

SIGUIENDO EL RASTRO

por David Ruiz

Aventura para Ravenloft, de 4 a 6 jugadores de niveles 6 a 8 de alineamiento bueno, en el que uno de ellos sea un paladín y sería recomendable que otro fuera druida. Empezamos en los Reinos Olvidados aunque esto es fácilmente modificable para algún otro escenario. Debido a la próxima salida de la tercera edición del AD&D el registro temporal lo llevaré por minutos en vez de por rounds, ya que esto variará en esta última edición. Otro apunte, igual encontraréis referencias cambiadas, pero como siempre cada DM siempre realiza sus cambios en sus campañas y mi dominio de Nova Vaasa puede haber sufrido algunos cambios.

Mientras avanzáis a través de los bosques de (donde se encuentren los héroes) un pequeño campo de amapolas se abre ante vuestros ojos, mientras una fina lluvia se encarga de refrescar vuestros entumecidos miembros. A la vez que contempláis esto, el ocaso os anuncia que poco es lo que falta para la noche y lo mejor que podéis hacer es buscar un buen refugio.

Si examinan un poco el terreno pronto descubrirán una pequeña construcción, probablemente una cabaña de pastores, en la cual pueden pasar la noche sin ningún tipo de problemas, pero por supuesto esto es lo que no va a pasar. La pequeña chabola de madera posee una única habitación con dos ventanucos y una chimenea rodeada de sillería, mas ningún tipo de mobiliario. Si los pjs tienen monturas, lógicamente deberán dejarlas fuera. Durante las primeras horas de la noche, no sucederá nada anormal, pero a eso de medianoche (más tarde si los pjs no se han ido todavía a sus sacos) un desgarrador grito, despertará a los aventureros que estaban dormidos.

Algo os sacude en vuestros sueños, un impresionante aullido totalmente inhumano recorre vuestra alma y os deja perplejos. Sin embargo, el potente grito, según lográis deducir no era de dolor, sino mas bien de desafío, pero... esto no es lo peor ya que unos interminables segundos después otros aullidos parecen responder al inicial.

Si los pjs miran por las ventanas apenas verán un par de metros (ni siquiera con infravisión) ya que una espesa niebla blanquecina lo está envolviendo todo, aunque oirán el relinchar de sus monturas (si tenían) ya que los pobres animales intentarán soltarse y en apenas en un minuto lo conseguirán echando a galopar en cualquier dirección. Pronto los pjs deberían encontrarse confusos sobre todo si no conocen Ravenloft, ya que desde este momento se empezarán a aplicar las reglas de esta ambientación. Un par de minutos después un relámpago de dimensiones inmensurables anunciará la inminente tormenta acompañada por fuertes ráfagas de viento helado. Bueno pues mientras observan todo el panorama.

Pronto descubrirís que no estáis en una situación muy deseable, encerrados en este habitáculo, que horas antes parecía tan bucólico. El gélido viento, la densa niebla acompañada por la incesante lluvia, y ese replicar de innumerables truenos os ha dejado sin habla, pero... otro desgarrador grito procedente del exterior os pone de nuevo en alerta, mas esta vez ha sido a escasos metros de donde os encontráis ¡algo ronda ahí fuera!

Si los pjs son como deberían de ser estarán ya totalmente preparados para lo peor, y es de suponer que alguno de ellos salga fuera. Pues bueno, este pobre hombre no verá apenas un carajo, hasta uno de los relámpagos caiga incendiando con llamas immaculadas un árbol cercano, pero lo por de todo, no es el fuego... sino lo que está junto a las llamas. Una forma bípeda de al menos dos metros y medio, pero completamente cubierto de una gruesa mata de pelo, y con una descomunal cabeza con forma de lobo con sus enormes y blanquecinas fauces. En este momento sus ensangrentados ojos observarán a los héroes y tras levantar sus grandiosos y musculosos brazos terminados en enormes garras, producirá un desgarrador grito similar a los anteriores, para tras un breve instante aparecer junto a sus figura varias formas lupinas. Tras su presentación el licántropo y sus acompañantes iniciarán el ataque contra nuestros aguerridos amigos. Si éstos se encuentran en el exterior les rodearán lentamente y tras unos tensos asaltos iniciar la carnicería. En caso de que se cobijen en el interior intentarán forzar la puerta, que sólo aguantará un par de fuertes embestidas. Por supuesto que esta es la mejor opción, ya que una huida significaría casi una muerte segura. Cuando la puerta se venga abajo vendría muy, pero que muy bien un controlillo de miedo ya que se habrán dado cuenta que su enemigo es una mala bestia.

Si nuestros aguerridos pjs se colocan en la puerta, para que el lobo-hombre no pueda pasar, éste se retirará para dar paso a sus amigos lupinos, ya que cuando reine el caos en la sala apañárselas mejor. Los héroes tendrán al menos un lobito cada uno, y el licántropo atacará al que parezca el más peligroso (en este caso el paladín y si quieres alguien más, tú mismo), y por lo menos llegará a herirle. Cuando todo parezca que está perdido, algún pj esté inconsciente, gravemente herido... unos toques de trompetas resonarán a sus alrededor.

Fanfarrias de trompetas, apenas podéis creerlo, pero eso es lo que oís. Un halo de esperanza vuelve a vosotros resurge en vuestros cuerpos, y aunque parezca mentira de un enorme salto la bestia huye, escoltada por sus acompañantes. Instantes después escucháis el bufido de caballos, y voces humanas.

Lo más lógico es que los aventureros se dirijan hacia los sonidos, mas si se mantienen escondidos y asustados como ratas “la montaña irá a Mahoma”. Cuando esto suceda se encontrarán ante una mujer con unas placas doradas como armadura, y un yelmo crestado con forma de león sobre su larga melena tan negra como las plumas de un cuervo, montada en un brioso corcel negro y acompañada por otros tres jinetes. Porta un estandarte rojo con una estrella dorada en el centro, y se dirigirá a los personajes con rapidez aunque con una bella voz y les preguntará sobre el licántropo. Cuando le cuenten lo sucedido, a punto estará de caerse de la montura, pero descenderá al suelo gimiendo y tras unos segundos se levantará y ordenará tocar las trompetas a sus acompañantes. Tras una corta espera en la que la tormenta aminorada considerablemente aparecerán de la espesura otros cuatro jinetes portando lanzas. Ante todos ellos la mujer que todavía se encuentra en un grave estado de nerviosismo se dirigirá a sus compañeros y les comunicará que su última orden es que le dejen allí y aunque se oyen gritos de protesta entre sus acompañantes, la dama se reiterará en su orden. Los jinetes tras un saludo militar se irán de allí. Los pjs deberán estar un poco sorprendidos, pero de eso se trata. Tras esto se dirigirá a los héroes heridos y les pedirá que le dejen examinar sus heridas. Tras un instante de duda, sus ojos se apagarán como si estuviera a punto de fallecer, mas logrará reponerse para dirigirse a todo el grupo entre paradas y sollozos, mas con voz suficientemente firme.

