo de la cárcel. Cuando los personajes bajan los escalones, se oirán los crujidos y quejidos de las protestantes maderas. Las escaleras son seguras, aunque no suenen de esa forma.

4. Leñera

Este área está construida al lado de la cárcel y se usa para guardar leña. El suelo es de tierra y está cubierto de aserrín y astillas. El aire está lleno con el olor dulce de la madera recién cortada. Unas huellas en el aserrín corren para todos lados, y es difícil decir cual es nueva y cual es vieja.

A la derecha de la puerta hay una mesa vieja y rota. Partes de esta han sido cortadas o rotas, probablemente para usarla como leña. Varias hileras de maderos se amontonan a lo largo de la pared exterior, algunos claramente más viejos que otros.

No hay nada siniestro en este área, aunque el DM no debe permitir a los jugadores saber eso. La puerta a la cocina se cierra con llave, pero los dos guardias que están acompañando a los personajes tienen las llaves.

5. Corredores de las Celdas

Las paredes interiores de este edificio están todas hechas de madera dura manchada de castaño oscuro o negro por el paso de tiempo. El olor de aceite de las lámparas llena el aire y de pronto se vuelve obvio que el colorido en las paredes es hollín.

Mientras atraviesas este área no puedes dejar de notar que el corredor de madera oscura está interrumpido adelante por una serie de sólidos rastrillos de hierro.

A ambos lados del corredor hay puertas gruesas de madera con pequeñas ventanas. Sólo se ve oscuridad a través de estas ventanas, pero hay un olor de putrefacción y a muerto flotando en ese lugar.

Los rastrillos estan todos cerrados, pero serán abiertos por el carcelero cuando se acerquen los PJ. Después de que la compañía pase a través de éstos, se cerrarán y se asegurarán nuevamente. Debido a su naturaleza inusual, no es posible abrirlos desde este piso. Para atravesar alguno sin ayuda de alguien en el cuarto 8, las barras tendrían que ser dobladas o el rastrillo debería abrirse mágicamente.

Las puertas a las celdas estan todas cerradas con llave (salvo la puerta de la última celda, ver cuarto 9), pero los ayudantes del carcelero tienen las llaves para abrirlas. Es posible también forzar las cerraduras, aunque éstas son muy buenas y los intentos para abrirlas sin usar las llaves serán a la mitad de los porcentajes normales. Romperlas esta fuera de cuestión para un hombre normal.

6. Celdas

Cuando la puerta de la celda se abre, un olor aplastante de putrefacción inunda el aire. Por un segundo, te ves vencido éste y temes que puedas enfermarse.

Una vez que te recuperaste de este fallo momentáneo en tu constitución, puedes echar una mirada alrededor de la celda. Los únicos artículos de interés en la cámara oscura son un taburete y un andrajoso tapete de paja. El duro suelo de piedra del cuarto está cubierta con suciedad, mugre, y desperdicios podridos. El piso y las paredes están manchadas con una combinación de sangre, comida podrida, y suciedades inidentificables. Las paredes del cuarto están hechas de la misma madera dura y oscura como las de las paredes interiores. Muchas grietas y cuchilladas profundas las estropean, pero todavía parecen muy fornidas. Un sonido de pies que corren precipitadamente puede oírse cuando los numerosos roedores huyen con la intrusión de su lámpara encendida, pero nunca logras ver bien a las figuras oscuras.

7. Cuarto Secreto

Varios aparatos para extraer confesiones de los culpables (e inocentes) se cuelga aquí en la pared. Hay tornillos para los pulgares, un guantelete de hierro, y similares, todos balanceándose en el aire colgando de las clavijas de madera. El aire es pesado con un olor a transpiración y a sangre.

Una fornida silla de madera con manillas para las manos y los pies del ocupante se ubica cerca de la escalera. Hay una puerta del roble reforzada con hierro en la pared norte que parece estar firmemente cerrada.

Dos palancas de que parecen duras se hallan en este lugar, una en la pared este y otra en la oeste. No hay ninguna indicación acerca de su propósito.

Las palancas laterales controla cada una a uno de los rastrillos que pueden bajarse sobre dos puertas en área 1. La palanca en la pared oeste cierra la entrada principal de la cárcel, mientras la otra sella la puerta vaiven de la cocina.

La puerta del norte se cierra con llave, y sólo el carcelero tiene la llave. Además, es una cerradura bien construida y reduce a la mitad las chances a cualquier personaje que intente abrirla.

8. Area de Mecanismo del Rastrillo

Hay seis dispositivos mecánicos de aspecto extraño alrededor de este cuarto. Cada uno está provisto de varias palancas y manivelas y, aunque están claramente bien mantenidos, muestra señales de un uso extensivo. Todos estos tocan la pared y se extienden sobresaliendo tres metros en el cuarto. Los mecanismos están montados en el suelo y se extienden a través del techo.

Los cuarto entero huele al aceite de la máquina y a metal. Es imposible decir para que podrían servir estos dispositivos misteriosos.

Esta cámara se localiza bajo el área de la cárcel y cada uno de estos dispositivos controla uno de los rastrillos que se ubican arriba (vea área 5).

Debido a la naturaleza extraña de la maquinaria y los muchos resguardos contruídos en ésta, se exige un chequeo de Inteligencia para deducir cómo manejar los dispositivos. Una

vez que han sido examinado y entendidos por los personajes, pueden ser usados para cerrar, trabar, destrabar, y abrir los rastrillos de arriba.

9. El Cubil del Hombre Lobo

Cuando el último rastrillo se abre ante con ti el chillido de las manivelas, empiezas a sentir una sensación de que algo está observándote. La puerta de la última celda ha sido abierta por una gran fuerza. Algunas de sus barras están dobladas y torcidos, como si alguien les hubiera dado con un gran martillo, y dejando balanceándola sobre sus tres bisagras. Muchas grietas profundas y paralelas se tallan en la madera, pareciendo como si alguien la hubiera acuchillado repetidamente con un cuchillo muy afilado.

Cuando te asomas en la celda oscura, dos ojos te miran con un maligno brillo amarillo. El bello de tu nuca se eriza cuando comprendes que los ojos están demasiado apartados y redondos para pertenecer a un humano. Desde esta mancha de oscuridad aparentemente interminable, suena un gruñido gutural que inunda el cuarto. Más rápido de lo que tus ojos puedan ver, un gran criatura gris como un lobo salta hacia ti y ataca. Hay muerte en sus ojos y sangre en sus garras.

Se proporcionan dos tipos de estadísticas debajo. Usa la primera (el loup-garou) si la compañía está bien equipada y en buena condición. Si la compañía es débil o no está preparada para semejante encuentro, usar la segunda (un hombre lobo normal) para el encuentro.

Jaconos Hanabara, Loup-garou,: AL CM; CA 4; MV 15 (18); DG 5+4; pg 24; GAC0 15; #AT 3; Dñ 1d4/1d4/2d4; AE Sorpresa; DE sólo lo gopea armas de plata o mágicas; RM 20%; Tam M; ML 13; EXP 2000.

Jaconos Hanabara, hombre lobo,: AL CM; CA 5; MV 15; DG 4+3; pg 24; GAC0 15; #AT 1; Dñ 2d4; AE sorpresa; DE sólo lo golpean armas de plata o +1; RM no; Tam M; ML 12; EXP 420.

Una vez que los personajes han acabado con el hombre lobo, este encuentro se completa. Usando la información presentada antes en la sección "Terminando esta Escena", el DM puede proceder al próximo encuentro ("La Calleja") y continuar con la aventura.

La Calleja

Uso de este Encuentro

Los eventos siguientes deben ocurrir en la tercera noche de cautividad de la compañía o si la compañía está a punto de escapar de la cárcel a través de sus propios medios. Si ellos se las arreglan para evadir la trampa del carcelero, entonces esta escena ocurrirá en alguna otra zona apartada de Harmonia. Lo más importante es que los Personajes Jugadores deben ser los únicos en la zona así lo que transcurre aquí puede guardarse en secreto si ellos lo desean.

Extraños en la Noche

Durante la noche te das cuenta de un movimiento en el callejón al lado de este edificio. Puedes oír una conversación en voz baja entre un hombre y mujer. No puedes ver a ninguno de ellos o entender lo que están diciendo, pero la voz de la mujer casi te hechiza con su belleza. De pronto, la conversación acaba tan misteriosamente como empezó.

Por la calleja, una delgada mujer joven camina desde un hueco entre dos edificios y empieza caminar cautelosamente por el callejón. Ella lleva una capa con capucha la que lleva puesta para esconder su rostro. Parece asustada, porque constantemente mira hacia atrás. No ninguna señal del otro individuo.

De repente, de la oscuridad, una voz áspera rompe el silencio de la noche. "¡Me has desafiado por última vez, Akriel!" dice. El tono es tan abominable y la voz tan cruel que el pelo de tu nuca se eriza. El mal parece flotar como la niebla en la calleja y te baña como el agua estancada de un pantano olvidado.

Lentamente, un hombre junto con dos lobos del tamaño de un pony salen a la vista. Hay un destello en su ojo como de hambriento y los lobos empiezan a mirar soslayadamente a la bella jovencita. Mientras pasa entre tu punto de observación y la muchacha, lo ves levantar un látigo de aspecto cruel encima de su cabeza. Con cada golpe del látigo, ella grita con dolor y solloza por misericordia.

Durante de este sufrimiento, el hombre oscuro descarga un torrente de siseantes palabras sobre Akriel. Aunque la mayoría de éstas se pierden bajo sus gritos y protestas, son discernibles las palabras "cambio" y "vampiro".

La compañía simplemente ha entrado en contacto con Harkon Lukas, Señor de Kartakass. Puesto que él y su hija Akriel realmente son lobos hombre, su paliza sólo causo dolor y no daño real.

La motivo de su advertencia a Akriel es bastante simple de entender si uno sabe todos los hechos (los PJ obviamente no podrán). Las referencias que ellos pudieron recoger les servirán de poco a esta altura. La palabra "cambio" era una advertencia para Akriel a no cambiar forma, mientras que la palabra "vampiro" era una advertencia a no tratar en absoluto con vampiros. Harkon sospecha que Akriel está tratando con un vampiro de Gundarak, el dominio adyacente. Sus sospechas son correctas, y él la pescó casi in fraganti, para la otra voz era de hecho la de un ayudante del Dr. Dominiani.

Si los PJ se las arreglan para irrumpir en la calleja y se ponen del lado de la muchacha, el hombre se sumergirá en las sombras y desaparecerá calle abajo inmediatamente. Sus lobunos compañeros (junto con otros dos mas lejos en la calleja por donde huye Lukas) cargarán para atacar a los entrometidos.

Cuatro lobos feroces: AL N; CA 6; MV 18; DG 4+4; pg 24, 23, 21, 19; GAC0 15; #AT 1; Dñ 2d4; Tam G; ML 12; EXP 700 (175 cada uno).

Si los jugadores no toman ninguna acción para prevenir la paliza, Lukas los detendrá de pronto y se irán. Sus lobos fieles trotarán junto a él con los pasos largos y medidos de los cazadores merodeantes.

Una Damsela en Desgracia

Después de que terminan las emociones, hay un cambio en la atmósfera. Con la partida del abominable y oscuro extraño, una presencia opresiva parece haber dejado el lugar.

Con un gemido débil de agotamiento y dolor, Akriel se cae de rodillas y empieza a sollozar en un fango de evidente miseria. Ella ni siquiera parece notar lo que la rodea.

En realidad, Akriel a estas alturas esta lejos de estar desvalida. Ella ha sentido el temperamento de su padre anteriormente y en su corazón, siente que su rabia es entendible. Su conducta de ahora es nada más que una actuación diseñada para atraer a los PJ a ella y convencerlos de que está desvalida. Cuando los personajes vayan a ayudarla o confortarla, leer el siguiente pedazo de diálogo.

Mientras caminas hacia ella y tu sombra cae sobre su cuerpo ella levanta sus manos como si se protegiera de más golpes de látigo. Cuando hace eso, su capucha se retira revelando a una joven mujer sorprendentemente hermosa.

Su pelo es largo y ondulado, con el color oscuro de un cuervo, y sus ojos son de castaño suave y tímido. Bajo su capa, llevan una blusa blanca bajo un corto chaleco de brocado de oro. Las lágrimas corren bajo sus mejillas, pero no parece haber sufrido un daño duradero del látigo.

"¡Por favor, no más!" grita. "Me casaré contigo como deseas. Seré una esposa obediente, pero no me pegues más."

El Cuento de Akriel

Para ir más allá en sus planes (ver su descripción en la sección de Personajes No Jugadores) ella sabe que debe recuperar la legendaria Corona de Almas. Una adivina gitana le ha revelado que la corona será encontrada en un lugar de muerte andantes donde las leyes de la vida no se aplican. Ella ha deducido que éste puede ser uno de dos lugares.

El primero de éstos, es una cripta misteriosa en las montañas Forlon, que ha investigado ella misma. Aquí, ella se encontró con muchos horrores que causaron que incluso su sangre corriera fríamente y apenas escapó con vida. No es necesario decir que la corona no estaba allí.

El segundo lugar, ella ha decidido que tendrían que ser las Catacumbas de Kartakass. Sin embargo, Akriel no puede entrar en estos lugares debido a las grandes cantidades de matalobos que crece en esa zona. Así que ha decidido que necesita de unos peones que hagan su trabajo por ella, y los Personajes Jugadores parecen las personas correctas para el trabajo.

En el transcurso de su conversación con los personajes, ella inveantará el siguiente cuento para ellos.

"Él es un bardo errante y un hombre del bosque de estos lugares que han estado buscando mi mano en matrimonio. Como han visto, él tiene un temperamento violento y no puede aceptar mi rechazo."

Por un segundo, ella parece vacilar y parece como si estuviera a punto de empezar a llorar de nuevo. Sus pensamientos, sin embargo, parecen ir en una dirección más agradable y retorna un poco de color a su cara. Con un mirada soñadora y distante en sus ojos habla de nuevo en voz baja como compartiendo un profundo secreto.

"Verán, yo amo a otro. Mi corazón esta con el buen y amable Dr. Dominiani. Él vive en una tierra vecina conocida como Gundarak y trabaja día y noche para curar a los demás de sus enfermedades. Yo simplemente estaba hablando con uno de sus sirvientes antes de ser descubierta y golpeada. Oh, si sólo tuviera a uno de esos caballeros míticos en armadura brillante para que venga a mi rescate. Sí, pero los cuentos de hadas me harán ningún bien ahora."

El Plan de Akriel

Se presentan los detalles del plan de Akriel y su alianza con el Dr. Dominiani en la sección de Personajes No Jugadores. Para abreviar, ellos planean trabajar juntos para derrocar a Harkon Lukas y Duke Gundar de Gundarak. Entonces, ellos tomarán sus lugares y gobernarán estos dos dominios como uno.

Ninguno tiene el poder para hacer este solo, sin embargo, Dominiani ha elaborado un plan. Ellos harán aparentar que Duke Gundar ha atacado Kartakass. Harkon Lukas, un hombre conocido por su temperamento, se enfurecerá con Duke ya que es un viejo enemigo suyo. Sin embargo, existe una falla menor en su plan ya que ninguno de ellos tiene un ejército lo bastante grande como para perpetrar semejante engaño.

Aquí es donde entra la Corona de Almas, porque este artefacto puede transformar a los inocentes en horribles goblins bajo el mando del que los hizo. Así, un ejército de complacientes y capaces guerreros goblin puede formarse en la noche. Una vez que tengan semejante fuerza, pueden enviarlas contra Lukas y, en los caos que seguirá, darles un golpe bajo a ambos líderes.

Por supuesto, Dominiani y Akriel planean traicionar al otro una vez su plan alcance su climax.

La Súplica de Akriel

Si los Personajes Jugadores comenta sobre su referencia de "el caballero en armadura brillante" o ofrecen ayudarla de forma alguna, ella fabricará una telarañas de mentiras de para atraparlos de nuevo. Si ellos no sigue el asunto, y no hacen nada para ayudarla, ella acudirá a mas de una medida (soborna, promete de grandes premios, apela a sus creencias morales o religiosas, etc.) para convencer a la compañía a que la ayuden.

"Hay una sola manera de que yo pueda librarme de la mano cruel que el destino me ha dado. Debo recuperar la secreta Corona de Soldados que fue perdida por mis antepasados. Yo he consultado con una adivina errante que lanzó los huesos en mi nombre. Yo creo que ahora se donde se encuentra, pero el lugar está cargado de peligros y una persona tan frágil como yo nunca podría sobrevivir en tales peligros."

Si que los PJ están de acuerdo en hacer esto para ella, se volvera a ellos con gratitud. Le tomará algún tiempo recoger la información ellos necesitarán para su misión, o así dice ella, porque deben verificarse varias referencias con esparcidos familiares. Instruye a los personajes para encontrarse ella en la Posada del Viejo Kartakan en Skald, en unos siete días cuando el sol está en lo más alto.

Ella advierte a los personajes que guarden su arreglo secreto, porque si el hombre del bosque descubre que ella planea escapar de él, ciertamente será golpeada mas severamente.

Cualquier sugerencia de los PJ que ellos podrían quedarse con ella o cuidarla durante la próxima semana será rechazada. Ella explicará que hay demasiado en juego y que las oportunidades de que su alianza se descubra serían demasiado grandes. Si los Personajes Jugadores todavía están en la cárcel, ella pondría arreglar que los liberen. Ella es muy buena amiga del carcelero y del Meistersinger.

El Hombre del Bosque Fantasma

Por supuesto, ningún esfuerzo por localizar al hombre del bosque misterioso responsable de los golpes de Akriel tendrá éxito, ya que no existe tal individuo. Akriel les advertirá no seguir no meterse en el camino de éste, porque él es un hombre oscuro con muchos aliados.

La Partida Akriel

Una vez este encuentro ha sido explorado totalmente, los Personajes Jugadores tendrá una semana para hacer su viaje a Skald y reunirse con Akriel en la Posada. Cuando sea el momento correcto, cerrar este encuentro con la narrativa siguiente:

Mientras estaban hablando, una niebla baja ha estado arrastrándose en la calleja. Su toque húmedo penetra inclusive a la armadura más poderosa y produce un escalofrío a través de sus cuerpos.

Algo nerviosa, Akriel sonríe y dice "Las nieblas se están haciendo espesas y será mejor que abandone las calles. Les doy mis saludos y espero nuestra reunión en Skald."

Con esto se da vuelta y se marcha, desapareciendo en la niebla como un barco que zarpa de un puerto nublado.

Encuentro del bosque

Este encuentro ocurre en el camino entre Harmonia y Skald. Sin duda los PJ estarán intentando determinar que sucederá con Akriel en su próxima reunión y este encuentro pequeño puede servir para algo de diversión.

Mientras viajas por el camino entre Harmonia y Skald, notas de repente un sonido débil que flota en el aire. Escuchando más atentamente, decides que es alguien que esta llorando. el origen del sonido está oculto por un banco de arbustos que corren a largo del lado del camino en este punto.

Si los PJ investigan descubrirán a una inocente mujer lugareña que se arrodilla al lado de la fresca tumba de su hijo querido. Ella está tan distraída que nada menor a una carga a los gritos llevará su atención a los PJ.

Una mujer de mediana edad está arrodillada en la tierra en una zona recientemente despejada rodeada en tres lados por arbustos. Ella está apretando en sus manos la tierra negra fresca de lo que parece ser una tumba y untándola sobre su delantal azul y blanco. El olor de la tierra húmeda endulza el aire. Ella está llorando para si y no parece notar a la compañía cuando se acerca.

La Historia de María

Si molestada, ella se sobresaltará y se asustará. Si ningún peligro se presenta, sin embargo, ella pronto se calmará. Aunque ella no puede evitar estallar en llantos de tanto en tanto, hablará abiertamente a los personajes. Aunque requerirá esfuerzo por parte de la compañía (confortandola con palabras, incitando las preguntas, etc.), eventualmente dira la historia siguiente:

Su nombre es María, su marido es Ontosh, y su otros juvenes hijo e hija son Frantosh, y Jelena. Joshua esta enterrada en la tumba bajo ella.

Hace dos semanas, su marido estaba mal herido. Él había en la noche (en contra de sus súplicas por no hacerlo por otra parte) porque él se había olvidado de apagar la linterna en nuestro granero y tenia miedo de que la paja se prendiera fuego. Cuando él regresaba a la casa, oyó un ruido tras de él y se volvió para ver a un animal grande en las sombras cerca del granero. Él corrió a la casa, delante de un gran lobo que cargo tras él. Cuando llegó a la casa, se cayó y se rompió la pierna, pero llevo seguro adentro.

Desde entonces, todas las noches ellos han sido atormentados por un miedoespantoso en noche con cada sonido que se oia sonido maligno y oscuro. El miedo finalmente agobió a Joshua, uno de sus hijos, él salio a la noche con un trabuco viejo para poner fin a su terror. Aunque ella le dijo que se detenga, él no la escuchó. Cuando ella relata esta parte de su historia, irrumpe en un largo ataque de lágrimas y cae en la sobre tumba.

Después de que se calma, continuará su historia relatando que varios minutos después, oyeron el estampido distante del arma. Después de un segundo de silencio, ellos oyeron un aullido terrible y un grito horrible. La mañana siguiente, salieron para buscar el cuerpo (qué había sido despedazado por alguna bestia salvaje).

Ahora ella teme por sus otros niños ya que debe proteger a la familia hasta que su marido sane. Ella aceptará alegremente cualquier oferta de ayuda o protección.

La Granja de María

El mapa de la granja de María y Ontosh no se listan los detalles exactos ya que probablemente no se explorará en detalle. Se puede improvisar como convenga.

Si los PJ ofrecen ayudarla, ella les cocinará la más comida espléndida. Cuando ellos se encuentran con su familia, éstos parecerán buenos y amables, aunque claramente maltrechos por los eventos de los últimos días. Su granja, sin embargo, parece salir de un cuento del hada. Está en un encantador bosquecillo de árboles y esta bien cuidada. Un arroyo pequeño fluye por el patio de su granero, y el césped crece alto y fuerte alrededor de éste.

Sin embargo, por la noche, todo se transforma. Los árboles se volverán oscuros y amenazantes. Las sombras crecerán, y algunas parecerán moverse. Incluso los PJ sentirán un miedo que se los invade como si un animal poderoso los acechara y ellos están atrapados. Ontosh preparará el trahuco familiar mientras que María y los niños se agrupan sobre él. Finalmente, todos van arriba e intentan dormir, aunque la atmósfera de terror en su hogar no es conducente a esto.

Hijos de la Noche

La granja está siendo visitada cada noche por un vecino lejano, Jackques (quién realmente es un lobo hombre) y sus tres lobos mascotas. Él está esperando ahuyentarlos para poder quedarse con su hogar. Una vez que se vayan, él habitará la casa ya que considera que es un lugar mucho mejor que en el que él vive actualmente. Por esta razón, no tiene ningún deseo de dañar la granja, los animales encerrados en el granero, o alguna otra cosa en la propiedad.

Jackques (Lobo Hombre): AL CM; CA 3; MV 15; DG 5+1; pg 34; GAC0 15; #AT 1; Dñ 2d12; AE cantando produce letargia; DE hierro o +1 para golpear; RM 10%; Tam M; ML 14; EXP 2,000.

Tres lobos: AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; pg 11, 9, 9; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d4+1; Tam P; ML 10; EXP 65 cada uno.

Ellos visitarán a la familia durante otros tres días. Cada noche se acercarán furtivamente a las tierras y atacarán a cualquiera que se aventure afuera en la oscuridad.

Sin embargo, en el cuarto día, Jackques perderá su paciencia. Él destrabará la puerta trasera y se quedará gruñendo en la oscuridad con sus tres lobos. En ese momento, enviará a sus lobos adentro de la casa para atacar a la primera persona que encuentren. Con esto espera asustar al resto sacándolos afuera. El propio Jackques no puede entrar en la casa debido al matalobos que la familia ha puesto las entradas.

Si Jackques es muerto por los PJ, él se convertirá a una forma que la familia puede identificar como Jackques, su vecino. La familia insistirá que los PJ los acompañen a la granja de él que donde pueden saquear cualquier cosa que deseen a cambio de su ayuda.

En casa de Jackque se encontrará una lista de nombres en un cajón de un escritorio que incluyen a: Akriel, Harkon Lukas, y algunos otros de ninguna consecuencia. Ésta en una lista de otros socios lobos hombre. Quizás lo más valioso para los PJ es un mapa de la senda que lleva a Harmonia y a la frontera de Bluetspur (donde las Catacumbas de Radaga están marcadas por muchas calaveras pequeñas, aunque el nombre de Radaga no aparece).

También tiene una bolsa con 890 mp escondida bajo su cama. Otra bolsa con tres gemas de 225 mo está en un bolsillo de la chaqueta en un armario. Sobre la chimenea hay una redoma llena de aceite de arder furiosamente. Una pared de la casa contiene una colección de armas plata, oro, y hierro puro. Él aprecia a estas armas mucho mas que las mágicas ya que éstas son más formidables en Ravenloft. Él guarda las armas de hierro como una declaración de desafío a su destino. Pueden encontrarse muchos otros artículos comunes como ropa (la mayoría es holgada), comida (principalmente carne), y suministros de la casa.

Una caja de cuatro cachorros de lobo se encontrará en uno de los cuartos de la parte de atrás de la casa. Estos cachorros están en una etapa muy linda y serían mascotas interesantes si los PJ deciden quedárselos. Por supuesto, la reputación inusual que los lobos tienen en Kartakass puede convertirlos en una cosa peligrosa para transportar. Ellos sólo atacarán defenderse y tienen las estadísticas siguiente:

Cachorros de lobo: AL N; CA 8; MV 12; DG 1+3; pg 11, 10, 8, 7; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d3; AE no; DE no; RM no; Tam P; ML 8; EXP 35 cada uno

Skald

Skald es un pueblo amurallado en el corazón de Kartakass de unos 2000 residentes . Es la ciudad más grande en Kartakass y hogar de la Posada del Viejo Kartakan, un lugar frecuentado por Harkon Lukas, Señor del Dominio. El pueblo limita al norte y al este por el Sing Song, uno de los dos ríos mas grandes de Kartakass. A este se eleva un precipicio de 20 metros de alto cubierta con una pared de piedra y las fortificaciones poderosas.

El Sing Song da volteretas por encima del precipicio oeste en dos cascadas gemelas cuando entra en Skald. Al fondo de las cascadas el agua está siempre agitada, picada, y la zona nunca está sin un velo delgado de niebla fina. Este lugar es conocido como El Caldero debido a su apariencia hirviente. De hecho, fue esta impresión falsa la que llevo a nombrar así al pueblo.

El Caldero corre a través de una corta serie pero escabrosa de rápidos y luego continúa con su manera alegre. El secreto real del caldero se guarda dentro de las paredes de la Posada del Viejo Kartakan la que está ubicada en una meseta como si fuera una isla, en el centro del lugar. Se proporciona debajo más información sobre la posada.

Tres caminos entran en Skald. El llamado "Camino a Harmonía" se corre al sur y termina en el pueblo de Harmonia. El Camino de Kartakan se encuentra al norte con Gundarak (donde ellos lo llaman el Camino de Gundar). Por último, el Camino de los Campesinos abandona al pueblo al oeste y eventualmente entra en La Tierra de Sithicus.

La mayoría de los barcos pueden subir el Sing Song hasta Skald. De hecho muchas mercancías y personas viajan desde Skald a Harmonia por barco. Sin embargo, el Caldero y las cascadas fuerzan el transporte a estas alturas. Desde aquí en el río se pone más rápido, estrecho, y traicionero. Sin las aguas del Dire Creek, se pone también más playo. Sólo las balsas, canoas, y otras embarcaciones pequeñas son empleados en el Caldero. Sin embargo, estos barcos sirven a un área grande de Kartakass.

Puntos de Interés

Las áreas siguientes merecen una atención especial. Cada una de éstas está claramente marcada en el mapa de Skald para una referencia fácil. La mayor parte del pueblo, sin embargo debe ser inventado por el DM para satisfacer sus propios gustos y necesidades.

1. La Posada del Viejo Kartakan

Éste importante lugar de la aventura se detalla después en su propia sección en este capítulo.

2. La Torre Molino del Reloj

Resaltando en las aguas del Caldero hay una extensión natural de piedra, pulida hace tiempo por la acción del agua. Estando de pie es una torre redonda y blanca cubierta con vides y enredaderas trepadoras. Una rueda hidráulica de aspecto tosco se encuentra a un lado de la torre sumergida en el camino de las aguas de la cascada del sur del Caldero.

Las aguas turbulenta tira cortina de niebla espesa alrededor de la isla rocosa y la base de la torre, haciendo que la zona parezca como salida de un sueño medio olvidado. La acción

del agua mantiene a las ruedas girando constante, pero su rugido estruendoso disimula los sonidos de cualquier mecanismo que podrían éstas estar manejando.

Un puente colgante corre desde de una puerta al lado de la torre hasta a un edificio grande en medio de un conjunto de muelles en la orilla del río. El agua produce una brisa fconstante que causa que el puente se balancee peligrosamente en todo momento.

En la parte superior de la torre hay un reloj cuadrado con una cara mirando hacia cada punto cardinal. Las caras del reloj están hechas de madera con una capa de pintura blanca. Los números son de hierro negro, así como las agujas, y muestra claras señales de mantenimiento reciente. Todo demuestra que el asunto completo se mantiene con orgullo.

Este reloj es movido por una rueda hidráulica especial y una serie de mecanismos que también operan un molino en la parte más baja de la torre. Este funcionamiento es tan eficaz, debido al poder de la cascada, que ha puesto en consecuencia, a todos los otros molinos de en Skald fuera del negocio. Las personas que trabajan aquí son lugareños normales, ninguno de los cuales sabe que el dueño, la Señora Lupapus, es realmente es una de los traidores de Harkon Lukas'. En realidad, ésta es una fuente principal de ingresos para Lukas.

3. La Casa del Molino

Varios carros que contienen sacos de arpillera con trigo ha sido empujados al largo muelle de carga de este gran almacén. Los hombres se apresuran descargando el grano de los carros y llevándolos al edificio al edificio. Aquí y allá, donde un saco se ha caído y desparramado, los jovencitos pasan el grano esparcido dentro de nuevos sacos.

Este almacén funciona como una área de almacenamiento de los productos que son procesados por el molino. La mitad de éste está lleno con bolsas de avena, trigo, y maíz esperando a ser procesado. La comida y harina se guardan en una sección del almacén que ha sido cerrada con llave para prevenir los robos.

4. Fortaleza del Meistersinger

En lo alto del precipicio de 20 metros al este de Skald hay una pared que conecta a una fortaleza pequeña al sudeste. Esta fortaleza, aunque no mucho, tiene un aspecto oscuro y poderoso. Las paredes tienen estacas mortales que hacen parecer a los almenas muy siniestras. El edificio entero amenaza al pueblo como una gran bestia esperando para atacar.

Pueden oírse las notas débiles de una canción flotando desde de la fortaleza. La melodía es espantosa y oscura, aparentando el lamento de los soldados han caen en combate.

Una gran torre nace desde la base del precipicio y sube hasta volverse parte de la fortaleza, dando a la estructura un aspecto enervante. El diseño parece ser demasiado raro como para ser el trabajo de hombres mortales. Los bandera Kartakana, un campo negro con un laúd amarillo encima, flamea desde una aguja puesta en lo alto de esta poderosa torre de piedra.

La fortaleza tiene dos grandes paredes, la interior es de 10 metros de alto y la exterior es de 5 metros alto. Por la noche, una gran manada de ovejas, que pasa sus días en la meseta sobre Skald, se reúne en rebaño en el área entre las dos paredes. Aquí y allá, a lo largo de las paredes, hay puestas catapultas listas para para defender el pueblo.

El capitán de la guardia y sus socios tiene sus despachos aquí, así como el propio Meistersinger de Skald. Como la guardia del pueblo, ambos viven en la Gran Torre.

Hay sólo dos maneras de entrar en la fortaleza. El primero es mediante un pasaje que se conecta con la torre y la segunda es a través de la puerta que se usa para mover las ovejas al amanecer y al atardecer.

6. La Vieja Fortaleza

El camino del sur de Skald pasa a través de la estructura destruida de lo que una vez fue una fortaleza poderosa. Es de forma hexagonal, con paredes de unos 6 metros de alto. Dos torres se ubican en las esquinas norte y sur de la fortaleza, ambos de 8 metros de alto. Las paredes del norte todavía son una parte de las defensas de la ciudad y, como tales, se mantienen bien. Sin embargo, la mitad sur del edificio murió hace tiempo.

Mientras observas esta abandonada construcción, las sombras parece asumir la forma de guardias parados a sus puestos. Este lugar tiene presencia en este sentido, una extensa y honorable tradición de deber y servicio. Cuando el viento sopla, uno casi puede oír la marcha de las tropas y las órdenes de sus oficiales. Si hay un lugar adecuado para los fantasmas, es éste.

Ésta era la fortaleza original de la que descende Skald. Sin embargo, todos menos las paredes exteriores se han derrumbado. Sirve ahora sólo como un recordatorio del pasado y una curiosidad para los viajeros. Aunque no esta embrujada, no hay ninguna razón para permitirles a los jugadores saber eso. Abundan las historias de centinelas espectrales que caminan en sus rondas y soldados fantasma luchando batallas hasta ganar o perder.

7. Suburbios

Unos edificios se esparcen al sur de las paredes del pueblo. La mayoría de estos están hechos trozos de madera e incluso aquéllos que han sido construido con materiales mejores tienen una apariencia de pobreza. Sin embargo, a pesar de la primera impresión, muchos de éstos parecen bastante fuertes y protegidos con puertas gruesas y contraventanas que lucen grandes cerraduras o barras.

El zumbido permanente de los insectos sirve para distraerte del constante correteo de los roedores mientras los pobres e infelices hacen sobre sus labores diarias. De vez en cuando, uno de los habitantes se detiene a examinarlos sospechosamente. Sin excepción, hay una mirada de hambre y amenaza que no pueden ser ocultadas por una sonrisa fingida o con la inclinación cortes de la cabeza.

Los Suburbios es un lugar muy variado. Las personas de aquí van desde aquéllos que son demasiado pobres para vivir dentro de las paredes de la ciudad, a aquéllos que rechazan la cobardía de las personas que "se esconden de la noche detrás de las paredes" a aquéllos que están aliados con los lobos hombre de Kartakass.

Los PJ puede encontrar aquí la comida y el alojamiento más barato así como casi cualquier artículo no mágico que deseen. Por supuesto, los tales artículos pueden tardar algún tiempo en llegar (ya que éstos tienen que ser robados primero) y los extraños son tratados con una suspicacia sincera si no es una inmediata hostilidad. Todo tipo de organizaciones corruptas (gremio de ladrones, mercado negro, gremio de asesinos, etc.) pueden encontrarse aquí.

Por la noche, los Suburbios está mortalmente silencioso. La noche sólo es perturbada por aquellos bastante tontos, valientes, o borrachos como para arriesgarse en "la noche." Como todos en los Suburbios (y Skald) saben, las noches aquí pertenecen a los lobos hombre.

8. El Muelle

Varios barcasas y otras naves menores se amarran a los muelles. La corriente aquí es bastante fuerte, e incluso los barcos más firmemente anclados se balancean y oscilan en el agua. El olor de pescado y cerveza es fuerte, mezclándose para formar un olor distinto y penetrante. Los edificios a lo largo del borde del río Sing Song están teñidos de un color rojizo sucio hasta aproximadamente 2,5 metros sobre el nivel del río.

El descoloramiento en los edificios se debe a las inundaciones pasadas. En la primavera, no es raro que el agua suba por encima de la orilla e invada al pueblo alrededor de los muelles.

El Sing Song está lleno de varias especies de truchas y produce salmón en cierto tiempo des año. Por ésto, no es raro ver a los pescadores a lo largo del muelle tirando sus líneas al agua.

Los PJ pueden obtener fácilmente un pasaje desde Harmonia hasta cualquier lugar por varias monedas de cobre o hasta por cinco de platino cada uno dependiendo de la suerte y la categoría con la que desean viajar. Más de un capitán de los barcos es un lobo hombre, que pueden ser convencidos fácilmente para bajar el precio. Sin embargo, una vez que zarpan del pueblo, los viajeros de tal embarcación son a menudo blancos de un vicioso juego del gato y el ratón que invariablemente termina en sus muertes.

9. Skald Inferior

Esta sección del pueblo va desde el área del barrio bajo cerca del río y las paredes hasta un lindo parque rodeado por tiendas limpias y bien mantenidas en su centro. Las personas están atareadas en sus quehaceres y puedes oír en la distancia a los trabajadores cantan desde todas direcciones. Las ovejas son reunidas en rebaños a lo largo de la calle principal que va desde la Vieja Fortaleza hasta el Camino de Kartakan.

Mientras pasan entre la muchedumbre, pronto se hace obvio que todos los están evitando. La muchedumbre se abre lentamente, como las aguas de un río por la orden de un sacerdote, para permitirles pasar sin tener contacto físico. Aunque al principio es un alivio para poder moverse fácilmente a través de la muchedumbre, comprendes rápidamente que están tratándolos como si ustedes tuvieran alguna horrible enfermedad.

También es algo curioso que parece no encontrarse nunca la fuente del canto distante.

En general, esta parte del pueblo es el más atestada. Las tiendas de aquí tienen todo lo que uno podría necesitar para la vida cotidiana. Pueden encontrarse muy pocas frivolidades, y éstas se presentan sobrevaluadas.

El camino principal fue diseñado para ser bastante largo y rodear a Skald Inferior. Sus viajeros tienen que atravesar las peores partes de Skald Interior (las áreas dentro de las paredes). Hay dos razones principales para esto: anima a los viajeros a que paguen el costoso peaje del Puente de Peaje Superior y sirve más a Skald Inferior de esta manera. Un efecto lateral de todo esto que no fue previsto por los constructores, es que da a ladrones y a otros de su especie, más tiempo para buscar sus víctimas y varias oportunidades de atacarlas.

10. Aserradero

El olor fresco a madera de pino y abedul inunda aquí el aire. Toda la vegetación desaparece mientras te aproximas el aserradero de Skald, por las virutas de madera y el aserrín que cubre el suelo. Varios grandes montones de madera se apilan aquí y allá y una media docena de refugios protegen herramientas, equipo, y madera. Una gran rueda hidráulica sale hacia el estrecho Sing Song y gira perezosamente por la influencia de la fuerte corriente.

Río arriba desde aquí, un grupo de troncos ha sido asegurado. Los hombres saltan hábilmente sobre en éstos guiándolos gradualmente hacia el molino. La agilidad de los hombres de los troncos parece casi inhumana.

El aserradero es operado por humanos normales que nunca son lastimados por los lobos hombre. Éste es uno de los pocos negocios muy rentables en Skald que es poseído o controlado por alguna organización corrupta.

Sin embargo, hay una razón para todo. Muchos de los lobos hombre de este área de Kartakass (particularmente a lo largo del Dire Creek que corre lejos por el norte de Kartakass) hacen el dinero que necesitan cortando árboles y llevándolos río abajo al Molino. Casi la mitad de todos los tales leñadores y hombres del bosque son lobos hombre o están de acuerdo con ellos. Aunque esto puede suponerse por aquéllos que trabajan en el molino, raramente se menciona ya que nadie involucrado en el proceso quiere que se cambie algo.

11. Puentes de Peaje Superior e Inferior

Dos islas de la piedra se posicionan aquí como mártires desafiantes contra el ataque violento del Sing Song. La rápida corriente del agua ha pulido cualquier borde filoso que podría haber existido en las islas en el pasado, dejándolas notablemente sin rasgos distintivos.

Aunque tienen sólo unos docenas de metros entre si, cada isla sirve como punto de apoyo para un puente que viene de la ciudad hasta el Viejo Camino de Kartakan. La isla oriental, conocida como Isla Superior, tiene una pared guarnecida con dos torres pequeñas. El puente que cruza el río a estas alturas es una poderosa construcción de piedra, con arcos orgullosos y grabados ornamentales. Un elaborado rastrillo permanece abierto para permitir el paso de los viajeros a través de la gran pared de piedra.

Por otro lado, la Isla Inferior tiene solamente una pequeña y fornida construcción de piedra. Dos estructuras menores de piedra, obviamente las casas del cabestrante, se encuentra entre los puentes levadizos que salen de la isla.

El Puente de la Isla Superior es usado por los individuos montados y caravanas que entran en la ciudad. Todas esas cargas pesadas se excluyen del Puente de la Isla Inferior, que es menos fornido. También, el Puente de la Isla Inferior es considerado apropiado sólo para las clases bajas, y ningún mismo ciudadano respetando de las clases superiores o media lo usaría. Los peajes se cobran de esta manera:

Categoría	Peaje Inferior	Peaje Superior
Persona desarmada	1 mc	1 mp
Persona armada	1 mo	1 mpl
Si está montado	n/a	+5 mp
Rebaño de ovejas	1 mc	n/a
Otros animales	1 mc	1 mp
Carro o carreta	n/a	1 mo

Los dos amos del peaje cobrarán más si pueden conseguirlo. Aunque los peajes están escritos en carteles, ellos harán simplemente otros ajustes tales como una moneda de oro extra si lleva armadura o 5 mc de sobreprecio para las monturas con alforjas.

Para reforzar las leyes del lugar, ambos puentes están guarnecidas en cierta manera. El Puente de Peaje Inferior es manejado por tres hombres de brazos corpulentos además del Amo del Peaje.