Años llevo combatiendo por la causa del bien, pero yo Roxana la “pequeña estrella” no he llegado hasta donde mi corazón hubiera deseado. Desde niña, allá en Aguasprofundas, siempre he deseado una sociedad más justa, porque como ya sabréis “no hay conquista que tenga sentido, no hay guerra que valga la pena librar. Al final, la única tierra que nos queda es aquella en la que seremos sepultados” y es mejor vivir en armonía con ella. Yo partiré en breve hacia el descanso eterno, porque mi búsqueda ha fracasado y espero que aquellos que tocan el arpa sepan agradecer mi trabajo allá donde se encuentren. (si alguno de tus pjs es arpista se lo dirá a él)

Tras el discursito, la dama les entregará a cada uno algunas de sus pertenencias, pero al paladín herido le entregará una carta (documento 1) y al erudito del grupo, por ejemplo el sacerdote o el hechicero le entregará un pequeño diario (documento 2) y otra carta (documento3), el resto de las pertenencias, repártelas como mejor convenga, son las que siguen:

- Espada larga, +2, +1 a las tiradas de salvación. Entregada al paladín.
- Estandarte de la compañía Argéada, +2 a las tiradas de salvación para el portador y +1 a las tiradas de miedo de todos los aliados en un radio de 6 metros. (Tampoco hay que ser excesivamente preciso) Para alineamientos buenos
- Anillo con una estrella grabada, -2 CA para alineamientos buenos.
- Yelmo, +1 a las tiradas de salvación y otorga infravisión 20 m.
- Brazaletes, +1 conjuro a los niveles 1, 2 y 3, de clérigo.
- Medallón de Helm
- Montura de nombre Lantir. Se unirá al druida del grupo y se negará a que otra persona lo monte. Es un maravilloso caballo completamente negro. En caso de que el grupo no tenga a un defensor de la naturaleza, tú mismo.

DOCUMENTO 1

Jamás pensé que tendría que entregar esta carta a ninguna persona, pero como podrás comprobar, esto no ha sido de esta manera. Nunca deseé dar trágicas noticias, mas creo firmemente que tu encuentro con la bestia ha traído malas consecuencias para ti, ya que probablemente estés contagiado de licantrópia. Sí mi pequeño héroe, pero eso no es lo peor, porque los medios normales empleados para curar esta maldición no han funcionado. Temo que solo matando a la criatura llegarás a salvarte, o quizá por intermediación de un clérigo extremadamente poderoso. En caso que esto no lo puedas conseguir antes de la siguiente luna llena, espero que comprendas que debes darte muerte.

DOCUMENTO 2

Las fechas del mismo las tendrás que poner tú según la estación donde se encuentre tu campaña, pero el diario empezará aprox. un mes antes.

Día 1: una extraña bruma nos ha sorprendido de camino a los valles y decidimos detenernos ya que apenas podemos orientarnos y la noche se acerca. Espero que Elmister sepa perdonar nuestra incompetencia.

Día 2: al despertar nos ha sorprendido el cambio del paisaje ya que en mis anteriores viajes yo no lo recordaba así, pero continuamos avanzando. A media tarde nos encontramos con unos aldeanos, mas al preguntar por el Valle de la Sombra nos han mirado sorprendidos y nos han dicho que ellos no lo conocen, y debemos de estar a menos de 3 días a caballo. Hoy a eso de media tarde he llegado a un descubrimiento sorprendente, no logro diferenciar el bien del mal, mas

que eso parece que estaos en algún reino desconocido en el que mal ha triunfado ya que lo percibo por todas partes. En un primer momento pensé que se trataba de un castigo de Helm, mas eso es improbable ya que tengo más indicios sobre eso.

Día 5: tras unos días en los que las noches parecen eternas y después de ser atacados por unos seres desconocidos para mí ocasionándonos 3 bajas, llegamos a un poblado cuyo nombre es Bergovitsa y al preguntar sobre el señor del lugar me han comunicado que el Príncipe Othmar es la máxima autoridad y se encuentra en el castillo Faerchaaven. Al preguntar cómo se llama su principado me han comunicado no sin cierta tristeza que Nova Vaassa.

Día 10: partimos hacia el castillo y vemos las enormes tierras de cultivo. Todo parece que va mejor, pero esta tierra desprende una maldad sólo equiparable a la guarida de un Dracolich.

Día 11: a la noche mientras estaba de guardia no hemos visto sorprendidos por el ataque de un enorme hombre lobo acompañado por una decena de lobos de gran tamaño. Hemos sufrido 2 bajas y yo resulté gravemente herida por la bestia. A duras penas hemos llegado a una casa abandonada donde pasaremos unos días.

Día 12: ninguna de mis bendiciones funciona, espero que los métodos para prevenir la licantropía puedan ayudarme.

Día 15: tras unas largas fiebres por la ingestión de diversos preparados sigo igual. No logro recuperar mis bendiciones. Creo que estoy contaminada.

Día 16: la hemos oído y saldremos en su persecución. Probablemente su muerte sea la única manera de conseguir mi purificación.

Día 20: llevamos recorridas muchas millas y siempre se nos escapa. Mis compañeros ha jurado seguirme allí donde vaya, a al comunicarles mis sospechas han expresado su opinión: mataremos a la bestia.

Día 25: nos hemos enfrentado a ella y sus compañeros, pero cuando llegué a herirla se dio a la fuga. Emprendimos la persecución durante toda la noche y caímos emboscados por los lobos. Esta vez superaban los 15. Otras 2 bajas. Esto se está convirtiendo en un infierno. Me quedan la mitad de los hombres.

Día 35: la hemos perdido totalmente. No logramos encontrar su rastro, tal vez esté esperando que llegue el plenilunio. Estoy totalmente desesperada.

Día 39: mi última oportunidad. Johan el último rastreador que queda en el grupo ha entrado sus huellas.

Antes de nuestra partida he decidido tomar estas notas. Si alguien es herido por el licántropo probablemente esté contagiado por la licantropía. Llego a la conclusión que exterminando a la criatura antes de que complete la luna su ciclo completo, podrá volver a su estado normal. Los métodos tradicionales no han surgido en mí ningún efecto, pero no estoy segura si lo tendrán.

DOCUMENTO 3

Si este documento llega a alguien es que sus compañeros están en un grave peligro. Alguien de tu grupo, al que le haya entregado otra carta, posiblemente se encuentre contagiado de licantropía. Te aconsejo que no le pierdas de vista y si antes de que la luna realice su ciclo completo no habéis podido eliminar a su causante le exterminéis. No te guíes por la luna llena ya que en cualquier fase el ciclo puede suceder el cambio y en esta maldita tierra, no se sabe a ciencia cierta nada. No creo necesario que todos los miembros del grupo sepan de su estado hasta que no sea necesario, ya que los estados nerviosos pueden provocar que el cambio suceda antes. Actúa con cautela y que las bendiciones de Helm te acompañen.

Después de todo esto, se producirá la temida transformación de Roxana en un licántropo. De pronto empezará a retorcerse en el suelo mientras sus delicados dedos se van alargando hasta convertirse en unas poderosas garras totalmente cubiertas de pelo. Bueno una cosa de lo más desagradable... en este estado ella intentará clavarse una daga, mas se le caerá al suelo, por lo que tras una última mirada a los pjs susurrará a duras penas que le den muerte. Si no lo hacen no tengas piedad.

La historia de la dama es bien sencilla. Se trata de una hija de un aristócrata de las cercanías de Aguasprofundas, que tras alcanzar un gran entrenamiento en el manejo de las armas se lanzó a probar fortuna. Su camino siempre la guiaba por los caminos del bien y después de varios años reunió el dinero suficiente para comprar una pequeña torre, cerca del Paso de Baldur, donde fundó una compañía: la compañía Argéada dedicada a la protección del desamparado y la defensa de los valores del bien. Llegó a adiestrar hasta 100 hombres por lo que colaborada en la defensa con los duques del lugar. Pero un desgraciado día mientras se dirigía al valle de la Sombra con un mensaje para Elmister, Ravenloft se apoderó de ellos y luego ya sabéis lo que le sucedió con el animalito...

A partir de ahora aconsejo que se lleve el cómputo de los días que van pasando sobre todo para meter presión al pj infectado. La noche pasará sin más percances y al día siguiente encontrarán sin mucha dificultad un camino que les llevará hasta la orilla de un caudaloso río. Si alguien prueba el agua la encontrará normal, pero muy fría. Tomen el camino que tomen, aunque lo lógico es que sigan por el de la ribera a eso de media tarde se encontrarán con una manada de impresionantes caballos. Si se encuentran siguiendo el curso del río estarán bebiendo agua y si no pues a galopada tendida.

Mientras seguís vuestro camino os sorprendéis de que muy cerca vuestro, y sin apenas percibirlo se encuentran un par de docenas de ejemplares de corceles como jamás habéis visto. Completamente negros, briosos, con unos poderosos

miembros... Su líder y guía se encuentra mirándoos. Tras unos pocos segundos se acerca con porte erguido y se queda a escasos metros de vosotros.

En este momento es cuando el druida tendría que comunicarse con el ejemplar, pero si no tenemos druida, pues tú mismo. Se presentará como Relámpago, y preguntará de donde son y hacia donde van. Sí, un caballo inteligente y es que en realidad se trata de un espíritu de un antiguo guerrero amante de los caballos, que antes de morir por una manada de lobos liberó a todas las monturas que estaban dentro de una cerca para salvarles la vida. No sabe como, pero su espíritu se convirtió en aquello por lo que dio la vida. Si le comentan lo sucedido, agachará la cabeza y le comunicará a sus interlocutor que den muerte a todos los hombres heridos por el licántropo cuanto antes, porque suponen un grave peligro. Les recomendará que sigan el camino hasta llegar al pueblo de Arbora y que procuren llegar antes de que oscurezca, porque los caminos se vuelven muy peligrosos. Si los pjs proponen que los equinos se dejen montar, Relámpago le comunicará al druida que para eso se necesita mucho tiempo, y eso es lo que les falta. Tras esto lanzará un bufido y se ira con el resto de sus compañeros.

De todos modos llegarán al pueblo antes de que anochezca. Poco a poco irán apareciendo latifundios, tanto de ceba da como de centeno rodeados por enormes piedras, en los que se encuentran pequeños grupos de agricultores. Al fondo también podrán apreciar una cadena montañosa (las montañas Balinok) y también varias caballas abandonadas. Los campesinos pasarán bastante de nuestros aventureros y responderán con brevedad a todas las preguntas que hagan, por lo que no es posible sonsacarles demasiada información (la información que sabe todo el mundo).

Bueno pues antes de la oscuridad llegarán a Arbora. Lo primero que notarán es que encuentra amurallado y que es bastante grande. Cuando lleguen a una de las cuatro puertas de entrada serán detenidos por dos guardia que les preguntarán muy correctamente su nombre de donde vienen, por qué, cuánto tiempo van a estar... y lo apuntará; también les indicarán que según las normas del príncipe Othmar deben pagar un peaje por entrar en la ciudad, 1mp por pj y 2 mp por montura y les podrán decir algún tipo de información, sobre todo en lo relativo a los lugares de interés. Les avisarán que está prohibido portar armas mayores que una daga en la calle, al igual que las armaduras mayores que una de cuero (excepto para los nobles) Si algún pj pertenece a la aristocracia, o lo aparenta, es decir va vestido de manera ostentosa, etc, etc, los guardia les recomendarán que presenten sus respetos al intendente Therion. Además les recomendarán las mejores posadas, herrerías...

Cuando entren en la ciudad verán que se trata de una población de unas 3000 almas, y hay una diferencia entre las distintas calles ya que mientras en algunas las viviendas son pequeñas y sus habitantes viven en no muy buenas condiciones, otras son palacetes y se aprecian grandes escudos de armas. Aparte de esto observáis numerosas tabernas y alguna que otra caa de juego. En el municipio cualquier no humano será observado con mucha suspicacia, aunque hasta que no llame excesivamente la atención será respetado por todos los lugareños.

Bueno, no incluyo ningún plano del pueblo ya que esto no tiene ninguna importancia para el transcurso de la aventura. Aunque para ayudar un poco describiré un poco los lugares de interés:

- **Posada de los cuatro vientos:** la más importante del lugar. Cuenta con 15 habitaciones individuales, 8 dobles y dos salas comunes, cuadra y una pequeña tienda de aprovisionamiento. A media tarde suele haber mucho ambiente ya que la aristocracia, que domina el pueblo se reunirá aquí. Trabajan 2 cocineros, tres camareras que hacen también labores de limpieza de habitaciones, 2 taberneros y Ziliath, el dueño del lugar. Cuando lleguen los aventureros habrá hospedadas 20 personas, 6 en habitaciones individuales y el resto en dobles. Todos excepto una son mercaderes que se dedican a vender sus mercancías a los nobles, sobre todo tejidos, orfebrería y semillas para la agricultura.
- **Posada del honorable Rion:** Lugar bastante acogedor en el cual se reúnen al anochecer los artesanos del lugar a comentar las incidencias del día. Posee 6 habitaciones individuales, 6 dobles y dos salas comunes, además de una pequeña cuadra con espacio para 8 monturas. En casos de necesidad se pueden introducir las monturas en el almacén. El dueño del lugar Janrel tiene a su servicio a 2 cocineros, igual número del camareras, más dos hombres en la barra.
- **Armería El hacha Redentora:** En este lugar pueden encontrar todo tipo de armas y armaduras, por supuesto ningún tipo de magia se podrá encontrar en ella.
- **Palacete del intendente Therion:** Se trata de una vivienda de tres plantas toda ella realizada de magnífica piedra. Está rodeada de un verja de hierro de unos 2 metros de altura y su entrada principal es un portón de madera.
- **Pabellones de la guarnición:** en ellos conviven 20 soldados que son los que se encargan de mantener el orden el lugar, cobran las tasas e entrada, etc etc.
- **Casa de juego El As de Corazones:** De lo mejorcito que han visto los pjs. Ruleta, mesas para jugar a todo tipo de juegos, gran barra con multitud de bebidas, dardos... Este lugar abre desde media tarde hasta altas horas de la noche y solamente los aristócratas y mercaderes tienen dinero para gastarlo en estas actividades.

Lo lógico es que los pjs se instalen en una de las dos posadas principales, pero de todos modos estén en una o en la otra sucederá lo mismo, a no ser que los pjs se dividan y tengas que realizar otra cosa. Bueno, cuando se instalen los lugareños coserán a preguntas a nuestros héroes, de dónde vienen, quiénes son, a qué se dedican... Después que esto suceda, les servirá la suculenta cena regada con buen vino. Si los aventureros preguntan sobre el intendente, o sobre el mandamás

del lugar, todos los lugareños les comunicarán que se dirijan al palacete de Therion, ya que es el enviado por el príncipe Othmar, el que manda en la región. Si los pjs hacen alguna referencia a algún culto o similar les comunicarán que en Arbora el administrador Therion realiza los funerales junto con un ayudante y es el único que posee una biblioteca bastante grande. Comento esto porque el infectado de licantrópía debe estar deseando como se puede quitar la maldición.