El Puente de Peaje Superior esta lejos mejor equipado. Es guarnecido por doce guardias (luchadores nivel 1) y un teniente de la guardia (luchador nivel 2). Además, cada una de sus dos torres tiene un barril lleno de aceite griego que puede encenderse y lanzarse sobre la chusma embravecida. El rastrillo se mantiene cerrado hasta que el peaje se paga por completo.

12. Muelles Altos

Un maravilloso barco de río con casco de ébano se mece lentamente aquí en el agua. Amarrado a un muelle privado con una soga robusta, esta embarcación luce un dosel rojo brillante para obscurecer el lujoso interior. Cada centímetro de la nave es una obra maestra del diseño artístico. Aunque hay varias otras naves finas ancladas aquí, ninguna de éstas se compara a esta excelente embarcación.

El área entera está amurallada con un cerco de madera. La madera, aunque está claramente vieja, se conserva bien y muestra señales de mantenimiento constante. Una sola puerta, claramente diseñada para mayor privacidad que para proteger de los asaltantes, permanece cerrada por una fuerte cerradura. Una pequeña cabina de guardia se encuentra al lado de la puerta con un cartel grabado desplegado para que todos lo vean, que dice: "Puertos privados, no pasar".

El barco de ébano es de Akriel, recientemente recibido de su padre, Harkon Lukas. Los dos aman llevar invitados en éste y encantarlos con su música. El destino de tales individuos hechizados depende totalmente del humor del momento del amo de la nave.

Sólo la clase alta de Skald puede permitirse el lujo de tener sus barcos en este puerto. Los PJ pueden aquí probablemente pagar un viaje, pero el costo puede encontrarse más allá de sus medios.

13. Skald Superior

Las calles en esta parte del pueblo son todos empedradas. Los edificios aquí son más grandes y más artísticos que aquéllos en las otras zonas de pueblo. Claramente, éste es un lugar para los acaudalados. Aquí y allá, céspedes y jardines engalanan el barrio, y el olor de las flores danza ligeramente en el aire.

Sin embargo, mientras vas por esta parte del pueblo, notas que hay muchas más patrullas que en otros barrios. Aunque no parece haber ninguna señal de sospecha en sus ojos, los guardias siempre parecen mirar tu compañía por unos segundos más que a los demás. De vez en cuando, una conversación susurrada sale de entre los miembros de la guardia cuando pasas cerca de ellos.

Hay una patrullaje constante aquí de la guardia debido a la riqueza de los ciudadanos de esta zona. A menos que los personajes actúen de alguna manera sospechosa, los guardias no notan nada raro. Más bien, los PJ solo sienten simplemente la paranoia usual asociada con los viajes a un lugar extraño.

Una puerta en la Vieja Fortaleza (#6) sirve como el punto de acceso principal de esta área. Una guarnición pequeña, idéntico a la del Puente de Peaje Superior, está de servicio en todo momento aquí. Las patrullas regulares en este área consisten típicamente en 1d4+2 guardias (luchadores nivel 1) y un teniente (luchador nivel 2) si hay 5 o más guardias.

La mayoría de los artículos de naturaleza mundana pueden comprarse en Skald Superior. Las personas de esta parte del pueblo son muy aficionados a la música, el teatro, y la danza. Todas estas funciones siempre incluyen el canto. El edificio más grande en Skald

(exceptuando la Fortaleza del Meistersinger) es el Gran Hall de la Canción y la Danza en el borde del Caldero. Es un intento fallido para rivalizar con el Harmonic Hall en Harmonia.

14. Las Chozas Viejas

Este área es como un villa miseria. La mayoría de los edificios tienen una apariencia destartada, con muchos de estos con necesidades obvias de alguna reparación. Incluso los árboles han sido tomados, apoyándose muchas chozas y otras estructuras de madera pequeñas sobre éstos. El área entera parece extrañamente desierta y tranquila.

Uno de los rasgos más interesantes de esta zona es su flora. Delagas y torcidas enredaderas dominan cada zona intransitada (y algunos transitadas), sus zarzas trepan por cada pedazo de madera parada que puedan encontrar. En cada planta crecen unas flores pequeñas y varios racimos de bayas. Las flores prestan una dulzura enfermiza, un olor casi aplastante al ya aire húmedo.

Los ruidos de fondo normales de un pueblo se han perdidos aquí, por el rugido estruendoso de las cascadas que entran a raudales en el Caldero, silenciando todo salvo los sonidos mas agudos. La niebla de las cascadas hacen el aire espeso y húmedo. Las manchas oscuras en la tierra parecen como si fueran alguna mezcla entre vino y sangre seca.

Como en todos lados, no es sorprendente que tengas una sensación de que alguien está observando cada movimiento tuyo.

Los edificios son usados al azar por lobos hombre y su raza que los visitan cuando se mueven dentro o fuera del pueblo por la noche. De hecho, sus víctimas son traídas aquí a menudo antes de matarlas. El rugido del Caldero incluso previene que los gritos mas ruidosos sean oídos por aquéllos en Skald, y ninguno es tan tonto como para venir a la zona en ayuda de un extraño en la neblinosa oscuridad.

Las plantas y bayas mencionadas en la descripción son vitales para la producción anual de Meekulbrau. Como se dijo, las bayas de meekulbern crecen naturalmente por miles aquí como arbustos de zarzas. Cuando viene el tiempo de la cosecha, todos los niños de Skald vienen a este área y juntan las bayas durante los tres días que están apropiadamente maduras. Una banda cerveceros errantes siempre llega en el día posterior y hacen la bebida. Muchos de los edificios de aquí contienen el equipo necesario para este proceso.

Existe el rumor de que los cerveceros son todos descendientes de una sola familia. Se dice que ellos viven en los profundos bosques del norte de Kartakass y han estado haciendo esto para Skald durante décadas. Realmente, los cerveceros son lobos hombre, y las bayas sólo crecerán en la tierra donde una víctima ha sido matada con una muerte horrible por las manos de tales criaturas.

El Meekulbrau se vende en muchos de los establecimientos de la alta sociedad en Skald. Su sabor es bastante amargo, pero supuestamente relaja la garganta y proporciona una mejor voz para cantar. Por esto, El Gran Hall de la Canción y la Danza compra casi un sexto de todo el Meekulbrau hecho cada año. El Meekulbrau mancha la boca, dientes, labios, y cualquier otra área que toca la sangre rojo profundo durante aproximadamente una hora. Al final de este tiempo, la mancha se pone castaña y se descascara. Más de un lobo hombre ha escapado a las sospechas de sus horrendas acciones diciendo que la sangre en sus labios es Meekulbrau.

La Posada del Viejo Kartakan

Nota: Esta posada está dibujada en las cartas de RAVENLOFT. Esta carta tiene un buen dibujo de la posada que puede usarse para mostrar a los PJ mientras se les lee lo siguiente.

Te encuentras ante una vista impresionante. En lo alto de un precipicio de piedra, dos cascadas gemelas caen para estrellarse contra lo que podría ser de otra manera un estanque tranquilo. El rugido es increíble, tapando a todos los otros sonidos, y una nube de niebla inunda el aire en todo momento.

En el centro del burbujeante y agitado lago (conocido aquí como El Caldero) tiene una isla natural de piedra. Pulida desde hace tiempo, con forma lisa y redondeada por el agua rabiosa, soporta ahora una estructura orgullosa y majestuosa: La Posada del Viejo Kartakan.

La niebla perpetua de las cascadas de El Caldero se hace densa sobre la posada, dándole un aspecto casi sobrenatural al lugar. Aquí y allá, pueden verse cuerpos moviéndose en las nieblas. Sin embargo, las propiedades de ocultamiento de este velo, hace difícil decir si éstos son humanos o algún tipo de aparición fantasmal.

La Posada del Viejo Kartakan tiene muchos nombres: La Posada de Kartakass, La Gran Posada, La Posada, la Casa del Bardo, La Vieja Posada, y La Casa del Señor. La importancia de este último nombre es conocida por pocos. La Posada tiene una reputación de ser un lugar seguro durante el día, un poco agresiva pasada la tarde, y extrañamente mortal a la noche. Todos culpan a los espíritus del Caldero que supuestamente rondan de noche en la posada.

Harkon Lukas frecuenta a La Posada de Kartakan más que a cualquier otro edificio en Kartakass. Él incluso es conocido como el dueño del establecimiento por unos pocos individuos. Harkon no esconde su presencia o nombre en la tierra, sólo su identidad como un lobo hombre y como señor del dominio. Algunos saben que él es un lobo hombre, y menos aún

saben que él es el Señor de Kartakass. El hecho que Harkon Lukas frecuente este establecimiento tampoco es conocido por la mayoría, porque sólo visita la posada disfrazado.

La propia Posada se ubica en una isla natural de piedra en el corazón del Caldero de Skald. Las cascadas gemelas del Río Sing Song caen en el Caldero, arremolinandose alrededor de la isla, y eventualmente corriendo a través de rápidos en el extremo inferior del Caldero. El Caldero en si, es el área ancha entre las cascadas y los rápidos. Su superficie está constantemente agitada y la niebla perpetuamente se posa en ésta. Por la noche las nieblas suben para cubrirlo todo menos las partes superiores de La Vieja Posada. Esta manta de niebla, combinada con el Caldero rugiendo que tapa el ruido, proporciona un ambiente perfecto a Harkon Lukas para cazar. Ni siquiera no pueden oírse los gritos fuertes sobre el rugido de las cascadas y su caída en el Caldero.

Es a través de la niebla que rodea los bosques al norte por donde vienen los lobos hombre a la noche para emborracharse en la Posada del Viejo Kartakan Vieja y Harkon Lukas está a menudo entre ellos.

Durante el día, la Vieja Posada es "el lugar para comer" en Skald, sobre todo para el almuerzo. La vista es excepcional, la comida excelente, y los precios son razonables (todas las cosas se consideraron). Hacia la tarde, la atmósfera cambia. La taberna abre brevemente antes del ocaso y la atmósfera del lugar se pone gradualmente más hostil. Muchos de los ciudadanos más honrados de Skald, aquéllos que frecuentan la Posada del Viejo Kartakan para el almuerzo, evitan el lugar por la noche porque la muchedumbre se hace mas "mortal" mientras avanza la tarde.

Finalmente, por la noche, la posada está casi exclusivamente llena con aquéllos que no son completamente humanos o de humanos que disfrutan su compañía. Estos ocupantes consisten en lobos hombre, lobos hombre mayores, hombres zorro, hombres malvados, y algun hombre lobo ocasional (normal, tierra baja, o montaña). Entre los hombres lobo, es considerado una prueba de valor pasar la noche en la Posada del Viejo Kartakan, aquéllos que son descubiertos están en mucho más peligro que incluso un humano normal, debido al gran odio que los lobos hombre tienen para con los hombres lobo.

Pasando la Noche

Puesto que no es improbable que los PJ decidan visitar la posada después de que oscurezca, hay unas cosas importantes que el DM debe tener presente. Al notar la llegada de extraños, la muchedumbre intentará descubrir si los PJ son "uno de ellos." Cuando avanza la tarde, se convencerán probablemente de lo contrario.

A estas alturas, los PJ serán el centro secreto de atención. Los ocupantes intentarán descubrir primero por qué ellos están aquí. Entonces se volverán un poco provocadores y hostiles con los PJ. Esto se mezclará con los esfuerzos por sobresaltar a los PJ (con transformación parcial a la forma semihumana para que todos parezcan ser un poco más belludos de lo que los PJ recordaban). Los ocupantes intentarán mostrar esto tanto como sea posible.

Si los PJ han dicho que van a dormir aquí, entonces la muchedumbre esperará hasta que ellos se vayan a dormir para realmente empezar a atormentarlos. De otra manera, ellos empezarán a ser tan provocadores y rudos que los PJ eventualmente se marcharán. En este momento, uno y sólo uno de los ocupantes se transformará. Él luchará entonces hasta que él, o los PJ mueran. El resto de la muchedumbre estará de pie detrás y parecerá estar ligeramente asustada (pero todavía actúan como "tipos duros"). Si los PJ sobreviven y matan al ocupante, éste no recibirá mucha simpatía de sus compañeros por considerarlo débil por haber muerto. A estas alturas, la charada puede empezar de nuevo dependiendo del humor de la muchedumbre.

Es obvio se podría destruir aquí absolutamente a la compañía entera, pero ése no es el objetivo en un juego de Ravenloft. Se debe intentar aterrar a los jugadores. Así, se asume que la muchedumbre está de un humor algo perdonante esta noche y sólo querrá "jugar" con los aventureros. Si los PJ deciden que han tenido bastante y tratan de irse, ellos podrían encontrarse que les han cerrado la puerta con llave. Cuando ellos finalmente busquen como dejar la posada, los lobos hombre tendrán una diversión sin fin acechándolos toda la noche.

Encontrándose con Akriel

Después de haber encontrado la afamada Posada del Viejo Kartakan y haber adquirido una mesa, no hay nada que hacer ahora salvo esperar y confiar en que Akriel llegue pronto como prometió. Aunque la posada parece pacífica y majestuosa en su antigua grandeza, no puedes dejar de sentir que algún del ojo formado en los nudos de la vieja madera de pino de los paneles, contenga algún semblante de conciencia.

Este extraño sentimiento sale instantáneamente de tu mente cuando un hombre viejo y encorvado cojea hasta ti, se apoya sobre tu mesa y cuchichea, "Encontrarán a su preciosa en la barra." Él estalla en un ataque de tos y el hedor de su aliento es notable. Durante esta interrupción, una pequeña envoltura de cuero se cae de su chaleco en el centro de la mesa.

Este hombre viejo es un lobo hombre venerable con apenas un diente en su mandíbula. Fue enviado por Akriel para traer a los PJ a la barra. La barra estará oscura y desprovista de parroquianos. Es probable que los PJ se den cuenta de un remanente sutil de los horrores que han tenido lugar aquí, en varias noches cuando los anteriores humanos que se quedaron aquí durante entrada la tarde, y nunca fueron vistos otra vez.

Akriel está en el cuarto conferencias (área 10). La envoltura de cuero que se dejó caer "intencionalmente" en la mesa de PJ contiene una llave con un craneo de lobo que abrirá la puerta a este área. Los PJ descubrirán (si prueban) que no entra ninguna otra cerradura en la posada.

Akriel hará el papel de la joven asustada e inocente de nuevo. Ella llevará a los PJ a los empujones a la sala de conferencias, y cierra la puerta con llave (tomando la llave de ellos). Entonces, ella tirará su capucha hacia atrás y hablará con suaves pero urgentes susurros. Akriel afirma que descubrió la ruta al lugar donde se encuentra la Corona de Soldados. Esta al este de Harmonia cerca de la frontera entre Kartakass y Bluetspur. Ella sugerirá a los PJ que vuelvan a Harmonia y luego viajen del este. La única ayuda que ella puede darles es que la corona está guardada en un cañón desolado y seco donde "yacen los huesos". Le pide a los PJ que encuentren la corona para ella, y vuelvan aquí con ella. Ella vigilará la Posada y se asegurará de encontrarse con ellos si están en el área.

Akriel ofrecerá una ayuda a los PJ enviándoles a un "primo" (realmente es un secuaz lobo hombre) como guía. Si es enviado como guía, él será un compañero fiel, pero siempre tendrá presente las metas de su señora. Además, él nunca revelará su verdadera naturaleza (si posible). Por supuesto, ella tiene una buena suma de dinero disponible, pero usará esto sólo como último recurso para mantener su fachada. Una vez que todo está listo, ella instará a los personajes a que estén en camino inmediatamente. Ella saldrá rápidamente "para evitar ser descubierta."

Mapa y Descripciones de las Habitaciones

En esta sección, se detallan los varios cuartos de la Posada del Viejo Kartakan. El tipo, número, y naturaleza del huésped encontrado en cada cuarto quedado a decisión del DM, ya que ellos variarán dependiendo el momento del día y de cuanto se aventure la compañía. Las descripciones corresponden a una visita en el día, pero puede ser alterado fácilmente por el DM para reflejar la oscuridad de un encuentro en la noche.

1. Guardarropas

Empujando hacia adentro las pesadas puertas de roble de la posada suena un chillido estremecedor y revela la entrada de una habitación. Puestas atrás y a ambos lados hay perchas para sombreros al lado de un banco. Las alcobas salen a ambos lados de los bancos de donde cuelgan varias chaquetas y abrigos. El cuarto es extraordinariamente oscuro y el olor a cuero húmedo flota en el aire. En el extremo del cuarto hay otro juego de puertas de aspecto sólido.

La mayoría de las vestimentas serán de la gente común. Si los aventureros empiezan a investigar en las chaquetas y demás, están casi seguros serán descubiertos y marcados con hierro como ladrones. No es necesario decir que, Harkon Lukas no permitirá tales actividades de delincuencia menor en su establecimiento y los ofensores se las verán severamente con él. El DM es libre de manejar esto cuando sea apropiado.

2. Corredor

Las gruesas y duras puertas de roble que llevan a este cuarto desde el guardarropa se abre casi sin hacer ruido revelando un largo corredor. El olor a comida endulza el aire, destellando recuerdos de buenas comidas y las relajadas tardes con amigos. La decoración básica del lugar es elegante, pero de una forma modesta y sin pretensiones. La luz es proporcionada por una serie de lámparas finas aseguradas en lo alto de las paredes. Al lado de la entrada del corredor, en la pared sur, hay una alcoba pequeña con varios mantones y vestidos delicados colgados.

Al este, un vestíbulo arqueado baja algunos escalones y acaba en una cortina gruesa y pesada de algún tejido castaño oscuro. Puede oír varias voces en voz baja que vienen desde más allá de éste vestíbulo y el invitante de alcohol fino es fuerte. Al norte, un empleado trabaja detrás de un escritorio, obviamente manejando los asuntos de la posada. Detrás de él, un corredor va hacia el corazón del edificio. Al oeste, hay una ocupada sección comedor con varias mesas servidas a los invitados. El olor a comida viene claramente de este área.

El DM debe decidir cuántos y qué tipo de las personas ven los PJ en las mesas basado en el tiempo de su visita. Durante el día, éstos serán principalmente de la clase alta y ciudadanos de la clase media que viven en Skald Superior. Sin embargo, cuando se aproxima la tarde, el área del comedor (cuarto 3) estará cada vez más vacía así como el negocio principal de la posada cambia a la taberna (cuarto 9).

3. Salón Común

Aunque este cuarto grande se mantiene bastante oscuro para promover un sentido de intimidad, es obviamente un comedor. Unas mesas bien construidas se esparcen en este cuarto de una manera ordenada. A pesar de que es modesta, una vela corta y gruesa arde dentro de una esfera de vidrio rojo en el centro de cada mesa. A primera vista, es fácil de confundir a estos puntos de luz con los ardientes ojos de criaturas feroces.

El olor a buena comida, aun cuando esta presente a lo largo de la posada, aquí es agobiante. Es fácil ver por qué la Posada del Viejo Kartakan ha adquirido su reputación de buenas comidas.

Éste normalmente es el lugar más ocupado de la posada, porque sus precios no lo ponen fuera del alcance de la mayoría de los residentes de Skald. Un asiento en este comedor cuesta 1 mp. Sin embargo, la comida sirvida aquí (aunque es muy bueno) realmente no es de la misma calidad como la que se sirve en el otro. Además, el servicio tiende a ser más lento y la

multitud un poco más camorrista. La vista de la ventana en la pared norte, sin embargo, es magnífico. Desde aquí, los parroquinos pueden mirar la danza interminable de las aguas del Caldero mojarse con la llovizna que echa.

Los dos bancos en este cuarto (en las paredes este y sur) se usan para sentar a parroquianos que esperan por un lugar en uno de las mesas cuando están ocupadas. En los días realmente atestados, se desarrollará un gentío incluso en el corredor de la entrada y hasta atrás en el guardarropas. Por supuesto, muchos entran simplemente en el área de la taberna y esperan hasta la muchedumbre disipa.

4. Escalera de Sirvientes

Estás parado en la base de una escalera que asciende empinadamente hacia el este en la oscuridad. No hay ventanas o ventilaciones, dando al pasaje una mala ventilación, una sensación de encierro. Las escaleras de madera tienen numerosas manchas desteñidas, pero es imposible decir si son de comida, meekulbrau, o sangre. Un extraño sentimiento, una sensación de que estás fuera de lugar, se arrastra en sus pensamientos mientras permaneces aquí parado.

Sólo los sirvientes de tiempo completo de la Vieja Posada tienen las llaves a esta escalera y de la puerta al exterior. Ningún plebeyo o ciudadano ha estado alguna vez arriba de ésta escalera a menos que fueran llevados para encontrar la muerte en las manos de uno de los ocupantes. Los lugareños ven regularmente a los individuos entrar y salir por de esta puerta y aceptan el hecho de que lleva a los cuartos de los sirvientes y está fuera de los límites de los demás.

5. Salón Comedor

Aunque la única cosa distinta del área del Salon Común, es un simplemente un pilar de un metro y medio de diámetro, la atmósfera aquí es bastante diferente. La mesa está servida con vajilla de porcelana y los utensilios adornados. Las copas de cristal están de pie listas para ser llenadas y las linternas proporcionan una luz cálida y confortable.

Al norte y al sur, otros dos comedores están hundidos bajo el nivel del suelo para no tapar la vista del Caldero. Así, el deslumbrante y bonito despliegue de luces que constantemente juega entre la niebla y destella en las aguas agitadas del Caldero, resaltan en todo el lugar.

Un hogar grande está ubicado contra la pared oeste, y un fuego crepitante se mantiene ardiente aquí en todo momento para proteger del frío asociado con la niebla que

inunda a la posada. A los lados del hogar hay dos arcos, cada uno hecho para parecer una cascada. El aroma a comida viene claramente de más allá de estos portales.

Esta sección del comedor es más cara que la que se reserva para los plebeyos. Reservar una mesa aquí cuesta 1 mpl más una 1 mo adicional para cada individuo sentado a la mesa. Como regla, las mesas son reservados con días o incluso semanas de anticipación. Por regla, cualquier grupo grande que venga será inmune al hostigamiento de los lobos hombre que frecuentan la posada debido a su obvia riqueza y status. Además, las multitudes son menos divertidas para aterrorizar (pierde ese toque personal).

La comida, servicio, y la atmósfera general en esta sección siempre es de la mas alta calidad. Aquéllos que pueden permitirse el lujo de cenar aquí lo encontrarán como el mejor momento de su visita a Skald.

6. Bahías Comedores Norte y Sur

Este área esta hundida un par de metros debajo del suelo de los comedores principales. Varias mesas pequeñas, todos decoradas pródigamente, se acurrucan aquí detrás de unas ventanas de vidrio que miran hacia las aguas del Caldero. La niebla que rodea la posada parece lavar las ventanas como olas en una playa, dando la impresión de que algo siniestro esta intentando entrar.

El precio por una silla aquí es de una moneda de oro por persona (no hay ningun pago por la mesa). Este área es la favorito de las señoras locales, sobre todo para el desayuno. En los días buenos, las ventanas se abren y puedes sentir la humedad niebla de las cascadas rociando tus mejillas cuando la brisa sopla correctamente. Nuevamente la comida, servicio, y la atmósfera de aquí es de la más alta calidad.

7. La Cocina

El aroma a comida llena aquí el aire y deja un sabor maravilloso en tu boca.

Una gran variedad de comidas se guardan en cajas, barriles, y sacos alrededor de la cocina. Mientras que la mayoría de los artículos te resultan familiares, algunos son bastante exóticos. Una gran cocina negra de hierro domina la pared occidental de este cuarto. Las numerosas ollas y cacerolas descansan sobre de la cocina o cuelgan de los ganchos en las paredes alrededor de ésta. Aquéllas encima de la cocina se hierven y cuecen a fuego lento para deleite de los invitados.

Una mesa pesada para cortar carne se ubica en el centro del cuarto junto con una variedad de cuchillos y los varios utensilios cocina esparcidos sobre su superficie. Cada centímetro cuadrado de espacio libre esta cubierto con estantes o utensilios colgando.

El cocinero de la Posada del Viejo Kartakan es Heinstock (Remolacha) Lupock. Él realmente es un lobo hombre (además de ser un cocinero fantástico). Él es uno de los pocos que sabe la verdadera identidad de Harkon Lukas tanto la de lobo hombre y como la de Señor de Kartakass. Una vez Heinstock sirvió como ayudante de Harkon, pero él ya se vuelto viejo para correr por el país.

Aunque el menú normal de la taberna ha permanecido constante durante muchos años, Heinstock puede preparar virtualmente cualquier pedido. Él mantiene su sótano de la (cuarto 8) bien provisto con todas clase de rarezas comestibles. El menú normal incluye toda tipo de platos que van desde precios de 5 mp a 2 mo para un plato fuerte, las comidas más ligeras (el almuerzo y el desayuno) cuestan un poco menos.

Sin embargo, la especialidad de Heinstock son las remolachas rellenas. Mientras el rango de precios expresado arriba incluyen a un buen número de variedades de comidas, pueden pedirse condimentos o preparaciones especiales (con un modesto aumento en el precio).

Heinstock a menudo canta mientras prepara las comidas y su gran repertorio de canciones junto con su gran voz vieja ha mantenido a más de un cliente volviendo ocasión tras ocasión.

Hay un sirviente asignado a cada uno de las cuatro áreas principales. Todos menos Coraline (quién sirve la mesa central grande) son muchachas comunes de la ciudad que se presentan al alba y salen aproximadamente a las 2:00 de la tarde. Coraline realmente es un mujer zorro y también sirve por la noche como una prostituta en la barra de la taberna. Ella es la favorita entre los hombres por su encanto y su exquisita belleza (Car 18). Ella mantiene su naturaleza bien oculta a todos menos a Harkon. Ella sabe que Harkon realmente es un lobo hombre, pero no sabe que él también es el Señor de Kartakass. Aunque sólo ha estado en la posada unos meses, ella es una de las pocas personas que conocen su dormitorio secreto sobre el guardarropas.

Heinstock (Remolacha) Lupock, lobo hombre,: AL CM; CA 3; MV 12; DG 5+1; pg 22; GACO 16; #AT 1 o 2; Dñ 2d6 y/o 1d4 (hacha de cocina); AE cantando produce letargia; DE hierro o +1 para golpear; RM 10%; Tam M; ML 14; EXP 2,000.

Coraline, mujer zorro,: AL CM; CA 2, 4, o 6; MV 14, 18, o 12; DG 8+1; pg 48; GACO 12; #AT 1; Dñ 1d2, 2d6 o por arma; AE Conjuros de hechizo; DE Plata o +1 para golpear; RM especial; Tam M; ML 13; EXP 1,400.

Coraline actúa como un mago nivel 3 con lo siguientes conjuros memorizados :

nivel 1 - Hechizar personas e hipnotismo.

nivel 2 - Olvidar

8. Sótano

Nota: La puerta que se abre escaleras abajo a este cuarto está cerrados con llave y tiene un trampa. Si la llave no se inserta en un segundo ojo de la cerradura escondido en el marco de la puerta, se soltará una de las piedras del techo encima de la escalera. Abriendo la puerta se arma la trampa, pero está apagado por un plato de presión en la misma escalera. Así, la primer persona que atraviese la puerta sufrirá 3d8 puntos de daño. No se permite ningún tirada de salvación y la trampa también causa bastante ruido para alertar a todos en la cocina de la presencia de intrusos.

La crujiente escalera baja hasta un sótano frío tallado en la piedra en que se posa la posada. El aire es rápido y parece antinaturalmente seco . Las paredes no estan terminadas y permanecen las numerosas ranuras y marcas de las herramientas de los primeros obreros que lo construyeron hace incalculables años . La superficie dentada de las paredes crea huecos diminutos de oscuridad y sombras que danzan como espectros cuando mueves la luz que estás llevando. El aire tiene un olor débil que parece familiar, pero está más allá de tu capacidad para identificar.

Este frío sótano de piedra está sorprendentemente seco. Está casi tan atestado como la cocina de encima, con varios barriles grandes contra la pared este y una mesa llena de frascos y especias ubicada en el centro. Los estantes corren alrededor de todo el espacio de la pared, y varios cadáveres cuelgan de los ganchos en el techo. Una caja de hielo medio derretido se ubica en una esquina. Bajo la escalera hay una estantería de vinos llena de botellas.

Por lejos los artículos más valiosos en este cuarto son las 12 botellas de meekulbrau (suman un valor de más de 5000 mo) que están en la estantería de vinos. El valor total de los varios artículos de comida cuestan mas de 500 mo y el total de todo los vinos y bebidas (los meekulbrau incluídos) llegan a casi 8000 mo.

9. La Taberna

Esta bar se tenuemente iluminado, incluso durante el más luminoso de los días. La mitad este del cuarto está hundida y tiene la barra y varias mesas. Hay una amplia variedad de botellas y vasos en una estantería pesada detrás de la compañía, listos para que el cantinero los use.

La pared occidental del cuarto está compuesta de una hilera larga de cortinas color castaño oscuro que tapan tres alcobas. Las cortinas que cubren la alcoba del centro están abiertas, revelando una mesa redonda con varias sillas robustas alrededor. Pueden escucharse unos cuchicheos detrás de las otras dos, pero las cortinas son tan gruesas que es imposible oír por casualidad las discusiones de esas alcobas.

Como se dijo anteriormente, Coraline (ver cuarto 7) se prostituye aquí en las tardes y por la noche. El mozo es Haldrake Moonbaun, un lobo hombre mayor. Cuando él no está cuidando la barra, su ayudante, Ledalar, lo hace en su lugar. Ledalar es un gran lobo hombre. Además de Coraline, otras dos camareras (Gleeda y Teena, ambas bardas nivel 3) trabajan aquí por las tardes.

Haldrake Moonbaun es la actual mano derecha de Harkon y, como a tal, sabe su verdadera identidad. Ledalar, por otro lado, sabe que Harkon es un lobo hombre con más influencia de lo que parece, pero eso es todo. Los otros no saben nada.

Haldrake Moonbaun, Lobo Hombre Mayor,: AL NM; CA 2; MV 18; DG 8+2; pg 50; GAC0 11; #AT 1, 2, o 3; Dñ 2d4, 2d6/1d6+6 (espada corta), o 1d6/1d6/2d6; AE letargía y habilidades de bardo; DE armas +1 para dañarlo y regeneración; RM 50%; Tam M-G; ML 15; EXP 8,000.

Ledalar, lobo hombre,: AL CM; CA 3; MV 15; DG 5+1; pg 31; GAC0 15; #AT 1 o 2; Dñ 2d6 y/o 1d8 (hacha de la batalla); AE cantando causa letargía; DE hierro o +1 se necesita para golpear; RM 10%; Tam M; ML 14; EXP 2,000.

Gleeda y Teena, bardas nivel 3,: AL NM; CA 6 (conjuro de armadura); MV 12; pg 15, 12; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d3 (cuchillo); SA hoja envenenada (Tipo D, Arranque 2d4 min. Frz 30/2d6); DE habilidades de bardo; Tam M; ML 12; EXP 975 cada uno.

Habilidades del ladrón:

Escalar	Detectar	Vaciar	Leer
Paredes	Ruidos	Bolsillos	Lenguajes
60%	30%	30%	15%

conjuros:

Gleeda (1): rociada de color, alterar el yo

Teena (1): proyectil mágico, salto

Por la noche, muchos seres malvados (lobos hombre y de su raza) vienen a este bar. Las nieblas del Caldero se elevan y, combinada con el sonido de las cascadas, forma una amplia pantalla para que ellos atravesasen el puente al norte de la Posada. Ellos entonces se deslizan en a través de la puerta del establo y se unen a sus salvajes compañeros que se encuentran en la taberna. La mayoría de estos seres están aquí solamente porque ellos saben que la multitud es casi exclusivamente de "su tipo de persona." Sin embargo, unos pocos son agentes de Harkon y viene a encontrarse con él. Harkon y sus agentes usan de la barra para realizar sus tratos comerciales. Estos agentes pueden deslizarse arriba al hall de reunión por la escalera de los sirvientes (todos ellos llevan llaves), o a través de las muchas puertas secretas que corren a lo largo de la posada.

Los tres cuartos al oeste son para las reuniones privadas y están disponible sin cargo adicional a los invitados.

10. El Cuarto de la Muerte

Nota: Este cuarto ésta cerrado con llave en todo momento. La llave es la misma que la usada para entrar en el área 4.

Este cuarto tiene bancos alrededor de éste con una mesa redonda grande exactamente en el centro. El mobiliario muestra señales de peleas con las raspados, cortes, y rasguños que estropean sus superficies. Unas manchas de color marron cubren las paredes, el mobiliario, y el suelo. Un olor espeso, quizás de sudor y, flota en el aire.

Las manchas de este cuarto son manchas de sangre. Este lugar cuando se necesita privacidad para hablar y matar. Las paredes estan hechas de madera gruesa y son bastante a prueba de ruidos. Además, una puerta secreta sale al área 11. Haldrake a veces abre este cuarto para que lo usen otros si el precio es justo.

11. Pasaje Secreto

Harkon a menudo acostumbra entrar y salir al área 10 por este pasadizo. Sólo Harkon, Akriel, Haldrake, y Heinstock lo conocen.

12. Conserjería

El corredor se abre como una casilla pequeña construida en la pared. Ves varias cajas de madera emprotradas en la pared posterior y una campanilla color plateada brillando sobre el mostrador. Una pluma y una botella de tinta roja se encuentran al lado del libro de registro de huéspedes. La tinta oscura luce inusualmente densa y las firmas en el libro se han vuelto oscuro.

Si la campanilla plateada es sonada, se acercará un hombre viejo. Él está bajo un conjuro de hechizar lanzado por Harkon Lukas y se encarga de la posada. Puesto que el negocio es pequeño, él también se encarga del mantenimiento general y cuidado del edificio. Él hará firmar a los PJ en la entrada, juntará su dinero (1 mo por cuarto por noche o 5 mp por persona que se quede en los Cuartos Comunes (área 14)), y les dará sus llaves. A menos que se lo presione para hacer por otra cosa, él asignará a parte de la compañía a los cuartos con puertas secretas en sus paredes (ver 13e).

Los PJ descubrirán pronto que ellos son los únicos en la posada. El hombre viejo simplemente se despedirá y no parecerá interesado en nada.

13. Los Cuartos de Huéspedes

Nota: Obviamente, estos cuartos se cierran con llave cuando no se usan.

Abres la cerradura y la puerta gira lentamente. Un mohoso olor sale del cuarto, inundándote como agua estancada. Dentro del cuarto, todo está oscuro. Una vez tus ojos se acostumbran, puedes ver que las camas en la Posada del Viejo Kartakan están hechas de fuertes marcos de hierro con mantas suficientes encima. Al lado de cada cama, una mesa pequeña convenientemente puesta, contiene una linterna de aceite. Las contraventanas están cerradas, trabadas, y obstruidas con una tabla gruesa. Puedes ver un asa de hierro construida sobre el marco de la puerta para asegurar una gran viga sobre la puerta de roble de diez centímetros de espesor. La viga descansa al lado de la puerta, así que la seguridad no es obviamente un problema.

Si los cuartos se inspeccionan meticulosamente, los indicios de batalla y pelea serán claros aquí y allá. Sólo un lobo hombre mayor podría penetrar las puertas cuando está barrada

sin necesitar varios rounds. Sin embargo, Harkon no quiere destruir su posada. Así, si los PJ son atacados mientras están en la posada (qué es bastante probable), será en los corredores o por las puertas secretas.

Ataques Secretos

Los medios por los cuales los lobos hombre de la Posada del Viejo Kartakan pueden irrumpir en los cuartos de los PJ, son muchos y variados. Los cinco maneras más comunes depende de que cuartos son seleccionados por (o asignado a) los jugadores.

13a: Cuando los personajes que están en estos cuartos son atacados, los paneles secretos al lado de las camas son silenciosamente quitados. Una vez que el camino está libre, uno (o más) lobos hombre saltarán dentro del cuarto (irrumpiendo aparentemente a través de la pared), surcando el aire sobre la cama, y atacan.

13b: Los lobos hombre que atacan a los personajes en estos cuartos se deslizan dentro del armario por un panel secreto. Una vez adentro, ellos o bien harán cualquier ruido para despertar al individuo y asustarlo para que salga al corredor (donde otro lobo hombre está esperando), o se deslizan dentro el propio cuarto cuando está oscuro, o esperará hasta que el personaje se acerque a la puerta del armario y entonces saldrá de un salto y atacará.

13c: Las paredes de estos cuartos son una estructura muy delgada y débil, para que una criatura fuerte, como un lobo hombre, pueda romperla y atravesarla. Debido a que las reparaciones a estos cuartos son bastante fáciles, Harkon Lukas permite este daño menor a su casa para motivos de entretenimiento.

13d: Los lobos hombre pueden subir a estos cuartos a través del área 15 por una puerta secreta en el suelo bajo las camas. Ellos jugarán a menudo al "el monstruo de abajo de la cama" atemorizando a eso los personajes sobre todo cuando son más jóvenes. De esta manera, ellos podrían empezar respirando fuerte (esperando que el PJ se despierte y que mire bajo la cama) o lanzando la cama por el cuarto (con el personaje todavía durmiendo en ésta).

13e: Las camas de estos cuartos están realmente montadas sobre una puerta secreta especial. Cuando se opera la puerta, la cama salta mediante un mecanismo de resorte poderoso. Cualquiera en la cama en ese momento es lanzado por el cuarto y cae al suelo (recibiendo 2d6 daño). Ésto podría ser de hecho un despertar muy rudo.

14. Cuartos comunes

Los únicos artículos en este cuarto son las mantas de pieles tiradas en el duro piso de madera. El cuarto es mohoso, y oscuro sin ventanas. Como podría esperarse, el cuarto huele como muchas personas que han vivido aquí demasiado tiempo.

Las pieles en el suelo son de hombres lobo. Si los PJ deciden dormir aquí, un "mercader" se les unirá durante la noche. Él realmente es un lobo hombre mayor quien ganó a las cartas para decidir quién mataría a los aventureros. Por la noche, él se transformará en un hombre-lobo, y fijará su mirada fría sobre uno de los personajes. Durante un tiempo, este PJ empezará a sufrir horribles sueños y luego despierta para descubrir que las pesadillas de lobos que él estaba teniendo fueron demasiado reales.

15. Pasadizos Secretos

Sólo los aliados de Harkon Lukas conocen estos pasajes. Ellos acostumbran a usarlos a menudo para ir en secreto al segundo piso y encontrarse con él.

16. Letrina

Esto es un baño. Se vacía en una grieta que conduce a una caverna interna, que fue ahuecada debajo de la posada.

Sería posible, pero desagradable, escapar de la posada a través de este cuarto. Sin embargo, un PJ tendría que nadar bajo el agua unos 10 metros (salvarse en Constitución o sufrir 1d6 puntos de daño) dos veces seguidas. Además de esto, la acción oscilante del agua causará 1d10 puntos de daño a cada uno que nade cuando el personaje se estrella contra los lados del túnel.

17. Armario de la Ropa de Cama y Limpieza

El olor de los jabones y fluidos de limpieza es fuerte en este cuarto. Mantas, toallas, un trapeador viejo, y varios otros suministros como estos se guardan pulcramente en este armario. Parece haber aquí un gran número de grandes cepillos para fregar.

18. Sala de Espera de los Huéspedes

La Sala de espera de los Huéspedes parece bastante adecuada. Un hogar se encuentra contra la pared de la escalera, y una pequeña pila de leña yace al lado de éste. Algunos mullidos sofás se encuentran alrededor del lugar. Hay incluso una mesa y sillas provistas para jugar a las cartas en la noche. El techo es la parte inferior de un tejado empinado, que se hace más bajo hacia los bordes. Al sur, la pared se inclina donde el tejado de la posada se une al tejado del edificio principal.

La chimenea del hogar es, lamentablemente, demasiado estrecha para escapar de la posada por aquí.

19. El Cuarto de Akriel

Han descubierto un dormitorio secreto pródigamente decorado. Una gran cama doselada, intricadamente tallada y ornadamente embellecida, domina este cuarto. Al lado de ésta, una alfombra de piel de lobo cubre el suelo de madera lustrada. Varios retratos cuelgan de las paredes.

Las decoraciones y los efectos personales de este cuarto son abrumadoramente femeninos. Todo es de la más alta calidad. Un olor de perfume, dulce e inocente, flota en el aire. Por un momento, la escena trae a tu mente pensamientos de romance y paseos a la luz de la luna.

Un guardarropas se ubica en la esquina noroeste del cuarto, de sus perchas cuelgan una gran variedad de ropas finas. Un examen mas cercano revela que los vestidos que hay dentro son obras maestras de sastrería, dignos sólomente de las señoras de la más alta sociedad.

Los retratos muestran a Akriel y a su padre, al Maestro Bardo de Harmonic Hall, y a un joven guapo quién fue la comida más deliciosa que tuvo Akriel.

Un panel oculto en el armario contiene muchos artículos de joyería (por valor de 1100 mo). Un fondo falso en esta alcoba oculta cubre un escondite bastante grande. La cosa más obvia escondida aquí es un retrato del Dr. Dominiani. Al lado de éste hay una carta enrollada, atada con una cinta roja. Está escrita con una escritura mágica rara que sólo puede ser leída a la luz de la luna o mediante un conjuro leer magia. La carta cuenta los planes de Akriel y Dominiani para derrocar a los señores de Kartakass y Gundarak. Por último, el compartimiento contiene un laúd, dos pociones de curación extra y una espada corta +1.