Si los pjs salen a la noche verán como la villa se encuentra totalmente poblada de una bruma espesa que apenas deja ver a unos pocos metros, los ruidos tanto de ratas como de las pisadas son reproducidos a un volumen anormalmente alto que sorprenderá a los héroes y una fina lluvia les empapará en leves momentos. Si van a las tabernas o al casino los ciudadanos pasarán bastante de ellos, excepto una atractiva joven que estén donde estén les indicará que les gustaría hablar con ellos al día siguiente y ras comunicales que ella se pondrá en contacto con ellos se marchará velozmente sin posibilidad de seguirla.

La noche pasará sin ningún tipo de incidente, mas el pobre infectado apenas podrá dormir nada debido a continuas pesadillas que asaltarán sus sueños. Se verá a sí mismo devorando carne humana, atacando a seres inocentes, con las manos convertidas en garras etc (emplea la imaginación) Debido al poco sueño acumulado se le debe aplicar una penalización de -1 a todas sus acciones.

A la mañana el camarero les entregará una nota:

Hola extranjeros, mi nombre es Grainel y me gustaría poder encontrarme con ustedes lo antes posible. Se trata de un asunto urgente y pasaré por su posada a media tarde. Os recomiendo visitar al intendente Therion para intentar familiarizarnos con el terreno y las costumbres de los habitantes.

Los pjs pueden hacer lo que les plazca, pero lo mejor sería visitar los lugares de interés, sobre todo el palacete del intendente. Aunque parezca mentira la temperatura es agradable y parece que a la tarde pueda hacer bastante calor. Cualquier lugareño puede indicarles donde se encuentra, ya que es la vivienda más grande de todo el pueblo. Se ubica junto a otras viviendas con bastante lujos, pero con diferencia destaca sobre las demás.

Tras contemplar la estupenda vivienda, rodeada con una verja de hierro de un par de metros de altura, una persona se asomará a una de las ventanas del primer piso. Se trata de un pequeño hombre, totalmente canoso que os mirará alegremente y os pregunta - ¿quieren ustedes pasar? (posiblemente respuesta afirmativa) Tras una pequeña espera el portalón de gruesa madera se abrirá para que el hombre, tras mirarlos interrogantemente os de la bienvenida. -Pasen caballeros, es un honor tener a ciudadanos extranjeros en Arbora. Me imagino que desean dialogar con Therion, mas todavía no ha regresado de una batida de exploración, ya que hay rumores que un enorme hombre lobo deambula por los alrededores. Mi nombre es Kloser y si lo desean puedo servirles algo de comer, o si prefieren echar una ojeada a la biblioteca, estoy a su entera disposición. Si hay algún luchador que prefiera ver la armería o los entrenamientos de algunos de nuestros hombres pueden dirigirse a los cobertizos que se encuentran en la parte de atrás.

En la biblioteca se sitúa en el primer piso y encontrarán información sobre las costumbres de la tierra, pero sobre Ravenloft, sus dominios y demás temas de suma importancia no encontrarán nada de interés. Si buscan algún libro de licantrópía o similar encontrarán un tratado anónimo que indica las diferencias que se produce en la enfermedad si uno se encuentra en estas tierras. Esto puede ser de utilidad ya que el grupo puede haber intentado remediarla por los medios habituales.

Cuando los pjs ya hayan encontrado alguna información, o cuando quieras, se oirán ruidos de caballos, Kloser se dirigirá hacia la puerta y en ese momento entrará Therion. Se trata de un fornido hombre de unos 30 años, con el pelo castaño y unos ojos que parecen observarlo todo. Porta una enorme espada (espada a dos manos +1) y va protegido con una armadura de mallas. Ordenará a su lacayo que cuide a la montura y preguntará a los héroes que hacen en su casa. Si le responden que son extranjeros etc, etc, les invitará a que pasen al salón y compartan su mesa. Si hacen referencia al hombre lobo se mostrará interesado, mas si mencionan que uno de ellos fue herido, simulará que no pasa nada, para llamar a la guardia e intentar arrestar a los pjs, para luego matar al contagiado.

El salón se encuentra lujosamente amueblado y con grandes espejos que le dan un aire grandioso. Se ven varias espadas adornando las paredes, junto a trofeos de caza. En el centro se haya una espectacular mesa de madera bellamente labrada junto a unas magníficas y cómodas sillas. Nada más entrar una sirvienta os sirve un vaso de vino que desprende un olor a especias. A continuación una enorme bandeja repleta de carne será dejada sobre la mesa junto a unas hogazas de pan caliente.

En este momento el pobre paladín notará que sus manos se alargan unos breves momentos para volver a su posición original y que un olor a sangre penetra en sus fosas nasales que se han vuelto exageradamente eficaces. Esto se le debería comunicar al pj en cuestión, por medio de pequeñas notas o similar, para crear confusión entre los demás pjs, sobre todo para aquel que también sabe de su estado. Bueno para este hombre no vendría mal una tiradita de locura ya que todavía controla, o eso cree, su mente.

Minutos después entrará Therion, acompañado de su consejero y lacayo Kloser y otras dos personas de aspecto militar (en realidad son sus hombres de confianza en labores militares) cuyos nombres son Lhosar y Naren y les presentará como grandes soldados y eficaces rastreadores. Durante el almuerzo su anfitrión les preguntará de donde son y qué tienen pensado hacer. Si le comentan la verdad dirá que le parece raro que se pueda viajar de tierras tan lejanas aquí y sugerirá que se deben de haber perdido. Si se le comenta algo sobre el ataque del licántropo, les comunicará que su batida a resultado un fracaso y no han podido localizar ningún tipo de huellas, además añadirá que todo aquel herido por el mismo debería ser ejecutado de inmediato para evitar peligros desagradables (si cuando dice esto se fija en el paladín, mejor) Si los pjs dan muestras de interés en la caza de la criatura o indican que no tienen nada que hacer, les dirá que tiene pensado enviar un mensaje a Liara, a unos 3 días de viaje a caballo, que se los podrá dar él. En él tratará de avisar a Sir Tristen Hiregaard del castillo Faerhaaven, de lo que ocurre para que se mantenga alerta y mande patrullas de rastreadores para intentar localizar a la malvada criatura. Como recompensa a esto, puede hacer varios favores a los pjs aunque esto queda a tú discreción y nunca te pases ya que en Ravenloft no abunda la magia. Por ejemplo podría dar un talismán que proteja contra las tiradas de miedo u horror etc, etc. Si se ponen de acuerdo les entregará un pergamino con su sello, y un tosco mapa de la zona.

Si los pjs no quieren ir a Liara, supongo que el paladín si irá y su protector también, pero si los demás son unos seres ingratos siempre pueden ir obligados por una fuerza mayor (Therion).

Por cierto, el intendente tienen conocimientos sobre Nova Vaasa, pero apenas sabe nada sobre Ravenloft, si se le pregunta sobre sus antepasados reiterará que llevan viviendo allí desde hace generaciones. Esto también lo añadirá cualquier ciudadano que lleve en el semiplano unas semanas, aunque hay algunas excepciones, por ejemplo los pjs, héroes...

Cuando lleguen a la taberna, el tabernero les indicará que hay una joven esperándoles en una de las mesas.