Sólo Harkon conoce la puerta secreta entre su recámara falsa (cuarto 20) y este cuarto.

20. Habitación Falsa de Harkon

Este cuarto secreto es de forma octágonal . Se ilumina con ventanas en cada pared excepto al norte. Tres sofás con ornamentados almohadones descansan en el área central. Éstos dan un sensación de elegancia y encanto al cuarto completo. El resto de la decoración de

mismo buen gusto y refinamiento. La vista desde las ventanas aquí es fabulosa. Puedes ver la mayor parte de Skald y del Caldero, y todas las idas y venidas de la Posada.

Harkon intenta mantener este cuarto en secreto. Sin embargo, todos los sirvientes de tiempo completo de la Posada conocen su existencia (así como Akriel). Sólo Coraline sabe que no es el dormitorio verdadero de Harkon. Akriel ha supuesto esto, pero no está segura.

21. Segunda Habitación Falsa

La puerta secreta en la pared norte es el único camino para entrar o salir de este dormitorio secreto. Una cama de aspecto pequeña pero cómoda se encuentra contra la pared del sur y una robusta mesa de un metro de alto descansa en el centro del cuarto. La cama y la mesa están hechas de una madera oscura y nudosa que se ha bien pulida. El destello de sus superficies cambia constantemente con sus movimientos en el cuarto, haciéndolo parecer como si la propia madera se estuviera convulsionando. Hay también un cofre, hechos de materiales más comunes, en la esquina más lejana.

Aunque este cuarto se parece al dormitorio de Harkon, realmente es una trampa mortal. Si la cama es perturbada, ocho lanzas de hojas afiladas se dispararán desde abajo (GAC0 15; Dñ 1d8; AE veneno (Clase C, Ataque 1d4+1 min. Frz 25/2d4)).

El cofre realmente es un mímico. Como se dice, cuando este mímico ataque intentar concentrarse en describir cómo parece transformarse en un horror informe.

Mímico común (1): AL N; CA 7; MV 3; DG 8; pg 36; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d10+2; AE Pegar; DE Camuflaje; RM no; Tam G; ML 15; EXP 1400.

La mesa, si es examinada, mostrará estar rayada. El suelo cerca de cada una de sus patas está marcado con numerosos raspones y arañazos. Algunos de éstos se deben al hecho que Harkon, se para sobre ésta para alcanzar una puerta secreta en el techo que lleva a la habitación 22.

22. La Habitación de Harkon

Has entrado en un cuarto sin luz en lo alto de la torre octagonal. El lugar completo está sumergido en las sombras y la oscuridad. Cuando echas una mirada alrededor del cuarto que ves una cama doselada de aspecto pesado y cómodo, un baúl viejo, un escritorio con una silla alta que lo acompaña, y una mesa que puesta encima de un cofre voluminoso de madera.

De repente, tus ojos descubren un movimiento en la oscuridad alrededor de la cama. Algo no demasiado humano está acercándose a ti. Cuando rayo de luz golpea sus caras no puedes hacer otra cosa más que quedar boquiabierto al ver dos hombres lobo lanzándose al ataque desde ambos lados de la cama.

Harkon ha aparejado a un sistema de poleas para que cuando la puerta trampa se abre, dos hombres lobo rellenos al lado de la cama se deslicen adelante como un metro. Si la puerta trampa está cerrada antes de que deslicen hacia atrás, se cerrará y se trabará y podrá sólo ser abierta desde dentro.

El escritorio contiene la pluma, tinta de sangre, y varias hojas de pergaminos. Muchos de éstos tienen listas de artículos, poemas de amor hechos maravillosamente por Coraline para Harkon, y algunas otras cosas más. Sin embargo, uno dice lo siguiente sigue:

Apenas puedo creerlo, pero mi propia hija parece haberse vuelto contra mí. Creo que ella está trabajando con Daclaud Heinfroth, aquel viejo murciélago de Gundarak, en un esfuerzo por tomar el mando de Kartakass. Yo la habría detenido mucho antes, pero debo estar seguro de comprender totalmente el plan entero. Recientemente, mis agentes han informado que la vieron tratar con varios extraños de otra tierra. Yo los he visto en mi posada. Si ellos la ayudan, yo los cazaré lentamente y destruiré hasta el último de ellos. Mis poderes son por lejos, mayores de lo que Akriel puede imaginar, y ella ha subestimado mi ira.

No se dirige a nadie ni está firmada.

Un libro pequeño de poemas elegantes y canciones también está dentro del escritorio al lado de daga envenenadora +3, adornada con un pomo de cabeza de lobo, qué saltará a la mano de cualquiera que diga "salta."

El armario de Harkon contiene 1800 mo en ropas de gala así como un laúd, una flauta, y un arpa de platino de 800 mo que realmente es un arpa de discordia. Cuando Harkon toca este arpa, él puede controlar los efectos tendrá (nadie salvo él puede hacer esto).

La mesa tiene un juego de los ajedrez con piezas de lobos hombre de oro contra hombres lobo plateados. Todo señala que el juego debe valer unas 5000 mo. Si tomado de este cuarto, uno de las miniaturas se transformará en un ser real de su tipo una vez por noche y atacará la compañía.

Finalmente, el cofre está cerrado con llave, pero no tiene trampa. Contiene 3000 mp, 2000 mo, y 800 mpl. Los artículos en este cuarto son sólo una porción pequeña de la inmensa riqueza y posesiones de Harkon . Sin embargo, la mayoría está oculto en varios lugares secretos a lo largo de los bosques de Kartakass donde él siente que están más seguros.

Sólo Harkon conoce la puerta secreta detrás de la cabecera de su cama. Él la usa de vez en cuando para llegar al techo de la Posada o entrar a ésta por allí.

23. El Salón de Descanso de Sirvientes

Dos mesas idénticas a las que se encuentran en el comedor de abajo llenan el centro de este cuarto. Muchas puertas, de aspecto no muy sólido se alinean contra las paredes. La única luz viene de dos pequeñas ventanas redondas en lo alto del techo en ambos extremos de este área. La posición del sol es tal, que arroja un único destello de luz a través del aire como una gran espada brillante.

Por regla, este área será ocupada por 1d4 sirvientes cuando la posada no está abierta.

24. Los Cuartos de sirvientes

Nota: Todas las puertas a estos cuartos se cierran con llave. Sin embargo, las cerraduras no son de calidad excelente, así cualquiera que intente abrirlas pueden aumentar sus oportunidades de éxito con un 25%.

Este pequeño cuarto de 3x3 sirve obviamente como habitación para uno de los empleados de la posada. Con esa luz, parece estar extraordinariamente bien decorado. Aunque la cama, silla, y escritorio son los únicos muebles en el cuarto, éstos están contruídos finamente. Quienquiera que viva aquí es definitivamente rico.

Estos cuartos son para Coraline, Haldrake, Ledalar, Heinstock, las tres sirvientas de la barra, y el viejo del área 12. El cuarto con la puerta secreta que lleva al área 25 es el del viejo, pero él no sabe que existe.

Los cuartos individuales contienen ropas y artículos que encajen con los individuos. Algún tesoro menor sin ninguna duda puede ser encontrado en la mayoría de éstos. Los detalles de que los artículos particularmente útiles a la compañía quedan abiertos.

25. Corredor Secreto

Mucho del espacio del corredor de secreto se esta desperdiciando. Sin embargo, Harkon tiene varios planes en mente por renovarlo en cuanto él encuentre tiempo.

26. Cámaras del Concilio

Ni una sola ventana se abre en este gran cuarto secreto. El suelo se cubre completamente con piel del lobo. Una barra pequeña se ubica a lo largo de la pared sur del cuarto con varios taburetes se reunidos alrededor de ésta. El centro del cuarto está ocupado por dos mesas largas puestas separadas por unos 3 metros. Hay que trece sillas de apariencia cómoda colocadas alrededor de las dos mesas de tal manera que dan la impresión de un cuarto de conferencias. Un escritorio grande, hecho en fina madera oscura, se posiciona a la cabeza de las mesas. Velas negras como la noche y rojas como la sangre descansan sobre las mesas. Cada una de las 13 velas se ubica junto a cada uno de los 13 asientos.

A lo largo de la pared norte de este cuarto hay tres celdas. Ataduras de cuero se fijan a las barras interiores aquí y allá. La celda central contiene un cuerpo atado a las barras. La figura tiene grandes rasguños como hechos por grandes garras por todo su cuerpo y luce como si hubiera sido matado por alguna bestia horrible. Una mirada más cercana revela que el cuerpo ha sido comido parcialmente. El olor de corrupción es denso aquí.

Sobre la repisa hay un juego de flautas de dolor. Harkon y su grupo de amigos malos aman matar lentamente a las víctimas que interrogan en las celdas tocando estas flautas (por supuesto, ellos toman los recaudos para tapar los sonidos agónicos llenando de cera de la vela sus orejas). Después de esto, ellos van calladamente sobre la atada víctima desvalida y empiezan a herirlo de una manera horrible. Las heridas en si, raramente matan al individuo, más bien sus gimoteos y gritos activan los efectos residuales de las flautas y se muere del dolor causado por su propia voz.

Si los PJ son capturados, es probable que este sea su destino. Las alfombras de piel son más para la absorción del sonido que para otra cosa.

La barra contiene sólo vino de Meekulbrau de un valor total de 1,300 mo. En el escritorio hay una lista de nombres con una línea dibujada a través de la mayoría de ellos. Los PJ encontrarán cada uno de sus nombres en la lista (cualquiera que está muerto estará tachado). Es una lista de asesinato. Ésta es la única documentación guardada que relaciona a estas reuniones. Incluso los nombres de los miembros no se guardan en ninguna parte.

Los trece secuaces principales de Harkon Lukas no se detallan. De esta manera se pueden hacer a estos seres a medida, para emparejar aproximadamente las habilidades de los PJ. La mayoría de ellos, si no todos, son lobos hombre o los lobos hombre mayores. Los únicos que se han detallado específicamente en este módulo son Haldrake y Jackques (vea la sección

de los Encuentros). Puede ser que Coraline se vuelva un miembro durante el curso de la aventura, (sobre todo si los PJ matan a un miembro). Se puede equipar éstos con objetos, tesoros, y conocimiento cuando se crea necesario. Cada uno también tendrá varios seguidores menores que obedecerán sus ordenes sin saber que su amo realmente responde a Harkon Lukas, Señor de Kartakass. Después de la primera visita de los PJ a la Posada, debe haber uno o más de estos secuaces constantemente "persiguiéndolos". Ellos los seguirán, rastrearán, y los cazarán a lo largo de Kartakass, y quizás incluso en Gundarak.

27. Corredor del Establo

Un corredor cubierto corre entre dos puertas, una entra en la Posada del Viejo Kartakan, y la otra es una puerta a los Establos.

28. Cuarto del Coche

Nota: La puerta este normalmente se cierra con llave y las puertas principales (al norte) siempre están barradas cuando no se usan.

Un coche negro majestuoso se posiciona en este área. Un fino polvo de color de óxido cubre el suelo y se encuentra en mayor cantidad cerca del mismo coche. En la esquina hay un gran barril sin marcas con algunos trapos de color óxido apilados al lado. Hay aquí un olor vagamente familiar y amargo en el aire, pero está enmascarado por los olores naturales de los caballos en un establo y no puedes distinguirlo.

El coche se usa de vez en cuando y es tirado por los dos caballos en el Establo 29. Sin embargo, cuando Harkon desea usarlo como "El Coche de Señor", él frota Meekulbrau sobre éste manchándolo de rojo. Él luego llama a varios lobos feroces grandes para tirar de éste. El barril está lleno de Meekulbrau de baja calidad (800 mo). El coche vale unas 12.000 mo, pero nadie en todos Kartakass se lo compraría a extraños. El óxido es realmente Meekulbrau seco.

29. Establos

En cada lado de este área hay cuatro studs equipados con comederos. Una caja de heno se ubica en la esquina noroeste del cuarto mientras que una escalera que sube al desván superior descansa en el nordeste. Hay algo raro sobre este lugar, pero no puedes comprender

muy bien que es. Mientras examinas, oyes que un caballo resopla dentro de uno de los establos.

Hay dos caballos contenidos en los establos. Éstos son atendidos durante el día por un muchacho del pueblo.

30. Desván de Heno

Una montaña de heno llena el centro de este desván. Existen varias aberturas en el suelo cerca de las paredes este y oeste. Un tridente está clavado en el heno. Varios sacos de grano están puestos contra la pared norte.

Las aberturas son para tirar heno en los alimentadores del establo de abajo. En una emergencia, uno de los personajes jugadores podría escapar a los establos de abajo atravesando estas aberturas.

En La Garganta

Mientras la compañía se acerca a la guarida de Radaga, oirán un sonido retumbando en la distancia. Al principio, se confundirá como un trueno. Sin embargo, cuando ellos se acerquen más al cañón, comenzará a parecer más al redoble de un gran tambor.

En realidad, este sonido está viniendo del árbol espía (quickwood) con quien Radaga ha formado un pacto. La compañía está siendo observada por un árbol bajo el mando del distante quickwood y está retumbando como advertencia que los extraños están acercándose.

Las Patrullas de Radaga

La distancia hasta el área de las catacumbas donde reside Radaga está ahora a casi un kilómetro, y si los PJ siguen el sonido que retumba, ellos llegarán derecho a ésta. Sin embargo, Radaga mandará varias patrullas espantar a los intrusos. Tirar 1d8 en la tabla siguiente para determinar que es lo que ataca a los jugadores.

- | | |
|---|---------------------------------|
| 2 | 2d6 Esqueletos |
| 3 | 2d4 Zombies |
| 4 | 2d3 Zombies y 1d3 Ju-ju Zombies |
| 5 | 1d4 Esqueletos gigantes * |
| 6 | 1d8 Esqueletos y 1d4 Zombies |
| 7 | 1d2 Leucrotta |
| 8 | 1d4 Cuervos gigantes * * |

* ver área 8 debajo * * ver Los Pájaros debajo

Acercándose el Cañón

Después de que ellos han luchado con la patrulla, comenzarán a pasar por una zona desierta. Un área mas desolada se pondrá ver al este.

Quando se acercan más a la fuente de los sonidos de tambores, ven una tierra de verdad desamparada. Los árboles y la hierba desaparecen dando lugar a arbustos achaparrados que pronto mueren dejando un chaparral, la tierra resquebrajada se parece a un lecho marino con cañones hundidos en éste. Piedras rojas redondeadas, manchan la zona sin vida entre los cañones.

Entrando en el Cañón

El viaje a través de esta región es bastante fácil, ya que la tierra no esta plagada con cosas vivientes. La tierra puede ser traicionera, pero es un viaje rápido. Después de que la compañía ha viajado otro medio kilómetro, ellos estarán profundamente en la región sin vida de las cavernas.

Ahora que has entrado en esta región desamparada, notas que las piedras grandes de las que viste de lejos no son más que cúmulos especialmente más duros de tierra roja. De hecho, ninguna piedra puede verse en este área. Todo esta hecho del calor del sol, el soplo del viento, y de polvo de ladrillo. Los cañones son bastante cuadrados con paredes verticales de adobe endurecido. La mayoría tiene entre 5 m y 8 m de profundidad. Los montes entre los cañones estan ligeramente redondeados, mientras que los suelos del cañón son muy cuadrados. En el fondo de los cañones hay pequeños arroyos secos, que trazan contornos blancos en la tierra cocida.

El mismo sentimiento de muerte parece rezumarse de la tierra en este lugar. Incluso el desierto más caliente parecería más vivo que estos cañones desolados. En lo alto del cielo puedes ver un gran cuervo remontándose en las corrientes del viento en círculos perezosos y elegantes. Parece ser la única otra cosa viviente a la vista.

Pintado de Macabro

Mientras la compañía se acerca al área donde Radaga tiene su hogar, ellos encontrarán varias rarezas. Éstas no tienen que ser encontrados en algún orden, pero todas deben presentarse a los PJ antes de que ellos comiencen a explorar realmente el Cañón de Radaga.

Los Cuerpos

En lo alto de las paredes del cañón, puede verse un pequeño poste de madera. Todos estos postes tienen unos grilletes que cuelgan de cadenas atados en el extremo. Muchos de los grilletes sujetan unos cuerpos humanos en cierto estado de putrefacción. Mientras que algunos no son mas que una colección escasamente más intactas de carnes podridas y los huesos blancos, otros todavía están en las fases tempranas de putrefacción. La mayoría de los últimos cuerpos muestran señales de haber sido comidos parcialmente.

Radaga pone a las víctimas aquí por varios razones oscuras. Los cuervos gigantes de este área terminan matando a la mayoría de ellos después de que los elementos los han debilitado suficientemente. Si los PJ son capturados, ellos probablemente compartirán este destino.

Los Pájaros

De vez en cuando, los cuervos gigantes atacarán a aquéllos que vagan a través de estos cañones. Si el DM lo desea, la compañía puede ser atacada por uno o más de estos pájaros malignos. Si no, ellos deben ver a uno o dos de ellos por lo menos alimentándose de los cuerpos suspendidos en lo alto de las paredes del cañón.

Cuervo gigante: AL N(M); CA 4; MV 3, VI 18; DG 3+2; pg 16 cada uno; GAC0 17; #AT 1; Dñ 1d4+2; AE no; DE no; RM no; Tam G; ML 15; EXP 175.

Los Huesos

Mientras la compañía se acerca al área de Radaga, ellos se encontrarán un cañón que tiene numerosos huesos empotrados en sus paredes. Estos huesos tendrán un tamaño de ratón hasta el de inmensos humanoides de unos 30 metros de alto. Estos huesos se

extenderán a lo largo de todo el cañón y estarán empotrados en el adobe a cualquier profundidad que los PJ podieran examinar.

Los Quebrados

Los últimos 30 m de la pared del cañón antes de la entrada a las Catacumbas de Radaga está cubierta con esqueletos humanos que cuelgan de estacas de madera. A intervalos cada vez menores, una estaca de madera con cráneo humano en la punta y unas plumas de cuervo serán vistas a ambos lados del cañón. Radaga llama a éstos sus "Quebrados", y sirven como una advertencia final a aquéllos que pudieran entrar en la guarida.

El Cañón de Radaga

Eventualmente, los PJ tendrán que hacerse camino hasta la guarida de Radaga. Este cañón sólo puede alcanzarse después de bajar por una estrecha longitud del cañón, flanqueado por sus vigilantes (ver arriba). Así, la compañía entrará en la garganta vía un paso ancho en la esquina noroeste del mapa del Cañón de Radaga.

1. Arbol Espía

La estaca y el cráneo que marca el camino que han estado siguiendo los ha conducido a un claro que rodea a un gran árbol de roble oscuro. Tienes una extraña sensación que algo oscuro y siniestro está mirándolos. Viendo hacia arriba, puedes ver las formas oscuras de los cuervos gigantes que merodean en lo alto sobre ti. Sus lamentos hacen ecos a lo largo del cañón como la risa rencorosa de una fantasma.

El árbol de roble realmente es un quickwood (árbol espía). Significa mucho para Radaga ya que usa algunos de los robles de una milla a la redonda como espías para informarla sobre los intrusos. El sonido de los golpes que los PJ oyeron antes fue causado por esta criatura.

Quickwood (árbol espía): AL N; CA 5; MV 1 (3 raíces); DG 10; pg 58; GAC0 11; #AT especial y boca; Dñ 0 y 3d4; AE raíces; DE conjuro; RM especial; Tam G; ML 16; EXP 3,500.

Si el quickwood es atacado y no puede cuidar de sí mismo, revelará una serie especial de golpes. Al oír esta señal, ocho goblins saldrán de unas puertas trampa secretas puestas en la tierra que cerca el árbol. Ellos lo ayudarán defiéndolo de cualquier atacante.

Goblins (8): AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 29, 25, 22, 21, 21, 19, 16, 12; GAC0 13; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/2d6; AE Especial; DE no; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

Si la compañía logra derrotar a los guardias goblin, y todavía amenaza al árbol, ocurrirá una cosa más aterradora. Como se dice, Radaga puede activar también a voluntad esta escena, y su destrucción también lo activará.

En cuanto Radaga sepa que su árbol quickwood todavía está en peligro y que sus goblins han fallado, ella liberará un conjuro poderoso. Esta magia mortal anima unos esqueletos escondidos bajo las estacas que sostienen a los vigilantes de Radaga. De repente, con chillido estridente, unas puertas secretas se abrirán para revelar unos nichos de forma de ataúd bajo cada una de las estacas. Con un crujido de huesos, un esqueleto se levantará de cada ataúd y atacará a la compañía.

Las áreas contención de los esqueletos están enterradas bajo tierra así que cualquiera que arranque una estaca no las descubrirá. Sin embargo, una búsqueda exitosa de puertas confidenciales las revelaría. Hay un total de 180 esqueletos.

Esqueletos (180): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 20 cada uno de 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; DE sí; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

2. Jaula de Costillas

Cuando entras al extremo de este cañón, ves una jaula de grandes costillas empotrada en el suelo de arcilla del cañón. Las costillas sobresalen 5 metros de la tierra y se arquean formando una gran domo de huesos. Parece como si la criatura a la que estos huesos pertenecen hubiera tenido alguna clase de cáscara que lo cubriera.

Dentro de la jaula de costillas hay una pila de hombres y mujeres está en varias fases de estado de putrefacción. Algunos de ellos los llaman lastimosamente, meneando sus miembros enfermos hacia ustedes y rogando ser rescatados.

Aunque incluso un hombre grande podría caminar entre las costillas, ninguno de ellos lo hacen. Alrededor de la jaula de costillas hay algunos tocones podridos que parecen balancearse sobre una red hecha de enredaderas espesas.

Hay un total de 25 humanos en esta jaula. Diez son zombies, dos son zombies ju-ju, y el resto son humanos atrapados. Todos los humanos tienen silencio mágico para que no

puedan hablar. Ellos están intentando de alejar a los PJ de la trampa, no realmente llamando por ayuda. Un personaje que se tome el trabajo de examinar la situación (a opción del DM) notará esto. Los tocones y las redes son realmente un kampfult (una planta mortal).

Kampfult (10): AL N(M); CA 4; MV 3; DG 2; pg 15, 15, 12, 11, 10, 8, 7, 4, 4, 2; GAC0 19; #AT 6; Dñ 1; AE sorpresa y paralización; DE no; RM no; Tam P; ML 12; EXP 175.

Aunque no más de dos de estas criaturas podrá atacar cualquier un PJ (debido a su ubicación y su lento índice de movimiento), el peligro real para la compañía está oculto encima de la cáscara de huesos.

Acechando sobre las cabezas de la compañía en la cáscara de huesos hay ocho goblins. Ellos manejan una pequeña catapulta de esqueleto con la que se dispara una red especial. Cuando dispara, la red se abre (con cráneos como pesas) y cae sobre cualquiera que intente entrar o salir del área. La red esta hecha de tripas y es muy fuerte así que aquéllos que queden atrapados en ésta deben tirar una tirada para abrir puertas para intentar romper una cuerda. Si se rompen cinco cuerdas, ellos pueden escapar. La red extenderá para caer sobre un área de 10 m de diámetro, y pueden dispararse dos de tales redes (el segunda se dispara tres rounds después de la primera debido al tiempo de recarga).

Aquéllos que son disparados por la catapulta salvar contra paralización con -3 o ser atrapados. Los goblins entonces tirarán sogas y bajarán al suelo del cañón. Procederán estacar la red a la tierra, atrapando a los personajes. Entonces ellos los vigilarán de cerca durante varios días hasta que estén demasiado débiles por el hambre, la sed, y temor por cualquier amenaza. Luego, a ellos se les impondrá silencio mágicamente, se les despojará de todo el equipo significativo, y se los pondrá en la jaula de costillas. A partir de aquí, ellos o mueren de enfermedad, o son enviados a una de las catacumbas para perecer en las manos de los horrores que allí moran, o son colgados de una de las estacas encontradas encima de los cañones, o sufren cualquier otro de los varios destinos menos agradables.

Cualquiera que no es atrapado por la red puede intentar cortar la red de los otros. Cada cuerda tiene 8 puntos del golpe y las sólo las armas afiladas puede usarse contra ésta. Debido a su flexibilidad, todo el daño infligido en las cuerdas se reduce a la mitad a menos que una segunda persona sostenga firme la red.

Si los Personajes Jugadores logran alcanzar a los goblins y enfrentarlos en combate, pueden poner la catapulta fuera de operación. Las estadísticas para los goblins son las siguientes:

Goblins: AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 27, 22, 21(x3), 20, 18, 17; GAC0 13; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/2d6; AE Especial; DE no; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

Cualquier esfuerzo por rescatar (o incluso investigar) a aquéllos en la jaula causarán que todo los zombies en la jaula (los cuales son difícil de distinguir de varios de los cautivos) ataquen.

Zombies (10): AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 15, 15, 14, 13, 11, 11, 10, 10, 6, 2; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; RM especial; Tam M; ML Ninguna; EXP 65 cada uno.

Zombies Ju-ju (2): AL N(M); CA 6; MV 9; DG 3+12; pg 27, 22; GAC0 15; #AT 1; Dñ 3d4; AE si; DE si; RM especial; Tam M; ML ninguna; EXP 975.

3. Centinelas

Ves ante ti un centinela silencioso e inmóvil de un tipo de lo más raro. Un esqueleto gigante está montado sobre un gran esqueleto de lagarto. El esqueleto está sentado aparentemente en una silla de montar de cuero reseco y sostiene unas riendas en con mano y una lanza de hueso tallado en la otra. La punta de la lanza esta manchada con un color castaño que incómodamente parece a sangre seca.

Cualquier esfuerzo por llegar a 150 m de la cima del cañón serán desafiados por estos centinelas. También, cualquiera que trepe fuera del cañón será atacado.

Esqueleto gigante: AL N; CA 6; MV 12; DG 8; pg 40; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12 (lanza del hueso); AE doble daño si carga; DE como esqueleto, ningún daño de ataques basados en fuego, Se ahuyenta como Momia; Tam G (4 m de Alto); ML Ninguna; EXP 1400.

Si golpea con un 19 o 20 cargando, la lanza astillará, causando 2d12 puntos de daño adicional. En un ataque de 1 o 2, la lanza también se astillará sin ningún utilidad. En cualquier caso, la lanza se arruina, y el esqueleto sacará una bola y una cadena para los siguientes ataques (también Dñ 1d12 , pero no hay carga).

Esqueleto de Lagarto de Fuego: AL N; CA 5; MV 15, DG 10; pg 45; GAC0 11; #AT 3; Dñ 1d8/1d8/2d8; AE no; DE se ahuyenta como un espectro, inmune al fuego, como muerto viviente, RM de muerto viviente; Tam E; ML de muerto viviente; EXP 5000.

4. Monumento del Cuervo

Un zigurat de cuatro pisos de adobe, con una estatua de un gran cuervo se eleva unos 20 metros. La cabeza del cuervo incluso está junto a la cimera de las paredes del cañón. Actualmente esta mirando en tu dirección. En cada uno de los pisos debajo del cuervo hay guardias esqueleto parados en silencio y sin moverse. Puedes oír que el gemido del viento cuando sopla a través de sus huesos blancos. Cada uno está sosteniendo una lanza con una hoja de hueso delgada. Plumas de cuervo negro tiemblan con la brisa adornando las lanzas y vendas de la cabeza de estos guardias mortales.

Con un chillido el cuervo empieza a rotar hasta sus ojos de gemas enfrentan a la compañía. En el corazón de cada ojo se vislumbra una luz que llena sus almas de terror.

Cada grada del zigurat tiene 3 m de alto y los pisos tienen 3 m de ancho. Hay tres gradas de guardias, la de abajo tiene 24 esqueletos, la siguiente 16, y la que está debajo del cuervo tiene 8. Todos ellos han sido ordenados nada más que para defender el zigurat. Los esqueletos en las gradas más altas no harán nada a menos que un enemigo esté directamente en la grada debajo de ellos (entonces tirarán sus lanzas). Tras la descarga de las lanzas, no harán ningún otro ataque a menos que un oponente esté en la misma grada que el esqueleto, en cuyo caso atacará con manos y dedos huesudos. Por supuesto, cualquier esqueleto que sea atacado se defenderá, no importa en que nivel esté el atacante.

Esqueletos (48): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 7(x8), 5(x16), 3(x24); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; DE si; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65.

Atrapados dentro de la estatua del cuervo hay dos esqueletos gigantes. Han sido instruidos a que rueden la estatua sobre un eje de madera para que siempre mire a algo que se esté moviendo a través de este área. Así la estatua rodará para seguir el movimiento de los PJ. Si ellos irrumpen en los grupos múltiples, seguirá al grupo más grande. Asegurarse de hacer parecer esto pavoroso y no cómico.

Si los PJ penetran en la estatua (que está hecha de arcilla endurecida pintada en algún fluido oscuro), los esqueletos de adentro no atacarán, pero continuará su trabajo de rodar lo que queda de la estatua.

Esqueletos gigantes (2): AL N; CA 6; MV 12; DG 8, pg 48, 33; GAC0 13; #AT 0; Dñ nada; DE como esqueleto, ningún daño de ataques basados en fuego, se ahuyentan como Momia; Tam G (4 m de Alto); ML Ninguna; EXP ninguna.

Existe una trampilla secreta en la cima del zigurat. Sólo puede encontrarse si rompen la cáscara de la estatua y entran, o si aquéllos que desean ganar la entrada dicen: "Elévate Cuervo." En cuyo caso los esqueletos gigantes alzarán poste del eje y sostendrán el cuervo en alto lo suficiente como para que un personaje pase por debajo. El cuervo es demasiado pesado para lo alcen los que no son gigantes a menos que sean usados medios mecánicos (como palancas).

La puerta secreta lleva a un pequeño cuarto de tesoro de unos 8 m de ancho y 6 metros alto que Radaga puso aquí en honor del cuervo. Contiene 250 mc, 130 mp, 50 me, 430 mo, 50 mpl, 12 piedras sangrientas con forma de huevo (de valor de 100 mo cada una), una estatuilla de ónix de un cuervo de 350 mo, y dos cristales del tamaño de monedas (éstos realmente son ojos del águila).

En la esquina del cuarto hay una mesa pequeña cubierta con una tela roja. De todo el cuarto, éste es el único lugar donde el polvo es espeso. Debajo de la tela hay una vieja hoja de pergamino apretada bajo una hoja de vidrio. El pergamino está escrito en él en un dialecto extraño. Si un ladron lee lenguajes con éxito, o la magia es empleada, se leerá lo siguiente:

Yo quise belleza. Yo quise hombres. Yo quise poder. Lo susurré en las nieblas, sólo una joven sacerdotisa de un dios débil. Y las nieblas respondieron. Me prometieron la belleza de cualquier dama en la tierra. Me prometieron la devoción absoluta de muchos hombres. Hablaron del poder para crear maravillas. Yo escuché, reflexioné. . . pero me negué, sabiendo que nunca hay que negociar con las nieblas.

Entonces, de las nieblas surgió un gran cuervo. En su cabeza había una corona adornada con tres piedras preciosas. Mientras ésta brillaba, sus alas revolvieron las nieblas, y susurraron una vez más, "Toma la corona y hazte reina, para nunca ser tocada por la muerte."

¡Inmortalidad, junto con belleza absoluta, los hombres para adorarme, poder para ejercer, Ah! . . . acepté.

Los PJ notarán que la superficie del pergamino está manchado como si se hubiese rociado con gotas de agua.

5. Las Catacumbas

Dos grietas secas se abren a ambos lados de este extremo del cañón. Las grietas son altas pero estrechas. Aunque no ves nada que te alarme, una angustia terrible parece colgar pesadamente sobre de este "cul de sac". Las paredes reseca del cañón parecen aquí aun mas secas y endurecidas que las de las otras partes del complejo del cañón. En el mismo centro del cañón hay un esqueleto humano atado con correas de cuero en las muñecas y los tobillos.

Cada una de las correas de cuero está atada a una estaca de madera que se clava profundamente en la tierra.

Cualquiera que lo examine pueden determinar que ha estado aquí durante mucho tiempo. Aunque el esqueleto no es un muerto viviente, tiene encima una maldición poderosa. Cualquiera que lo toque se caerá de espaldas y experimentarán un dolor profundo y terrible en la mano con la que lo hizo, no se permite ninguna tirada de salvación. Durante el próximo día, el uso de ese brazo será doloroso y torpe (-3 a la Destreza). La artritis atacará las articulaciones y empezará a subir por el brazo. Después el día, incluso los simples movimientos producirán un dolor extremo (cayendo la Destreza del personaje otros 3 puntos). La piel de la persona se secará y aparecerán manchas de la edad. Con el tiempo, la persona se demacrará y morirá (tardando aproximadamente una semana). Toda la carne se caerá rápidamente, se secará, dejará sólo una forma esquelética. En cualquier momento durante el desarrollo de la maldición, un conjuro de extirpar maldición restaurará a la persona a su estado original.

Además del uso de un conjuro de extirpar maldición hay otra manera de ser librado de la maldición. Si Radaga muere, la maldición se levantará. Además, si un personaje maldito es testigo de la muerte de Radaga, el espíritu librado del hombre del bosque le dará a él el carisma de su esposa (18).

Este esqueleto perteneció a un joven y guapo hombre del bosque de un pueblo cercano cuya familia entera fue capturada por Radaga. Ella los mantuvo cautivos durante un largo tiempo mientras sus seguidores intentaban capturarlo. Él era huidizo, pero eventualmente ella lo capturó también. Lo obligó entonces a que observara cuando ella atormentaba a su joven y bonita esposa y a su familia.

Cuando ella lo mataba lentamente con una dosis diaria de causar heridas ligeras, mientras estaba estaqueado a la tierra en este mismo lugar, él convocó todo el pesar en su ser y profirió una poderosa maldición, "Quiera que el que me toque sufra el destino que le ocurrió a mi esposa."

Radaga salió de esa mañana para encontrarse con que el joven había muerto durante la noche. Por esto, ella no lo tocó con el conjuro de causa heridas ligeras con el que habría alterado su existencia. Pidió que un esclavo moviera el cuerpo, y ella vio su mueca cuando éste tocó el cuerpo. Rápidamente, comprendió lo que estaba ocurriendo, y desde entonces ha dejado el cuerpo aquí por varias razones: como una advertencia para sí misma, como una forma de tortura para otros, para servir como un guardia a su guarida, y para que ella pueda disfrutar usando el poder de la maldición en contra de contra otros.

Si el esqueleto es desatado (cortando las correas), se animará (como un esqueleto normal), y marchará a atacar a Radaga. Será destruido seguramente por los guardias esqueletos gigante que la protegen. Pero esto puede ayudar a los PJ, ya que cuando se muere, todos los esqueletos que lo atacan se desmenuzarán a polvo.

7. Caverna de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes

Una fisura estrecha a un lado del cañón conduce dentro de las catacumbas. Si la compañía explora este área, ir al próximo capítulo, "La Caverna de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes."

8. Caverna de la Corona de Almas

Una hendidura delgada corta profundamente aquí un lado de la pared de barro cocido. Si los aventureros entran en ésta, descubrirán la Caverna de la Corona de Almas, ver esa sección.

La Caverna de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes

Las Catacumbas

Las Catacumbas de Kartakass son famosas a lo largo de la tierra. Éstas existen debajo de la región de las colinas Arkalias cerca de Bluetspur. Una vez, los ríos de Bluetspur fluyeron al borde de Arkalias y entonces dirigieron su cauce bajo la tierra, lentamente corroyendo muchos pasajes torcidos en la piedra de este área. Sin embargo, un terremoto menor derrumbó la entrada de Bluetspur a las catacumbas y los ríos se bloquearon para siempre para éstos laberintos subterráneos.

Se dice que las catacumbas se extienden todo el camino hasta Bluetspur. Aún, unos pocos escapan de Kartakass de esta manera por las cavernas que frecuenta una maligna sacerdotisa de gran poder. Los poderes de la sacerdotiza parecen extenderse sólo hasta el borde del Arkalias. Por ésto, ella nunca deja este área.

Además, una forma extraña de matalobos crece en Arkalias que repele vampiros, lobos hombre, y hombres lobo. Esta planta es llamada quemanoche por los nativos. Sus poderes protectores sólo duran unos (1d6) minutos después de cortarse, y se niega a crecer en cualquier parte excepto en el Arkalias. Quizás solo es esto lo que impide a Harkon Lukas expulsar semejante fuerza poderosa de su dominio, o quizás llegar a un acuerdo.

Caverna de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes

1. Hendidura

Mientras te estrujas a través de la delgada grieta en la pared tostada por el sol del cañón descubres que se ensancha en un pasaje de aspecto peligroso. El aire es oscuro y seco, el polvo flota a cada paso tuyo picando en tus ojos y pulmones. El pasaje esta dentado, con dos estalactitas largas cerca de la entrada que dan la impresión de una cruel boca con colmillos que se abre para morderte. La tierra aquí parece haber sido manchada por algún fluido oscuro.

2. Cámara de Runas

Muchos símbolos malignos de poder y dolor están profundamente marcados aquí en las paredes. Su apariencia terrible te causa un escalofrío que atraviesa tu cuerpo por un instante. La oscuridad en los pasajes de adelante parecen antinaturalmente profunda, teniendo una apariencia casi líquida.

Todos los jugadores deben hacer tiradas de salvación contra magia en este momento. Aquellos que fallen su tirada tendrán que hacer una tirada para doblar barras para sacar sus armas de sus vainas cuando lo intentan. Las armas no envainadas no son afectadas. Para los lanzadores de conjuros, el uso de conjuros mágicos requerirá un chequeo de Inteligencia para los magos o un chequeo de Sabiduría para los sacerdotes. Aquellos que fallen sus tiradas serán incapaces de lanzar el conjuro correctamente y simplemente fallará. Todas estas penalizaciones existirán hasta que salgan de este complejo de cuevas.

3. Las Nieblas

El suelo adelante está cubierto por una niebla extraña. Es de color negro, quizás alta hasta la rodilla de un humano, y luce casi como una especie de tinta vaporosa. Allí parece haber cosas que mueven dentro de la niebla, porque tiene ondas y remansos como aquéllos causados por un pez en un río, pero no ves ninguna señal de alguna cosa viviente en este humo del negro hirviente.

Cada personaje que ven la niebla negra debe hacer una tirada de salvación contra conjuros. Aquéllos que lo superen obtendrán un mal presentimiento sobre el "pasaje" hacia adelante. Sin embargo, nada de lo que hagan, provocará alguna respuesta o revelará alguna información sobre los vapores misteriosos. La única manera de que pase algo aquí es caminando en la niebla. Los personajes que no llevan objetos mágicos pueden atravesar la región con seguridad. Aquéllos con tales dispositivos, sin embargo, están listos para un susto. Determinar qué objeto mágico de su persona está más cerca del suelo y entonces lee el texto siguiente:

Notas que una mano blanca fantasmal con uñas largas y afiladas se elevan de la niebla. Es delgada y flaca, pero no completamente de esquelética. Con una velocidad que parece imposible de creer, se avalanza y agarra tu (objeto mágico). Aunque parece estar fuertemente agarrado al objeto, sientes que ninguna fuerza está ejerciéndose.

Las manos agarrarán el objeto mágico más bajo que puedan conseguir agarrar. Habrá una mano por cada personaje con objetos mágicos.

Las manos realmente son fantasmas de la niebla y no son corpóreos. No pueden atacarse de forma alguna, salvo por algo que destruya a toda la niebla (un deseo que la niebla se vaya, por ejemplo). Su toque causará que el objeto agarrado se convierta lentamente en niebla y se aleje fluyendo. Para impedir que esto pase, los personajes deben escapar de las nieblas. Sin embargo, todos aquéllos en la niebla estarán los bajo efectos de un conjuro de lentitud. Cada round los personajes deben hacer una tirada de salvación contra conjuros (ajustado por las bonificaciones del objeto o su equivalente). Un fallo significa que el objeto ha desaparecido y la mano seguirá con otro (si queda alguno).

4. Pozo Ciego

El suelo en este cuarto esta cubierto con arena fina que lo hace algo resbaladizo. En el centro de la cámara hay un agujero ancho en el suelo que parece ser natural. El aire es denso y el único sonido que puedes oír es el crujido de la arena bajo tus botas.

Cualquiera que camina dentro de 1,5 m del borde del pozo causará que éste se derrumbe. Resbalarán al pozo y quedarán medio enterrados en su fondo. Todos los personajes en que caigan deben hacer un chequeo de Destreza. Un fallo significa que se entierran primero de cabeza (ver en el Manual de Jugador para detalles sobre Contener el Aliento). La regla del metro y medio se aplica también a aquéllos que intentanten ayudar a sus camaradas atrapados.

5. El Cuarto Destruído

El extremo de este pasaje muestra signos de violencia geológica. Grietas menores y fisuras cubren las paredes, pero allí no parece haber ninguna otra salida de esta cámara que el obvio pasaje al norte. Dos pasajes prometedores se dividen al oeste y al sur, pero rápidamente

se estrechan hasta la inutilidad. Desde las sombras de las grietas alcanzas a vislumbrar ocasional algo que podría ser un ojo cruel y brillante.

Arriba (6 m) en la pared Este hay una repisa que es tan difícil de distinguir de las rugosas paredes de la cueva que se exige una búsqueda de puertas secretas para descubrirlo. En la parte de atrás de la repisa hay un pasaje que continúa hacia el área 6.

6. Piedra de Muerte

Una losa la piedra lisa bloquea tu vista en el corazón del cuarto de adelante. Puedes ver un esqueleto colgando de cadenas en el lado este del cuarto y un cuerpo podrido colgado de las manos al oeste. El aire huele a muerte y putrefacción, salvo por el zumbido de los insectos uno podría sospechar que el lugar está notoriamente vacío. Una sensación de pavor cuelga encima de este lugar.

Este cuarto contiene cuatro esqueletos y cuatro zombies, aunque sólo 2 son visibles a los PJ cuando ellos entran en el cuarto. Todos ellos aparecen engrilletados a las paredes. Sin embargo, los clavos de la pared pueden sacarse fácilmente y estos muertos vivientes entonces usarán los grilletes como mayales. Las criaturas se animarán una vez que los personajes están bien adentro del cuarto.

Esqueletos (4): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 3, 1(x3); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6 (cadenas); DE sí; RM especial; Tam M; ML Ninguno; EXP 65 cada uno.

Zombies (4): AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14, 11, 9, 8; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8 (puño) 1d6 (cadena); RM especial; Tam M; ML Ninguno; EXP 65 cada uno.

Cuando la compañía pueda ver losa de piedra en la distancia ellos observarán a lo siguiente:

La figura de una mujer humana se estira sobre la losa de piedra. Ella está agarrada por bandas de hierro alrededor de su cuello, muñecas, y tobillos que se clavan en la losa. Aunque ella pudo haber sido una vez bastante encantadora, muestra todos los indicios de haber sido muerta de hambre aquí.

Sólo un examen de la muchacha revelará que ella realmente todavía está viva. Aunque ella está muy malherida para llorar o hablar, cualquiera que la toque causará que ella de un débil gemido de angustia.

Si cualquier intento por moverla es hecho, la tensión la matará. La única manera de ayudarla sería usar curación mágica. Sin embargo, incluso esto prolongará su miseria ya que la losa de piedra es mágica y ha capturado su ser para alimentarse. Ella continuará perdiendo un punto de golpe al día hasta que muera (a ella le quedan sólo 3 puntos de golpe actualmente).

Si ella está alejada de la losa, un rastro de niebla se estirará de la tabla hasta su cuerpo. Cuando ella se vaya alejando de la losa, el rastro se hará más delgado hasta que no sea notable, pero todavía estará allí. La única manera verdadera para salvarla es destruir la misma losa. Esto requeriría magia o otros métodos extremos (las armas normales sólo lo cortarían ligeramente ya que es antinaturalmente resistente). Uno de las pocas maneras en las que la losa puede destruirse es con un conjuro de transmutar roca en lodo. Otros conjuros pueden o no pueden funcionar, al discreción del DM.

Esta tabla es donde Radaga pone a las doncellas desvalidas una vez por mes. A cambio de sus ofrendas a ésta, la tabla le da el poder para sobrevivir sin comer o beber y le concede la habilidad de cambiar su forma a voluntad a la de la última víctima (no se requiere ninguna tirada de shock de sistema).

7. Los Estrechos de Huesos

Un pasaje estrecho de piedra se ensancha aquí para formar una cámara natural. El área entera tiene huesos esparcidos de todas las formas y tamaños. Algunos son evidentemente humanos, mientras que otros obviamente no lo son. Una mesa vieja y podrida se apoya contra la pared mas lejana del cuarto. Dos de sus patas parecen haber sido cortadas para que se incline en un ángulo agudo opuesto a ti. Debido a esto, es imposible decir si algo descansa sobre la mesa o no.

La mesa una vez sostuvo una estatuilla dorada de un lobo, sin embargo, se ha caído y esta enterrada ahora por huesos. Vale 450 mo, pero llegar a la mesa será peligroso ya que los huesos cubren un pozo de 6 m de profundidad.

En el fondo del pozo hay cuatro cuerpos de humanoides medio descompuestos. Caer aquí requerirá un chequeo de horror. Además, cualquiera que entre en el pozo molestará a los diez ciempiés gigantes que viven allí. Radaga los guarda aquí para torturar a las personas, y ellos son rápidos para arrastrarse desde sus grietas y atacar.

Ciempíes gigantes (10): AL N; CA 9; MV 15; DG 1/4; pg 2 cada uno; GAC0 20; #AT 1; Dñ 0; AE Veneno; Tam D; ML 7; EXP 35 cada uno.

8. Templo de la Sacerdotisa de los Muertos Vivientes

Puedes ver una luz extraña adelante. Cuando te acercas a este cuarto que obtienes una vista asombrosa. Dos esqueletos gigantes están parados como centinelas cerca de un puente hecho completamente de huesos. En plataformas en sus cavidades pectorales, arden dos grandes hogueras. Las llamas de estos fuegos se alzan alto en el aire, bailando contra los huesos del cuello de los gigantes. Cada uno sostiene un arma de asta de aspecto perverso.

El puente, que cruza sobre un mar de arremolinadas nieblas verdosas, es una construcción intrincada de varios tipos de huesos. Unos cráneos adornan las barandas hechas de fémures mientras que el suelo es una malla de muchos huesos diferentes. Este puente lleva a un horrible esqueleto de grandes proporciones. Su columna desaparece en las nieblas revueltas del abismo de abajo. Un piso de huesos está suspendido en la caja torácica del gran esqueleto y apenas puedes ver una escalera caracol adentro.

Los dos esqueletos sólo atacarán si ellos son atacados o si alguien camina hacia el puente. Sin embargo, en cuanto se activan, ellos cortarán las sogas que soportan el puente. Esto causará que aquéllos en su superficie deban hacer un control de Destreza o caer en las nieblas debajo. Aquéllos que superan su chequeo podrá colgarse del puente, pero se balanceará con éste cuando se caiga y chocará en la pelvis del esqueleto. Cuando esto pasa, reciben 2d6 puntos de daño y tendrán que hacer otro control de Destreza si desean evitar entrar en las nieblas. Ellos entonces pueden subir al piso en el centro del esqueleto colosal con sólo un esfuerzo mínimo.

Mientras tanto, los centinelas esqueletos atacarán a todos aquéllos que no estaban en el puente. Ellos golpearán primero sus armas contra sus pechos, causando que las hojas se enciendan. Cualquier oponente que es derribado durante el combate será arrojado por el borde en las nieblas a menos que se supere un chequeo de Destreza.

Esqueletos Gigantes (2): AL N; CA 6; MV 12; DG 8; pg 45, 41; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12; DE como esqueleto, ningún daño de ataques basados en fuego, se ahuyentan como Momia; Tam G (4 m de Alto); ML Ninguna; EXP 1400 cada uno.

El abismo está lleno con una niebla extraña. Cualquiera que use magia para atravesar la abertura notará que las nieblas se elevan subiendo para atarparlo. Si persiste, lo envolverá y entrará en ésta. Cualquiera que entre en la niebla misteriosa sentirá como si estuviera

cayendo eternamente. Sus lamentos se oirán por encima de él como si estuviera cayendo profundamente, más y más lejos. Realmente, la niebla se sostiene unos 10 m hasta su límite. Si se baja una soga en el lugar exacto donde desaparecieron, ellos podrían agarrarla y subir. Intentar encontrar el fondo del hoyo es imposible ya que es casi interminable.

La gran estatua esqueleto está parada en un pedestal sobre una piedra flotante que tiene una parte inferior rugosa y dentada (como si hubiese sido arrancada de la tierra).

9. La Escalera de Huesos

La compañía está parada en una plataforma hecha de huesos en el corazón de un inmenso esqueleto. Una gran escalera caracol, construida de omóplatos gigantes, lleva hacia arriba. Una baranda, formada de manos y brazos cruzados, corre a lo largo al lado de los escalones. Son bastante lisos y cálidos al tacto.

10. Encima de la Escalera

Una cortina negra cuelga a lo largo de una pared de este cuarto. Es extraordinariamente profundo y rico en color, haciendo difícil decir exactamente donde está la superficie de la tela. Una imagen está formada sobre el tejido por líneas blancas, pero éstas parecen estar sobre la superficie de la cortina. El cuadro muestra a una mujer joven atada a una losa de piedra parada. Un anillo de esqueletos, armados con mayales y látigos, se encuentran alrededor de ella como listos para golpear. Una onda ocasional en la superficie de la tela hace parecer como si los esqueletos estuvieran moviéndose ligeramente.

Además de la cortina macabra, una gran mesa negra con los fragmentos del hueso y pedazos de carne esparcidos, se encuentra a la izquierda. Los huesos son amarillos por la edad y la carne está empezando a pudrirse, llenando el aire de un dulce olor enfermizo a corrupción.

11. Tras el Sudario de Ebon

La descripción de este cuarto dependiendo principalmente si la compañía ha estado o no en el área 6.

Si área 6 no se ha explorado:

Una hermosa mujer joven está sentada y atada a una silla de esqueleto en cuclillas. Ella parece sobresaltarse al verlos, pero entonces una mirada de alivio se derrama sobre sus rasgos. Ella se esfuerza por liberarse rápidamente cuando te le acercas. Ella tiene una mirada de preocupación en sus ojos, como si temiera que quienquiera que la halla atado en esta silla perversa, pueda volver en cualquier momento.

Los jugadores no saben que ella es la misma Radaga. Si es liberada, ella intentará de hacerse amiga de la compañía. Esto será difícil, porque ella es en el fondo una mujer muy cruel, vana, y sin corazón. Aunque ella es una hermosa actriz, tendrá dificultad para evitar los lapsos de su verdadero y oscuro ego.

Después ella trabajará con sus conjuros y usará su conocimiento para dañar a la compañía tanto como sea posible, todo el tiempo intentando parecer útil. Su meta real, sin embargo, es capturar a la fémina más carismática presente y encadenarla a la losa en área 6.

Si área 6 se ha explorado:

Si la compañía ha explorado el área 6, Radaga sabrá de su visita a su losa. En ese caso, o si la compañía parece reacia para librarla de su aparente esclavitud, ella usará su "montura" de esqueleto que se alzarán y atacarán a la compañía. Si la compañía ya la ha visto en su forma hermosa, asegurarse de describir su transformación como una cosa horrible y grotesca.

Una vieja bruja canosa está sentada en una silla de esqueleto, la que parece gran esfuerzo artístico en hueso. No hay rastro de restos de bondad bajo su rostro arrugado y resquebrajado. Ella golpea su bastón contra un lado de su silla y la escena entera empieza a cambiar.

Con una velocidad inusual, los huesos se empiezan a mover. En medio del crujido de los huesos moviéndose, la vieja mujer lanza una risa que se eleva hasta volverse un chillido maníaco. Con una final oleada de velocidad, los huesos alrededor de la silla se ponen de pie y te encuentras de pronto cara a cara con un esqueleto gigante. En lo profundo dentro de su caja torácica, sentada en un trono hecho completamente de distintos huesos, la vieja deja de reírse de repente y dirige su maligna mirada hacia ti.

Con esfuerzo deliberado, el esqueleto da un paso hacia adelante. . .

Si posible, Radaga intentará parlamentar con la compañía para obtener una ventaja (ella intentará descubrir cuál es el más fuerte, qué tipo de objetos mágicos tiene la compañía, etc).

En el combatir, ella luchará hasta el final, lanzando sus conjuros sin el menor remordimiento. Al mismo tiempo, su "montura" de esqueleto atacará a los enemigos e

intentará defenderla. Las estrategias favoritas de Radaga y tácticas del combate son descriptas en la sección de PNJ.

Esqueleto Gigante (1): AL N; CA 5 (un escudo de hueso); MV 12; DG 8; pg 62; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12; DE como esqueleto, ningún daño por ataques basados en fuego, se ahuyenta como una momia; Tam E (5 m de Alto); ML Ninguna; EXP 1400.

Radaga (cleriga nivel 7): AL NM; CA 4 (armadura de huesos bajo una capa); MV 6; pg 35; GAC0 16, #AT 1; Dñ 1d6 (bastón); AE conjuros; DE conjuros, y si el esqueleto se salva, entonces no es afectada por magia lanzada a ella; XP 5000.

Conjuros de Radaga

Nivel 1: ordenar, causa miedo, cura heridas ligeras (x2), refugio

Nivel 2: hechizar persona o mamífero, retener persona (x2), retraerse (x2)

Nivel 3: llamar insectos, causar ceguera, animar muertos

Nivel 4: protección contra el bien, radio 3 metros

Ella estará bien protegida por las costillas del esqueleto y cualquier ataque físico que la golpean tiene un 50% de oportunidad de dañar sólo al esqueleto.

Si Radaga es muerta, el gran esqueleto empezará a desmenuzarse. Debido al temblor, la sacudida, y a la transformación, requerirá un mínimo de dos rounds alcanzar el borde de la plataforma en el área 9. Cada uno de estas rounds, todos los personajes en el área deben hacer un control de Destreza o no lograrán ningún progreso. Aquéllos que fallen debe hacer un segundo chequeo o caen rodando en las nieblas de abajo. Cada round todos los que están junto al esqueleto están sujetos al daño de los huesos que caen (tirar con un GAC0 15 y aquéllos que son golpeados sufren 1d10 puntos de dñ). En cualquier caso, el lugar completo se derrumbará en la niebla en el sexto round después de su muerte.

Caverna de la Corona de Almas

Caverna de la Corona de Almas

1. Estatua de Radaga

Una estatua horrenda y maligna de una vieja bruja están se encuentra al final de este pasaje. Ésta sostiene un cráneo humano en su mano izquierda que parece bastante real. En lo profundo en los huecos ennegrecidos de sus ojos parpadea una luz diminuta. Parece no haber ninguna explicación natural para este fenómeno extraño. No puedes escapar a la sensación que hay algo más de esta estatua que lo que parece.

La mano derecha arruga de la vieja agarra fuertemente un nudoso bastón. Sus muchas arrugas y curvas te recuerdan de la carne arrugada de una momia.

El cráneo tiene una tapa secreta la que se puede abrir. Aunque la tapa no es evidente, no está oculta y cualquiera que mirada de cerca al cráneo podrá encontrarla. Abriendo la tapa se revela un compartimiento pequeño dentro en el que se encuentra atrapado un murciélago. Cuando la tapa se abre, volará rápidamente alejándose, y volverá a Radaga (como un murciélago mensajero). Una vez que el murciélago se ha ido, una llave esqueleto será encontrada por cualquiera que eche una segunda mirada dentro del cráneo.

Murciélago (1): AL N; CA 8 (4 si vuela); MV 1, VI 24 (B); DG 1/4; pg 2; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1; Tam P; ML 2; EXP 15.

2. Grieta

El suelo de piedra de este pasaje esta habierto aquí como si hubiera sido golpeado por algún martillo titánico. Viendo en la oscuridad de adelante, ves un suelo arenoso a unos 4 metros debajo. Hay una débil respiración de un viento frío que flota desde el agujero hasta sus caras. Un débil olor a humedad flota en la brisa, pero el olor no agobiante.

La grieta se abre en una cámara pequeña de un metro y medio de diámetro. Un tunel estrecho y bajo puede ser encontrado por cualquiera que investigue el área, que lleva afuera de la cámara. Los personajes que bajen este pasaje estrecho tendrán que arrastrarse sobre sus estómagos para avanzar y cualquiera con una armadura voluminosa tendrá que quitársela para continuar.

Si el murciélago del área 1 ha escapado y Radaga está viva, ella enviará a un grupo de esqueletos tirar el primer fémur del área 4 en la grieta, y activar la trampa de arena en el área 3. Luego, ella apostará cuatro esqueletos grandes aquí como guardias durante las próximas semanas.

Esqueletos Gigantes (4): AL N; CA 6; MV 12; DG 8; pg 43, 43, 41, 28; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12; DE como esqueleto, ningún daño de ataques basados en fuego, se ahuyenta como Momia; Tam G (4 m Alto); ML de muerto viviente; EXP 1400 cada uno.

3. Trampa de arena

Un estrecho tunel de ratas se abre aquí para formar una gran cámara de piedra. El suelo es arenoso y el aire húmedo. Una única costilla, aparentemente la de un humano o criatura del semihumano, esta clavada en la pared de esta caverna. No hay ningún indicio acerca de por qué está aquí, pero el hecho que está amarillo por el tiempo indica que pudo haber estado aquí un largo tiempo.

A unos 6 m adelante, el suelo termina de repente y te permite ver una niebla que llena la caverna. Los vapores en este área son un de muy pálido color azul, dando la impresión de niebla en un campo de flores azules. Las ondas en la niebla son casi hipnóticas.

Más estupenda que la niebla, sin embargo, es el puente que cruza la grieta. Es claramente nada más y nada menos que un hueso de 6 metros de largo, el fémur de algún inmenso humanoide. El hueso se arquea sobre el velo de niebla para alcanzar el otro lado a poca de distancia.

Una inspección mas cercana del hueso de costilla revelará que es de hecho, una palanca y que parece usarse poco. El mecanismo que activa la palanca de hueso es un resguardo vital para estas cavernas. Una vez tirada, suelta un torrente de arena en el tunel entre las áreas 2 y 3. El proceso es lento, y toma un turno completo. Cualquiera que esté intentando escapar de esta cámara en cuanto la arena empieza a verterse lo hará retroceder al área 2 si ellos tienen un indice de movimiento de 12 por lo menos. Cualquiera más lento que eso terminará enterrado vivo en el túnel de ratas. Ellos probablemente se sofocarán (vea el Manual del Jugador para las reglas de contener el aliento) y desenterrarlos toma un round tomará por 30 cm de arena quitada (sólo uno puede trabajar en cualquier dirección debido al espacio cerrado).

4. Abismo de Niebla

Éste es un estrecho reborde de piedra que se encuentra en el centro de una cámara ancha. Bajo reborde hay una grieta llena de nieblas revueltas. Éstas parecen cambiar y ondear como agua hirviendo en un caldero. EL olor amargo, casi agrio se eleva de las nieblas, pero nada puede verse a través de las olas azul pálida de nieblas.

Dos puentes con forma de huesos grandes salen de este borde y cruzan este nublado abismo. Uno lleva en una dirección norte mientras que el otro se arquea hacia el oeste. Los huesos son viejos y amarillos, aunque una capa fina de humedad, sin duda un producto de la niebla, se aferra a éstos como lágrimas. Ya que es obvio que estos huesos pertenecieron una vez a un humanoide, su dueño debió haber sido enorme.

Aunque los puentes son completamente seguros para cruzar, están mojados con la humedad. Cuando el primer PJ alcanza la saliente central, las fantasmas en la niebla se darán cuenta del grupo. Éstos son los espíritus muertos vivientes de aquéllos que se han muerto aquí por orden de Radaga. Ellos están muy solos y quieren que otros se les unan. Cuando los PJ cruzan los puentes, ellos subirán pareciéndose remolinos y remansos en la niebla, entonces de repente asumirán los rasgos de cuerpos podridos e intentarán asustar a la compañía (chequeo de horror). Cualquiera que falle su chequeo de horror o quién intente cruzar el puente de hueso a mayor que la velocidad de caminar, debe hacer control de Destreza o caerse.

Aquellos que caigan aterrizarán en un montón de huesos en fondo de esta grieta de 12 m de profundidad y recibe 4d6 puntos de daño. Hay un 30% de oportunidades de caer sobre un hueso de costilla que empalará al PJ recibiendo 1d8 puntos adicionales. Cualquiera que muera por la caída se volverá uno de los espíritus no muertos al instante. Tales espíritus volverán rápidamente e intentarán asustar a sus amigos para que se le unan. Cualquiera que ve un fantasma de un compañero sufre una penalización de -4 en su chequeo de horror.

La niebla hace a las paredes de la grieta bastante resbaladizas. Cualquiera que intente subirlas sufren un -25% de penalización a sus oportunidades de éxito. Cuidado especial o el uso de equipo de alpinismo pueden reducir esta multa a discreción del DM.

Justo abajo de la saliente donde reposan los huesos está la abertura de un pasaje. Es disimulado de modo tal que sólo alguien que está en el fondo de la grieta puede encontrarlo. Incluso de esta manera, se requiere una tirada para descubrir puertas secretas debido a las nieblas. Se presenta más información sobre este pasaje en el área 12.

5. Caverna Nublada

Este pasaje estrecho parece ser una creación natural. La textura lisa de la piedra de aquí indica que esta caverna pudo haber estado una vez llena con agua en movimiento. Ahora, sin embargo, está casi seca.

La única señal de humedad en el área es una niebla misteriosa que persiste sobre el suelo. Nunca alcanza a ser más alta que un palmo y parece brillar débilmente cuando la luz la golpea. Hay un olor en el aire que te recuerda a limones, pero es tan débil que aprendes a ignorarlo rápidamente.

Por aquí, los suelos de la caverna estarán cubiertos con estas nieblas raras. También, todo estará húmedo y frío. Cualquiera que esté vestido con ropa de lana empezará a tener un comezón excesivo. Los personajes empezarán tener frío y comenzarán a temblar después de un turno. Las llamas arderán débilmente, parpadeando constantemente, y chisporrotendo de vez en cuando (reducir el radio de cualquier fuente luz encendida a la mitad). Los sonidos parecerán hacer un eco ruidoso si ellos mismos los producen, pero aquéllos mas lejanos se enmudecerán extrañamente. Empezar un nuevo fuego con pedernal y acero se volverá casi imposible.

Después de una hora, una sensación de opresión invadirá a la compañía. Cada hora después de esto, todos los PJ deben salvar contra petrificación o hace algún comentario duro a uno de sus compañeros. Esta chance puede ajustarse o puede ser bajada en +/-4 basado en la valoración del DM sobre la personalidad del personaje. Un gentil y amoroso personaje podría ser más resistente mientras que un personaje bajo o cínico podría sucumbir más prontamente.

Dormir en este lugar demostrará que es poco reconfortante ya que el frío penetrará cualquier forma de cobertura. Por esto, tomará 12 horas de sueño para intentar para obtener el equivalente de 8 horas de sueño confortable. Por supuesto, todo el tiempo, las nieblas estarán carcomiendo los nervios de la compañía.

6. Pila del Huesos

Un pasaje muy estrecho se abre aquí en una cámara de la piedra artificial. Tiene aproximadamente una forma rectangular, pero se abre en la pared este de una manera algo triangular. Las paredes están desnudas y no muestran señal alguna de reciente trabajo. Como es imposible suponer la edad de este cuarto, una sensación de gran antigüedad parece resonar en la cámara entera.

El único detalle en este cuarto es que una pila de huesos humanos o semihumanos a lo largo de la pared este. Una débil luz roja, como el brasas de un fuego agonizante, parece irradiar del corazón de la pila de huesos y un delgado humo gris sube desde ésta. La luz extraña no irradia ningún calor y el humo, que huele como a azufre cerca de los huesos, rápidamente pierde su olor cuando se mezcla con las nieblas que flotan a lo largo del suelo de todo este área.

Si estos huesos son perturbados, se descubrirá un pozo bajo estos. La luz roja se desvanecerá en cuanto la pila de huesos se desarme, pero el humo permanecerá. Por supuesto, el pozo también está lleno con huesos y el humo parece flotar de entre ellos.

El árbol tiene 10 m de profundidad y está completamente lleno de huesos. Se requerirán seis horas para quitarlos. Sin embargo, cualquiera que se pare en el humo y desee

fervientemente llegar al fondo del pozo, se fundirá en el humo (cualquiera que sea testigo de esto debe hacer un chequeo de horror) y desaparecerá. Reaparecerá en el área 7.

7. Cuarto de las Pruebas

La primera cosa que notas en este área es el imponente rostro de una mujer bonita. Su pelo es largo y oscuro, sus almendrados son afilados e invitantes, su cutis moreno y terso.

Sin embargo, cuando tus ojos miran el resto de ella, no puedes evitar abrir la boca por el horror. Cuando te acercas a ella y las sombras se marchan de su piel perfecta, comprendes que ella tiene tres pares de brazos. En cada una de sus seis manos, sostiene una corta vara negra con un cráneo humano montado en ésta. Cuando la ves más de cerca, ves que ella no tiene ninguna pierna, ya que se mantiene de pie sobre el cuerpo enrollado de una serpiente.

Con un suspiro de alivio, comprendes que esto no es nada más que estatua que parece increíblemente viva. Sin embargo, desde algunos metros de distancia no podías dejar de sentir había fijado su mirada hacia ti. Parece casi imposible quitarle los ojos de los de ellas, ya que parecen tan amables y interesantes. Pero tienen algo más, una chispa de peligro y maldad que no puede negarse.

Una vez los personajes han tenido unos segundos en recuperarse del susto por esta inusual criatura, podrán revisar el resto del cuarto. En este momento ellos notarán que hay tres alcobas en la sección del cuarto detrás de esta horrorosa mujer. Aquellas en las paredes norte y sur contienen urnas humeantes, la alcoba en la pared este está llena con huesos.

En cuanto ellos hayan echado una mirada alrededor del cuarto, una voz (qué parece venir de la estatua) dice, "Elige con la cabeza, el cráneo de tu destino."

La voz es una forma de telepatía originada desde la estatua. Los cráneos pueden tomarse de las manos de la estatua y claramente tendrán algo adentro. De hecho, son una forma de cascabel arcano. Cualquier esfuerzo por romperlos para abrirlos fallará, y todo el daño que se podría haber infligido en éstos rebotará y golpeará a la persona que ataca al cascabel. Todo los jugadores tienen que cascabel van a agitar y entonces leer lo siguiente para ver lo que les pasa:

Superior Izquierda: Cuando este cascabel se agita, los humos de las dos urnas se despertarán, disolviendo todo menos los huesos de la víctima. Ésta realmente puede ser una muerte dolorosa y prolongada, ya que el humo inflige sólo 1d4 puntos de daño por round. La única manera de escapar a esta muerte es dejar la cámara, una cosa difícil de hacer, pero la mejor.

Superior Derecho: En cuanto este cascabel suena, los humos de las urnas se arremolinarán alrededor del personaje. Gradualmente lo evaporarán (en el transcurso de 1 round) en humo y reaparecerá en el área 6.

Centro Izquierda: La estatua se animará y atacará al personaje que se atreva a sacudir este cráneo.

Estatua: AL CM; CA -5; MV 12; DG 7+7; pg 32; GAC0 13; #AT 6; Dñ 2d4; Tam G; ML estatua; EXP 3,000.

Centro Derecha: Los humos de las urnas se arremolinarán alrededor del personaje que agite este cascabel, como serpientes espectrales. Después de un turno de esta conducta frenética, los humos volverán a la normalidad. El personaje no sentirá nada diferente, pero el DM debe notar que él o ella han ganado ahora uno de los beneficios comunes de los seres no muertos. Tirar en la siguiente tabla para determinar cuál:

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Inmune a miedo |
| 2 | Inmune a los ataques basados en frío |
| 3 | Inmune a conjuros de sueño |
| 4 | Inmune a conjuros de hechizo |
| 5 | Inmune a conjuros de retener |
| 6 | Siempre camina sin hacer ruido |

En cuanto la niebla retroceda danzando, el personaje se evaporará en humo y aparecerá en el área 6.

Izquierda Abajo: Los humos de las urnas irán hacia este individuo y lo envolverán como un manto. Como un viento frío, cepilla toda su piel y produce escalofríos a través de su cuerpo. Después de un minuto, se desvanece y las urnas humeantes vuelven a la normalidad. Este individuo ha ganado ahora una de las penalizaciones comunes de los muertos vivientes, tirar en la tabla de abajo para determinar cuál:

- | | |
|---|---|
| 1 | El daño infligido siempre es 1d6 |
| 2 | Puede ser ahuyentado (Dados de Golpe = nivel) |
| 3 | El agua bendita le hace 2d4 puntos de daño |

- 4 El personaje se vuelve sin mente
- 5 Puede ser afectado por conjuros que afectan a los muertos vivos
- 6 Sufre 1d4 pd/turno en la luz del sol

Derecha Abajo: Cuando suena este cascabel, la estatua habla de nuevo. Esta ocasión, hace una pregunta. "Que es lo que desea saber."

Una vez que se proponga la pregunta, la estatua contestará con el conocimiento de un dios. Sin embargo, la respuesta puede (25% de chance) ser oscura o en forma de un acertijo. En cuanto se dé la respuesta, el personaje se evaporará en humo y se transportará al área 6.

Una vez que un cráneo se ha seleccionado, ningún otro cráneo causará algún efecto especial si es agitado por ese individuo en particular. También, los demás siempre verán al que elige, seleccionar el cráneo del brazo izquierdo superior.

Cualquiera que muera en este cuarto se disolverá hasta los huesos por el humo. Sus restos se sacudirán por el suelo y apretarán en la alcoba sur, empujando a todos los otros huesos un poco al área 6.

Cualquiera que toque las urnas debe salvar contra muerte mágica o su fuerza vital será absorbida en esta, matando para siempre al personaje. Aquellos que se salven se evaporarán en humo y reaparecerán en el área 6.

Cualquiera que ataque a la estatua, causará que ésta se anime, ver "Centro Izquierda". Además, cualquiera que no seleccione un cráneo en un tiempo prudencial (a decisión del DM) también sufrirá la ira de este horror de piedra.

Una vez un cráneo se ha seleccionado y se ha agitado, se transformará en humo y reaparecerá en la mano de la estatua.

8. Pozo de la Muerte

Esta sección de la caverna natural de piedra se ensancha ligeramente mientras que se curva al sur. La niebla aquí parece menos densa que en otras partes en la cueva, pero puede ser una ilusión creada por las raras manchas de hongos resplandecientes de este área. La extraña luz verde de estas manchas que moran en la cueva te recuerdan a las luciérnagas en una fresca tarde primaveral.

El hongo no tiene ninguna importancia y perderá las propiedades luminiscentes si raspa de las paredes de la caverna.

Sin embargo, el hongo resplandeciente sirve distraer a los aventureros del peligro real de este cuarto: un pozo de 6 metros de profundidad escondido bajo la niebla. Cualquiera que caiga al pozo sufrirá 1d6 puntos de daño.

Hay doce esqueletos parados en alcobas alrededor de la base de este pozo redondo, y todos ellos se moverán como uno para atacar a cualquiera que se caiga. El fondo del pozo tiene silencio mágico, para que ningún sonido de impacto o batalla pueda oírse afuera por aquéllos que evitan el pozo. Los pedidos de ayuda en el fondo del pozo no serán advertidos.

Esqueletos (12): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 7, 5, 5, 4(x3), 2(x3), 1(x3); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; DE sí; MR especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Si la primera persona que cae se muere, uno de los esqueletos se pondrá su ropa, y entonces espera a que le echen una soga. Si esto pasa, subirá fuera del pozo e intentará tirar a otros PJ al hoyo. En cuanto se haga visible entre las nieblas del pozo, el resto de los miembros de la compañía deben hacer chequeos de miedo al ver (lo que ellos creen que es) su compañero.

Entretanto, los esqueletos tirarán hacia el hoyo, entonces el infeliz en la soga en un esfuerzo por tirar de esta perderá el equilibrio. Aquéllos que tiren de la soga tendrán que hacer un control de Fuerza para evitar ser tirados al pozo.

9. Columna de Niebla

Una columna ondulante de niebla cae desde una grieta arriba en el techo. La columna tiene 3 metros de ancho y es demasiado densa para ver a través de ésta. La niebla se desploma contra el suelo y se esparce. Algunas extremidades torcidas de esqueletos salen de la niebla aquí y allá como si era fuera un cementerio etéreo. Varias antorchas apagadas descansan candelabros de esqueletos a lo largo de la pared.

Cualquiera que caminando dentro de la columna parecerá fundirse con la niebla y desaparecerá. En realidad, es subido al área 10. En cuanto esto pase, un esqueleto se arrastrará desde una trampilla secreta escondida por la columna de niebla, y saldrá de la columna hacia el cuarto. Esta instruido a caerse y parecer muerto (ni siquiera se defenderá). La vista de esto, de la forma en que ellos lo ven, a su camarada desnudo hasta los huesos es causal de que los otros aventureros hagan chequeos de horror.

El pequeño cuarto debajo de la columna contiene doce esqueletos de varios tamaños (aunque ninguno tan pequeño como un enano). Un esqueleto aproximadamente del mismo tamaño que el PJ que entra a la columna saldrá de éste. Obviamente, el intento de este plan es tratar de engañar al PJ haciéndoles creer que la columna los despoja de todo salvo sus huesos.

Doce Esqueletos: AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 8(x3), 7, 7, 6, 6, 5, 4, 1(x3); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; AE no; DE de muerto viviente; RM de muerto viviente; Tam M; ML de muerto viviente; EXP no.

10. El Llamador de Almas

Nota: Los eventos descritos aquí empiezan en cuanto un personaje camine en la columna de niebla en el área 9. Todos los que transpiren en este cuarto deben mantenerse apartarse de los otros miembros de la compañía hasta el grupo se reúna de alguna manera.

Sientes que subes en el aire, levantado por niebla insubstancial, y pronto emerges en una caverna distinta. No puedes sentir la niebla en sí, pero su toque frío parece calar profundamente en tus huesos. Hay una sensación de hormigueo distinta de las partes de tu cuerpo sumergidas en el vapor.

Algunos de los chorros de niebla se derraman sobre el cuarto y se arrastran por el suelo para escurrirse a través de dos pasajes, uno que conduce al sur y otro al este. Los dos son oscuros y poco atractivos, pero un extraño sonido está saliendo del túnel este. El sonido parece un susurro, pero las palabras se ocultan de ti. Aunque el mal de esta voz de profunda no puede ocultarse, hay algo tentador sobre la llamada de esta extraña sirena.

El sonido está emanando de un Llamador de almas localizados en la cámara este de este cuarto. Aquéllos que lo oyen deben salvar contra conjuros o ser atraídos por su llamada. Una vez que el personaje entra en su guarida, el llamador de almas atacará. Aunque obligado mágicamente a responder a la llamada del llamador, el PJ puede defenderse de su ataque. El llamador de almas intentará matar al personaje, asumiendo su forma para infiltrarse y matar al resto de la compañía.

Llamador de Almas: AL NM; CA 2; MV 6; DG 4 (inicialmente); pg 12 (inicialmente); GAC0 17 (inicialmente); #AT 2; Dñ 1d6/1d6; AE susurro, drenaje de energía; DE necesita arma +1 para golpear, disfraz; RM no; Tam M; ML 15; EXP

El llamador de almas es una criatura maligna que sólo existe para matar. Aquéllos que oyen su susurro deben salvar contra conjuros o ser atraído a la criatura. Si el personaje se

resiste al misterioso susurro, se exige una segunda tirada para evitar huir aterrorizados por 1d4+1 rounds después de oír el susurro. Cualquiera bajo la influencia del susurro es atacado por la criatura con una bonificación de +4. Se permite una tirada de salvación cada round para escapar a los efectos del susurro, con una bonificación de +2 acumulativa. Cualquier golpe exitoso por el llamador de almas automáticamente rompe los efectos del conjuro. Cada vez que el llamador golpea con una de sus garras, drena 1 nivel de su víctima. Cada nivel drenado aumenta sus propios dados de golpe en 1, cambiando así su total de puntos de golpe y GAC0. Los llamadores de almas pueden ser ahuyentados por sacerdotes basados en sus dados de golpe actuales.

La columna de niebla no soportará a nadie que ya halla salido una vez. Por ésto, si un personaje sale corriendo por el miedo hacia el llamador de almaa, no puede contar con la niebla como un medio seguro de escape. En cuanto caminen en ésta, se caerán 12 metros hasta el suelo de la cámara 9 debajo (sufriendo 4d6 puntos de daño al aterrizar). Sin embargo, una cosa que hace la niebla, es ocultar de sonidos el pasaje entre los cuartos 9 y 10. Así, aquéllos en el cuarto 9 son inmunes al susurro del llamador de almas, pero aquéllos en el cuarto 10 son incapaces de llamar a sus aliados por ayuda.

11. Corona falsa

El suelo de este cuarto esta cubierto completamente por niebla. En un extremo, medio escondido entre la oscuridad y las sombras, hay varios escalones naturales que llevan a a un pedestal de marmol negro. Descansando sobre esta oscura y siniestra plataforma hay una almohada color rojo sangre. Descansando seguramente en la almohada hay una corona dorada enjoyada con varias gemas valiosas. Aunque es difícil de decir desde esta distancia, ¡parece probable que éste sea el objeto que buscaban!

La corona es sólo estaño enchapado en oro, con gemas de vidrio. Tiene un valor total de 50 mo. Cuando es levantada de la almohada, causa que el cuarto entero se abra a un pozo de 6 m de profundidad. Todos que caigan en el pozo sufren 2d6 puntos de daño.

Escasos segundo después de que se abre el pozo, el extremo norte del cuarto empieza a derrumbarse en una cascada de piedras. Esta ducha mortal lentamente se va moviendo hacia el extremo sur. Cualquiera que intente moverse a través del derrumbe sufrirá 3d8 puntos de daño. Después de cuatro rounds, la fuga estará bloqueada. El área derrumbándose se mueve a una velocidad de 1,5 metros por round. El únicos medios seguro de escape de esta trampa es encontrar la puerta secreta que lleva al área 12.

Si el pedestal es levantado o tumbado (una tirada exitosa de doblar barras), se descubrirá un pozo secreto que lleva abajo del cuarto. Está cubierto con aceite, así que subirlo

es muy difícil (-75% al control de habilidad). Aquéllos que fallan sus tiradas de escalada, caerán como un tobogán en el área 12.

12. Pasaje oculto

Este corredor es bastante ancho, pero el suelo está aún mas inundado con la niebla que el resto de estas cavernas. Cuando miras hacia abajo, no puedes ver ningún rastro de tus piernas por debajo de las rodillas. Cuando te mueves en cualquier dirección, las nieblas se arremolinan momentáneamente ante ti, casi como si ellos estuvieran intentando advertirles de un peligro que no pueden percibir.

13. La Guarida de las Arañas

El pasaje acaba en un precipicio empinado que te permite ver una bifurcación que no tiene ningún suelo. Las nieblas en este hoyo aparentemente sin fondo burbujan y ondean de un lado a otro. De vez en cuando, una corriente parece moverse a través de la niebla, pero es imposible decir si es natural o artificial.

Dos costillas grandes forman dos puentes a través este abismo de aspecto mortal. El hueso que une los pasajes norte y sur se curvan hacia arriba mientras que el que corre de este a oeste se curva hacia abajo. Saltar de un puente al otro sería muy peligroso. Como los otros puente de huesos que has encontrado en esta caverna, parecen ser los restos de una criatura humanoide gigante.

A cinco metros sobre la compañía hay una saliente estrecha que corre a lo largo de todas las paredes. Parados en esta saliente hay veinticuatro esqueletos inmóviles con lanzas cortas que descansan en sus manos. Unas cadenas corren desde unos anillos en el techo hasta abajo para engrilletar los tobillos de cada esqueleto.

En cuanto los PJ empiecen a cruzar uno de los puentes, los 24 esqueletos saltarán fuera de la saliente, arrojándose boca abajo (ya que las cadenas están atadas a sus tobillos), balanceándose a través de la costilla-puente, y atacarán. Cualquiera que reciba daño deben hacer control de Destreza o caer en la niebla.

Esqueletos (24): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; 8, 7(x7), 6, 5(x3), 4(x4), 3(x3), 2(x3), 1(x2); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6 (lanzas); AE no; DE no; RM de muerto viviente; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Después de que se cuelguen, los esqueletos pueden usar sus lanzas para empujar contra las paredes y girar devuelta hasta la saliente.

El pozo tiene 12 metros de profundidad, pero cualquiera que entre en la niebla será atrapado por la telaraña de una araña gigante a unos 6 metros debajo (así no reciben daño). Sin embargo, las cuatro arañas grandes que construyeron la telaraña atacarán a las víctimas que forcejean en ésta.

Arañas grandes (4): AL N; CA 8; MV 6, Telaraña 15; DG 1+1; pg 9, 7, 6, 6; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1; AE veneno (clase A, Frz 15/0); DE no; RM no; Tam M; ML 7; EXP 175 cada una.

Aquéllos que son atrapados en la telaraña pueden con esfuerzo llegar al borde en varios rounds igual a 19 menos su Fuerza. Así, un personaje con Fuerza 15 requerirá 4 rounds para alcanzar el borde de la telaraña. Las personas que luchan con las no pueden moverse por la tela y defenderse de sus atacantes, deben hacer una cosa o la otra. Las arañas que atacan a aquéllos que han sido atrapados por la telaraña tienen una bonificación de +4 a su tirada de ataque.

Cuando un personaje ve por primera vez a estas arañas horrendas, debe hacer un chequeo de miedo. Aquellos que están arriba deben hacer un chequeo de miedo (con una bonificación de +5) si oyen a sus camaradas gritando de terror abajo pero no pueden ver que es lo que está atacándolos.

14. Pasaje Estrecho

El pasaje baja empinadamente unos 5 metros y luego continúa. La niebla a tus pies se vierte por el borde del precipicio como agua que se mueve lentamente. Se encuentra aquí una escalera de mano hecha de huesos de brazos gigantes que se agarran fuertemente entre si.

La escalera de mano es segura. Sin embargo, diez garras reptadoras se ocultan como parte de ésta. Ellas atacarán cuando un PJ se acerque.

Garras Reptadoras: AL N; CA 7; MV 9; DG 1/2; pg 5(x3), 4, 3(x4), 2(x2); GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d4 (enemigos con armadura) 1d6 (enemigos sin armadura); AE no; DE de muerto viviente; RM de muerto viviente; Tam D; ML 20; EXP 35 (350).