Nada mas fijaros en la dama una sensación extraña recorre vuestros corazones. Se trata de una mujer joven de apenas 17 años. Hermosa como los amaneceres de otoño y con unos ojos que parecen esculpidos en jade. Su inmaculado rostro se encuentra salpicado de áureos bucles procedentes de su largo y luminoso cabello y cuando os sonríe unos blancos y perfectos dientes rodeados por unos sensuales y delicados labios parecen daros la bienvenida. A todas luces parece perteneciente a la nobleza. Os invita a sentaros junto a ella y tras saludaros os empieza a hablar. - os extrañará mi intervención, mas estudiando sus movimientos, creo que tenemos intereses comunes-

Dicho esto mirará a los pjs uno por uno, con especial atención al paladín y solicitará reunirse con ellos más tarde ya que tiene una reunión urgente con Therion. No tardará más de una hora por lo que antes de que los pjs se acuesten prometerá volver a visitarles.

En realidad es todo una sarta de mentiras. Esta maravillosa joven es la auténtica licántropo que hirió a nuestro querido paladín. Se trata de una lobo hombre que tras el ataque ha estado siguiendo a los pjs. Al ver que se dirigían aquí se adelantó para informarse de todo lo relativo a la ciudad trazando un malvado plan. Tras comprobar con Roxana que los humanos pueden ser muy duros de vencer, ha decidido utilizar una estrategia más sutil para alcanzar más poder y no sólo poseer cachorros. Se propone ir con los pjs a Liara y lanzar a los pjs contra Sir Hiregaard para intentar suplantarle como Lord de Nova Vaasa, ya que hace unos meses descubrió a Desmond Larouche y averiguó quién era el verdadero Lord.. Cuando se presenten a él, intentará convencer a los pjs de que él es el verdadero licántropo, si no lo consigue provocará al Lord con su belleza, hasta convertirlo en Malken (mientras los pjs le observa, claro) para convencer a nuestros aguerridos aventureros. Espera que le puedan derrotar, con pérdidas para los héroes, para luego traicionar a nuestros aventureros. Estos no saldrá así, ya que pjs serán hechos prisioneros y esta vez bajo orden de Tristen Hiregaard tendrán que capturar a Grainel, aunque esto puede suceder ya tarde para alguno. Grainel además de sus características de lobo hombre, posee conocimientos mágicos (hechicero nivel 11)

Por supuesto en estos momentos no va a visitar al intendente, y esto lo podrán averiguar si la siguen, con una tiradita de esconderse y andar en silencio,

Aproximadamente una hora después, volverá a la posada un muchacho joven y entregará una nota al paladín:

Deseo verte cuando antes, ya que el asunto de la licantrópia es peligroso para tratarlo con tus compañeros. Te he observado y creo que estás contagiado. Te espero en la taberna del buen augurio, junto a pabellón de la guardia. No tardes y ven sólo, por el bien de todos.

El paladín puede sospechar, pero tú debes intervenir en lo posible para que la situación sea la que desees. Bastaría más. Lo lógico es que el pj vaya. Cuando se encuentre de camino de entre las sombras de la noche surgirán tres ladronzuelos que intentarán asaltar al aventurero. Al tercer asalto y cuando el pobre pj se encuentre herido aparecerán unos destellos luminosos que herirá a uno de ellos haciendo que los demás se en a la fuga. Tras esto, aparecerá Grainel que ayudará al paladín y le dirá que oyó gritos y fue a ver lo que pasaba y le ha ayudado con sus conocimientos mágicos. Esto es falso, ya que ella contrató a los bandidos para salvando al paladín ganarse su confianza. Le llevará a la taberna, y en una mesa apartada le contará esta ficticia historia:

Procedo de un lejano pueblo que ahora ni recuerdo (si el pj propone nombres aceptará uno de ellos) cuando mientras viajaba con mi prometido a través de unas grandes zonas boscosas nos envolvió una densa niebla. Nos detuvimos para no perdersnos, y a eso de medianoche fuimos asaltados por unos grandes lobos (empezará a llorar, dará la escenita) y mi prometido fue herido... días mas tarde comprendí que estaba contagiado de licantrópía y ante mis ojos él se suicidó. Durante estos dos meses que llevo en esta tierra me he dedicado a estudiar a estas malditas criaturas, y cuando he visto tu mirada he podido identificar tu situación y deseo ayudar a exterminar este maldita ser. Espero que nos de tiempo para que tu enfermedad no se desarrolle. Creo que debido al peligro que corre con las batidas del intendente la bestia se debe de haber desplazado.

En este momento, preguntará al pjs sobre sus próximas acciones y estará de acuerdo en ir a Liara y si no lo propondrá. Si le comunica que van a llevar un mensaje a Hiregaard se relamerá los labios (no literalmente, claro), pero dirá que no sabe quién es. También indicará al paladín que deben utilizar armas de plata para dañar a estas bestias, le enseñará una bella daga y que espera ser bienvenida dentro del grupo. Por cierto, las armas de plata no le harán ningún mal, ya que son las de hierro las que le causan mayor daño.

Bueno si todo sigue el curso normal Grainel será presentada al resto del grupo y salvo situación imprevista a la mañana siguiente saldrán para Liara. La licántropo durante la noche avisará a su aliado (otro licántropo de nombre Trä), que también se encuentra en la ciudad del posible itinerario. Durante la noche el paladín tendrá las más horribles pesadillas (se verá a sí mismo durmiendo bajo cadáveres aún calientes y repletos de sus heridas, quemando vivos a seres inocentes mientras una cohorte de malvadas criaturas no hacen más que reír a su alrededor, bueno usa un poco la imaginación) por supuesto seguirá manteniendo un -1 a todas sus acciones.

A la mañana siguiente, de madrugada, Grainel se presentará vestida con unos trajes de lana para protegerse del frío y a pie. Ninguna montura os ará llevarla en su grupa, debido a que se huelen que no es humana, aunque Grainel dirá que no sabe cabalgar y le dan miedo los equinos por lo que preferiría viajar a pie, o en diligencia. Esto puede originar un poco de tensión. En caso de que nada de esto pueda suceder comunicará a los pjs que le esperen ya que va a intentar adquirir un caballo manso en los establos. En realidad lo va a hechizar para que sea su montura fiel, o sino invocará una.

Cuando salgan de la ciudad serán despedidos que mirarán sorprendidos a los pjs ya que no es normal que un grupo armado salga de madrugada cuando todavía los peligros acechan en las sombras. El viaje durará tres días a caballo y yo he preparado un encuentro para el segundo, mas siempre se puede introducir alguna vis ita un tanto inesperada a eso de la madrugada. El camino por donde van a viajar se compone sobre todo de latifundios y no tendrán mucha dificultad de encontrar alguna cabaña abandonada para pasar la noche. Durante el primer día Grainel no hablará mucho ya que tratará de evaluar a cada uno de sus valientes acompañantes (sus miedos, habilidades...) El pobre desgraciado que se encuentra contagiado notará que cuando se fija en la luna, que se encontrará para él siempre llena, una extraña sensación en su interior. Esta información dásela mediante notas. Su nueva compañera se interesará mucho sobre la salud de él. A la noche no sufrirán ningún ataque, pero los múltiples aullidos que empezarán a escuchar cuando preparen el campamento, les impedirá dormir como es de bido (-1 a las acciones, -2 al paladín ya que también seguirá sufriendo multitud de pesadillas). Los pjs deben sentirse rodeados por multitud de “animalitos” y deberían estar presa de una enorme tensión. Su socia se hará un poco la intimidada, inspirando compasión por parte del resto.