Nada más allá del pasaje estrecho podrá ser visto hasta que un personaje alcance la base de la escalera de mano ya que la niebla cubre el espacio vacío y el pasaje. Sin embargo, el suelo hará un eco especialmente ruidoso cuando se pise ya que es un puente de piedra. Cualquiera que camine mas allá del borde se caerán 12 metros. Como la grieta tiene una inclinación, aquellos que caigan sólo reciben 3d6 puntos de daño mientras rebotan directamente abajo del andador. Las dos puertas son falsas y no abrirán, aunque la llave esqueleto del área 1 encajará en sus cerraduras.

15. Agujero pequeño

Una abertura pequeña en la pared de la caverna baja hacia la izquierda. No parece haber sido usada recientemente, y la niebla corre el agua en un canal. Hay un olor en el aire que te hace recordar a maquinarias, pero no puedes decir por qué.

Esta grieta se convierte en un tunel bajo, liso y cubierto de aceite. Cualquiera que continúe hacia adelante se resbalarán y patinará todo el camino hasta el área 16. Cualquiera que intente usar su habilidad de escalar paredes para moverse con seguridad a través de este túnel tiene una penalización de -45%.

16. Guardias de esqueletos

Este cuarto es una gran cámara tallada en la roca. Las paredes están cubiertas con runas que parecen exudar muerte y maldad en el aire. Ocho esqueletos con armaduras están parados como soldados como guardias. Cuando vez con horror, como una débil luz roja salta a la vida en sus ojos y y los miran. Con un resonar de huesos, ellos cargan para atacarlos con sus mortales espadas a dos manos.

Esqueletos (8): AL N; CA 3 (armadura de placas); MV 12; DG 1; pg 5 cada uno; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; AE no; DE de muerto viviente; RM de muerto viviente; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Si los PJ encuentran la puerta secreta en la pared del sur y la activan, un agujero de cerradura aparecerá en el centro de la pared. La puerta secreta no se abrirá a menos que la llave del área 1 se inserte. La cerradura puede abrirse con ganzúas, pero es de calidad excepcional y cualquier tirada sufrirá una penaliación de -20%.

17. Portales de Niebla

Tallada en la pared de este oscuro y maligno cuarto hay una inscripción. A primera vista, el idioma te parece desconocido. Sin embargo, cuando miras mejor, las letras parecen fundirse y cambiar hasta que su significado se te aclara. El grabado dice: "Deja tu vida en mis manos, y yo te mostraré el camino."

Debajo de este mensaje arcano hay un bajo relieve tallado de un guerrero esqueleto. Su dos guanteletes que cubren sus manos se destacan de la pared, y eleva las palmas hacia arriba. Varios cadáveres yacen en el suelo de piedra a sus pies.

Si las manos son examinadas, se encontrará un agujero pequeño en el centro de cada palma. Las palmas en si están vacías. Si se pone sangre en cada palma, el grabado se animará.

Una macabra aura negra parece formarse alrededor de la imagen del esqueleto. Lentamente, la piedra se funde y se transforma como arcilla en las manos de un alfarero. De repente, el guerrero sale de la pared y se para ante la compañía.

Con movimientos lentos y deliberados, él se quita sus guanteletes. Con un propósito no puedes suponer, él empieza a mover sus dedos como si estuviera lanzando un conjuro. Tuerce sus dedos huesudos hacia arriba y, mientras agita sus antebrazos y manos, un canto profundo y grave sale desde su yelmo. Lentamente, la niebla casi blanca que satura esta catacumba cambia color para asumir un rojo de sangre fresca. Un olor a hierro oxidado inunda el aire y el suelo empieza a burbujear como agua hirviente.

Lentamente, esta piedra en ebullición empieza a elevarse. Sube hasta formar una losa de roca sólida de unos 3 metros de alto y 2 de ancho.

Ahora, el encantamiento del esqueleto se ha vuelto una cacofonía ensordecedora de gruñidos estruendosos. Justo cuando parece que no puedes soportar ningún ruido más, el cuarto se sumerge en el silencio. El esqueleto palmea sus brazos a los lados y un deslumbrante destello de luz roja estalla desde la losa de piedra.

En el instante siguiente, ves que el esqueleto ha vuelto a su lugar en la pared. Además, la losa de piedra se ha vuelto una entrada en forma de arco de piedra compuesta de tres losas de piedra separadas con runas oscuras que cubren ahora sus superficies. El único sonido en la cámara es el de la agitación de tu propia respiración.

Si los PJ atacan el esqueleto en cualquier punto durante el conjuro que está lanzando, será absorbido en la pared y el cuarto volverá a la apariencia que tenía cuando entraron los PJ.

El arco está hecho de vigas de un metro de grueso colocadas como el marco de una puerta. Cuando los PJ empiezan a examinarlas, éstas empezarán a emitir chispas azules. Esto aumentará hasta arcos de electricidad azul las recorran por todos lados. Entonces la niebla se elevará como si fuera atraída al centro del portal y se hará tan densa que bloqueará la visión a través del mismo. A estas alturas, el portal es totalmente operacional.

Cualquiera que camine a través del portal, se encontrarán en un lugar en el que parece haber nada más que niebla y un frío suelo de piedra. El portal detrás de él no estará allí. En cuanto camine más de 10 metros, surgirá de un portal al azar en el área 18. Una vez que un PJ entra en el portal del cuarto 17, toda la niebla que se congregó en el portal, desaparecerán con el personaje. Requerirá otro turno completo para que el portal se "recargue."

18. Cámara de la Corona de Almas

Te encuentras parado en un cuarto extraño. Hay cuatro entradas en forma de arco llenas de una niebla undulante que parecen ser la salida del cuarto. La niebla fluye de los arcos y se derrama por el suelo entrando a raudales en un hoyo de 10 metros de diámetro en el centro del área. Tres metros debajo del borde de este hoyo, la cascada de niebla desaparece en una nube de niebla como una cascada que se zambulle en un lago.

Un gran disco de metal se suspende encima del centro del hoyo mediante cuatro cadenas pesadas que van desde el borde del hoyo hasta el disco. En este disco está la mitad superior de un esqueleto. Sus vertebras simplemente desaparecen en el plato de metal como si la criatura fuera alguna ilusión mágica.

Descansando orgullosamente en la cabeza del esqueleto hay una gran corona enjoyada que brilla con belleza y una luz interior. Aunque emite una luz calida y dorada, hay una frialdad en la luz que parece llenarte de oscuros pensamientos de desesperación.

Cualquiera que intente abandonar el cuarto a través de los portales brumosos se confrontarán con algun guardián no muerto. Si más de una persona intenta usar el portal, entonces un muerto viviente aparecerá por cada personaje. Hasta que esa criatura sea derrotada, el portal no permitirá que nadie lo atraviese y las nieblas del portal se sentirán como una pared sólida. Cada portal tiene su propio tipo de defensor:

Portal Norte - Heucuva: AL CM; CA 3; MV 9; DG 2; pg 9; GAC0 16; #AT 1; Dñ 1d6; AE Enfermedad; DE arma de plata o +1 para golpear; RM especial; Tam M; ML 11; EXP 270.

Portal Este - Guerrero Esqueleto: AL NM; CA 2; MV 6; DG 9+2; pg 43; GAC0 11; #AT 1; Dñ 1d10 (espada a dos manos); AE +3 al ataque y especial; DE especial; RM 90%; Tam M; ML 15; EXP 4000.

Portal Sur - Wraithespada: AL LM; CA 3; MV 9; DG 7; pg 32 cada uno; GAC0 13; #AT 3/2; Dñ 1d10; AE drenaje de fuerza; DE arma +2 para golpear; RM no; Tam M; ML 20.

Portal oeste - Esqueleto: AL N; CA 3 (armadura de placas); MV 12; DG 1; pg 5; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6 (espada larga); AE no; DE de muerto viviente; RM de muerto viviente; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65.

La corona en el esqueleto es, de hecho, la Corona de Almas. Está puesta firmemente en la cabeza del esqueleto. Cualquier esfuerzo por recuperar la corona con una soga, vara, o arpeos causará que el esqueleto se quite la corona, claramente amenazando con dejarla caer en el hoyo debajo (hará esto si los intentos persisten). Si alguien intenta volar y recuperar la corona, hará lo mismo. Sólo si alguien trepa por las cadenas no responderá. Una vez que ese individuo alcanza al esqueleto, éste le entregará la corona.

Sin embargo, si el esqueleto no es matado inmediatamente (usar las estadísticas de los esqueletos de arriba) después de que entrega la corona, meterá la mano en el disco en el que descansa y activará un mecanismo que causará que las cuatro cadenas se rompan liberando el disco. Por esto, cualquiera en una cadena se balanceará y chocará contra la pared del hoyo. Esto causará 2d6 puntos de daño, se requiere un control de Fuerza para mantenerse de la cadena, y un chequeo de Destreza para retener la corona.

Aquéllos que caigan (o trepen) en el hoyo encontrarán que tiene una profundidad 15 metros. Las nieblas aquí actuarán para cualquiera que caigan como si estuvieran usando un conjuro de caída de pluma. En el fondo del hoyo hay una bestia no muerta.

Bestia No Muerta: AL N; CA 6; MV 9; DG 12+12; pg 61; GAC0 7; #AT 3; Dñ 3d3/3d3/3d8; AE Atrapar y lanzar; DE especial; RM 20%; Tam E; ML 14; EXP 8000.

En el momento en que la corona es quitada de la posesión del esqueleto, un muerto viviente caminará a través de cada portal como se dijo anteriormente. Los portales no funcionarán hasta que el muerto viviente sea vencido. Entonces, sólo una persona puede pasar por este portal, la próxima persona que intente liberará a otro muerto viviente para luchar.

La Fortaleza Oscura

Volviendo a Skald

El texto siguiente asume que los Personajes Jugadores han llegado a Skald por la noche. Si éste no resulta ser el caso, el DM puede modificarlo fácilmente para reflejar un tiempo día diferente. La esencia de éste es que hay una oscuridad y un tiempo miserable para estar fuera de Skald.

Has llegado a Skald en una oscura y tormentosa noche. Las crueles ramificaciones de relámpagos rasgan el cielo y se posan brevemente en las veletas y pararrayos antes de desaparecer en la noche con la tremenda caída del trueno. La lluvia se desploma cascadas tremendas que llenan el aire de un sonido incesante de martilleo. Los caminos pavimentados estan resbalosos, los de tierra son imposibles de transitar. Esta es la clase de noche en la que uno esperaría morir.

Algunos de los pobladores están afuera y bajo el diluvio. Aquí y allá, los ciudadanos de aspecto honrado hacen una arremetida hasta sus casas, tratando de evitar ser empapado en el trayecto. Algo bastante extraño, es que el inclemente tiempo parece no haber oscurecido los espíritus de los que están en la Posada del Viejo Kartakan, e incluso desde cierta distancia puede verse el calido fulgor de sus luces y pueden oírse cantando melodiosamente a sus parroquianos. Quizás puedas encontrar allí algo de calor y comodidad, pero en una noche como ésta, parece improbable.

Ya que Akriel realmente reside en la posada, ella no tendrá ningún problema en enterarse del retorno de los PJ a Skald. Así, ella tomará las medidas para arreglar una reunión con los personajes.

Este encuentro particular será arreglado de una manera algo diferente que su primero. En lugar de un viejo que deja caer la llave en su mesa, Akriel tendrá un maestro ladrón que ponga la llave en uno de los personajes. Cuando ellos metan la mano en sus bolsillos (o monedero, o cualquier cosa) encontrarán la llave esqueleto. Ellos, como lo hicieron antes, hallarán que la llave sólo entra en la puerta del cuarto de conferencias.

Al dejarlos en este el cuarto apartado, ellos encontrarán a Akriel que los espera. Tan encantadora y desvalida como siempre, Akriel les informará a los PJ que su cruel pretendiente la esta vigilando de cerca, y que ella no puede transportar la corona hasta el Dr. Dominiani como había planeado originalmente. Sin embargo, ella le hecho llegar el mensaje que una banda de héroes valientes le llevarán con seguridad, la corona a sus manos. Una vez que este tesoro sea confiado a su amado, ellos podrán casarse.

Akriel hará una escena de lágrimas a los personajes, recordándoles que su felicidad eterna estaqueada aquí. Si necesita presionar, ella asegurará a los PJ que Dominiani está muy agradecido para el trabajo que se ha hecho en su nombre. Para mostrar su gratitud, él tiene un premio que espera a su llegada para recompensar a los aventureros por su amable generosidad en estos tiempos tan crueles.

Una vez los PJ están de acuerdo en ayudar a Akriel, ella le dirá a los PJ que tomen el camino que sale de Skald al norte y viajen al reino del norte de Kartakass llamado Gundarak. Ellos pronto encontrarán una bifurcación en el camino. Los PJ deben tomar el camino que lleva al este a un valle boscoso. La Fortaleza del Señor Dominiani se encuentra allí. Akriel esperará su retorno por noticias de su amado.

Por supuesto todo esto es una artimaña, pero Akriel es una gran actriz y hará de una "amante inocente" creíble para los PJ. Si ellos se niegan a ayudarla rotundamente, ella arreglará una escena donde los PJ deban rescatarla supuestamente de una banda de matones enviada por el misterioso y malvado hombre del bosque para llevarla lejos. Escenas como estas se repetirán varias veces hasta que por fin hasta los personajes estén de acuerdo en ayudar a Akriel. Si ellos permanecen renuentes, Akriel intentará matarlos en el futuro, ya que ellos son un gran peligro para sus planes.

Dependiendo de la marcha del juego a este punto, el DM puede o no desear presentarle a los personajes encuentros en el camino a la propiedad del Dr. Dominiani. Si las cosas van bien en Skald y los PJ no ha tenido ningún problema real recientemente, entonces un encuentro breve no podría estar fuera de lugar. De hecho, un esfuerzo por los amigos o parientes de Jackques por vengar su derrota (ver sección Encuentro en el Bosque).

Si las cosas han estado llegando rápidas y furiosas a la compañía, entonces el viaje a Gundarak debería ser seguro. Esto es especialmente verdad si la parte fue atormentada o problemática después de su más reciente encuentro con Akriel en Skald. Además, si la compañía sospecha de Akriel (también podrían ser!), ella podría acordar un encuentro para hacer parecer su historia más creíble. Quizás ellos se encuentren con un par de hombres del bosque sobre que alardean que su amigo se casará pronto con la muchacha más bonita en todo Kartakass, le guste o no. Por supuesto, todo esto es una mentira.

Llegando al Valle

Mientras la compañía se adentra más profundamente en esta región de Gundarak, el clima contrastará grandemente con el que dejaron en Skald. El cielo está despejado y el aire es dulce, el sol es calido y los pájaros cantan. Realmente no podría estar mejor para viajar.

Sus espíritus son tan ligeros como la suave brisa que sopla desde el valle. Sólo la más amistosa de las blancas nubes de algodón flota en el inmenso cielo celeste. El olor dulce de las flores silvestres que se esparcen en el suelo del valle es un saludo de bienvenida para los viajeros cansados como ustedes. El aroma es especialmente refrescante, sobre todo cuando

cruzas un puente de madera sobre un estrecho arroyo que corre alegremente a lo largo de su cause. Notas que los bosquecillos de álamos detrás de ti están dando paso gradualmente a los pinos y abetos.

Cuando los PJ llegan al valle, informarles que la brisa se ha vuelto un viento ligero y está soplando frío desde los picos del Balinok al noreste. Asegurarse que llegen al castillo justo antes de atardecer. Luego leerles lo siguiente. En el transcurso del día, el tiempo ha cambiado gradualmente, haciéndose más frío e incluso formando una niebla débil. Cuando ellos alcancen la fortaleza, se el clima ha vuelto muy desagradable.

La Tormenta Cercana

Tu humor se ha vuelto agrio como tiene el día. El viento se ha vuelto frío, fuerte, y parece estar soplando una buena tormenta. Los últimos rayos rojo sangre del sol se marchitan tras las colinas negras. Las flores silvestres han paso a la maleza espesa y las zarzas. Cuando la oscuridad empieza a hundirse en el valle, ves un brillante destello de luz que brilla desde la ventana de una pequeña fortaleza adelante. Según las instrucciones dadas por Akriel, está es la Fortaleza del Dr. Dominiani.

Cuando se oculta el sol, se hace imposible viajar sin una fuente de luz. Con la fortaleza a sólo una corta distancia, parece improbablemente que la compañía optará por acampar durante la noche en el camino de la tormenta que se aproxima. El mal tiempo hace difícil mantener a las luces ardiendo, y todas las antorchas tienen una oportunidad de 1 en 6 de ser apagada cada round. Para las linternas, esta oportunidad es de 1 en 20 y velas, fósforos, u objetos similares no tienen oportunidad. De hecho, tanto el frío, como el viento cortante hacen que incluso usar un yesquero sea casi imposible.

Cuando los PJ se acercan a la fortaleza, deben hacer chequeos de Sabiduría. Cualquiera que tenga éxito oirá ramitas crujiendo en la maleza. Justo cuando ellos decidan en un curso de acción, la tormenta estalla con un gran relámpago.//

Mientras tus ojos se esfuerzan por recuperarse de la deslumbrante luz intensa de la primera erupción de la tormenta, se siente un movimiento al lado del camino. Un gran arbusto parece explotar como golpeado por un conjuro poderoso, y una criatura grande salta para pararse en el camino ante ti. Sin la iluminación de la tormenta, es imposible de ver algo, salvo el destello de dos grandes colmillos y un par de ojos llameantes.

Un segundo destello de relámpago, aun más intenso que el primero, raja el cielo sobre tu cabeza, revelando que la criatura es un gran jabalí. Con un resoplido y un chillido, se vuelve

y huye por el camino. En el último instante antes de que se volviera, parecía que hubiera algo semejante a inteligencia en sus ojos. Pero, por supuesto, eso es imposible.

Jabalí salvaje: AL N; CA 7; MV 15; DG 3+3; pg 21; GAC0 17; #AT 1; Dñ 3d4; Tam P; ML 8; EXP 175.

Importa poco si los personajes deciden seguir y atacar al jabalí o le permitan irse. En realidad, no hay nada especial sobre la criatura, simplemente fue asustado por la tormenta y los otros animales en los bosques (ver debajo). Si los PJ optan por atacar al jabalí, el próximo encuentro puede tomarlos bien por sorpresa.

Los arbustos a tu izquierda de repente son derribados por algún tipo de bestia grande y peluda. Cae tras de ti con un maligno gruñido que te hace temblar los huesos. Te das vuelta rápidamente para ver qué nuevo horror te han lanzado los bosques de Gundarak, para encontrarte enfrente de un tremendo lobo. De al menos 2 metros de largo, la criatura tiene ojos malignos que brillan con cada destello de relámpagos en el cielo. Su boca cuelga abierto, revelando una larga fila de dientes afilados. Algo en su mirada te dice que algo matará antes de que termine la noche. Con un aullido que los suena casi como un grito de batalla, el monstruo carga hacia ti.

Este worg está acompañado por otros dos que surgirán de los bosques y atacarán a la compañía por la retaguardia. Para aquéllos sin infravisión o sin una luz, sus ataques tendrán una penalización de -4. Estos tres worgs son mascotas del Dr. Dominiani. Los enviaron para asustar a la compañía y dañarlos si es posible. Si es que pueden, matarán a todos menos dos de los miembros de la compañía. Ellos son precavidos con los aventureros y se retirarán en la noche cuando estén amenazados con una muerte probable.

Worgs (3): AL N(M); CA 6; MV 18; DG 3+3; pg 21, 21, 16; GAC0 17; #AT 1; Dñ 2d4; Tam M; ML 11; EXP 120 cada uno.

Primeras Impresiones

Después de que los personajes hayan tratado con los animales que acechan en el monte alrededor del hogar de Dominiani, llegarán a la fortaleza. Ellos pudieron haber vislumbrado la fortaleza a través de los árboles ya que el camino serpentea hacia el edificio. En el del curso de los últimos kilómetros, las paredes del cañón se han cerrado gradualmente, aunque esto no es obvio para los personajes debido a que los árboles rodean el camino. Su

verdadera primera vista de la fortaleza ocurre cuando salen del bosquecillo de árboles y se paran al borde de un campo.

El camino entra de repente en un claro. Dos relámpagos caen de las densas nubes para bailar alrededor de los pararrayos en las espiras de una gran mansión. Su misteriosa resplandor azul pinta las paredes del cañón que ahora se encuentra mucho mas cerca que la última vez que lo viste.

El viejo castillo ante ti es un lugar oscuro y tétrico. Unas enredaderas de aspecto maligno se entrelazan en su superficie y se aferra a las paredes como la tearaña de alguna araña grande y terrible. Las dos espiras de la mansión, todavía irradiando una débil luz azul de los relámpagod, son delgadas y elegantes, luciendo como los mortales colmillos de alguna serpiente venenosa.

Un par de paredes altas de piedra, también cubiertas de enredaderas, se encuentran al norte y al sur. Eventualmente, se unen a los lados de la casa con las paredes lisas de piedra del cañón y sellan la mayoría de las regiones orientales del valle.

Una gran cascada cae del precipicio detrás de la propiedad. Mientras que esta cascada es de hecho espléndida, no tiene la furia o el rugido de El Caldero en Skald. El agua parece oscura y fría cuando fluye bajando la pared y pasa a través del campo norte del camino.

Mientras la compañía avanza camino abajo, llegarán a un camino lateral que va al sur. En la distancia, ellos pueden ver una estructura pequeña, pero ningún detalle claro sobre ésta. Si ellos bajan este camino lateral, llegarán al área 25 en el mapa de La Fortaleza del Dr. Dominiani. Si ellos continúan adelante hacia la fortaleza, llegarán a la puerta delantera sin contratiempos.

Fuera de las Puertas

Dos grandes puertas de madera se encuentrán ante ti. Son de aspecto robustos y escabrosos, sin la minima señal de grabados intrincadas o decoraciones. Es fácil de imaginarlas resistiendo a un ariete sin dificultad. En cada una de las puertas hay una imagen de una gran cabeza de lobo. Asido en los mortales dientes hay unos pesados anillos de hierro, claramente pensados para ser usados como llamadores de la puerta.

Cuando los PJ golpean, una voz profunda inunda la noche. Parece venir de la misma boca de lobo que ellos han golpeando y pregunta simplemente, "¿Quién es?" Por supuesto, el Dr. Dominiani sabe quién es, pero él desea jugar con el grupo. Cuando ellos responden, él instruirá a los PJ a, "Hable en la boca de los lobos para que pueda oírlo claramente." La razón

de esto es que unos tubos huecos para hablar van desde la boca de los lobos, a través de las bisagras de la puerta, y hasta el cuarto del trono (área 1) en el que el Dr. Dominiani se encuentra sentado actualmente.

Después de una extensa conversación, el Dr. Dominiani instruirá a los PJ a, "Por favor procedan a la sala interior una vez que la puerta sea desbarrada por mis monjes." Eventualmente la puerta se abrirá y dos figuras cubiertas con túnicas y capuchas estarán de paradas obedientemente a ambos lados de la puerta. Ellos no hablarán, pero meramente harán un movimiento para que entren los PJ.

Estos dos realmente son zombies que han sido cubiertos con aceite de atemporalidad para impedir que se pudran. Aun cuando sus capuchas se tiren para atrás, la compañía sólo notará que ellos son dos hombres pálidos con movimientos muy mecánicos. Ellos escoltarán a los PJ a la sala y sobre las puertas en el cuarto 1. Ellos entonces se darán vuelta y saldrán, volviendo al galpon del coche y a sus otros deberes.

Dr. Dominiani

Como se ha mencionado, se llevará a los PJ a través de las áreas 1 y 2 con los monjes. El DM deben ver el mapa en esta sección para describir estos cuartos cuando los personajes los atraviesen. Cuando ellos llegan a la puerta en el área 9, los monjes se les adelantarán y les abren las puertas y luego se alejan. Si ellos no abren la puerta de una manera oportuna, o muestra un poco de interés vagando por ahí, la puerta se abrirá ante ellos como si fuera por arte de magia.

Puedes ver vagamente ante ti un salon sin luces. Cuando entras e éste, un destello de relámpago se ilumina contra las manchadas ventanas de vidrio de este cuarto. Teñido por el vidrio, chorros de luz roja sangre cruzan esta cámara, iluminando a un señor de aspecto majestuoso, sentado en un trono pequeño en el extremo del salon.

Él está mirándolos intensamente. El tiempo parece congelarse por un segundo y sólo el silbido del viento intentando de entrar al salón puede ser oído. La breve tensión se rompe rápidamente cuando el señor se levanta y habla.

"Perdóneme, he pasado muchas noches hasta tarde en esta silla pensando en el estado de mi amor Akriel. Pasen. Mis sirvientes han preparado una comida para ustedes, y después que cenén, podrán decirme sobre Akriel y sus viajes. Con ésto, él les da la espalda y desaparece por una entrada en forma de arco a su izquierda. Oyes que una puerta se abre y una débil luz se filtra en el salón.

Dominiani los llevará rápidamente abajo del salón hacia el comedor (ver área 10 para una descripción) donde planea entretenerlos durante algún tiempo. El buen doctor no parecerá contento con aquéllos que se niegen a sus ofrecimientos, pero no provocará a la

compañía directamente. En cambio, él insistirá que "los deberes de un anfitrión son bastante claros en este caso, la costumbres no me permite ninguna otra opción." Por negarse a su comida, él dirá que es un gran insulto.

La comida es excelente, consistiendo en quesos, panes, vinos, y un jabalí asado. El Dr. Dominiani pedirá que los PJ que se sienten mientras él atiende unas tareas (instruyendo a los sirvientes, asegurando el castillo para la tormenta, etc.). Si le piden que se una a la compañía cuando cenar, señalará que él ya ha comido. Una evidencia de esto puede verse de hecho que un plato descansa a la cabeza de la mesa con varios trozos de comida. Si es verdaderamente presionado, él estará de acuerdo en comer un entremés y unirse a los personajes en su comida antes de excusarse para cuidar los asuntos de su casa.

Cuando sale, cerrará con llave la puerta. Sus mandados reales incluyen llamando a sus worgs y sellando el castillo para que los PJ no puedan escapar durante la noche. Él pondrá una barra pesada en ambas puertas en el área 2 y retorna justo cuando los PJ están terminando su comida.

Mientras entra, Dominiani anunciará que su cocinero hace un budín de arroz excelente. De hecho, alardeará que tiene una buena reputación en la región y les invita a los personajes a probarlo. En cuanto sepa cuántos de los miembros de la compañía están interesados en el postre, irá hasta una pared. Apoyándose contra la cabeza de un lobo en la pared, le pedirá a "Margaret" que envíe varias porciones. En momentos, éstas porciones subirán y él las repartirá. Cuando toma su lugar a la cabeza de la mesa, con un cuenco pequeño del budín de arroz, pide a los personajes que relaten la historia de su búsqueda de la Corona de Soldados.

Él estará muy atento a la historia, a menudo inquiriendo en detalles que la compañía omitió. Cuando la compañía esté cansada, él los escoltará fuera del y les dirá que sus habitaciones han sido preparadas al final de los escalones. Con esto él los llevará al área 11, donde están las escaleras del cuarto de huéspedes del castillo. En cuanto los personajes hayan subido y establecido, él cerrará con llave la puerta y, sin que lo sepan los personajes, saldrá a la noche para cazar.

La noche pasará calladamente. Los personajes no serán molestados, salvo por el aullar de los lobos afuera y las casi seguras pesadillas que frecuentan a los extraños en Ravenloft.

Justo antes del alba, él abrirá la torre y dejará una nota en la mesa del comedor junto con una comida espléndida de potaje condimentado con especias, melón, y frescamente servido con jugo de uva. La nota dice:

Mis estimados invitados,

Verdaderamente lo siento, pero anoche tenía que llegar rápidamente a Teufeldorf. Llego un mensajero y me informó que un loco estaba en las calles, y que necesitaban mi ayuda. Espero volver al mediodía, pero si llego tarde, simplemente llamen abajo hablando por el tubo y su almuerzo será enviado.

Me tomé la libertad de sellar las paredes del castillo para que los lobos no ganen la entrada durante la noche.

Su humilde anfitrión,

Dr. Dominiani

Los PJ pueden explorar la pequeña fortaleza a placer. Si ellos piden el almuerzo, será llevado como se prometió.

Él volverá justo después del crepúsculo a la noche, afirmando haber estado atado ya que ningún pariente cercano se pudo encontrar para ayudar al pobre sujeto. Mañana temprano, explica, él debe volver a Teufeldorf para traerlo aquí y cuidarlo seguro. "He preparado una carta que debe ser enviado a Akriel, estaría infinitamente agradecido si la entregaran por mí. Por sus molestias, yo sacado un pequeño pago de mis cofres." Con esto, entrega una fina bolsa aterciopelada que se sacude con 200 monedas de platino. Además, les entrega un tubo de hueso. Él advierte a la compañía para que nadie salvo Akriel ponga sus manos en este mensaje.

"Por supuesto," dice, "el mensaje es de una naturaleza personal y debo pedirles que no lo lean. Como deben saber, ustedes tienen nuestra más profunda gratitud por su ayuda en estos tiempos problemáticos."

Si los personajes abren el tubo en cualquier momento, encontrarán que contiene una gema amarilla (valor 1000 mo) y una hoja de pergamino enrollada con una carta escrita en esta:

Mi Queridísima Amada Akriel,

He tenido un largo día en Teufeldorf conteniendo con un loco. Espero que mi trabajo con estas pobres criaturas no te perturben. Con esto intento decir que te amo, y con la aceptación de la corona, te ofrezco unirte de prisa a mi lado en mi fortaleza, y mi espíritu en matrimonio.

He adjuntado un topacio dorado que me fue dado una vez por un paciente agradecido por su recuperación. Aunque estoy seguro que deslumbrará tus ojos, por favor dáselo a tus útiles amigos. Intenta dejarles en claro nuestro agradecimiento por el gran servicio que nos han brindado. Tendré otro justo como ese puesto en un broche cuando me veas próximamente.

Tu Amor Eterno,

Dr. Dominiani

Esta carta fue escrita específicamente para los ojos de los PJ ya que Dominiani piensa que ellos la abrirán y la leerán. También contiene un mensaje para Akriel. Este mensaje se escribe en la parte de atrás en escritura lunar qué sólo puede leerse si se la sostiene para que la luz de la luna ilumine la parte de atrás o si se lanza un conjuro de leer magia en el pergamino. Dice:

Estimada Akriel,

Nuestro plan está en marcha. Con la Corona de Almas en mi posesión, puedo abrir las fronteras de Gundarak o Kartakass a voluntad. Yo ya he amasado un gran número de humanos lastimosos para ser transformado en nuestro ejército. ¡Pronto Kartakass y Gundarak caerán ante nuestros ejércitos! Arreglaré para que la frontera Kartakana se abra exactamente a la medianoche en dos semanas. Por favor ven en seguida a mi fortaleza. Haz lo que desees con estos extranjeros infelices. Puedes incluso devolvermelos contigo y festejaremos juntos su estupidez.

Hasta nuestro próximo beso,

Daclaud Heinfroth

La segunda carta claramente describe el hecho que los personajes han sido tomados por tontos. Ellos no pueden nada mas que enfurecerse si lo encuentran. Éste podría ser un punto muy volátil en el juego, y la desventaja es que los personajes buscarán a Akriel o Dominiani con la esperanza de vengarse. Por supuesto, ambas rutas están cargadas con peligros que los jugadores no son capaces de imaginar, ya que ninguno de estos individuos está desvalido.

Mapa de la Fortaleza

1. Casa de la Puerta

A ambos extremos de esta casa de la puerta sin techo está bloqueada por un juego de pesadas puertas dobles. Unos ganchos de hierro estan puestos de manera tal para que puedan usarse barras grandes para barrar las puertas. Alrededor de la parte superior de este área hay ocho estatuas de gárgolas de piedra que amenazan como si fueran a atacar. La cabeza de un lobo está montada en el centro de las dos puertas.

Las puertas pueden obstruirse con unos pesados y fuertes tablones de madera. Estas puertas se encontrarán selladas en el camino de los PJ en su primer encuentro. La puerta interior puede obstruirse a ambos lados (uno para dejar afuera a los enemigos, el otro por retener a los "invitados"). Cuando está barrada, requeriría una Fuerza combinada de 100 para forzar las puertas. Cortandola con un hacha requeriría ocho horas de trabajo constante para un hombre normal.

Las cabezas de lobo son tubos para hablar, como se vio antes en la aventura. Las gárgolas, por otro lado, son reales y atacarán a los PJ si ellos entran en este lugar sin invitación o si ellos tratan de escapar de la fortaleza volando o escalando las paredes. Ellas intentarán hacer volver a la compañía decuelta en a la fortaleza si en absoluto posible. Sin embargo, matar a la compañía es mejor que permitirles escapar a su vista.

Gárgolas (8): AL CM; CA 5; MV 9, VI 15 (C); DG 4+4; pg 25, 22, 21, 20, 20, 18, 17, 16; GACO 17; #AT 4; Dñ 1d3/1d3/1d6/1d4; DE se necesita +1 para golpear; Tam M; ML 11; EXP 650 cada uno.

2. Patio

Este patio empedrado tiene una gran fuente en su centro. La fuente tiene tres lobos de mármol que silenciosamente aúllan a la luna. El detalle en estas estatuas es increíble, y éstos se mantienen bien pulidos y muy limpios. Curiosamente, las bocas de los lobos están un poco descoloridas. La construcción de la fuente hace evidente que el agua debe estar chorreando de sus labios. Ahora, sin embargo, sólo un débil silbido es oído cuando el viento sopla. A pesar de esto, el cuenco de la fuente está lleno de agua clara.

Tres juegos de puertas dobles y tres puertas individuales salen a este patio pequeño. La única ventana que se ve aquí es una en forma de rueda de vidrios rojos que descansa sobre las puertas dobles del este. En unos pocos lugares, los adoquines terminan y se llena de maleza y flores.

Si se vierte sangre en las bocas de los tres lobos, el agua en la fuente se pondrá rojo oscuro. Si la luna está en algún lugar del cielo, un rayo de su luz golpeará la ventana de vidrio y reflejará en la piscina. En ese momento, cualquiera que mire a la luna y piense sobre esta fortaleza podrá comunicarse telepáticamente con ésta. Es de esta manera cómo Akriel y el Dr. Dominiani se han mantenido en contacto. Este método fue usado para advertir a Dominiani de la llegada de los PJ'.

Si la fuente es inspeccionada, se podrá ver sangre seca en las bocas de los lobos. Dominiani afirmará que cuelga faisanes para desangrarlos.

Debajo de una de las barrigas de los lobos hay un gancho en el que se guardan las llaves esqueleto de los establos y el cobertizo del coche.

3. Establos

Éste es un establo grande para esta pequeña fortaleza. En la pared sur se ubican cinco cuadras de caballos. Puedes oír el ruido en dos de estas. El olor a heno y grano es fuerte, así como el olor de los caballos.

Dos de los establos contienen los caballos del Dr. Dominiani. Otros dos están llenos con heno y el último tiene varios sacos de arpillera con grano y avena. Los caballos son bien alimentados.

Caballos (2): AL N; CA 7; MV 24; DG 3; pg 17, 12; GAC0 17; #AT 2; Dñ 1d2/1d2; Tam G; ML 6; EXP 65 cada uno.

Estos caballos han sido entrenados para no temer a los lobos, murciélagos, y tormentas. Estos son de buena calidad, aunque nunca se han montado (se opondrían ciertamente si se intenta). Sin embargo, tirarán del coche con confianza y habilidad. Como se dijo, enganchar los caballos a un coche (sobre todo los de Dominiani) no es una cosa simple. Además, manejar un carro requiere mucha habilidad y sutileza. Si los personajes intentan salir de la fortaleza robando el carro de Dominiani, será mejor si están bien experimentados.

4. Cobertizo del Coche

Nota: Las puertas a este área se mantienen cerradas con llave en todo momento, excepto cuando el coche no está aquí.

Un coche de aspecto majestuoso llena este cuarto. Tiene como techo un paraguas rojo y asientos tapizados de marrón. La elaboración del carro es de calidad alta y de buen gusto. Está hecho para enganchar a dos caballos. En otra parte del pequeño cobertizo hay varias herramientas para trabajar la madera y la piedra, las cuales parecen haber sido bien usadas.

El coche es usado por el Dr. Dominiani para transportar suministros desde y hacia Teufeldorf. Aunque vale 7000 mo, sería reconocido casi en cualquier parte del sur de Gundarak que pertenece al Dr. Dominiani. Porque el buen doctor es muy conocido por las personas del área, otros que estén manejando su coche incluso podrían ser arrestados por robo. Cualquier cuento alocado de vampiros, hombres lobo, o similar probablemente confirmaría las sospechas que la compañía es una banda de locos escapados del asilo de Dominiani.

5. Escaleras

Nota: Las puertas a este área se mantienen siempre cerradas con llave. Las cerraduras, sin embargo, no son de calidad excepcional.

Una escalera empinada se extiende ante ti. Los escalones están contruidos rústicamente, mostrando grandes señales de edad, y están cubiertos con capas de telarañas. Una capa espesa de polvo los cubre, y las huellas en éstos muestran que las escaleras han sido usadas recientemente.

Estas escaleras conectan la cocina (área 6) con el cobertizo del coche (área 4).

6. Armería

Nota: Este área siempre se mantiene cerrada con llave, más que por hábito es para impedirles a los intrusos armarse.

Varias estanterías de armas se apoyan contra las paredes de esta armería. Sin embargo, todas las armas son viejas, oxidadas, y parecen bastante abandonadas. Hay tres armas de asta, cinco lanzas, dos escudos, una ballesta pesada sin la cuerda, y dos espadas a dos manos. Un examen más cercano revela que ninguna de estas armas han tenido mucho uso.

La mayoría de las armas son inútiles. Podrían usarse sólo las dos espada a dos manos y los escudos, ya que no se han oxidado todavía. En combate, una tirada de ataque natural de 1 significa que la espada se ha roto, y cualquier 20 natural en una tirada de ataque contra el escudo indica que se ha roto.

Una vez Dominiani iba a empezar una colección de armas finas, pero sus aspiraciones por este hobby cayeron rápidamente a un lado. Él ha permitido que su colección pequeña se

oxide. Sin embargo, una inspección cercana revelará que todas estas armas fueron una vez una artesanía muy fina con la multa por las decoraciones funcionales que las adornan.

La llave a este lugar siempre la guarda Dominiani (como la llave al área 7).

7. Acceso a las Almenas

Esta puerta cerrada con llave abre a un agujero semicircular pequeño que lleva a las almenas. Una escalera de mano de hierro corre a lo largo del pozo. La cima del pozo está cubierta por un techo para proteger de la lluvia.

8. Paredes de la Muralla

La compañía se para ante una pared de 6 metros de alto, hecha de bloques de piedra. Una maraña de retorcidas enredaderas se extienden por la pared, formando un obstáculo natural para aquellos que la trepan. Las púas apuntan hacia abajo y pueden verse a través de las hojas de las enredaderas a lo largo de los últimos dos metros de la pared. Aquí y allá, una gárgola de piedra de apariencia cruel y peligrosa asoma la cabeza fuera por el almenaje y se quedan mirando encima de estos baluartes formidables. Sus lenguas largas y siniestras cuelgan de mandíbulas llenas de dientes feroces.

Las púas imponen una penalización de -45% para los intentos de escalada. Sobre las paredes hay una pasarela que rodea la muralla entera con unos cortos escalones que llevan a los dos torres oeste de 8 metros de alto. Las torres parecen ser sólidas, aunque una búsqueda puede descubrir las puertas secretas.

Aquellos que estén de pie en la cima de la pared, encontrarán allí sólo dos cosas interesantes. La primera es una escalera de mano de sogas con escalones de madera que yace enrollada sobre la pared. Es usada por Dominiani para poner a los pobladores capturados en el área 28.

La segunda cosa interesante que descubrirán es el hecho que la pared tiene estacas ambos lados este y oeste. Están claramente pensadas para impedir a las personas subir desde cualquier lado.

Las cabezas de gárgola son para el desagüe del agua de lluvia. Hay ocho cuerpos de la gárgola enteros sobre las paredes de la casa de la puerta y éstas se detallan en el área 1.

9. El Salón

Una alfombra roja confeccionada con decoraciones en hilo dorado corre desde la puerta hasta un extraño trono que descansa en una tarima. El trono está hecho de madera negra y tiene dos grandes patas con garras que salen desde el respaldo. Un cojín de terciopelo rojo forra el asiento.

Hay cuatro columnas construidas en las paredes a lo largo de ambos lados del salón y una empinada escalera curva sube pasando por arriba de estos pilares. Un gran candelabro de hierro cuelga desde el techo. Arriba sobre la entrada de la puerta hay una ventana en forma de rueda de carro con un vidrio color rojo sangre.

Las puntas de las garras del trono tienen aberturas que son tubos para hablar que se conectan a todos los otros tubos en esta fortaleza. Examinando de cerca la alfombra revelará que la hay grandes huellas polvorientas de patas cerca de la entrada. Éstos son del worgs de Dominiani.

10. Salón Comedor

Un majestuoso salón comedor se encuentra ante ti. La mesa está puesta con un mantel rojo y un gran candelabro de cobre se eleva como un centro de mesa. En la esquina noroeste del cuarto, la cabeza de un lobo se encuentra montada en la pared al lado de una puerta corrediza pequeña. El taxidermista responsable de este trabajo debe haber tenido una gran habilidad, porque parece como si estuviera vivo. De hecho, es difícil convencerse que sus ojos no te siguen cuando te mueve en el cuarto.

El candelabro vale 40 mo, mientras que la cabeza del lobo es un tubo para hablar y el agujero al lado de éste es un elevador para transportar la comida desde la cocina de abajo.

11. Escalera de la Torre Sur

Varias arañas pequeñas corren bajo unas viejas cajas de ropa que yacen sobre el suelo. El viento de sus pasos causa que pequeños demonios del polvo se eleven momentáneamente y dancen brevemente sobre antes de perder su energía y desvanecerse. Una escalera caracol polvorienta sube a través de un agujero en el techo sin un extremo aparente.

Esta escalera lleva hasta el cuarto de huéspedes de arriba. Es allí donde los personajes se pasarán sus noches cuando se queden en la fortaleza. Se cajas de ropa son para los

"pacientes" de Dominiani quienes viven en el "parque" detrás de la propiedad (área 28). Si es investigado por alguien familiarizado con eventos en Teufeldorf, se encontrarán objetos que claramente pertenece a varios pobladores perdidos.

12. Cuarto de huéspedes

Tu primera impresión sobre este cuarto es que es antiguo. El aire es mohoso, el suelo se cubre de polvo, y el área entera muestra señales de desuso. Hay aquí cinco camas, todas cubiertas con ropajes y mantas acolchadas gruesas, y una mesa pequeña. Una botella de fino coñac descansa en la mesa con varios copas a su lado. Esta cámara redonda claramente constituye el piso superior completo de una torre redonda baja.

13. Cuarto de Murciélagos

Esta cámara oscura tiene algún tipo de alquitrán, una sustancia negra extendida por su suelo y a lo largo de la mitad inferior de sus paredes. Flota aquí un olor amargo, manteniéndose muy fácilmente en el aire húmedo. Cuando miras al techo, la fuente del "alquitrán" se vuelve clara de repente. El techo está cubierto con murciélagos. Como es imposible contarlos rápidamente, por lo menos hay aquí tres docenas de criaturas horribles. Más de una docena de ellos parecen bastante grandes y malignos. Sus chillidos de alta frecuencia te atraviezan como un cuchillo, recordando a una tiza cuando se raspa sobre un pedazo de pizarra.

El centro de este cuarto está ocupado por una gruesa cortina negra colgada para formar un cilindro que va del suelo al techo. Hay numerosas arrugas y pliegues en la tela, haciendo imposible de ver si hay una abertura en la cortina o suponer lo que está tras ella.

Murciélagos comunes (51): AL N; CA 8-4, MV 1, VI 24 (B); DG 1/4; pg 2 cada uno; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1; AE confusión; Tam P; ML 3; EXP 15 cada uno.

Murciélagos grandes (16): AL N; CA 8; MV 3, VI 18 (C); DG 1/2; pg 4(x8), 3(x8); GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d2; DE menos de 13 en Des tiene -3 en ataques de proyectiles; Tam M; ML 7; EXP 35 cada uno.

Si se hace cualquier perturbación, los murciélagos se enojarán. Los murciélagos pequeños atacarán y volarán alrededor del cuarto, causando gran confusión, mientras que

atacan los murciélagos grandes. No todos estos murciélagos están colgando del techo, algunos están en el pozo. El "alquitrán" realmente es guano de murciélago y, aunque desagradable al contacto, es un poco resbaladizo al caminar. Cada round, cada personaje en el cuarto debe hacer un control de Destreza o resbalar y caer. Tales personajes deben hacer un segundo chequeo de Destreza para evitar caer a través de la cortina al Pozo del Vampiro (área 14) hasta las Cámaras de Dominiani debajo (área 14a).

14. Pozo del Vampiro

El túnel oscuro se zambulle hacia abajo, penetrando profundamente en la tierra bajo el feudo. Está amurallado con ladrillos y parece un pozo de agua. El mismo alquitrán negro que cubre el suelo de la cámara de los murciélagos cubre las paredes de este pozo. No hay ninguna forma de descenso a la vista. El pozo oscuro también continúa hacia arriba a través de un agujero en el techo. Un olor denso y mohoso de tierra húmeda inunda el túnel.

Cuando el Dr. Dominiani sale su fortaleza en forma de murciélago, él y sus murciélagos salen volando por la cima de esta torre. Los aleros en la cima de esta torre tienen aberturas que permite incluso a los murciélagos grandes pasar sin dificultad. El guano de murciélago hace a las paredes difíciles de subir (-25%). El pozo se extiende desde la cocina subterránea (área 15), pasado por las cámaras privadas del Dr. Dominiani a través del Cuarto de Murciélagos (área 13) y hasta la cima de la torre norte.

14a. Dormitorio del Dr. Dominiani

Ocho metros debajo del área 13 puede encontrarse en la pared del pozo una pequeña abertura. Hay sólo una oportunidad de 1 en 6 para cualquiera que cruce el pozo la note, a menos que esté investigando las paredes del pozo específicamente. Debido a su ubicación, nada puede verse detrás de la abertura. Tomaría poco trabajo para romper la pared de piedra de aquí, y entrar en el cuarto. Cualquiera que haga una tirada para doblar barras pueden abrir la construcción de piedra para permitir que pase una persona de tamaño normal. Una vez que los personajes atraviesen la pared, los personajes reciben un susto.

Parece que has encontrado una cripta antigua. Las telarañas cruzan toda el cuarto, haciendo evidente que nadie ha estado aquí recientemente. Los escarabajos se arrastran por el frío suelo de piedra y pueden verse a las ratas metiéndose en las grietas de los viejos ladrillos que constituyen las paredes de este cuarto.

En el centro de este cuarto hay un par de sarcófagos de piedra pródigamente decorada. Estos parecen estar hechos de un fino mármol negro y son más pesados y más

redondeados que los ataúdes tradicionales. Todos esto, le da al cuarto una apariencia que te recuerda a un mausoleo. Unas runas han sido grabadas con plata en sus superficies, pero el tiempo les ha quitado el brillo tanto al mármol como al metal, dejando los ataúdes con un aspecto viejo y descuidado. Uno de los sarcófagos tiene una espada larga y un yelmo de metal descansando encima. No hay ninguna vaina para la espada, y la hoja se cubre con runas las cuales han quedado disimuladas por el polvo y la suciedad. El casco parece sólido, pero está adornado al punto de la impracticidad.

Un cuenco de hierro cuelga del techo desde una cadena bastante gruesa. Como un péndulo calmado se balancea en el aire sobre el centro del cuarto. Cerca de donde se encuentra uno de los sarcófagos hay una serie de tres las mesas elegantemente tallados hechas de un metal negro extraño y de marfil blanco. En estas hay delicados cuencos, cántaros, y vasijas de barro.

Si es de día, el Dr. Dominiani estará durmiendo bajo un fondo falso en el sarcófago sin adornos. Este fondo falso empieza desde el nivel del suelo y se extiende hacia abajo, así que al abrir el ataúd no se hace evidente.

El otro sarcófago contiene cuatro cofres de marmol fino labrado y elegante. Cada uno está cerrado con llave. Estos tienen, respectivamente, 890 me, 1300 mo, 900 mpl. y 2100 mo en gemas. Los cofres valen 50 mo cada uno.

El primero tiene un trampa de un dardo envenenado con un resorte que se activará a menos que la pata delantera del cofre se tuerza antes de abrirlo. El dardo tiene un GAC0 15 e inflige 1d3 puntos de daño. Además, inyecta un veneno peligroso (clase D, inyectable, inmediato, Frz 30/2d6).

El cofre con monedas de platino también contiene un par de serpientes pequeñas. Están en el fondo entre las monedas y probable no puedan ser notados hasta las monedas sean perturbadas de alguna manera.

Serpientes (2): AL N; CA 6; MV 15; DG 2+1; pg 9, 8; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1; AE veneno (salva con +3, ataque en 1d4 turnos, efecto de enfermedad que incapacita por 2d4 días); Tam D; ML 8; EXP 175 cada uno.

El cofre lleno de gemas contiene sólo un mensaje escrito en la parte inferior de su tapa. Dice, "Él que tome algo de esta tumba y todos sus descendientes de éste estarán malditos. No se les permitirá confiar en ninguno de ellos, porque traicionarán a sus compañeros y amigos cuando la noche sea oscura." Como esta maldición no tiene poder, el Dr. Dominiani lo encuentra como un pequeño chiste entretenido.

La espada es una espada +1, +3 contra licantropos y cambiaformas. El Dr. Dominiani tiene este arma hecha específicamente para él. Distinto de una espada normal de este tipo, se

trata como una arma normal contra vampiros (no puede dañarlos). La bonificación mágica de ataque se debe a la habilidad de las espadas de golpear las zonas de un enemigo donde se localizan las arterias mayores. El daño extra es causado por el drenaje de sangre que le da poder. Cuando se desenfunda cerca de un licántropo o cambiaformas, sus bordes parecen sangrar con anticipación.

Las vasijas de barro contienen tierra de la tumba original de Dominiani, es oscuridad y parece fértil pero ninguna semilla crecerá en ésta.

Los cuencos contienen un incienso de olor horrible que Dominiani de vez en cuando lo hace arder para relajar su mente. Cualquiera que inhale el humo de estos cuencos deben salvar contra veneno o hundirse en una profunda catalepsia durante 1d8 horas. Las criaturas vivientes, no son inmunes a los efectos tóxicos colaterales de este humo (como si lo es Dominiani) y sufrirán 1d10 puntos de daño cada hora en que estén bajo la influencia de éstos vapores venenosos.

El cántaro está vacío, excepto por una capa residual oscuras en su superficie interior. Si los personajes tienen alguna manera de examinarlo, sabrán que es sangre seca.

Las tres mesas de aquí valen 75 mo, el cántaro vale 35 mo, los cuencos valen 20 mo, y las vasijas de barro sólo valen aproximadamente 10 mp cada una.

El yelmo es un casco normal, aunque muy bien elaborado. Dominiani vio el yelmo en la cabeza de un hombre rata y procedió adquirirlo desuniéndolo de su cuello. Cuando los hombres rata murió, maldijo al yelmo para que Dominiani no pudiera disfrutarlo totalmente. Cualquiera que lo lleve empezará a sentir un dolor en su cuello. Todas las tiradas de ataque naturales de 20 contra el usuario de este casco se consideran como se lo golpearán en el cuello. Si el daño infligido es más de la mitad de los puntos de golpe restantes del personaje, el golpe cortará su cuello.

15.Fondo del Pozo

Un gran cúmulo de alquitrán negro descansa en el centro de esta cámara cuadrada. Viendo hacia arriba, ves que este cuarto es la base de pozo alto y redondo que eleva en la oscuridad. Las paredes de este túnel rayadas con gotas de un alquitrán similar y el aire se corrompe con su olor amargo. Los escarabajos se arrastran por el suelo y media docena de insectos zumban de un lado a otro en el aire.

El cúmulo es un montón de guano de murciélago. Si se perturba de forma alguna, se agitarán las diez larvas de putrefacción que viven en éste.

Larvas de putrefacción (10): Int No; AL N; CA 9; MV 1; DG 1 pg; pg 1; GAC0 No; #AT 0; Dñ no; AE especial; Tam D; ML 5; EXP 15 cada uno.

16. Cocina de los Muertos Vivientes

Este área es una cocina grande. Una despensa abierta al norte contiene varias canastas y barriles. La cocina tiene una gran mesa para carne, un horno, y una estantería llena de utensilios. Al sur hay una abertura del elevador de servicio que apenas tiene un metro de lado.

El aire aquí es denso con olor comida y carne podrida. Los insectos se arrastran en cada superficie y el suelo del cuarto es cubierto con polvo y trozos de comida.

Cualquier perturbación traerá a los cuatro zombies del área 17 a este cuarto. Debido a que sus cuerpos se han cubierto con aceite de atemporalidad, ellos no parecerán ni olerán como un zombie pudriéndose, pero se comportan como humanos hechizados. Dos de ellos realmente son zombies ju-ju.

Zombies: AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 11, 4; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; RM especial; Tam M; ML ninguna; EXP 65 cada uno.

Zombies Ju-Ju: AL N(M); CA 6; MV 9; DG 3+12; pg 27, 22; GAC0 15; #AT 1; Dñ 3d4; AE sí; DE sí; RM especial; Tam M; ML ninguna; EXP 975 cada uno.

Dos de las canastas que están en este cuarto están vacías. La inspección de cerca revelará que contuvieron todo lo usado en las últimas comidas que la compañía ha tenido aquí. La tercera está sin abrir. También contiene los ingredientes de una comida espléndida de faisán relleno, jalea de arándano, panecillos, e higos para el postre. Uno de los barriles contiene vino fino (vale 75 mo). Los otro dos están llenos con tierra (de la tumba de Dominiani).

17. Cámara de los Muertos Vivientes

Cuatro camas pulcramente hechas llenan este cuarto. Un estante pequeño corre a lo largo de la pared norte del cuarto. Una botella de cristal lleno de un líquido azul se posa sobre

el estante. Brilla con un destello por sus luces y lanza una variedad de colores en el aire. No cabe ninguna duda que es bastante valioso.

//Si la compañía ha estado muy callada, los cuatro zombies listados en área 16 todavía estarán aquí. En ese caso, los dos zombies estarán sentados en sus camas, mientras que los dos zombies ju-ju estarán acostados. Cada zombie tiene las llaves a los escaleras y al cobertizo del coche.

La botella está medio llena de aceite de atemporalidad .

18. La Biblioteca

Este cuarto grande y oscuro se llena completamente de libros. Ya que hay mucho polvo en estos, hay evidencia que esta biblioteca se usa frecuentemente. Pueden encontrarse libros aquí de cada tema, como numerosos tubos de pergaminos, mapas, y los materiales de referencia similares.

Estos volúmenes están protegidos por cinco sombras que sirven al Dr. Dominiani. Ellos no atacarán a menos que los personajes actúen demasiado sospechoso o hagan mención de desconfianza de su anfitrión.

Sombras (5): AL CM; CA 7; MV 12; DG 3+3; pg 20, 19, 17, 14, 13; GAC0 17; #AT 1; Dñ 1d4+1; AE drenaje de Frz; DE +1 necesario para golpear; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 650 cada uno.

Hay aquí una riqueza increíbles de conocimiento almacenado. Pueden encontrarse trozos y pedazos de información que involucra muchos de los dominios de Ravenloft así como las formas específicas de tratar y matar a varios muertos vivientes y criaturas licantrópicas. Sin embargo, se han alterado todos los datos sobre los vampiros. Desinformaciones (como: los vampiros pueden ser dañados por armas de acero si el acero está frío, si se lleva un espejo al lado del corazón, un vampiro puede dañarlo pero nunca puede matarlo, y echando tierra de tumba a un vampiro causará que se marchite lentamente) se escriben en lugar del texto real.

Mezclado entre los trabajos hay muchos otros volúmenes con la información de sabios como el concepto de un señor del dominio, los tipos de flores que se encuentran en Barovia, cómo identificar las distintas variedades de pinos, etc. Los personajes deben gastar muchas horas aquí para abrir los raros libros de calidad y utilidad tales como "cómo matar un hombre lobo". Sin embargo, esto quizás no sirva de nada ya que todos los textos se escriben en una

lengua antigua que ya se no se habla. Por ésto, deben emplearse conjuros mágicos o las habilidades especiales para leerlos.

Uno de veinte libros es valioso es y un comprador correcto pagaría 10d10 mo. Vender estos libros serán difícil y peligroso debido a las supersticiones que rodean cualquier libro que trate con tales cosas malignas.

En uno de los libros hay una llave para el área 19, pero las oportunidades de descubrirlo son de 1 en 1000 sin las habilidades mágicas. De manera similar, hay un pergamino de retorno ocultó en el interior de los libros. Encontrarlo sin emplear magia detectar magia o localizar objeto) es igual de improbable.

19. Cuarto de Lectura

Nota: La puerta a esta cámara siempre está cerrada con llave. Además, el picaporte de la puerta está cubierto con un veneno peligroso (clase L, ataque 2d4 min. Frz 10/0).

Estás en la entrada de un cuarto redondo con un sillón de un alto respaldo que descansa a su centro. El sillón les da la espalda, y no podrías decir si alguien está en ésta. A ambos lados del sillón hay una estantería baja que contiene varios libros y objetos similares.

Hay aquí un penetrante olor a humo en el aire. Aunque podría ser el olor de una pipa, hay algo en eso que parece distinto. En cierto modo, te recuerda de alguna forma a un incienso desagradable.

El veneno del picaporte de la puerta probablemente golpeará después que la compañía entra en el cuarto. Si el DM lo maneja bien, esto debe asustarlos, pensando en que algo en el cuarto está afectándolos.

El Dr. Dominiani puede estar aquí (oportunidad de 25%). Delante del sillón hay un taburete y una colcha muy buena.

La colcha es de calidad fina y vale unas 50 mo. Sin embargo, está decorada con una serie de runas mágicas malignas. Es evidente que es un trabajo oscuro que ninguna criatura no maligna compraría. Además, tiene una propiedad mágica que le da una cantidad pequeña de consuelo al corazón torcido de una criatura no muerta inteligente, casi como si emitiera alguna clase de calor moderado que sólo los malditos pueden sentir. Por esta razón, el Dr. Dominiani la valora como una de sus mas valiosas posesiones.

Puestos en los estantes hay numerosos libros que tratan de los mismos temas que los de la biblioteca principal (área 18). Un libro sobresale de los demás, porque es un volumen cerrado con llave forrado en piel del reptil con rivetes de platino. En su tapa tiene escrito "¿Vida o Muerte? Una Historia de La Corona de Almas." El borde de la tapa del libro está compuesto de runas explosivas que infligirán 6d4+6 puntos de daño a cualquiera que las

active. Adentro es un volumen de páginas en blanco con una nota escrita en la primera página. La nota dice: "¿No pensarás que yo dejaría aquí un documento tan importante, verdad Akriel?"

Además de estos objetos, hay en la estantería una lente de aumento, y dos monedas de oro. Dominiani frota las monedas entre si como un hábito nervioso cuando lee.

20. Ataúd de Repuesto

Un ataúd de madera simple pero bien construído descansa en una losa de piedra en el centro de este cuarto redondo. El pedestal de piedra tiene numerosas runas grabadas en él, pero éstas han sufrido el paso del tiempo y son ahora casi imposible de entender. Hay una sensación de atemporalidad dentro de las paredes de esta cámara secreta, como si hubiera estado aquí desde el amanecer del tiempo y permanecerá hasta muchos después de que los trabajos de hombre se hayan ido del mundo.

El ataúd está cubierto con tierra de la tumba de Dominiani. Éste es su lugar de descanso secundario y él lo usará si le queman el otro (área 14a) o si no es más seguro.

21. Trampilla

Te encuentras en la base de un oscuro pozo sin escaleras a unos 30 metros debajo de la casa del feudo. Las paredes están aseguradas con ladrillos, pero aquí y allá una piedra cruje y la tierra comienza a empujar en el túnel. El olor de agua mohosa se ha establecido en este lugar como el agua en los pulmones de un hombre ahogado. Puesta en el suelo hay una trampilla de madera con un anillo grande de hierro. No puede verse ninguna otra puerta.

Si esta trampilla se alza, el suelo completo cederá, dejando caer a los PJ 10 metros abajo para aterrizar en un suelo duro de tierra apisonada e infligiendo 3d6 puntos de daño. Justo antes de que ellos golpeen la tierra, un mecanismo secundario causará que un bloque de piedra de 30 cm de espesor caiga en el lugar del pozo, sellándolos adentro.

Se encontrarán los restos de esqueletos de un cazador de vampiros perdido hace tiempo si los personajes se toman el tiempo de excavar aquí. Él todavía lleva un símbolo sagrado de plata, un diario pequeño que cuenta de su persecución de Dominiani por Gundarak así como una nota de que el ajo no parece afectarlo, y una daga +2 mágica, Mata Vampiros. Cuando esta daga especial golpea un vampiro, su hoja se volverá de madera.

Para penetrar por la piedra sobre ellos, los PJ deben emplear magia o deben causar 100 puntos de daño a la piedra. Cuando se emplea contra la piedra armas cortadoras o penetradoras, deben salvar contra caída con cada golpe o romperse y volverse inútil.

22. Estatua del Vampiro

Cuando te asomas en esta alcoba oscura, ves el rostro de la muerte. Fríos e insensibles, los ojos de un vampiro blanco y cadavérico te fija su mirada. Su boca horrible está abierta en un siseo silencioso y sus colmillos brillan en la luz de sus antorchas y linternas. Sus brazos se levantan a como si fuera a atacar y sus malignos dedos engarrados parecen tener hambre de muerte. En tu corazón, sabes que los que han visto este rostro nunca vivieron para ver otro.

Ésta realmente es una estatua de marmol blanco de Duke Gundar, pero los personajes no sabrán esto al principio. La estatua es muy impresionante y parece completamente viva, ya que los PJ fueron engañados por ésta cuando la vieron por primera vez. De hecho, los dientes en la boca de la estatua son colmillos de vampiro reales que fueron sacados de un vampiro que traicionó a Duke Gundar.

Esta estatua es pesada, pero construida sobre un pivote para que pueda moverse. Mover la estatua pueden requerir el esfuerzo de varios personajes. Sumar la oportunidad para doblar barras de todos los personajes que tratan de mover la estatua. Si esta suma es de por lo menos 30, la estatua se deslizará con un sonido irritante y áspero y revelará un pozo en el suelo bajo ésta. Por supuesto, los PJ podrían romper la estatua, haciéndola mas liviana.

23. Laboratorio Falso

Muchas redomas y botellas de líquidos coloridos llenan una estantería en la pared de este laboratorio de alquimista. Una mesa cerca de la pared contiene cristalería rota y unas hojas de pergamino. El olor de los químicos ha penetrado en este cuarto. Es un olor amargo y cáustico que causa que tus ojos lagrimeen. No puede dejar de pensar que el trabajo hecho aquí es de una naturaleza maligna.

Las redomas y botellas contienen sólomente agua envenenada coloreada con tintes. Se encuentran todos los cuatro tipos de veneno ingeribles listados en la Guía del Dungeon Master en iguales cantidades. Si un personaje prueba las pociones de este laboratorio, tirar 1d4 en la tabla siguiente ver lo que le pasa.

Tirada	Clase	Ataque	Fuerza
1	G	2d6 hrs 20/10	
2	H	1d4 hrs 20/10	
3	I	2d6 min	30/15
4	J	1d4 min	Muerte/20

La cristalería rota aquí son fragmentos del verdadero laboratorio del Dominiani (área 24). Siendo algo así como un nido de ratas, él echa todos los restos de sus accidentes del laboratorio en este área.

Enterrado bajo el montón de vidrio roto hay varias hojas de papel con escrituras en éstos. La hoja que está mas arriba dice, "Poderes y habilidades de la Corona de Almas." Alzándola o perturbando los fragmentos de vidrio activará una balanza sensible que causará que las paredes interiores de ambos pasajes en este cuarto se derrumben. Cualquiera en los pasillos debe hacer un control de Destreza para escapar de esas áreas. Cualquiera que falle chequeo será atrapado por el derrumbe y sufre 4d8 puntos de daño de aplastamiento. Además serán enterrados vivos y pueden sofocarse (vea el Manual del Jugador).

Tomará 30 horas hombre de trabajo de excavación para abrir cualquiera de los pasajes. Los Halflings sólo tienen media proporción mientras que los enanos y gnomos tendrán una proporción doble. Después de 20 horas, el aire en este cuarto estara viciado (salvar contra veneno o caer inconsciente). Después de otras 10 horas se volverá mortal (salvar cada turno o caer inconsciente, aquéllos que ya están inconscientes morirán).

Las otras hojas de papel contienen la misma palabra una y otra vez, "Muerte." En un extremo dice, "Imbecil, te has enterrado en vida. Pronto tu aire se acabará y te ahogará en tu propio aliento. ¡Muérete bien!"

24. Laboratorio Oculto de Dominiani

Este cuarto esférico se usa evidentemente para experimentos arcanos. Varias mesas con cristalería de alquimista se ubican contra las paredes. A tu izquierda un caldero en forma de cabeza de lobo con la boca abierta cuelga encima de un de fuego. Tres alcobas redondas salen a este cuarto principal. La de la derecha contiene una mesa, la izquierda contiene objetos extraños y botellas, y la de adelante contiene estanterías de libros.

Los vapores y nieblas flotan sobre este cuarto. Viéndolas de reojo, parecen estar casi vivas. Aquí y allá los rastros de niebla acre parecen formar rostros cadavericos que te miran de soslayo hasta que tu mirada los dispersa. El aire aquí parece insano para las cosas vivientes, y cada respiración llena tus pulmones de una sensación ardiente.

En la mesa de la alcoba norte hay varias hojas de papel. Éstas contienen una descripción del funcionamiento de la Corona de Almas (la mayoría de la información listada sobre la corona en la otra parte en este módulo estará aquí).

Los libros en la alcoba este hablan de muchos experimentos y pruebas diseñadas para demostrar una hipótesis dada o resolver problemas como: cómo determinar tiempo sin consultar el sol, identificar metales a través de medios no mágicos, y superar los poderes desagradables del ajo sobre los vampiros. Ahí parece haber puesto mucho esfuerzo en todas estas investigaciones, pero es imposible decir si acabaron en éxito o fracaso.

Finalmente, la alcoba sur contiene muchos artículos raros como las lágrimas de un fantasma, la esencia polvorienta del amor de un vampiro, telarañas como las cuerdas de violín. Éstas cosas se etiquetan con una escritura mágica (un conjuro de leer magia lo descifrá) y son los ingredientes necesarios para los varios experimentos de Dominiani.

Todos los libros se escriben en un idioma extranjero a los PJ.

25. Vieja Capilla

Nota: Este edificio tiene sólo una entrada, una dura puerta de hierro que se cierra con llave en todo momento. Para entrar en el edificio, la compañía tendrá que derribar la puerta de alguna manera.

Ante ti se alza una vieja capilla construida de una piedra de aspecto solido. Los años no han sido amables con ésta, debido a sus paredes agrietadas por el tiempo. Las enredaderas oscuras se estiran a lo largo de la piedra haciendo parecer como si el edificio hubiera sido atrapado por una gran red viviente. Una fría puerta de hierro, oxidada pero de aspecto recio, parece ser el único medio para entrar en este lugar abandonado hace tiempo.

Cuando te acercas a esta capilla, empiezas a hacer mas lento tu paso. Un miedo inexplicable parece crecer dentro de ti. Sientes que un terrible secreto yace dentro del cansado edificio de piedra delante de ti. Tu corazón parece ser apretado por una mano invisible, haciendo que la sangre en tus venas corra como un caballo desbocado. Puedes oír tu pulso que suena tan ruidosamente en tus orejas que parece imposible que los otros en la compañía no puedan oír tus latido del corazón.

Si los escalones que llevan al rellano delantero son pisados, los PJ serán afectados como por un conjuro de aparición. Aquéllos que se salvén y continúen adelante hacia la puerta verán a lo siguiente:

Cuando te acercas más a la capilla, un hilo fino de vapor se eleva desde una grieta en la pared de piedra. La niebla brilla débilmente y gradualmente asume una forma humanoide. Su se cara tuerce en agonía y revela un gemido de angustia indecible que hace tu corazón palpitante se detenga como muerto. Dirige su ardiente mirada a la compañía y parece irradiar una aura de muerte.

Este fantasma simplemente es el espíritu de un aventurero que murió aquí hace muchos años. Aunque es incapaz de comunicar con otros, él intenta advertir de los peligros asociados con la propiedad de Dominiani. Desgraciadamente, la única manera que él puede hacer que esto es intentando asustarlos. Si los PJ intentan entrar a la capilla o atacarlo, él intentará lo mejor que pueda para asustarlos y que se vayan.

Asumiendo los personajes deciden ignorar la fantasma o lo pasan de alguna manera, ellos son libres entrar en la capilla. Adentro los PJ verán:

Cuando entras en este área, un sentimiento de miedo y maldad parece bañarte. Como el agua de un lago en un día de frío invierno inunda tu cuerpo y parece causar un dolor embotado y palpitante en tus huesos. Es imposible escapar a la sensación de que este lugar es un nexo para todo lo maligno en el mundo.

Una tarima de frío mármol blanco se alzan en la parte de atrás del cuarto. Parado sobre ésta hay un gran ataúd de madera manchado de rojo sangre. El féretro está cerrado y unas runas de aspecto tenebroso se graban en su tapa. Aunque el idioma es desconocido para ti, hay una maligna sensación en el mensaje. Las paredes y el techo se cubren con grabados de murciélagos y caras rasgos de murciélagos. La mayoría de las caras tienen sus bocas abiertas como si estuvieran gruñendo y los largos colmillos se hacen claramente visibles.

Un pozo oscuro desciende a través del suelo de piedra al lado de la tarima. Aunque no puedes notar nada mas que una densa oscuridad en las profundidades de este túnel, una escalera de mano de hierro baja dentro de la tierra.

Cuando el último miembro de la compañía que probablemente entre lo haga, la gran puerta de hierro de la capilla se cerrará de golpe como si se hubiera cerrado por el golpe de un viento tremendo desde afuera. Abrir las puertas será casi imposible, ya que ahora se cierra con una cerradura de hechicero como si por fuera lanzado por un mago nivel 10.

Una voz chillona distante empezará a cantar "Voishlacka" una y otra vez. Al principio, el canto rítmico será lento y callado. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, el tono se vuelve más ruidoso y más rápido, hasta que después de aproximadamente dos minutos, se vuelve un rugido estruendoso que hace eco en el cuarto. Voishlacka es una palabra antigua que significa "vampiro" en la lengua local.

Esta capilla tiene una historia larga y oscura. Debido a los actos atroces cometidos aquí hace siglos, es ahora una cámara de gran mal. Cualquiera que abra el ataúd rojo será chupado dentro de éste, como si fuera por un viento increíble. El ataúd entonces se cerrará y se sellará firmemente. El cantando se detendrá, pero un viento ligero empezará a revolver el cuarto, creciendo hasta un ventarrón aullador en diez rounds. Aquéllos que estén todavía en el cuarto deben hacer un chequeo de Fuerza una vez por round o serán sopladados recibiendo 1d12 puntos de daño.

La única manera de salvar al personaje atrapado es destruyendo el ataúd. Si es atacado, tratarlo como CA 7 (debido a su dureza) con 73 puntos del golpe. Siempre que el ataúd sea dañado, un callado lamento de dolor parecerá venir de éste. Con la voz cantando y el viento aullador en el aire, se confundirá fácilmente con la voz de la persona atrapada dentro del ataúd. Sin embargo, éste es un truco simple del ataúd. Además, de daños del ataúd (como los cortes y grietas de los ataques) sangrará libremente como si el féretro fuera una cosa viviente.

Si los puntos del golpe del ataúd son excedidos se transformará gradualmente en una piscina de sangre y drenándose en las grietas del suelo de la piedra. El personaje será liberado, cubierto de sangre roja. Él también estará bajo los efectos de un conjuro de fingir muerte hasta que sea quitado de este cuarto (o exterior o bajo el pozo), y en un estado inconsciente hasta que sea sacado de la capilla durante un turno. Una vez que el personaje despierta, él encontrará que luz del sol le resulta muy dolorosa durante los próximos días, que tiene una aversión a cualquier forma de comida excepto a una carne muy roja, y que no tiene ninguna habilidad de afectar a los muertos vivientes vía poderes sacerdotales y conjuros (si el personaje tuviera tales habilidades). El DM debe aprovecharse de estos rasgos para hacerles parecer como si el personaje estuviera volviéndose un vampiro lentamente. Después de que han pasado 3 días, al personaje se le permite una tirada de salvación contra conjuros cada día para volver a la normalidad.

Si el personaje no es rescatado del ataúd después de 10 rounds, él se transformará en un vampiro. Aunque el cambio no será inmediato, lo transformará lentamente. Todos los días, el personaje debe hacer un chequeo de Poderes de Ravenloft. El fallo indica que ha adquirido una de las habilidades de un vampiro (como escalada araña a voluntad) pero también una de las debilidades (como una aversión a ajo). Además, cada chequeo fallado cambia su alineamiento uno lugar más cerca al caótico malvado. Una vez que el personaje se vuelve malvado, se vuelve un PNJ bajo el control del DM y hará todo a su alcance para cazar y destruir a sus compañeros anteriores.

Las puertas se volverán operables una vez que el ataúd es destruido o liberado el vampiro PJ. El ataúd no puede destruirse absolutamente a menos que una estaca de madera sea clavada en el medio y se llene con ostias sagradas o su equivalente. El agua bendita salpicada en el ataúd le causa 1d8 puntos de daño.

La escritura antigua en la tapa dice, "Hacia la raza del amo, aquéllos tienen hambre de sangre de su familia, yo formo este ataúd con mi vida."

La escalera de mano lleva abajo profundamente hasta las criptas (área 26).

26. Criptas

Después de descender el pozo lleno de telarañas, te encuentras en una cripta oscura. Las paredes son fríos azulejos de pizarra grabados con runas malignas que parecen tener una aura de muerte sobre ellos. Puestos a intervalos regulares contra las paredes de la cámara, hay bustos bien esculpidos que descansan sobre cubos de marmol de un metro. Los personajes de horrible mirada puestos en las figuras parecen identificar al individuo y dan también un lapso de sus vidas, pero ninguno de los nombres te resultan familiares. El cruel y retorcido rasgo de los hombres representados aquí parece inundar el cuarto con tal malevolencia que resulta difícil respirar mientras sus ojos de piedra están mirándote.

Cada losa es el extremo de una caja de piedra que se extiende dentro de la pared y contiene los restos de uno de los antepasados de Dominiani. No hay nada sobrenatural sobre este lugar, pero el mal de la propiedad de Dominiani lo satura y lo hace parecer más siniestro de lo que es en verdad.

27. Paredes de Contención

Una pared de 4 metros cubierta enredaderas se estira desde la fortaleza hasta las paredes del precipicio. Mientras una brisa sopla a lo largo de la pared, las enredaderas parecen moverse como si fuera una cosa animada. Parece que éstas continúan estremeciéndose durante mucho tiempo después de que el viento se ha calmado. Una sensación de algo que está consciente parece llenar el área.

La pared de piedra tiene encima con dos hileras de ganchos de hierro negro. Puestos en grupos de tres, éstos se parecen más a las garras extendidas de algún ave de rapiña mortal. Unas torres de piedra despuntan de la longitud de la pared, haciendola realmente una barrera formidable que parece impasable.

Desde donde están ahora, los ganchos a la cima de la pared prevendrán que un ladrón (u otro personaje) pueda subir por la pared con seguridad. Cuando ellos intenten escalarla, deben hacer una tirada de salvacion contra parálisis o engancharse en las garras afiladas. Los personajes enganchados sufrirán 1d4 puntos de daño y podrán (50% de oportunidad) de caerse de la pared. Si un personaje enganchado no se cae, debe hacer un control de Destreza para escapar de los ganchos (junto con unos segundos 1d4 puntos de daño). Una vez que un personaje se ha liberado, pueden completar su escalada sin riesgo. Cualquiera que haga una

tirada exitosa de doblar barras podrá arrancar un racimo de ganchos. Si cinco racimos son arrancados, una sección de pared será segura para subir.

Las únicas dos rarezas a lo largo de la pared son una reja de hierros negros en el ala norte (donde un arroyo corre bajo la pared) y el mecanismo oculto de un torno en el ala sur.

El enrejado es muy fuerte y requiere de dos intentos de doblar barras con éxito para romperlo. Si los PJ intentan doblarlo bajo el agua, una tirada bastará ya que allí está más débil.

A lo largo de la pared sur, dos de las torres cuadradas tienen tornos en una área en su cima. Las cadenas pesadas desaparecen de los tornos en la torre bajo de éstos. Si son girados (requiriendo a una sola persona con fuerza 18/01 o mejor) una gran sección de la pared entre ellos se empezará a abrir. Esta puerta secreta será usada por Dominiani cuando su ejército de goblins esté listo para atacar.

28. Parque del Manicomio

Cuando miras el área detrás de la fortaleza y su pared cubierta de enredaderas, te asombras al ver un pequeño parque elegante con árboles, bancos, y personas. Numerosos hombres, mujeres, y niños, principalmente en grupos familiares, parecen estar disfrutando del bonito paisaje mientras pasean lentamente o se sientan calladamente en los bancos, disfrutando de los alrededores.

Lejos hacia el este, una pequeña cascada cae desde un lado del cañón en un pequeño estanque. El agua forma un rocío que fluye hacia el parque. No puedes ver ninguna entrada o salida evidente en el área del parque, ya que está encajonado por las paredes del precipicio en tres lados y por la fortaleza y dos de sus paredes reteniendo en el cuarto.

Después de observar a las personas (y de hacer una control de Sabiduría), será evidente que ellos no están en un estado normal mental. La mayoría es muy letárgica y realmente actúa como zombies. Nadie habla y la mayoría de las personas simplemente está sentada en los bancos o de pie y mirando fijamente el vacío con los ojos en blanco. Unos pocos dementes se pasean por ahí.

De vez en cuando, alguna ocurrirá una acción como alguien palmeándose su cara repetidamente o meciéndose. Con estudio más cercano, puede observarse cualquier número de conductas raras, ya que este es el estado de aquéllos que han sido vueltos dementes por el Dr. Dominiani, un vampiro inusual que sacia su sed con el fluido espinal humano.

Debido a los Dominiani raros hábitos (incluso para un vampiro) de comida, casi todos aquí tienen dos heridas de unas perforaciones pequeñas en la parte de atrás de su cuello. Muchos de ellos también han sido mordidos en el cuello, porque Dominiani ha sido a menudo también anfitrión de vampiros más tradicionales.

Estos todos menos personas descerebradas suman un total de 76. Ellos no atacarán ni se defenderán, y la mayoría está tan fuera de sí que no intentarán protegerse del viento o de huir ni siquiera de un atacante.

Esparcido entre los demas hay seis personas hechizadas. Ellos han sido instruidos para matar a cualquiera que entre en el parque y no está acompañado por Dominiani. Ellos son una ladrona de nivel 5, tres luchadores de nivel 3 (dos varones y una mujer), y un matrimonio (ambos normales, humanos nivel 0). Ellos no se apresurarán en atacar, pero se posicionarán para que los PJ caminen cerca de ellos, o se pasearán cerca de la compañía y de repente atacarán.

Ladróna nivel 5: AL LM; CA 5 (cuero y Des); MV 12; pg 32; GAC0 18; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta); AE apuñalar por la espalda triple daño; DE la pericia de acrobacia (Des 17); ML hechizada; EXP 650.

Luchadora nivel 3: AL LN; CA 5 (mallas); MV 12; pg 26; GAC0 18; #AT 1; Dñ 1d8 (espadas largas); ML hechizada; EXP 175.

Luchadores nivel 3 (2): AL N; CA 1 (mallas y Des); MV 12; pg 23; GAC0 18; #AT 2; Dñ 1d8 (espada larga) 1d3 (cuchillo); AE el cuchillo está envenenado (C, ataque 1d4+1 min. Str 25/2d4); ML hechizado; EXP 420 cada uno.

Humanos normales (2): AL LN; CA 10; MV 12; pg 4 cada uno; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d3; ML hechizado, EXP 15 cada uno.

La ladrona será la primera en golpear, ella irá por detrás y entonces apuñalará por la espalda a la compañía. Los dos humanos nivel 0 deben golpear luego, y simplemente después de que ellos se enfrentan, uno de los tres luchadores ataca por detrás. Los otros dos luchadores atacarán simultáneamente en algún momento más tarde cuando los PJ se muevan entre ellos. Todos tienen su armadura y armas ocultas con túnicas o capas.

Si se lanza un disipar magia con éxito sobre cualquiera de estos individuos, puede romperse el hechizo. En tal caso, todos menos el ladrón dejarán de atacar. Ella es muy mala y continuará si le conviene, por otra parte, ella intentará unirse a la compañía y entonces usará la alianza a su conveniencia. Los demás desearán devolver a su hogar en Teufeldorf. Ninguno sabrá algo sobre la identidad real del Dr. Dominiani.

Además de los peligros anteriores, hay siete zombies cubiertos con aceite de atemporalidad que tienen instrucciones similares acerca de los invasores. Ellos se dispersarán

entre la muchedumbre y no atacarán a menos que los PJ se acerquen a ellos. Ellos serán encontrados individualmente.

Siete Zombies: AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14, 13, 13, 13, 9, 5, 4; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Las otras personas en el parque sólo pueden curarse si se aplica en ellos una curación mágica (incluso un curar heridas ligeras). Cada punto de curación mágica restaura un punto de inteligencia hasta su valor original (tirar 3d6 por cada persona para determinar su número de Inteligencia anterior. La mayoría no recordará nada excepto que fueron atacados por detrás y luego "recobraron la conciencia" aquí. Sin embargo, hay una oportunidad de 1 en 20 de que el individuo haya visto un murciélago gigante o al Dr. Dominiani como su atacante. Incluso éstos pueden confundirse acerca de si Dominiani estaba intentando ayudarles o dañarlos.