A la mañana siguiente todo parecerá tranquilo, y se superan una tirada relativa a la meteorología (sentido del clima) comprenderán que dentro de pocas horas va a empezar a llover. Esto hace que la velocidad se reduzca ya que el camino no está en muy buenas condiciones por lo probablemente tarden más de tres días en llegar a su destino. Esto hazlo saber. Proseguirán el viaje completamente empapados y a media tarde estallará una tormenta con gran tendido eléctrico que rodeará a los pjs.

Parece mentira que en tan poco tiempo el clima haya cambiado tanto. De una llovizna fina que dificultaba vuestra marcha habéis pasado a introducir os en el núcleo de una impresionante tormenta. El cielo se encuentra totalmente cubierto de densas y oscuras nubes que ocultan por completo el crepúsculo. La única luz que observáis es la producida por los relámpagos y comprendéis que si continuáis la marcha a través de una pésima carretera rodeada de árboles podréis ser víctimas de un trueno.

Grainel propondrá buscar cobijo en alguna caseta de los latifundios e intentar encender un fuego para calentar las ropas. Por supuesto es la opción más sensata. Si los pjs se preocupan por intentar localizar la chabola, con un poco de suerte y tras salir del linde de la arboleda, avistarán una. Se encuentra a unos 500 metros, pero ha sido iluminada con uno de los innumerables truenos que han caído por la zona. Lo lógico es que vayan, mas si no lo hacen trata de asustarles un poco con el inicio de aullidos, con relámpagos cayendo a escasos metros...

Cuando se vayan acercando apreciarán que todavía sale humo de la chimenea. Se trata de un pequeño habitáculo con dos ventanas, totalmente tapiadas y con una pequeña puerta de madera que también se encuentra cerrada. Si llaman no obtendrán respuesta, pero con una tirada de escuchar ruidos con un penalización de -30, debido a la tempestad, podrán escuchar leves sonidos como de gente arrastrándose. Se consiguen abrir la puerta, bien con las habilidades del ladrón o destruyéndola descubrirán un espectáculo difícil de olvidar.

Nada más entrar un hedor nauseabundo invade vuestras fosas nasales. El débil fuego de la chimenea todavía os deja ver a cuatro hombres que se encuentran totalmente despellejados y clavados de pies y manos contra la gruesa pared de madera. Toda la estancia se encuentra encharcada de sangre humana y en el suelo se haya todavía con vida una joven. Cuando la socorréis comprendéis que carece que ojos y cuando tiene conciencia de vuestra llegada cae desmayada.

De la tirada de horror no se salva nadie, y hay que tener en cuenta la reacción de las monturas, aunque Lantir no huirá. Estas muertes han sido provocadas por los agentes de Grainel, es decir por el otro licántropo y unos goblins, para desmoralizar un poco a los aventureros. Si realizan las curas necesarias a la joven, ésta podrá dormir un poco, pero no hablará absolutamente nada hasta el desenlace final. Grainel propondrá dar sepultura a los muertos, que si examinan el resto de sus pertenencias llegarán a la conclusión de que eran campesinos de la zona. Cuando acaben de enterrar a los pobres lugareños empezarán a oír un ruido estremecedor. Al principio no sabrán si se trata de la tormenta, mas unos instantes después descubrirán que es similar al producido por una multitud de monturas cabalgando a velocidades de vértigo. Esta situación permanecerá durante unos instantes, momento en el cual se podrán apreciar a una docena de pesadillas dirigirse a una velocidad de vértigo a escasos metros de donde se encuentran. Tirada de miedo con una bonificación de +2 por la distancia. Si se quedan donde están no pasará nada, de lo contrario posiblemente no sobrevivan. Las pesadillas son similares a los caballos excepto que son criaturas etéreas... bueno que ya sabemos lo que son las pesadillas.

Cuando estos peligros pasen los pj, tampoco van a poder descasar en paz, ya que en estos momentos la pobre campesina empezará a tener convulsiones y puede hacer pensar que está contagiada de licantropía, que lo está, aunque todavía no supondrá peligro a los pjs. Grainel dirá que lo mejor será matarla directamente ya que en el fondo piensa que su socio puede traicionarle y buscarse otros aliados. Si la liquidan, puede que haya cambios de alineamiento y que los poderes de Ravenloft quiera acogen a alguno de los pjs, por liquidar a una persona inocente, sobre todo porque hay posibilidades de salvarla y no tiene ni idea que está contagiada.

La noche pasará sin más incidente, aunque el paladín continuará con sus pesadillas y las penalizaciones correspondientes. En ésta soñará que él liquidó a los pobres inocentes de la cabaña y se ensañó con sus cuerpos. Si estuviera sólo de guardia notará que sufre convulsiones de vez en cuando y tienes destellos de infinita maldad.

A la mañana siguiente ya que no es recomendable viajar de noche, el astro rey borrará toda huella de la noche pasada y todo volverá a resultar bastante normal.

A media mañana los viajeros divisarán una pequeña torre y junto a ella parecen que se mueven diversas formas montadas a caballo. Según se vayan acercando irán apreciando que se trata de una comitiva bastante numerosa, y que cuatro hombres a caballo se dirigen hacia ellos. Instantes después los héroes serán saludados...

Bienvenidos extranjeros a los territorios de Sir Tristen Hiregaard, vasallo del príncipe Othmar y dirigente de la ciudad de Liara. Si ustedes son tan amables desearíamos que nos acompañaran a la torre de vigilancia ya que el señor Hiregaard se encuentra en ella. De esta manera os evitaréis el control en la misma ciudad y podréis compartir la mesa con nuestro señor.

Esto lo dicen amablemente, mas con bastante firmeza, por lo que lo mejor que pueden hacer es seguirles. En caso contrario, tocarán aun cuerno que portan y otros 10 caballeros vendrán a ver lo que sucede, y les conducirán hacia la torre. En ella serán recibidos por un teniente de la guardia de Tristen que les interrogará sobre su visita, de donde son ... Cuando le comuniquen que traen un mensaje para Tristen, les dirá que se lo entreguen a él y que ya serán llamados en audiencia. Si prefieren entregárselo en mano el teniente les comunicará que esperen para unos minutos después retornar con la orden de dejarles pasar. Serán conducidos hasta la tercera planta de la torre (tiene 4), al comedor que también hace las funciones de sala de bienvenida y tras tocar un par de veces con los nudillos en la puerta les dejarán allí.

- Pasen caballeros, les estaba esperando- ante vosotros observáis a un "hombre alto y musculoso de piel oscura, pelo ala de cuervo, y un denso bigote cuyas puntas están engominadas para que se mantengan rígidas. Su rostro mantiene una expresión grave, pero hay compasión en sus oscuros ojos. Viste unos pantalones negros sueltos, altas botas de montar negras y una brillante camisa roja. El pañuelo amarillo que rodea su cuello está bordado con caballos rojos y negros, y pañuelos estampados con bandas diagonales rojas y negras están doblados y atados alrededor de la parte superior de sus brazos" Junto a él veis una espléndida espada con una empuñadura que representa una cabeza de un caballo. También tenéis ocasión de ver una brillante cota de mallas. (espada defensora +4 y cota +2) la habitación en la que os encontráis se encuentra adornada de forma austero, mas es lo habitual en los puestos de guardia. Una chimenea humeante la calienta, una enorme mesa, en la que se hay diversos candelabros encendidos sirve para comer y para las diversas reuniones que se deben dar allí, y varios tapices representando escenas de caza adornan las paredes.