Todos las personas rescatadas querrán volver a sus casas en Teufeldorf y a los alrededores. Ellos ofrecerán lo que puedan a cambio de la ayuda de los PJ. Tirar 1d6 para cada persona rescatada y consulta la tabla siguiente para ver lo que ellos tienen para ofrecer:

Tirada	Recompensa ofrecida
--------	---------------------

- | | |
|---|---|
| 1 | Albergue durante 1d6 noches |
| 2 | Comida durante 1d6 días |
| 3 | Animales de granja (valor de 1d4x10 mo) |
| 4 | Suministros menores (sogas, antorchas, etc.) |
| 5 | Valores surtidos (valor de 1d10 mo sumados) |
| 6 | Información (10% de chance que sea verdaderamente útil) |

El PJ también deben recibir 10 puntos de experiencia por individuo reavivado y otro 25 puntos de experiencia para cada individuo que sea devuelto sano y salvo a Teufeldorf.

29. Cueva del Manicomio

Si los PJ se acercan al área de la cascada, ellos notarán que hay dos senderos que llevan detrás de las cascadas (a ambos lados). Si ellos entran en la cueva leer lo siguiente.

Los rizos de la niebla de la base de la cascada se elvan y puedes sentir el frío y la humedad por todo tu cuerpo. Finalmente, pasas a través de la niebla y te encuentras en una cueva oscuramente iluminada de tamaño considerable. El techo se eleva a casi 12 metros sobre ti y la caverna se extiende de norte a sur hasta donde no puedes ver. Doce metros delante de ti hay una pared cubierta con grilletes y cadenas. Varias personas, evidentemente pobladores locales, están atados aquí. Sobre ellos hay cuatro antorchas que son sostenidas por candelabros en forma de manos. A tu derecha puedes ver a unas personas que duermen sobre alfombras, tapadas con mantas delgadas. Varias personas están saliendo por el extremo norte de la cueva, masticando carne seca y raíces.

Los candelabros de las paredes de la cueva garras reptadoras. Si los PJ se acercan a los humanos atados, ellas intentarán quemarlos (1d4 puntos). Una vez que han perdido el elemento de sorpresa, saltarán y atacarán normalmente.

Garras Reptadoras (9): AL N; CA 7; MV 9; DG 1/2; pg 4(x3), 3(x3), 2(x2); GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d4 (antorcha) o 1d4 (contra armadura) o 1d6 (sin armadura); DE sí; RM especial; Tam D; ML 19; EXP 35.

Las personas maniatadas los que se han vuelto violentamente locos por los ataques de Dominiani. Ellos se moverán de vez en cuando alguien se mueva cerca. Si es liberado, tienen 25 % de probabilidad de atacar a sus salvadores inmediatamente. Sus bocas están amordazadas para que sus lamentos y gritos no perturben a los otros. Estas pobres personas sólo pueden curarse con un conjuro de curar.

Locos (6): AL CN; CA 9; MV 12; pg 8, 6, 5, 5, 3, 1; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d3; DE inmune a conjuros que afectan la mente; ML 7; EXP 35 cada uno.

El área al sur se usa solamente para descansar. Hay numerosos tapetes tejidos y mantas delgadas esparcidas sobre éstos. Un total de 30 hombres, mujeres, y niños duermen o descansan aquí. Ellos son víctimas de Dominiani similares al área 28.

El área del norte está llena con canastas de comidas secas. La mayoría tienen carne seca, verduras, y un poco de pan. La distribución de comida es manejada por ocho zombies cubiertos de aceite de atemporalidad y es vigilada por un zombie ju-ju. Ellos atacarán a cualquiera que no sea conocido.

Zombies (8): AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14, 12, 11, 11, 11, 10, 8, 2; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Zombie Ju-Ju: AL N(M); CA 6; MV 9; DG 3+12; pg 23; GAC0 15; #AT 1; Dñ 3d4; AE sí; DE sí; RM especial; Tam M; ML ninguno; EXP 975.

El zombie ju-ju intentará subir las paredes (92% de oportunidad de éxito) para escapar y decirle al Dr. Dominiani de la intrusión. Él pedirá a los otros zombies que cubran su retirada.

El Señor de Kartakass

Volviendo de la Fortaleza

Cuando los PJ vuelvan de Gundarak después de entregar la corona a Dominiani, ellos se encontrarán de nuevo con Akriel en la Posada. Sin embargo, ella realmente será Harkon Lukas, Señor del Dominio de Kartakass, disfrazado de su hija. A diferencia de la mayoría de los hombres, Harkon Lukas está maldecido por los Poderes Oscuros de Ravenloft. Debido a esta maldición, siempre tiene la misma forma en cada uno de sus formas (humano, semihumano, y lobo). Para solucionar esto, Harkon Lukas ha hecho uso de numerosos medios para personificar a otros.

En este caso en particular, Harkon Lukas está haciendo uso de un anillo de personificación. Este objeto mágico fue dado hace tiempo a Lukas por un mago maligno a cambio del servicio de varios lobos hombre. Este dispositivo sólo funciona para Lukas, le permite asumir la forma y características de cualquier individuo él sabe bien. Él acostumbra a usar menudo sus poderes para inspeccionar la lealtad de aquellos que conocen sus secretos más oscuros. Akriel, su propia hija, se sabe que está haciendo planes en contra de él, así que él está personificándola para saber lo que ella trama.

El hecho de que tropiece con los personajes mientras está en la forma de ella es pura coincidencia. De hecho, él todavía algo de importancia sobre las acciones de su hija durante las últimas semanas todavía. Ya que él puede saber que los PJ están en Kartakass, e incluso que han demostrado ser un fastidio para sus lobos hombre, él probablemente no sabe que están trabajando para Akriel. Por esto, él estará un impactado al saber que la Corona de Almas está envuelta en sus planes, y se horrorizará aun más al saber que has sido llevada a Dr. Dominiani.

Hay que dejarles a los PJ hacer lo que quieran cuando vuelvan a Skald después de su visita a la fortaleza Dominiani. Cuando ellos descubren a "Akriel" en la Posada, hay que dejarlos hacer contacto con ella de la manera que ellos quieram. Una vez él se da cuenta que los aventureros están buscando una reunión secreta con Akriel, él la arreglará de alguna manera.

Lukas intentará hacerse pasar por Akriel tanto como sea posible. Debido a sus finas facultades mentales, él comprenderá pronto que su hija está cubriendo algo involucrado con el

Dr. Dominiani (Daclaud Heinfroth) y la Corona de Almas. Él entonces empezará a actuar. Él romperá en lágrimas y le dirá a los PJ que ha descubierto recientemente que ese Dr. Dominiani realmente es Daclaud Heinfroth, un malvado vampiro que la ha engañado con un amor falso. Peor todavía, él tiene la corona ahora.

Él pedirá a los PJ que vuelvan a la Fortaleza de Dominiani. Una vez allí, ellos deben recuperar la corona y deben devolverla a Harkon Lukas, Señor de Kartakass, para el que la guarde. Si posible, también deben matar al malvado vampiro, pero recuperar la corona es más importante. Distinto a Akriel, Lukas prometerá a los personajes cualquier cosa para conseguir que ellos lo ayuden. Por supuesto, él sólo planea matarlos que cuando vuelvan con la corona, así son de firmes sus promesas.

Si esta táctica no funciona, Lukas se marchará. Él entonces hará los arreglos para que los PJ descubran una nota. Este documento revelará a la compañía que Akriel es un lobo hombre que los ha estado usando para sus propios propósitos. También dirá que la corona les ha puesto una maldición. Para poder escapar de esta maldición y evitar la muerte, ellos deben recuperar la corona y deben devolvérsela a Harkon Lukas, Señor de Kartakass. Sólo su gran poder puede revertir la horrible magia de la corona.

El retorno de los personajes a la propiedad del Dr. Dominiani puede manejarse usando los mapas y descripciones de cuarto proporcionadas en el capítulo anterior. Obviamente, el doctor no estará contento de saber que sus antiguos peones se han vuelto contra él y estará muy contento en darles muerte de cualquier forma que pueda.

De vuelta a las Cavernas

Mientras que la compañía vuelve a la fortaleza del Dr. Dominiani e intenta recuperar la Corona de Almas por segunda vez, Harkon Lukas no descansa. Él pasa largas horas investigando la corona, su historia, y sus poderes. Él sabe que debe ser destruida junto con Radaga y/o Daglan.

Sin embargo, él es incapaz de viajar al cañón de Radaga debido a las poderosas matalobos que crecen en ese área. Además, él no desea enredarse directamente con semejante enemigo formidable si puede evitarlo. Por esto, esperará al retorno de los PJ y la recuperación de la corona. Cuando lo vean de nuevo, él intentará convencerlos de marchar con la corona y destruir esta fuerza maligna.

Es importante decir que los PJ pueden saber que Harkon Lukas es una criatura excepcionalmente maligna a estas alturas. Así, es improbable que ellos hagan algo de buena gana para ayudarlo en cualquier tarea. Sin embargo, la Corona de Almas es un artefacto tan siniestro que su destrucción debe ser de sumo interés para la compañía. Por esto, es probable que puedan ser persuadidos (de una manera u otra) para hacer una tregua con Harkon Lukas y buscar a Radaga o Daglan.

Por supuesto, antes de que él intente acercarse la compañía directamente y hacer algún tipo de negociación con sus vida, Lukas empleará la mentira y el engaño. Por ejemplo, él podría hacerse pasar de nuevo por Akriel (si esa opción todavía es viable), o él podría aparecer

en una de sus dos formas humanas (varón o mujer) e intentar actuar como una tercera compañía interesada. Él incluso puede hacerse pasar como una persona santa con conocimientos de "las verdaderas debilidades de la corona maligna" y el secreto que le permitirá destruirla. Por supuesto, la corona deberá volver a su amo. No hay ningún límite en las tácticas que podrían usarse para obligarle a los PJ a que vuelvan a la guarida de Radaga.

El Retorno de Daglan

El Vuelo de Radaga

La tierra ha esperado mucho tiempo para que Radaga se entregue finalmente a su extrema maldad. Cuando esto suceda, su antepasado (Daglan) se liberará de su prisión en la Corona de Almas.

Después de que los PJ le roben a ella la corona, ella huirá de su lugar actual en las tierras del cañón de Kartakass y entrará en las nieblas de Ravenloft cerca del límite sur en la unión de Bluetspur y Kartakass. En forma de clérigo o wight (ver la sección de PNJ), ella tomará el mando de los sirvientes (la mayoría vaga constantemente por el este de Kartakass y Bluetspur). Ella también tomará a otros aliados para su viaje hacia las nieblas.

Cuando ella entre en las nieblas, éstas la envolverán, sintiendo su maligna voluntad y poder así como la maldad de la horda que la sigue. Como la tierra sabe que la corona y Radaga están a punto de ser reunidos por aquéllos (quienes son los PJ) quienes pueden cumplir su profecía y liberar al poderoso brujo Daglan, se le concederá a ella un gran dominio.

Por el lado Radaga, ella ve a los PJ como ladrones que tienen lo que le pertenece. Una vez que ellos entran a su dominio recientemente formado (conocido, curiosamente como Daglan) ella cerrará sus fronteras. Con un muro de goblins de unos veinte monstruos grueso, los PJ no podrán escapar de la reina malvada. Las fronteras no se abrirán hasta ella o los PJ sea muertos. Por supuesto, esto significa que la única manera de escapar es que los PJ maten Radaga lo que podría ser catastrófico, ya que liberaría a Daglan de su cautividad.

El Dominio de Daglan

El Señor y la Ley: Al principio, Radaga (como un clérigo o wight muerto viviente) será la Señora de Daglan. Sin embargo, pronto el propio Daglan podría volverse el señor. Puede encontrarse información adicional sobre este maligno necromante la sección de PNJ.

La Tierra: Daglan se compone de bosques poco densos y prados que cubren suavemente el terreno. Cúmulos de tierra yermo manchan el terreno aquí y allá. Este dominio limita con Kartakass al norte, Sithicus al oeste, y Bluetspur al este.

Daglan tiene unos pueblos pequeños y aldeas. Ninguna tiene a más de 500 personas. Cada pueblo es el centro de una comunidad agrícola esparcida alrededor de éste. La cosecha principal es la Hierba Ghee que, en su forma silvestre, cubre la mayoría de Daglan. Se parece al trigo aunque crece en cualquier parte y tiene desde 30 cm a 2 metros de altura (promediando aproximadamente 60 cm). La Ghee se usa para muchos propósitos. Es la comida principal en Daglan así como también sirve de alimento para un pequeño número de animales domésticos criados por los nativos. Los tallos secados de Ghee se usan para hacer cestos, alfombras, muebles, e incluso pequeños edificios cuando se pone bastante fuerte si se seca bien.

Cerrando las Fronteras: Cuando es alzada, las fronteras de Daglan son un anillo de goblins de 20 criaturas de profundidad. Para agregar horror a esta visión, cuando éstos son encontrados, estarán constantemente "festejando" sobre los cuerpos de víctimas desvalidas de la frontera. Aquéllos que vuelan por encima de esta frontera estarán sólo temporalmente seguros ya que una unidad de goblins será enviada para derribarlos y matarlos.

La Gente: Los Daglandes son un personas retraidas, de hecho casi siempre visten túnicas con capuchas que a menudo cubren sus cabezas. Sus casas estan adornadas simplemente y su vida es simple.

Uno de veinte Daglandes es una criatura muerto viviente que se hace pasar por como un humano normal. El aislamiento es común, la conversación es poco frecuente , y las túnicas mantienen convenientemente ocultos a la mayoría de los ciudadanos (quienes no están interesados en nada a menos que los afecte directamente).

Encuentros: En un pueblo, no ocurrirá ningún encuentro a menos que los PJ acechen al pueblo y a sus ciudadanos. Ellos tienen entonces un 50% de probabilidad de que causen que un muerto viviente u otro monstruo los ataquen. El muerto viviente, además de mantener a Radaga (o Daglan) informada sobre los asuntos en el dominio, está instruido para tener un vida simple, mundana, y sombría en el pueblo.

Los encuentros cerca de los montones de tierra yerma tienen un 50% probabilidad de día (sólo chequear una vez) y 50% de probabilidad por hora por la noche. Los prados son seguros durante el día y hay sólo un 25% de oportunidad de un encuentro cada noche. Los bosques también son relativamente seguros con un 15% de oportunidad de un encuentro cada día y 25% de oportunidad cada noche.

Común

Raro

Muerto Viviente *

Bulette

Manada Animal	Ankheg
Doppleganger	Hiena
Escarabajos	Licántropo Hombre Tigre
Leones	Chacal/Hiena
Goblins	Gigante

* Muerto viviente: pueden incluirse cualquiera de los siguientes

Esqueletos	Zombie
Monstruo Esqueleto	Zombie Ju-Ju
Heucuva	Espectro
Ghoul	Sombra
Ghast	
Fantasma	
Wight	
Wraith	

Homlock

Homlock era un pueblo pequeño del antiguo país del que Radaga, Daglan, y la Corona de Almas son originarios. Cuando Radaga entró a las nieblas y formó los comienzos de Daglan, las nieblas de Ravenloft ejercieron su terrible y silencioso poder y se estiraron hasta el pasado. Allí ellos se alzaron en la tierra alrededor de Homlock y la absorbieron en Ravenloft.

Por supuesto, los granjeros de Homlock al principio no notaron que había ocurrido un cambio, sin embargo, cuando no llegó ningún comerciante, caravana, u otros viajeros durante casi una semana, supieron que algo andaba mal. Un pequeño grupo de sus ciudadanos más valientes fue enviado descubrir lo que había pasado. Sin embargo, ellos nunca volvieron.

Una vez que Radaga llegó a Homlock, ella se mudó a una iglesia vieja en la colina al norte del pueblo. Aquí, ella ha puesto su trono y ha empezado a disfrutar su estado recientemente adquirido de Señora de Daglan. Inmediatamente se ha puesto a trabajar creando esqueletos para rodear a Homlock (ver debajo). Su ejército de demonios exploran en las tierras del resto de su dominio y buscan a cualquier ser maligno poderoso que pudiera servir como aliado.

En el tercer día de su reinado, unos montículos de tierra de yerma aparecerán a lo largo de Daglan, principalmente en áreas lejanas. Muchos de éstos eran antiguos y contuvieron un gran mal. Un anillo de seis de éstos cúmulos de tierra de la yerma se formó en la colina detrás de la iglesia donde vivía.

Esa noche, las costillas de alguna criatura inmensa se levantaron de la tierra en un gran anillo. Desde este día, el cielo sobre Homlock ha sido una gran tempestad, todo es gris y violento. Aunque ninguna lluvia ha caído y la temperatura no ha cambiado, el sol está tapado y una pesada oscuridad cae sobre el corazón de todos los que moran en esta tierra maldita.

La niebla ha llenado el área de la jaula de costillas y constantemente ondula sobre ésta. Se está convocando a la antigua Torre de Magia de Daglan (qué fue vencida cuando los el señor de Daglan perdió la Corona de Almas).

Radaga no entiende todo lo que está ocurriendo. Ella no tiene idea que las nieblas de Ravenloft están disponiéndose para recibir al malvado Daglan. Más bien, ella cree que su propio poder pronto crecerá grandemente y ella siente de esos grandes eventos pronto se revelarán.

Los Personajes Llegan a Homlock

Una vez que los PJ llegan a Daglan, la tierra hará todos que pueda para conducirlos hacia Radaga y al diminuto pueblo de Homlock. Los medios para hacer esto incluirá sueños proféticos con visiones del pueblo y su iglesia, encuentros horribles con monstruos malignos donde siempre se hacen camino hasta Homlock, y un sentido aplastante de urgencia implantó en sus pensamientos.

Cuando la compañía esté a unos kilómetros de Homlock, empezarán a atravesar una serie de elevaciones bajas. Con cada una crucen, se acercarán un poco más al pueblo y verán más de sus detalles.

Cuando atraviezas una baja elevación, tus ojos se fijan en fascinación por la tierra ante ti. Un valle largo y bajo, cubierto con áreas cultivadas de granjas, se extiende en la distancia. En el corazón de este valle hay un pueblo pequeño con una pared blanca alrededor del mismo.

Mientras que éste podría ser un lugar pacífico y feliz, lejos está de serlo ahora. Arriba en lo alto, las nubes se arremolinan formando un gran espiral en el cielo gris oscuro. Los relámpagos danzan de un lado a otro liberando tremendos truenos que hacen eco sobre la tierra. Mientras que parece no llover en el valle en cualquier otra parte, el aire aquí es denso con una horrible humedad que parece transportar un inmenso y dominante mal. Avanzar en esta región de oscuridad requerirán toda la fuerza de voluntad que puedas tener.

Cuando la compañía se acerque mas al diminuto pueblo, se verán más detalles. La información siguiente debe darse a ellos mientras todavía están a un poco de distancia de Homlock, pero han alcanzado un punto donde los detalles que describen podrían ser visibles.

Cuando la compañía se acerca más al pueblo, una extraña quietud parece establecerse en el área. Mientras que la tormenta está tan intensa como siempre y el maligno vórtice continúa revolviendo las nubes con relámpagos, todo el sonido asume una calidad casi muda. El viento que se arremolina alrededor de tu compañía, parece venir de todas direcciones y tus palabras son llevadas para ser destruidas por el eco de un trueno de la lejana vorágine.

Cuando el camino dobla en un pequeño grupo de árboles y sube por otra elevación, consigues obtener una vista mejor del pueblo ante ti. Lo que al principio parecía no ser nada más que un pueblo pequeño se muestra ahora ante ti como una escena de horror indecible. Lo que parecía ser nada más que una pared de piedra blanca alrededor de la aldea es claramente ahora algo más siniestro, una barrera de esqueletos vivientes. Parados formando un muro de tres metros de grosor, estas criaturas aterradoras miran fijamente al vacío con ardientes ojos rojos y con torcidas sonrisas malignas puestas en las caras de los muertos vivientes.

Detrás una sección de esta pared de muerto viviente, un roída y destartalado cartel se mece de un lado a otro al viento. Asegurado en el centro de una puerta, cuelga sobre el camino adelante de ti, como si fuera una cosa poseída. Cada nueva ráfaga de viento amenaza con librarlo de sus monturas y hacerlo volar hacia las nubes hirvientes. Una sola palabra se encuentra tallada en el cartel, identificando a este lugar como "Homlock".

Cuando los personajes se acerquen más, ellos tendrán aun más los detalles disponibles. Con el viento golpeando sus cuerpos y haciéndose mas pesado, ellos se adelantan y ven lo siguiente.

El pueblo detrás de la puerta torturada, parece vacío y muerto. No asombraría si las personas que una vez vivieron aquí hubieran sido transformadas en los sonrientes servidores de la muerte que abrazan este pueblo abandonado. Es difícil imaginar el horror que le pudo suceder a este tranquilo pueblo de Homlock.

Al sacar ese pensamiento de tu mente, permite que tu vista flote por el pueblo. Tu mirada pasa rápidamente por encima de las chozas de paja y los edificios de madera que ocupan la mayoría del pueblo y terminan fijándose en una vista increíble. En el lado mas lejano del pueblo, fuera de la pared de esqueletos, se encuentra una colina alta con un gran edificio de madera sobre ésta. Tras éste, sin embargo, hay una gran estructura hecha de huesos. Unas inmensas costillas surgen de la tierra como formando un anillo protector justo debajo del corazón del vórtice en el cielo. Una gran plumaje de niebla gris llega hasta los grandes huesos para tocar el centro del vórtice de las nubes de arriba. Los vientos que vienen de esta inmensa estructura llevan el mal de ese lugar a cada esquina de este valle maldito.

De repente, tu mirada se vuelve hacia una imponente visión en el pueblo. Seis figuras han aparecido. Sólo visten túnicas oscuras, avanzando en una procesión silenciosa. Aunque ellos no parecen haber notado a la compañía, sus pasos lentos y deliberados se dirigen directamente a la compañía.

Estas seis figuras son todos goblins, vestidos así para esconder sus rasgos. Si los PJ no toman ninguna acción para contactarlos, ellos caminarán lentamente tras la superficie interior de la pared de esqueleto de la puerta de Homlock. Cuando ellos se acercan, la campana de la vieja iglesia se oirá débilmente. Una de las figuras levanta una vara corta con una cabeza humana afianzada a su punta y la sección de esqueletos que se encuentran en el camino se separa y camina a un lado como una puerta viviente.

Los seis goblins cubiertos continuarán abandonando Homlock vía el camino principal. Si los PJ no toman ninguna acción para evitarlo, ellos encontrarán a la compañía y la atacarán. Sino, ellos pasarán sin hacerles nada a los aventureros.

Goblyns (6): AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 28, 28, 27, 26, 24, 23; GAC0 13; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE no; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

La Última Defensa de Radaga

Aunque Radaga encuentra a los aventureros divertidos y disfruta jugando con ellos por un tiempo, la tentación de recuperar la Corona de Almas será demasiado para ella. Después de que los PJ han tenido una oportunidad de explorar la iglesia durante algún tiempo, Radaga preparará una emboscada para ellos. La naturaleza exacta de su trampa queda a criterio del DM, porque ella tendrá en cuenta las acciones pasadas de la compañía, sus estrategias de combate favoritas, y nada más estudio lo que ellos le han revelado. Ella también hará uso de sus servidores y poderes mágicos. No será una batalla fácil para los jugadores.

Cuando la batalla acaba, Radaga bien podría morir. Desde este evento más o menos termina la relación de la compañía con la Corona de Almas, culminando la aventura. Asegurarse de hacer un gran final antes de lo que viene. En cuanto a "¿qué pasa luego?", el próximo capítulo presenta varios finales para que el DM use en el desenvolvimiento del juego como dicte la campaña.

Mapa de Homlock

1. Pared de Esqueletos

La pared de muertos vivientes tiene una profundidad de diez esqueletos. La mayoría está sin armadura y sólo usan garrores y varias armas improvisadas. Aquí y allá, una criatura sostiene un tridente, una guadaña, u otra herramienta de cultivo como pareciendo anhelar el sabor de la sangre.

Los ojos de estos guardianes muertos arden con una fría luz roja que llena tu corazón de una sensación de profundo dolor. No hay ninguna duda en tu mente que la barrera que se encuentra ante ti está compuesta de lugareños inocentes que han sido corrompidos por el toque del mal.

Radaga está en el pueblo, así que los PJ tendrá que entrar en él si desean confrontarla. Si ellos visten las túnicas e intentan imitar a los goblins que salieron antes (incluso con la cabeza en la vara), los esqueletos se moverán a un costado y los dejarán pasar. Sin embargo, para conseguir salir de nuevo, ellos tendrán que esperar hasta que suene la campana de la iglesia. Puesto que tan sólo se hace por orden de Radaga, es improbable que esto seá fácil de lograr.

Si los PJ caminan a 6 metros de la pared, los esqueletos prepararán sus armas. Si ellos se acercan a 3 metros o hacen alguna forma de ataque, los esqueletos atacarán. Para los propósitos de este combate, hay un número efectivamente ilimitado de esqueletos. Si la compañía huye después de empezar combate, los esqueletos no los seguirán.

Volar por encima o saltar la pared de esqueletos normalmente funcionará. Aquéllos que logren superar la pared de esta manera, tendrán un grupo de diez esqueletos por individuo enviados para cazarlos. Debido al inmenso tamaño de la pared, el plano de energía negativa se concentra aquí de tal manera que cualquier esfuerzo por ahuyentar muertos vivientes siempre fallará contra esta pared (pero no contra aquéllos que se separan de ésta para seguir a los PJ en el pueblo).

Rodeando el pueblo revelará que el anillo de esqueletos no rodea el pueblo completamente. Un área de montículos de tierra yerma (ver debajo) descansa detrás del pueblo e interrumpe la pared de esqueletos. Parece como que si uno sólo necesitara atravesar esta región para entrar a Homlock por el sur.

Esqueletos de la barrera (ilimitado): AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 1d8; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d6; AE no; DE 1/2 daño por armas de filo; RM de muertos vivientes; Tam M; ML de muertos vivientes; EXP 65 cada uno.

3. Montículos de Tierra Yerma

La tierra en este lugar se ha apilado para formar media docena de grandes montículos de tierra. En su centro hay un gran almacén de costillas y la columna de niebla. Los montículos de tierra son todos aproximadamente redondos y van entre 10 y 15 metros de diámetro. La tierra está fresca y húmeda, pero los vientos la han despojado cualquier rastro de olor.

Cada uno de los montículos de tierra es algo diferente a sus otros compañeros. Uno tiene un anillo de 3 pedestales altos puesto encima mientras que otro se cubre con grandes losas de pizarra gris. Un tercero está cubierto con un montón de piedras y el cuarto yace bajo una gran piedra redonda. El quinto tiene una entrada en forma de arco de piedra con una sólida puerta doble construida en éste y el último está cubierto con guijarros pequeños.

Una niebla delgada parece salir aquí de la tierra y envuelve a la compañía. Una sensación de oscuridad y dolor es sentida por todos. La compañía tiene la impresión que unas voces muy bajas los llaman por ayuda. El sufrimiento de aquéllos que una vez vivieron en Homlock cuelga como una cadena pesada sobre todos los que entran en este lugar terrible.

Cada montículo de tierra es de un lugar y un tiempo diferente, y éstos fueron traídos aquí por las nieblas de Ravenloft. Cada uno tiene algo o alguien que la Tierra de Ravenloft está usando para ayudar a llamar a la torre de Daglan. Entrar a cualquiera de éstos lugares que será muy difícil ya que ellos están muy protegidos contra fuerzas físicas y magia.

Estos seis montículos no se detallan aquí. Entrar en cualquiera de los montículos de tierra requerirá un gran poder y debe estar más allá del alcance de cualquiera en la compañía. Si el DM siente que los jugadores tienen los medios para entrar en uno de los montículos de tierra, ellos se encontrarán en una aventura pesadillesca. Cada montículo de tierra actuará como un portal que envía a la compañía al mundo en el que el montón de tierra se originó. Cada uno de estos lugares es oscuro y maligno. Escapar de estos reinos del otro mundo requerirá mucho esfuerzo. Los DMs deben tomarse tiempo para preparar tales demandas cuidadosamente si éstas ocurren.

La pared de esqueletos no abarca este área debido a su gran poder. Sin embargo, Radaga ha dejado una patrulla de monstruos para cuidar esta zona: un espectro que lidera a ocho goblins.

Goblins (8): AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 24, 22, 20, 20, 18, 17, 17, 16; GAC0 13; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/2d6; AE especial; DE no; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

Espectro (1): AL LM; CA 2; MV 15, VI 30 (B); DG 7+3; pg 39; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d8; AE drenaje de energía; DE +1 necesario para golpear; RM especial; Tam M; ML 15; EXP 3000.

4. La Torre de Daglan

Un gran anillo de huesos de costillas surgen aquí de la tierra. Cada hueso tiene un metro de ancho, medio metro de espesor, y se arquea hacia arriba a poco más de cuatro metros. Dentro de este anillo de huesos de 30 metros de diámetro hay una furiosa tormenta de niebla. Parece estar contenida por los huesos ya que sólo una pequeña cantidad del vapor se alza sobre la tierra entre éstos.

Hay una sensación de gran energía en el aire cerca de estos huesos. A medida que la compañía se acerca, el pelo en tus brazos y de tu cuello se eriza. Ondas de maldad parecen estar atravesando sus cuerpos como las olas en un estanque, dejante con frío e intranquilo. Está en presencia de algo antinatural y totalmente diabólico.

Si los PJ observan más de cerca, podrán ver pequeños arcos de energía dentro de las profundidades de la niebla. La columna de niebla se extiende hacia arriba hasta donde el ojo puede ver. Entra en la tempestad por el vórtice. Esta tempestad es, en realidad, una puerta a un vacío extradimensional. Los poderes del semiplano están intentando llegar al vacío y traer devuelta la Torre de Magia de Daglan que se perdió allí hace casi 500 años atrás. Uno por uno, los bloques de piedra están siendo traídos para completar la reconstrucción de la torre.

Cualquier PJ que entra en la niebla dentro de las costillas será arrastrado y golpeado por los vientos rabiosos (causando 1d3 puntos de daño/round). Se reduce la visión por el remolino blanco oscuro (también la infravisión). Al entrar seis metros, ellos llegarán donde están las llamaradas de energía. Tratar a éstas como relámpagos que infligen 2d6 puntos de daño cada uno. Hay un 25% la oportunidad de ser golpeado cada ronda (50% si tiene armadura de metal). Si el PJ camina en este área, probablemente tropezará y se caerá sobre la base de la torre la cual se ha recuperado con éxito del vacío.

5. Cementerio

La compañía ha llegado al extremo de un gran cementerio hecho con forma de una cruz desigual. Muchas de las tumbas parecen estar excavados hace poco, y el olor a tierra húmeda es tan fuerte aquí que incluso los vientos del vórtice son incapaces de dispersarlo. Por todos lados hay tumbas abiertas, muchos de éstas parecen como si se hubieran exhumado los cuerpos. Otros, sin embargo, parece como si se hubieran fuertemente excavado. . . desde el interior.

La mayoría de los disturbios en las tumbas han sido el resultado de Radaga y sus sirvientes que saquearon el área para animar los cuerpos. Los ataúdes abiertos y féretros quedarán en el fondo de muchas de las tumbas.

Los monstruos siguientes están en este área, la mayoría están en hoyos de las tumbas, o alimentándose de un cuerpo pordrido o esperando por intrusos confiados. Es improbable que todos estos monstruos atacarán en seguida. Cuando los PJ intenten conseguir pasar o rodear el cementerio, ellos los encontrarán en grupos mixtos o puros como sea apropiado.

Ghouls (6): AL CM; CA 6; MV 9, DG 2; pg 12, 10, 10, 9, 7, 3; GAC0 19; #AT 3; Dñ 1d3/1d3/1d6; AE Parálisis; DE especial; RM no; Tam M; ML 11; EXP 175 cada uno.

Ghast (4): AL CM; CA 4; MV 15; DG 4; pg 24, 20, 18, 14; GAC0 17; #AT 3; Dñ 1d4/1d4/1d8; AE especial; DE especial; RM no; Tam M; ML 13; EXP 650 cada uno.

6. Iglesia

Una iglesia grande se encuentra ante ti. Aunque su aspecto dan una impresión de bondad y esperanza, hay un aire de maldad en el lugar. Nadie puede dudar que ésta fuera alguna vez un lugar consagrado para el culto de una deidad buena. Así como también es claro, sin embargo, que una repugnante corrupción se ha establecido en ésta. El mal se regocija aquí ahora, y parece haber pocas oportunidades de que esto pueda revertirse alguna.

Este lugar sirve como la fortaleza de Radaga mientras que la Torre de Magia está reconstruyéndose en medio de los huesos. Su interior se detalla luego.

7. El Pueblo

Las calles desiertas de este pueblo parecen estar inundadas de tragedia. No hay ninguna señal de vida en las calles. Lugares que normalmente estarían llenos de niños jugando permanecen vacíos salvo por las sombras torcidas creadas por las luces revueltas del vórtice. Cada edificio se ha cerrado y barrado firmemente contra el mal que parece haber descendido en este lugar.

De vez en cuando ves una figura encapuchada caminando desde un edificio y moviéndose apresuradamente hasta otro, pero es imposible decir si estas figuras son humanas o no.

Aproximadamente 9 de 10 de las personas de aquí son realmente ciudadanos humanos de Homlock que están encerrados en sus casas tanto como sea posible. Los PJ tendrán dificultades en conseguir acerca de cualquiera de ellos sin obligarlos por la fuerza. Ellos han sido testigos de muchas cosas repugnantes en los últimos días, y ahora no confía en nada, ni incluso de sus propios ojos.

Si los PJ intentan quedarse en el pueblo durante cualquier cantidad de tiempo, ellos serán atormentados por numerosos encuentros con criaturas no muertas y goblins.

Si los PJ pueden hacer contacto con los lugareños, ellos pueden resultar ser una valiosa fuente de información. Los pobladores saben del trato entre Daglan y el malvado lord guerrero así como trozos de rumores sobre una grande, maligna y poderosa corona mágica que tiene su señor. Esto es porque Homlock se transportó aquí a Ravenloft en la misma noche que el lord perdió la corona durante su batalla con los elfos (ver la Corona de Almas). Daglan ha estado muerto durante varios meses (para ellos), no por más de 500 años.

La Iglesia de Homlock

Radaga puede encontrarse en cualquier parte en esta iglesia y estará circulando por ésta. Ella está haciendo planes y actividades para aprender todo lo que pueda sobre su nuevo dominio así como levantando defensas.

Cuando los PJ entran aquí, ella albergará un odio particular hacia ellos debido a sus encuentros pasados. Ella será muy cauta con los PJ y intentará matarlos despacio con sus fuerzas. Si sus sirvientes demuestran ser incapaces de completar sus planes, ella empezará a usar sus propios poderes contra ellos.

Durante estos encuentros, ella no huirá de la iglesia, porque teme que otro de sus sirvientes pudiera ganar la corona. De hecho, ella estará concentrando a sus sirvientes en aquéllos que no lleven la corona, mientras ella intentará matar al portador de la misma.

Sus tácticas enfocarán en ataques por sorpresa y emboscadas con monstruos en un cuarto en el que pueda uir para golpear de nuevo después. Esta manera ella puede agotar la energía de vital lentamente de sus víctimas, disfrutando este tormento, y debilitándolos para volverlos menos que una amenaza. Ella tiene las llaves de todas las puertas externas y conoce todas las puertas secretas en la iglesia.

Acercándose la Iglesia

Cuando la compañía se acerca a la iglesia, ellos estarán cara a cara con una de las defensas de Radaga.

Una línea de personas encapuchadas está golpeando sus puños y los varios objetos el exterior de la iglesia como si intentara entrar o derribarla. Sus esfuerzos fútiles están teniendo

evidentemente un efecto pequeño. Un figura de túnica negra se destaca de las otras y le da la espalda a la iglesia.

Todas estas figuras realmente son zombies los que han sido instruidos a atacar "sin hacer daño" a la iglesia hasta que un enemigo intente escapar desde dentro de la iglesia o los atacarlos. En este punto ellos atacarán. Por otra parte ellos son bastante débiles.

La figura vestida de negro es un goblin que ha sido instruido para vigilar si algo se acerca a la iglesia. Si descubre la compañía, los señalara y apuntará a la iglesia. El goblin no atacará a menos que su verdadera identidad sea descubierta.

Zombies: AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 13 cada uno; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; AE no; DE no; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Goblin: AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 22; GAC0 13; #AT 2; Dñ 1d6; AE especial, DE no; RM 10%; T M; ML especial; EXP 975.

Entrando En la Iglesia

Todas las puertas de la iglesia (excepto las puertas principales cerca del área 1) se cierra con llave. Todos los picaportes de las puertas estan cubiertos con veneno (Clase L, Ataque 2d4 minutos, Frz 10/0). Puesto que el veneno tendrá efecto hasta varios minutos después, Radaga espera que la compañía esté confundida cuando empieza a tomar efecto. Si posible, ella pondrá una emboscada para la compañía para complementar los efectos de sus toxinas.

Mapa de la Iglesia

1. Entrada principal

Te encuentras de pie ante un lugar de la muerte. No hace mucho, el borde sobre la entrada principal de esta iglesia fue el sitio de un ahorcamiento. Tres cuerpos, cada uno exhibiendo señales de putrefacción y llenando el aire de olor a muerto, se balancean aquí desde sendas cuerdas. El viento hace que los cuerpos giren y se retuerzan, haciéndolos parecer como si pudiera todavía haber vida en estos cuerpos muertos hace mucho.

Estos tres zombies se levantarán y rebanarán las sogas que los tienen atados una vez que son atacados o si los PJ continúan adelante pasándolos de largo. En último caso, ellos esperarán hasta los PJ los ha pasado y entonces ha intentado atacar por sorpresa y por la espalda. Cuatro garras reptadoras han sido incluido dentro de cada zombie. Cuando el zombie es herido, las garras reptadoras entonces saltarán fuera de éste y atacarán a su atacante. Además, las garras han sido envenenadas con una toxina peligrosa (Clase ?, Ataque 1d4 min. Frz 8/1d2).

Zombies (3): AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 15, 12, 11; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d8; AE no; DE no; RM especial; Tam M; ML de muerto viviente; EXP 65 cada uno.

Garras Reptadoras (12): AL N; CA 7; MV 9; DG 1/2; pg 4(x5), 3(x3), 2(x4); GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d4 (contra armadura) 1d6 (sin armadura); AE veneno; DE especial; RM especial; Tam D; ML 19; EXP 65 cada uno.

2. Esclavos

El aire de este cuarto tiene un olor sucio junto con un olor pegajoso de putrefacción y sudor que no pueden ignorarse. Varias grilletes cuelgan aquí de las paredes, sugiriendo escenas de terribles torturas y muerte.

Un trío de figuras vestidas vestidas con túnicas cuelgan de una pared. Hay curvaturas y torceduras antinaturales en sus ropas, lo que hace sugerir huesos rotos. Pueden oírse débiles gemidos de dolor y pesar escapando bajo los pliegues de tejido.

Un solo guardián, un esqueleto gigante con una larga lanza de hueso dirige su mirada ardiente hacia la compañía. Cuando avanza para atacar, los puntos de luz roja en sus ojos se vuelven más luminosos y penetrantes. Un escalofrío corre a través de tus huesos cuando alza su arma para golpear.

La compañía tendrá que luchar con el esqueleto antes de hacer otra cosa en este cuarto.

Esqueleto Gigante: AL Neutral; CA 6; MV 12; DG 8; pg 31; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12; AE no; DE como esqueleto, inmune a ataques basados en fuego, se ahuyenta como momia; RM especial; Tam G (4 m de alto); EXP 1,400.

Este es el cuarto de alimentación de Radaga (los prisioneros son la comida). Dos de las tres figuras con túnicas maniatadas a la pared son humanos (una mujer y un hombre). El tercero es un goblin que fue puesto en el cuarto por Radaga como seguridad. Aunque parece maniatado, las cadenas pueden arrancarse fácilmente de la pared. Puesto que el goblin ha estado aquí más tiempo y se ha mantenido cubierto, los humanos no saben de su verdadera identidad.

Goblyn: AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 29; GAC0 13; #AT 2; Dñ 1-6/1-6; AE especial; DE no; RM 10%; Tam M; ML especial (17); EXP 975.

3. Las Cámaras de Radaga

Nota: las puertas a esta cámarase cierran con llave.

Esta cámara pobremente iluminada tiene sólo un mueble tradicional: una gran cama de madera con cráneos puestos sobre cada poste de las esquina. Las sábanas en la cama son de gran calidad, pero andrajosas y raidas por el tiempo y el abandono.

El centro del cuarto está ocupado por dos esqueletos gigantes que están parados inmóviles, sosteniendo entre ellos una plataforma negra que parece un diván. El cuero del asiento tiene runas de aspecto maligno, y en un idioma desconocido para ti, parecen hablar de muerte y dolor.

Detrás de los esqueletos hay una escena de una cruel tortura. Un apuesto elfo está atado a una losa de piedra en el suelo. Una criatura de apariencia cruel con una boca ancha lleno de dientes como agujas cuelga de una soga alrededor de sus tobillos a un metro sobre el elfo. Ésta gruñe y sisea a la figura desvalida de abajo. La cuerda gruesa alrededor de sus pies atraviesa una polea de arriba y se afianza a un anillo de hierro en el suelo. Un tercer esqueleto se ubica al lado de la soga y suavemente remueve una de sus fibras cada vez que el sujeto respira. En su condición actual, no sabes porque la soga aun no se ha roto con el peso de la criatura que sostiene.