Tristen aparente unos 50 años, aunque tienen algunos más. Tras invitarles a una copa, les interrogará sobre su vida aunque se pasará más tiempo estudiándoles con la mirada que otra cosa. Grainel le dirá que es tratante de caballos y que conoció a los pjs en Arbora por casualidad en una de sus posadas. Les comunicará que se encontraba con su guardia personal disfrutando de unos días de cacería, ya que se le hacía eterna su estancia en Liara. Cuando se entere de lo referente

al licántropo, se mostrará preocupado... mirará a los pjs y les comunicará que esta noche enviará a algunos de sus hombres a buscar algún tipo de rastro y que mañana, si los pjs quieren puede que les encomiende la misión de exterminar a la criatura. En total posee 30 hombres, de los cuales enviará a 15 en grupos de cinco. Respecto a la campesina la dejará a los cuidados de el médico de la tropa. Esta noche los pjs serán invitados a una cena en la torre y Hiregaard les pedirá que se queden allí para que se encuentren todos un poco más seguros. Si portan las armas... que les dio Roxana, les pedirá que le dejen examinarlas y se mostrará muy interesado en saber la historia de las mismas. Los pjs también comprenderán que no para de mirar a las féminas del grupo.

Tras la reunión serán alojados en el primer piso, en el lugar ocupado por algunos de los pobres hombres que han marchado en busca de rastros. Se encuentran todos en la misma sala y en ella hay unas literas, braseros para evitar el frío, etc, etc. Los caballos serán alojados en la cuadra que se encuentra en un edificio adyacente a la torre. Bueno cuando se hallen tranquilamente instalados, Grainel con palabras apesadumbradas, y a punto de llorar montará otra de sus escenitas, para comunicarles que su anfitrión es verdaderamente el licántropo que tanto les ha perjudicado y que deberían tratar de exterminarlo cuando tenga las defensas bajas. Propondrá que lo hagan después de la cena, una vez sepan donde duerme. Insistirá que sus medios mágicos y su experiencia con este tipo de criaturas así se lo dictan, aunque estará más segura tras otra charla con él durante la cena. Comunicará que todos deben estar alerta para actuar en cualquier momento. Si los pjs ponen objeciones utiliza todos tus medios posibles para que se crean toda esta sarta de mentiras. El paladín empezará a ver como se le van erizando su bello de la espalda y comprenderá que igual le quede menos tiempo del que pensaba. Esto debes hacérselo saber, para precipitar un poco los acontecimientos.

La cena se celebrará sin más contratiempos. A ella asistirán los pjs, Grainel, Tristen y dos de los soldados. Su anfitrión estará bastante animado, y optimista en cuanto a la destrucción del licántropo y haciendo gala de una gran cordialidad les servirá una gran cena. Durante la misma, se podrá notar, si alguno te lo dice, que Grainel se encuentra bastante nerviosa, y solicitará una reunión privada con Tristen tras la velada, para discutir sobre unos temas de negocios de caballos. Tristen accederá a ello y le mandará presentarse en sus aposentos dentro de poco minutos.

Grainel asumirá el mando y dirá a los pjs que ya sabe que Tristen es el asesino, porque ha activado un sistema de detección de licántropos, enseñará una gema brillante, y ha funcionado. Si los pjs no podrán analizar la piedra porque Grainel, muy excitada se la guardará y les comunicará que cuando escuchen su señal se presenten en el cuarto piso, para eliminar a Tristen. Poco después se marchará.

Lo que sucede es lo siguiente: Grainel subirá al cuarto de Hiregaard e intentará seducirlo. Tristen viendo que sus pasiones le pueden traicionar intentará echar de allí a Grainel, pero esta seguirá con su juego seductivo. Tristen se intentará marcharse al reservado para que no le vea convertirse en Malken. Entrará en el habitáculo y empezará la transformación, esperando que sus impulsos puedan apaciguarse al de un par de horas. En ese instante Grainel echará la puerta abajo y dará la señal, en forma de un silbido agudo, a los pjs para que suban. Ella atacará a Tristen, mas los poderes de Ravenloft hará a éste inmune a la magia en este enfrentamiento y tras propinar a Grainel un golpe con su espada, la licántropo huirá. Se encontrará a los pjs en la escalera, y les dirán que le ataquen ya que ella se encuentra muy malherida. Llegarán los pjs al tercer piso y se encontrarán la puerta del reservado destrozada y oirán a Malken hablando en insólitos susurros mientras del reservado surge un panel de piedra que impedirá que los pjs puedan pasar por el momento. En el siguiente asalto llegaran 6 guardias y viendo la puerta destrozada y signos de lucha exigirán a los pjs que depongan las armas o morirán.. El lord se refugiara en el reservado y no saldrá hasta que se le pase "sus malos humos".

Si los pjs se rinden serán conducidos desarmados a una de las salas del primer piso y serán encerrados allí hasta nueva orden. Tras un par de horas, ya cuando Hiregaard se haya tranquilizado serán conducidos, maniatados por supuesto, de vuelta al comedor para ser interrogados.

En caso que empiecen una lucha contra los soldados de Tristen, estos darán la voz de alarma y los pjs se dará cuenta que van a llegar refuerzos en breve. Si continúan en sus trece estas en tu derecho de destrozarlos, porque hay que ser un animal para enfrentarse contra un montón de soldados.

Mientras todo esto pasa Grainel se habrá fugado de allí, ya que ha comprendido que si ella no ha podido hacer nada a Tristen, ya que los poderes de Ravenloft otorgan algunas ventajas a sus sirvientes, los héroes tampoco lo harán. Cuando empiecen los altercados, se esconderá para luego salir de la torre a la máxima velocidad que pueda, a caballo o sin él.

Suponemos que los pjs vuelven al salón para ser interrogados:

Volvéis a la sala donde comisteis y en ella encontráis a vuestro anfitrión en un inmenso grado de agitación. Pedirá a sus hombres que le dejen sólo, y lentamente estudia vuestro rostro acercándose a escasos 15 cm. Podéis oír su respiración agitada, y su boca despide un vapor con un extraño olor. Sus ojos parecen despedir fuego y parece que pueda leer vuestros más íntimos pensamientos. (esto no tiene por qué ser realmente cierto)

En el momento que le toque el turno al paladín, Tristen le agarrará por los hombros y sin que nadie le puede detener empezará a golpearle como un poseso (aprox. 10 pg)

Maldito estúpido, maldito necio, ¿cómo no te pudiste dar cuenta antes? ¿acaso no compartes su misma maldición? (ahora dirigiéndose al resto de los pjs) y vosotros ¿no sabéis que habéis convivido con dos licántropos durante unos cuantos días? ¿en que pensabais malditos bastardos?