Cuando los PJ entran en este cuarto primero, la soga suspenderá al monstruo (un goblin) por otros cuatro rounds. Para rescatar al elfo de esta cruel tortura, la compañía tendrá que derrotar los dos esqueletos en combate. El tercer esqueleto no se defenderá, aun cuando sea atacado directamente.

Esqueletos gigantes (2): AL Neutral; CA 6; MV 12; DG 8; pg 33, 23; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d12; AE no; DE como esquema, inmune a ataques basados en fuego, se ahuyentan como momias; RM no; Tam G (4 metros de alto); ML especial; EXP 1400 cada uno.

Una vez la soga se rompa, el goblin caerá y empezarán a atacar al elfo desvalido. Siempre golpeará al prisionero indefenso, aun cuando otros lo estén atacando.

El duende en la losa de piedra realmente es Hordock-Cann, elfo guerrero nivel 4. Él estaba en Homlock como un agente contra el señor de Daglan cuando Homlock fue absovido en Ravenloft. Una vez que supo que las cosas no eran como debieran ser, él vino a la colina para combatir cualquier mal que se encuentre allí. Él fue capturado y Radaga le preparo esta tortura vil para asegurar que su muerte sea horrible.

La armadura de escamas de Hordock-Cann, el escudo, la espada larga de hierro y los objetos varios están en el cuarto de basura (área 5). Él se unirá a la compañía alegremente si pueden darle por lo menos un arma.

Hordock-Cann: AL NB; CA 10; MV 12; pg 30; GAC0 15; #AT 2; Dñ por arma; AE no; DE como elfo; RM como elfo; Tam M; ML 13; EXP 420.

Una búsqueda en la cama revelará un panel secreto que se abre para revelar un compartimiento oculto. Adentro esta el bastón de Radaga (una vara marchitadora con un glifo de finjir muerte en ésta).

4. Escaleras

Unas escaleras anchas suben o bajan desde este punto. Aunque muchos de los tablones de madera que constituyen esta estructura se deformaron y doblaron con el tiempo, la estructura completa parece bastante fuerte. De vez en cuando, la escalera gime y chilla como si alguna criatura invisible estuviera moviense en ella.

Las escaleras que llevan arriba permiten el acceso a los balcones del salon principal (área 10). Si los pasajes secretos correctos son conocidos (o descubiertos), uno puede ganar el acceso incluso a la torre del campanario.

La escalera que baja, desciende a un sótano de vinos y hay una cripta. Los dos han sido saqueados totalmente por los sirvientes de Radaga.

5. Cuarto de basura

Este cuarto está lleno hasta el techo con canastas viejas, bancos, cajas, sillas, tablas rotas de madera, y escombros en general. Un camino pequeño, aparentemente difícil maniobrar atraviesa a lo largo del centro del cuarto.

Un hedor podrido inunda el aire. Aunque es similar al olor a comida o carne podrida, hay un elemento más siniestro en el olor que no puedes identificar.

Radaga puso aquí toda la basura inútil de la iglesia puesta cuando ella la tomó. En el proceso, se quedaron atrapados ocho zombies en la montaña de desperdicios. En lugar de rescatarlos, ella los dejó allí con instrucciones tumbar la basura a través de estrecha senda cuando ella lo ordene, o cuando intrusos intentan pasar. Los zombies sólo fueron instruidos para defenderse, y no golpearán a menos que sean atacados.

Zombies (8): Int No; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 11, 10, 9, 8, 7 (x4); GAC0 19; #AT 1; Dñ 1-8; RM especial; Tam M; ML especial; EXP 65 cada uno.

Si se vuelcan los montones de desperdicios, todos los personajes en el cuarto recibirán 1d10 puntos de daño. Puede hacerse Una tirada de salvación contra parálisis para medio daño.

Entre los otros artículos del cuarto hay ocho redomas irrompibles de agua bendita, tres símbolos sangrados, cuatro ostias sagradas envueltas en un pedazo de pergamino, y una daga de plata.

6. Viejas Cámaras del Concilio

Dos sillas de madera y un banco bajo de aspecto cómoda se encuentran en este cuarto mientras que otros pedazos de mobiliario se esparcen sobre el área. Un viejo perchero se encuentra detrás de la puerta con tres capas y una túnica colgando.

Los atuendos en el perchero son lejos de ser mundanos. Mientras que la túnica no es rara de ninguna forma, las tres capas son muy raras. Una es una capa de arácnida, la segunda es una capa envenenadora, y la última es un cloaker horrendo dejado aquí por Radaga para cuidar el área .

Envolvedor (1): Int Alta; AL CN; CA 6 (1); MV 1, VI 15 (D); DG 6; pg 25; GAC0 13; #AT 2+especial; Dñ 1d6/1d6/+especial; AE especial; DE especial; Tam G; ML 13; EXP 1400.

8. Retrete

Un camino estrecho pavimentado con piedras rotas hasta un retrete detrás de la iglesia. El aire alrededor de la choza de madera está lleno de un olor opresivo a putrefacción. Estos edificios claramente no han sido visitados por algún tiempo, ya que se cubren con un velo de telarañas. El zumbido de las moscas y otros insectos es tan intenso alrededor de los retretes que casi estás enloqueciendo.

Este lugar no ha sido usado desde que el pueblo fué traído a Ravenloft. Debido a esto, se ha infestado con arañas grandes. Cualquiera que entre en los retretes llamará la atención y los causará todas ataquen.

Arañas Grandes (6): AL N; CA 8; MV 6, Tel 15, DG 1+1; pg 5, 5, 4, 4, 3, 2; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1; AE veneno (Clase A, Frz 15/0); DE no; RM no; Tam P; ML 7; EXP 175 cada uno.

9. Salón de Oración

La compañía ha entrado en un lugar de oración. El olor dulce de especias y incienso flota en el aire fresco de esta cámara junto con los olores de aceites, vinos, y otros sacramentos. Las filas de velas a lo largo de las paredes lanzan una oscura luz amarilla a lo largo de la cámara.

Algun tipo de servicio está teniendo lugar. Una lenta música es emitida por un macabro órgano negro de tubos en el frente de la iglesia. Llena su corazón de una sensación de una gran maldad y una oscuridad desenfrenada. Los poderes invocándose aquí no pueden ser más que profanos.

Además del órgano, el área elevanda en el frente de esta cámara sostiene otras varias cosas. Varias sillas altas talladas en madera oscura y forradas con almohadones de terciopelo rojo se encuentran a un lado del altar adornado. Numerosos objetos pequeños se esparcen por encima de esta mesa, aunque usted no puedes verlos claramente desde tu posición actual. Un par de candelabros de bronce permanecen al lado de del altar. Cada uno tiene mas de dos metros de alto y tienen media docena de velas negras. La mitad de las velas están encendidas, pero sus llamas chispean en el aire denso y perfumado.

El tercio delantero de este lugar está lleno con figuras con tunicas que se sientan en los bancos. Tu atención se enfoca en una figura de túnica negra que está de pie dándoles la espalda enfrentando el altar. Otros dos individuos, vestidos con túnicas rojas, están

encendiendo las velas de los candelabros. Otras cuatro figuras, cada una cubierta con túnicas marrones, se sientan cómodamente en las sillas de respaldo alto mientras que un quinto individuo toca el órgano tubos.

Las figuras con tunicas en los bancos son zombies y esqueletos que están siendo animados en masa. El servicio está siendo dirigido por un semi-wight (una de las víctimas de Radaga) a quién le ha sido otorgado temporalmente esta habilidad por Radaga. Los 30 esqueletos y zombies no están completamente animados, y a lo sumo sólo puede estar de pie, o volverse y mirar a los PJ.

Wight, Semi (1): Int Mucha; AL LM; CA 5; MV 12; DG 2+2; pg 16; GAC0 15; #AT 1; Dñ 1-4; AE Drenaje de Energía; DE sólo se golpea con arma de plata o +1 o mejor; RM especial; Tam M; ML 14; EXP 420 cada uno.

Esqueletos (15): Int No; AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 8, 7, 6 (x3), 5 (x3), 4, 4, 3 (x4), 1; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1-6 (arma); DE especial; RM especial; Tam M; ML especial; EXP 65 cada uno.

Zombies (15): Int No; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 15, 13, 13, 12, 12, 11, 9 (x4), 8, 8, 6, 5, 4; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1-8; RM especial; Tam M; ML especial; EXP 65 cada uno.

El que órgano parecerá bastante humano e incluso podría ponerse de un lado si lo garantiza el curso de la batalla (tomando la forma de una mujer). Realmente es un doppleganger que intentará unirse a la compañía y entonces los atacará cuando Radaga haga su próximo ataque.

Doppleganger (1): Int Mucha; AL N; CA 5; MV 9; DG 4; pg 23; GAC0 15; #AT 1; Dñ 1-12; AE Sorpresa; DE especial; RM especial; Tam M; ML 13; EXP 975 cada uno.

Las otras cuatro figuras de tunicas marrones son goblins que Radaga ha instruido para que sigan las instrucciones del semi-wight. Cuando el semi-wight ataque a los PJ, se olvidará de los goblins (así que ellos simplemente estarán sin hacer nada durante el combate). Sin embargo, una vez que la batalla ha terminado, ellos revertirán los viejas órdenes de Radaga y atacarán a los PJ.

Goblins (4): Int baja; AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 31, 24, 19, 14; GAC0 13; #AT 2; Dñ 1-6/1-6; AE especial; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

Los PJ podrían perfectamente pensar que el semi-wight es Radaga. Esto está bien, por supuesto, porque ellos descubrirán pronto su inocencia.

En el altar hay dos pociones de controlar muertos vivientes (éstas afectan a zombies y esqueletos), un libro de vil oscuridad, y un ópalo negro de 1300 mo rodeado por seis piedrasangreintas de 110 mo descansando sobre una tela negra. Los candelabros están llenos con velas de invocación (dos para cada alineamiento malvado). Finalmente, el órgano de tubos realmente funciona como flautas de inquietar y Radaga lo tocará es encontrada en este cuarto. Encima del órgano hay un lienzo de empequeñecer con el que Radaga envuelve al órgano se lo mueve.

10. Balcón del Salón de Oración

Varios bancos viejos se encuentran en este balcón para así poder ver el salón de oración desde arriba. El aire es rico en incienso y el olor lleva consigo una sensación de maldad. Hay aquí una extraña presencia de espera y anticipación. Pero no puedes notar más que esta sensación de urgencia, y no puedes encontrarle ninguna explicación.

Si los PJ entran aquí, seis bestias oscuras (tres por balcón) estarán aquí y los atacarán.

Bestias Oscuras (6): Int media; AL NM; CA 4; MV 18; DG 5+5; pg 34, 28, 28, 27, 26, 20; GAC0 19; #AT 1 o 3; Dmg 1-4/1-4/3-12; AE garras traseras 1-4/1-4; DE Immune a control mental; RM 25%; Tam M; ML 11; EXP 975 cada uno.

Estas bestias oscuras estaban en la torre de Daglan y de algún modo lograron volar a través de la grieta del vacío. Ellos están ahora esperando en esta iglesia por su retorno. Ellos tendrán cuidado de no ser destruidos por los PJ, porque ellos desean reunirse con su amo. Si los PJ intentan huir de la iglesia, las bestias oscuras intentarán detenerlos.

11. Cuarto vacío

Este cuarto pequeño no muestra ninguna señal de uso reciente. El suelo está cubierto con polvo, el aire está rancio, y las telarañas cuelgan de las vigas. Por todos lados un escarabajo u otro insecto pequeño se hace paso por el suelo vacío.

12. Morgue de Muertos Vivientes

El hedor en este cuarto es agobiante. El zumbido de las moscas y el olor a carne podrida empujan tus tolerancias a sus límites. La razón de este aire horrendo se hace evidente en cuanto te recuperas lo suficiente para echar una mirada alrededor del cuarto: una pila de cadáveres se amontonan contra las paredes como la leña.

En el centro del cuarto, seis hombres están luchando contra tres criaturas desagradables similares a humanos. Otro monstruo entró justamente ahora a través de una puerta abierta. Aunque estos hombres parecen estar dando buena pelea, sus movimientos son lentos y cansados. Parece que probable hayan estado luchando durante algún tiempo en estas condiciones desagradables y que el aire corrompido ha empezado a tener efecto en ellos.

Varias mesas, varios objetos variados, y un armario guardaropas completan el cuarto.

Este lugar es donde Radaga tiene sus reservas de cuerpos de sirvientes antes de que sean animados. Éstos vienen del cementerio de afuera, pobladores muertos, y otras víctimas de la perfidia de Radaga.

Las seis figuras flojas son zombies de Radaga que se encargan de recuperar, apilar, y guardar los cuerpos. Sin embargo, ahora mismo una banda de tres ghouls está intentando vencer a los zombies para poder cenar. La figura que entra en el cuarto es un ghast.

Si los PJ no interrumpen, la batalla continuará. Probablemente los zombies pierdan. En este evento los ghouls atacarán a la compañía. Si los zombies sobreviven, ellos no interferirán con la compañía a menos que ellos amenacen a los cadáveres. Si los ghouls ganan, Radaga los quitará dentro de 1d4 turnos después de este encuentro, y ella reemplazará a los zombies destruidos.

Zombies (6): Int No; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 12, 10, 8, 8, 7, 6; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1-8; RM especial; Tam M; ML especial; EXP 65 cada uno.

Ghouls (3): Int Baja; AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 12, 11, 7; GAC0 19; #AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6; AE Paralisi; DE especial; Tam M; ML 11; EXP 175 cada uno.

Ghast (1): Int Mucha; AL CM; CA 4; MV 15; DG 4; pg 24; GAC0 17; #AT 3; Dñ 1-4/1-4/1-8; AE especial; DE Special; Tam M; ML 14; EXP 650 cada uno.

13. Cripta de Piedra

Una pequeña cripta aparece ante la compañía. Parece irradiar una frialdad que desafía a la explicación, pero no obstante existe. Con cada paso hacia esta tumba de piedra, un escalofrío corre a través de tu cuerpo y te pone la piel de gallina en los brazos.

Sin advertencia, un par de goblins saltarán del techo de la cripta y atacará a cualquiera que se acerque. Ellos pelearán hasta la muerte y atacarán sin advertencia, imponiendo un -2 a los chequeos de sorpresa a sus enemigos.

Goblins (2): Int Baja; AL NM; CA 4; MV 12; DG 4+4; pg 25, 19; GAC0 13; #AT 2; Dñ 1-6/1-6; AE Special; RM 10%; Tam M; ML especial; EXP 975 cada uno.

Las puertas de este edificio están cerradas con llave y envenenadas igual que las de la iglesia. En cuanto los personajes abran las puertas, ellos confrontarán con eventos extraños:

Cuando se abre la puerta de este mausoleo, una ráfaga de aire frío y seco sopla pasado pasando sobre ti. Aunque es fugaz e insubstancial, notas una sensación de alivio y el peso de la tempestad parece menor de algún modo.

Mirando dentro de la puerta, ves unos pocos escalones que bajan a la tumba. Una extraña luz verde fluye de los escalones de piedra como alguna especie de agua radiante.

Cuando los PJ entran en la tumba y descienden la escalera, ellos entrarán en otra cámara.

El aire en este lugar está frío y seco. Tu respiración se arremolina en rastros de vapor que danzan como fantasmas en el aire antes de desaparecer.

Las numerosas aberturas, algunas conteniendo ataúdes, llenan las paredes de esta cámara. En el extremo de la tumba hay un pedestal de piedra negra con un misterioso cráneo

resplandeciente sobre éste. No hay ninguna señal de animación en la cosa, pero una niebla verde que débilmente sale de éste para cubrir el suelo.

Cuando llegas aquí, una sensación de fatiga parece caer sobre ti. Aunque no puedes encontrar ninguna respuesta para esto, cada movimiento tuyo parece requerir esfuerzo extra. De hecho, incluso la respiración se ha vuelto una tarea desafiante y tu pulso martillea en tus orejas como si hubieras corrido una gran distancia.

Este cráneo realmente es la cabeza de un antiguo clérigo maligno que ahora está cerca de un estado de semicadaver. Sin embargo, todo lo que actualmente está haciendo es agranda el poder de Radaga en su habilidad antinatural de crear muertos vivientes.

Si los PJ entran aquí, subirá en el aire y brillará con una luz verde iluminando sobre su blanco cada round (se requiere una tirada de ataque). Si es golpeado, el PJ debe salvar contra muerte mágica o ser transformado en un muerto viviente y dejando de atacar el cráneo. Este estado de muerto viviente no se notará al principio, pero gradualmente, la piel del PJ se secará y se pudrirá y sus habilidades caerán a la de un zombie.

Cráneo de Muerte (1): AL NM; CA 8; MV VI 3 (A); DG 9; pg 43; GAC0 11; #AT 1; Dñ 0; AE rayo de luz; DE no; RM 35%; Tam D; ML 17; EXP 5000.

Si se destruye, el cráneo se romperá contra el suelo. Dentro de sus fragmentos, puede encontrarse una esmeralda de 5000 mo. Aunque la piedra parece ser mundana al principio, un examen mostrará que parece brillar con una débil aura azul. El primer personaje que la toque le serán concedidas al instante las habilidades de un clérigo nivel uno (si ya no las tiene). De hoy en adelante, el personaje debe dividir la experiencia entre esta nueva categoría como si fuera de categoría múltiple (incluso para los humanos). Una vez que éste alcance el noveno nivel, el espíritu del poderoso clérigo maligno de dentro tomará el control del cuerpo del PJ (como por un receptáculo mágico). Es más, el PJ se le tendrá aprecio a la gema, y no estará interesado en librarse de ella.

Finales

Hay varias maneras de que el DM pueda terminar esta aventura. A continuación hay dos posibilidades las cuales pueden ser alteradas por el DM para encajar en sus necesidades.

Permaneciendo en Ravenloft

Podría ser que los PJ sean llevados lejos de Daglan y de su dominio a otra sección de este semiplano.

Además, podrían estar obligados a luchar contra Daglan en lugar de ser transportados lejos de este nuevo dominio. Si ellos lo derrotan, el dominio se separará y serán llevados lejos por las nieblas a algún lugar al azar. Si pierden, probablemente no estén vivos para continuar el juego.

Se asume que los PJ han destruido con éxito a Radaga y ahora tienen la corona. Si Radaga tiene la corona, puede fácilmente traspasarse a los personajes a estas alturas. Simplemente se asume que ella ha escondido en el área donde ocurre su batalla final con los PJ y que los PJ la encuentran antes de su emboscada. En todo caso, si uno de los PJ está llevando la corona y y dá el último golpe mortal a Radaga, el siguiente evento puede usarse.

Con la destrucción final de Radaga, nota que la corona se ha elevado en el aire. Las gemas se han puesto de un color azul celeste profundo y empieza a irradiar una luz blanca limpia y pura. Una imagen brillante de un elfo vestido con una túnica blanca aparece en la luz. Él sonríe a la compañía y dice.

"Gracias. Durante casi 500 años, he estado encerrado en un combate interminable con el alma maligna del necromante Daglan quien construyó esta corona. Yo era más débil y no podría triunfar. Pero ahora, con la destrucción de la última descendiente de Daglan, he podido vencer su maldad. Ahora, medio milenio después de comenzó, esta malevolencia ha terminado."

En cuanto él complete su discurso, la luz se marchitará y la corona desmenuzará en polvo. Cuando el viento esparce sus restos alrededor del área en donde tuvo lugar la última batalla, el dominio completo de Daglan empezará a deshacerse. Habrá terremotos violentos, erupciones volcánicas, grandes tormentas, y los efectos usuales asociados con el fin del mundo. Si bien los PJ alcanzan a llegar a las nieblas y salir del dominio en plena autodestrucción, algún PNJ puede ser víctima a algún destino horrible. Por ejemplo, podría ser enterrado vivo en la iglesia derrumbándose mientras otro podría ser tragado por una grieta en la tierra.

Triunfo de Daglan

Este final asume que los PJ han tenido éxito destruyendo a Radaga pero que el que le dió el golpe mortal no estaba llevando la Corona de Almas.

Cuando el cuerpo de Radaga cae al suelo, un vapor negro de olor malsano empieza a ebullición de la corona. Éste reptar por la tierra y entra en el cuerpo de la sacerdotisa muerta. Gradualmente la carne empieza a fluir como agua y cambiar como el arcilla en las manos de un escultor. Tu intentas moverte, pero alguna fuerza maligna parece estar reteniéndote en tu lugar.

Viendo la corona, ves que está irradiando ahora una luz blanca y pura. Las gemas puestas en ésta han cambiado color a un azul celeste profundo. Tu ya no sientes el mal opresivo de la corona arañando a su alma.

Lentamente, el cuerpo de Radaga empieza a levantarse. Ha tomado ahora la forma de uno de sus sirvientes goblin, pero es claramente un muerto viviente. Hay una fría luz roja ardiendo en cada ojo y una sensación de maldad absoluta sale de ella llenando la cámara. Incluso el fulgor de la corona es sofocado por esta marea de oscuridad.

Mientras que la compañía es retenida en su lugar por su poder maligno, Daglan (quién ha tomado este cuerpo), dará una vuelta alrededor de ellos y los examinará.

La cruel boca del Goblin se abre y empieza a hablar. La voz que emite es un siseo frío y maligno.

"Gracias por matar a mi nieta de muchas generaciones. Con su muerte, yo me he vuelot lo bastante poderoso para escapar esa prisión maldita de la corona y volver a la tierra de los vivos."

¡Contenplad! ¡Daglan Daegon, Señor de la Muerte ante ustedes!"

De repente, el tejado de la iglesia es arrancado del edificio y se eleva girando hacia el vórtice de arriba. Los chillidos de las maderas astillándose inundan el aire como si el edificio de llorara siendo consumido por el vórtice de nubes. Cuando se han ido los últimos fragmentos de la iglesia, la corona empieza a brillar mucho más y Daglan se vuelve para mirarte con el odio en sus ojos.

En este momento, Daglan empezará a gozar de sus poderes. Él siente claramente que la compañía no es ninguna amenaza para él y empezará a relatar la historia de su encarcelamiento dentro de la corona. Para culminar su furia, él lanzará un conjuro poderoso contra ellos.

Sin embargo, si su ataque va a causar la inevitable muerte de un PJ, la corona alza en el aire y recibe el impacto del ataque. Hay que una gran explosión de luz blanca y la compañía vuela por el aire y es absorbida por el vórtice. Cada uno de ellos pierde conciencia.

Cuando ellos despiertan, ellos encuentran que ellos han sido llevados a otro punto de Ravenloft. Si logran matar a Daglan, ocurre lo que sucede en el primer final y reciben los puntos de experiencia del necromante.

Monstruos

Envolvedor

Cuando un envolvedor golpea con éxito, envuelve a su blanco. Los personajes envueltos están imposibilitados de atacar o moverse y reciben 1d4 puntos de daño además de su diferencia a CA 0 según su armadura cada. Por ejemplo, un personaje con cota de malla (CA 5) recibe 1d4 +5 cada round. Los escudos no cuentan en este ajuste. Los ataques hechos al envolvedor dividen su daño entre la víctima envuelta y el monstruo. Los personajes no envueltos son atacados por su cola como si fuera un látigo que inflige 1d6 puntos de daño. Esta cola tiene una CA 1 y puede ser cortada si recibe 16 puntos de daño. Un conjuro de luz lanzado directamente al envolvedor lo ciega e impide que use sus poderes de semisombras.

Cada round, un envolvedor puede optar por hacer su lamento en lugar de dañar a la víctima envuelta. Siempre hará su lamento si la víctima no está envuelta. Esto causa que uno de cuatro diferentes efectos, todos los cuales pueden ser contrarrestados por un conjuro de neutralizar veneno. Primero, impone una penalización en todos los ataques hechos contra el envolvedor. Después de seis rounds de este lamento fuerzan a todos los que lo oyen a un trance indefenso. Segundo, puede ser usado para que se requiera una tirada contra conjuros para evitar huir de terror por dos rounds. Tercero, causa náusea y debilidad (salvar contra conjuros o quedar incapacitados por 1d4+1 rounds). Y el cuarto, puede funcionar como un conjuro de retener persona lanzado contra una víctima individual dentro de un radio de 10 m por 5 rounds.

Por último, un envolvedor puede su poder de semisombra. Esto permite incrementar su CA a 1 o crear imágenes de sombras para engañar a los personajes. Esta última habilidad es usada para hacer 1d4+2 imágenes en un espejo del envolvedor.

Garra Reptadora

Las garras reptadoras son los restos animados de manos y patas. Éstas pueden dar saltos de 3 metros para golpear a un enemigo. Contra blancos con armadura hacen un daño menor (1d4 de daño) y contra enemigos sin armadura emplea su agarre aplastante (1d6 de daño). Las garras son inmunes a cualquier forma de muerte mágica, hechizo, dormir, retener y alzar a los muertos. Los conjuros resurrección las inmovilizan por varios rounds igual al nivel del lanzador. Éstas no pueden ser ahuyentadas o afectadas a través de otros conjuros (como controlar muertos vivos) diseñados para el uso contra los no muertos. Éstas son inmunes al daño del

agua bendita. Los conjuros basados en frío las hacen quebradizas que todos los ataques siguientes infligen 1 punto extra de daño por dado. Las armas afiladas (incluso las mágicas) infligen sólo medio daño a las garras reptadoras.

Guerreros Esqueleto

Todos los ataques hechos por los guerreros esqueleto tienen un +3 en las tiradas de ataque siempre que ellos estén empleando una arma. Además, sólo las armas mágicas pueden dañar a los guerreros esqueleto y la mera vista de estas criaturas causa que aquéllos con menos de 5 Dados de Golpe huya con pánico. Los guerreros esqueleto no pueden ser ahuyentados por sacerdotes.

Wraithespada

Los wraithespada son estrategias inteligentes y guerreros agudos. Cada vez que golpean a un blanco éste pierde 1 punto de Fuerza. Tales puntos perdidos vuelven a una velocidad de 1 por. Un deseo limitado o conjuro similar pueden restaurar completamente la fuerza a un personaje.

Wraithespadas son inmunes a dormir, hechizo, y otros conjuros que afecten la mente y sólo puede ser golpeados con armas mágicas +2 o mejores. Ellos se ahuyentan como vampiros.

Bestia Muerta Viviente

Cualquier víctima golpeada por el ataque de la garra de esta criatura debe salvar contra muerte mágica o es lanzado para recibir 1d10 puntos adicionales de daño. La bestia también puede pisotear a sus enemigos haciendo una tirada de ataque normal. Los personajes pisoteados deben salvar contra muerte mágica, recibiendo 3d8 puntos de daño si fallan, pero sólo 1d8 si tienen éxito. Además, se exige a los personajes pisoteados que fallaron sus tiradas de salvación a hacer también una tirada de salvación contra las varas. El fallo indica que ellos han sido atrapados por la caja torácica de la criatura y sufre 1d4 puntos de daño cada round hasta que escapen. Escapar de la jaula de las costillas sólo es posible si la bestia ha perdido el 50% de sus puntos de golpe (momento en que el monstruo ya no puede atrapar a los enemigos). Los personajes atrapados pueden atacar a la bestia, pero con un -3 en todas las tiradas de ataque y daño.

Las bestias muerta viviente puede ahuyentarse como muerto viviente especial. Éstas no son afectadas por las llamas y sufren el daño mínimo (1 punto más bonificaciones) así como cualquiera arma de filo o penetradora. Las armas romas hacen daño normal.

Apéndice del Compendio de Monstruos

Goblin

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACION:	Sirviente
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	Nada
ALINEAMIENTO:	Neutral Malvado
NO. APARICIÓN:	3-24 (3d8)
CATEG. ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	4+4
GACO:	13
NO. DE ATAQUES:	2 o 1
DAÑO/ATAQUE:	1d6/1d6 o 2d6
ATAQUES ESPECIALES:	Especial
DEFENSAS ESPECIALES:	Nada
RESISTENCIA MAGICA:	10%
TAMAÑO:	M (1,5 m -2 m)
MORAL:	Especial
EXP VALUE:	975

Los Goblins son criaturas horribles con cabezas ligeramente hinchadas, orejas puntiagudas, y ojos rojos brillantes. Ellos tienen pelo largo que sólo crece en la parte de atrás de su cabeza y cuellos. En la mitad de su cara tiene una boca ancha llena de dientes afilados como agujas.

Estas criaturas son formadas por los poderosos objetos mágicos malignos y conjuros que transforman a los humanos en estos seres retorcidos. Esta transformación causa que se vuelvan muy malvados y totalmente sumisos a cada antojo de sus amos.

Los goblins tienen un enlace telepático con sus amos y, a través de él, con todos el otro goblins el controla.

Combate: Los goblins son criaturas muy ágiles que causan un ajuste de -2 a las tiradas de sorpresa de su adversario. Además, cuando un goblin se encuentra inesperadamente, mostrará sus dientes de repente y mirará de soslayo a la cara de su oponente en una manera terriblemente aterradora. Se requiere un chequeo de miedo la primera vez que se encuentra con uno de éstos. En todo caso, esta acción causa una penalización de -4 para sorprender. Aquéllos sorprendidos estarán tan shockeados por el temor que serán incapaces de moverse ese round.

Los goblins raramente atacan con armas. En cambio, ellos golpean a la garganta de su víctima con sus garras. Cada ataque de la garra exitoso inflige 1d6 puntos de daño. Si las dos garras golpean, se asume que el goblin ha conseguido agarrar el cuello del blanco. En cada round siguiente, la víctima será mordida (normalmente en la cara) para un golpe adicional 2-12 (2d6). Además, ellos tendrán dificultad en respirar y deben hacer una tirada de salvación contra conjuros o sufrir un 1d4 puntos adicionales de daño de sofocación. Se asume que los otros dos ataques son golpes automáticos. Los goblins se refieren a esto como festejo, y es tan terrorífico ver a alguien atacado de esta manera que debe hacerse un chequeo de horror.

Además, la víctima sufrirá un ajuste de -1 permanente a su Carisma debido a las cicatrices faciales y deformidades por cada 10 puntos de daños de festejo hechos.

Cualquier ataque hecho por alguien que tiene un goblin en su garganta sufre una penalización de -3 en toda las tiradas de ataque y daño y tiradas de salvación. Otros que estén golpeando a un goblin que están festejando gana un +2 en sus tiradas de ataque y daño ya que su atención se enfoca en su víctima.

Los goblins son similares a las criaturas muertas vivientes en relación de que ellos nunca hacen controles de moral.

Todos los goblins tienen la habilidad de moverse en silencio (80%), ocultarse en las sombras (70%), y escalar paredes (25%). Ellos tienen infravision que funciona en un rango de 30 metros.

Habitat/Sociedad: Los goblins son totalmente controlados por los deseos de su amo. Si les dicen que ataquen otro de su tipo, ellos lo harán sin piedad. Ellos nunca instigan al combate por si mismos, pero ávidamente saltán al ataque si son desafiados o instruídos para hacerlo. Los Goblins no tienen deseos aparentes a otra cosa que obedecer a sus amos a cada antojo con una devoción sin emoción.

Los goblins no duermen, no se cansan, ni se aburren. Además, ellos pueden estar una cantidad considerable de tiempo sin comida o bebida.

Ecología: Los goblins son estrictamente carnívoros. Ellos sólo comerán carne fresca muerta y también beben la sangre de sus víctimas.

Los goblins son buscados a menudo por ciertos magos y sacerdotes porque ellos son útiles como componentes para conjuros de controlar humanos y objetos mágicos.

Planta, Carnívora

Quickwood (Arbol Espía)

CLIMA/TERRENO: Cualquiera/Bosques

FRECUENCIA: Muy rara

ORGANIZACION: Solitario

CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Nutrientes de la tierra y agua

INTELIGENCIA: Mucha (11-12)

TESORO: Especial

ALINEAMIENTO: Neutral

NO. APARICIÓN: 1 (90%), 2-4 (10%)

CATEG. ARMADURA: 5

MOVIMIENTO: 1 (3 raíces)

DADOS DE GOLPE: 5-10

GACO:	5-6 DG: 15
	7-8 DG: 13
	9-10 DG: 11
NO. DE ATAQUES:	1d6+12 y boca
DAÑO/ATAQUE:	Nada y 3-12
ATAQUES ESPECIALES:	Raíces
DEFENSAS ESPECIALES:	canalizar conjuro
RESISTENCIA MAGICA:	Especial
TAMAÑO:	G (mas 4 metros)
MORAL:	Campeón (15-16)
EXP VALUE:	Variable

Este gran árbol de madera dura parece ser un roble, aunque una inspección cercana revela que tiene un rostro y órganos sensoriales que parecen una cara humana retorcida. Hay un 90 % de probabilidades que la "cara" no sea notada a menos que el observador esté a tres metros del quickwood.

Combate: Como es muy difícil para un quickwood mover su tronco macizo, la criatura normalmente permanece completamente si es posible. Puede, sin embargo, hacer que sus raíces gruesas lo mueven 10 metros por round a través de la tierra suelta de arriba (rango de 30 metros). Estas raíces pueden agarrar y pueden dejar inmóvil cualquier criatura de menos de 5 kilos de peso (la criatura es atraída entonces a la boca redonda para ser masticada dentro). Las raíces son demasiado fuertes para romperse, y las armas romas no las dañan pero una arma afilada puede ser usada para cortar una. Las raíces se consideran como criaturas grandes, con 10 puntos de golpe cada una. Nótese que ese daño infligido en las raíces no cuenta para la destrucción del propio quickwood. La criatura tiene permitido cortar sólo seis de sus raíces antes de retirar las otras 1d6+6 por seguridad. Las raíces no causan daño.

Los miembros de la criatura están demasiado tiesos para servir como miembros ofensivos, pero un quickwood tiene una especie de boca abierta que puede cerrar sobre el que tiene sujetado causándole 3d4 puntos de daño. La víctima debe estar tocando el tronco o debe ser traído por una raíz para que el buche pueda infligir daño. Los organos visuales, auditivos, y olfativos (parecidos a ojos humanos grandes, orejas, y nariz) son ligeramente superiores a la norma humana, y la infravision de la criatura se extiende a 40 metros. El quickwood tiene

cierto numero de raíces menores que se extienden para sentir a las criaturas acercándose. Sus hojas sensibles pueden descubrir movimientos aéreos y cambios en la presión.

Es posible usar conjuros que afecten a las planta contra un quickwood, pero la mayoría no funcionan. La criatura puede transpirar, mojándose así con agua el fuego no lo daña. Los rayos eléctricos se canalizan indemnemente a la tierra, y los venenos y gases no dañan al quickwood. Un conjuro de desintegrar destruirá una de estas cosas, si tiene éxito. Sin embargo, si el conjuro ataca, un quickwood usa la energía del conjuro para irradiar miedo en un radio igual a 3 metros por el nivel de energía del conjuro. Si el lanzador falla su tirada de salvación, el quickwood ha canalizado toda la energía del conjuro en miedo; por otra parte el miedo es sólo un efecto lateral del uso del conjuro, y la magia tiene efectos normales en el árbol espía (todavía se permiten tiradas de salvación, por supuesto). Los conjuros que afectan la mente no afectan a un quickwood.

Además de sus propios ataques y defensas, un árbol espía maduro puede causar que otros 2d4 robles normales le sirvan como su anfitrión. Estos árboles se parecen al quickwood mientras que lo posee, teniendo rostros y órganos sensoriales los cuales el árbol amo controla y obtiene información. Tal mando se extiende a un mas de un kilómetro.

Habitat/Sociedad: Estas criaturas pueden encontrarse en cualquier habitat que soporte robles normales, incluso las regiones más calurosas donde se encuentran robles vivos.

Ecología: Se dice que los quickwoods sólo crecen a través de oficios mágicos de algún gran mago (o posiblemente druida) quién plantó raíces de mandragora después de imbuirlas con conjuros poderosos. Otros afirman que estos árboles raros son una evolución natural de vida vegetal hacia la conciencia y la movilidad. En todo caso, los quickwoods son ciertamente concientes, al contrario de la mayoría de la vegetación encontrada en el mundo.

A veces o por otra parte los Quickwoods son hechizados o convencido para servir como almacenes de tesoros o como guardianes de un área. En el papel anterior, el tesoro guardado es típico de la criatura que lo puso allí. Siempre tales artículos se guardan dentro de los orificios del tronco de los quickwoods. Como guardianes, las criaturas espían por los intrusos y al verlos manda un sonido tamborileante que puede oírse a mucho más de un kilómetro.

Lobo Hombre, Mayor

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera/Bosque
FRECUENCIA:	Muy Raro
ORGANIZACION:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera (noche)
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	20%, U, (B)
ALINEAMIENTO:	Neutral Malvado
NO. APARICIÓN:	1-4
CATEG. ARMADURA:	2
MOVIMIENTO:	18
DADOS DE GOLPE:	8+2
GACO:	11
NO. DE ATAQUES:	1, 2, o 3
DAÑO/ATAQUES:	2d8, 1d6/1d6/2d6 o 2d6/arma+6 (ver debajo)
ATAQUES ESPECIALES:	Ver debajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver debajo
RESISTENCIA MAGICA:	50%
TAMAÑO:	M-G(1,5m-3m)
MORAL:	Campeón (15)
EXP VALUE:	8000

Los lobos hombre mayores son la perdición de todo lo que vive. Ellos pueden asumir tres formas a voluntad, tomando sólo un round para alterar su forma. Su forma natural es la de un lobo feroz gigante que parado tiene casi 2 metros de alto hasta el hombro. Ellos también pueden asumir una forma semi-loba/semi-humana. En este estado ellos tiene 2,5-3 metros de

alto con brazos largos y fuertes equipados con garras. Finalmente, ellos pueden asumir la forma de cualquier humanoid de cualquier sexo que esté entre 1,5 y 3 metros de altura.

Los lobos hombre mayores hablan común, así como el idioma de los animales del bosque.

Combate: Los lobos hombre mayores emplean a menudo las mismas estrategias usadas por los lobos hombre para cazar. Ellos se transformarán en un humanoide del sexo opuesto al de su víctima. Entonces, usando su carisma y su habilidad de cantar, ellos conseguirán acercarse a su víctima y cantarán su canción especial. Cualquiera que falle una tirada de salvación contra conjuros será afectado con letargía. Los efectos de esto son iguales que un conjuro de lentitud y dura 1d6+4 rounds.

En forma del lobo feroz, ellos morderán con sus mandíbulas salvajes, infligiendo 2d8 puntos de daño con cada ataque exitoso.

En forma del semi-lobo, ellos pueden golpear con cada una de sus garras (causando 1d6 puntos de daño cada una) y también muerde para 2d6 puntos. En lugar de su ataque de garra, los lobos hombre mayores en esta forma pueden emplear armas (ganando una bonificación de +6 al daño).

En forma humanoide, están obligados a luchar sólo con armas y se asume que tienen una fuerza de 18/00 (+6 al daño).

Los lobos hombre mayores tienen infravision radio 40 metros, y en todas las formas excepto la humana, sus ojos brillan de rojo en la oscuridad.

Los lobos hombre mayores tienen todas las habilidades de bardo nivel uno y pueden escalar paredes (55%), detectar ruidos (25%), vaciar bolsillos (15%), y leer lenguajes (10%).

Algunos individuos excepcionales pueden ser de nivel mayor. Como una regla, 1 de 10 criaturas serán de nivel 2-5 (1d4+1) y 1 de 20 será de nivel 6-11 (1d6+5).

Las armas de hierro (o aquéllos con un encantamiento +1) dañan a un lobo hombre mayor. Sin embargo, a menos que el golpe sea inmediatamente fatal, la herida se reparará rápidamente ya que el lobo hombre puede regenerar todos sus puntos del golpe perdidos al final de cualquier round. Es importante decir, sin embargo, que los miembros cortados no se regeneran de esta manera.

Los lobos hombre mayores son algo más resistentes al matalobos que sus primos menores y puede resistir la presencia de esa hierba si ellos hacen una tirada de salvación contra veneno. Si fallan, ellos deben evitarla a toda costa.

El aullido de un lobo hombre mayor puede llamar a 4d6 lobos o 2d6 lobos feroces en su ayuda, si las tales criaturas están en el área. Estos lobos lucharán fielmente en nombre del lobo hombre mayor con una bonificación de +2 a la moral.

Habitat/Sociedad: Los lobos hombre mayores son casi indistinguibles de los lobos hombre típicos. Ellos se unen a menudo con los últimos (asumiendo arrogantes posturas de liderazgo), pero raramente viajan con otros de su propia especie. Cuando se encuentre más de un lobo hombre mayor, ellos estarán trabajando juntos en algún plan que requiere los esfuerzos de ellos juntos.

Ecología: Los lobos hombre mayores eran originalmente descendientes de Harkon Lukas, Señor de Kartakass. Tan grande era su poder maligno que los hijos que él tenía con lobos hombre hembras resultaban ser increíblemente poderosos. Los lobos hombre mayores nunca se relacionan entre sí, más bien, ellos se relacionan con lobos hombre comunes. Sólo 10% de los hijos producidos por tales uniones engendran un lobo hombre mayor, los otros son comunes.

Cuando las víctimas de un ataque de lobo hombre mayor es dejada para que se pudra y no es comida o enterrada apropiadamente, hay una oportunidad de 50% de que una planta de Meekulbrau crezca del cadáver. Se usan las bayas de este arbusto para hacer Meekulbrau, un vino especial de Kartakass.

Ellos parecen tener un lazo empático con los lobos de todos los tipos, pero desprecian a los hombres lobo y los atacarán al verlos.