En este momento Tristen saldrá del cuarto furioso y no volverá hasta una hora después. Ahora se encontrará más tranquilo ya que ha encontrado un trabajito para los pjs. Les dirá que Grainel era una licántropo y que se dio cuenta de ello cuando le atacó, y lo del paladín se ha dado cuenta le hizo el reconocimiento. Les indicará que debido a su estupidez les va a encargar eliminar a la criatura o expulsarla del territorio del príncipe Othmar por el bien de sus súbditos. Les informará que presiente que el licántropo debió de huir hacia el norte, hacia los grandes bosques de robles, una zona evitada por gran parte de la población. También comunicará que al paladín no le quedan más de 7 noches antes de su transformación, por lo que preferiría que se quedara allí con él para no aportar más riesgo a la misión de los aventureros. Si estos se oponen, les dirá que son más estúpidos de lo que él pensaba, mas ha encontrado una solución intermedia. Se dirigirá a uno de los arcones y sacará de él un collar de hierro y se lo colocará al infectado. Este notará una extraña sensación de ahogo y Tristen, riéndose, le comunicará que cuando inicie la transformación el collar provocará su muerte, y nos evitaremos un gran problema, añade. El pj tendrá una penalización de -1 hasta que todo acabe. Si los pjs le preguntan métodos para acabar con la criatura, Tristen les dirá que el hierro les hace daño, y el fuego no les agrada lo más mínimo y para acabar:

Llevaros a vuestra acompañante ya que nosotros retornamos a Liara en cuanto mis hombres estén listos, ¡ah! Y no intentéis huir porque soy capaz de perseguiros hasta la muerte, y os localizaré fácilmente. Cuando hayáis acabado con vuestra antigua acompañante retornad a Liara y seréis gratamente recompensados.

A la mañana siguiente serán conducidos a la salida y unos de los soldados les entregará caballos y les deseará suerte. En caso de que no dispongan de provisiones suficientes les podrán proporcionar alguna cosilla. Alguna arma de hierro también se les podría entre gar, mas no mayor que una espada corta. Lo que se les entregará es un pequeño mapa hecho a mano donde se les indica su posición y la ruta que les debe conducir al bosque.

Durante los primeros cuatro días todo parece bastante tranquilo, pero durante el quinto el paisaje se ha transformado bruscamente. De los latifundios hemos pasado al dominio del bosque y apenas se aprecian algunas tierras de cultivo. Os sorprende este repentino cambio, y más aun los bruscos cambios del tiempo. Desde que os adentráis en la zona arbolada sufrís un calor asfixiante y tenéis que pararos de vez en cuando a tomar un pequeño respiro, ya que ni entre los árboles la temperatura disminuye. En una de estas paradas un aullido lobuno resuena por toda la zona.

Una tirada de rastrear revelará que por aquí han pasado no hace muchas horas formas lobunas y humanoides de pequeño tamaño. Se trata de un grupo de goblins que fueron convencidos para eliminar a todo aquel que entrara en el territorio de Grainel. No sospechan de su verdadera naturaleza y se muestran temerosos ante ella por sus poderes mágicos, aunque también les da cierta libertad de acción, para destrozar a los cadáveres ...

Unos minutos más tarde se encontrarán el camino cortado, ya que dos árboles han sido colocados como barrera. Esto huele a emboscada, pero es aun más complicado que un simple ataque, en ese momento toda la vegetación del suelo intentará capturar a los pjs o sus monturas. Se trata de un ataque similar al hechizo de enredar, y es que Grainel tiene muchos recursos. Recordamos que los pjs llevan consigo a una persona a la que le han arrancado los ojos y que difícilmente podrá saber de donde vienen los ataques. Bueno mientras sucede esto un grupo de unos 6-8 goblins al mando de Trä, el aliado licántropo incondicional de Grainel y les lanzará una lluvia de flechas, para luego darse a la huida. El paladín notará como su cuerpo se empieza a convulsionar y a duras penas puede contener la tensión (Salvación contra paralización para no perder el control de sus actos durante un par de asaltos) Por supuesto la persecución será imposible, ya que los robles parecerá que se muevan por donde se encuentren los pjs. En este momento el druida del grupo tendrá derecho a una tirada de sabiduría (si en la nueva edición de D&D hay algo más apropiado, tú mismo), para comprender que en los árboles reside un espíritu que alimenta su odio contra aquello que el desea. Además sospechará que en las cercanías se alzaba una zona sagrada ahora totalmente impía. Desde este momento el druida será ca paz de dirigirse hacia allí.

Durante el resto del día los pjs se deberán sentir vigilados, y de vez en cuando no vendría mal que surgieran de la nada un par de flechas. Esto puede parecer ilógico, lo de los goblins utilizando tácticas, pero Trä se ha encargado de hacerse obedecer y tiene entrenados a 16 en total. Mientras en día pasa los valientes aventureros deberán tener la sensación de dirigir se donde el bosque quiere, y éste cada vez es más frondoso y apenas se puede distinguir nada a más de unos 8 metros, ni siquiera con infravisión. En ese momento su acompañante empezará a hablar por primera vez, con una voz melodiosa y les encandilará a todos.

Mi nombre es Marla y trabajaba en las tierras de Sir Tristen Hiregaard, señor de Liara. Gracias por todo lo que habéis hecho por una pobre campesina, pero supongo que no sabéis donde os habéis introducido. Este es el llamado bosque de las almas, ya que se comenta que una fuerza espiritual de gran poder lo alimenta y que nadie de buen corazón ha logrado salir con vida de él. Os enfrentáis a una amenaza enorme, puede que al mismo corazón maligno de estos

árboles, en otro tiempo hermosos. En este momento no me hacen falta los ojos para poder llevaros junto a (nombre del druida) hasta el epicentro de esta maldad. Pero compañeros, creo estar contagiada de licantrópia, mi corazón así me lo dice, mas mientras tenga esperanzas seguiré luchando. Espero que (nombre el paladín) sepas controlar tus instintos durante unas horas más hasta que esta lucha pueda finalizar.

En este momento ella propondrá al paladín guiar a todos hacia el epicentro de las emanaciones malignas, esto lo habrá hecho ya el druida, digo yo. A partir de este momento y hasta el final del módulo la oscuridad reinante impedirá ver a más de 4 metros, por lo que la utilización de proyectiles por parte de los pjs va a ser imposible. En cambio sus enemigos se podrán intentar coserles a flechazos. También hay que indicar que los aventureros van a perder todo sentido temporal ya que siempre reinará la oscuridad.

Según van progresando podrán distinguir que los robles van adquiriendo unas extrañas, retorcidas y grotescas formas, mientras multitud de aullidos y débiles sonrisas empezarán a rodearles. Una tiradita de miedo no vendría nada mal. Marla intentará animar a los pjs, diciéndoles que sólo les espera un combate para poder librarse de la maldición. El paladín notará que su “enfermedad” está casi finalizada y de vez en cuando notará que sus manos se alargan, sus dientes adquieren formas desproporcionada, tiene unas ganas casi incontrolables de comer carne cruda... El collar cuando se producen estas alteraciones brillará en un tono azulado, por lo que el pobre hombre debe de estar un poco alterado. Bueno cuando avancen un poco más se producirá un ataque por parte de los goblins y Trä.

Cuándo menos se lo esperen el suelo empezará a arder, justo detrás de los pjs y cada paso que den las llamas también avanzarán. Por supuesto el fuego sólo quemará a los pjs, monturas... Al de unos diez metros recibirán 10 flechazos, para en el asalto siguiente, mientras el fuego se mantiene constante detrás suyo evitando la huida, atacar a los pjs 9 goblins y Trä. Saldrán 3 por el frente, y otros 3 por cada lateral. Una aclaración tratar a Trä aparte de licántropo, como clérigo de nivel 6. Bueno ni que decir que luchará hasta la muerte. Los goblins atacarán con sus garras realizando tres ataques por asalto, y Trä se intentará mantener detrás de ellos lanzando algunos hechizos, mas cuando comprenda que su fuerza puede resultar más efectiva se lanzará al combate con gran furia. Añadiré que el combate se realizará en el sendero que atraviesan los pjs, y que tiene unos 3 metros de ancho, por lo que las maniobras son reducidas.

Cuando termine el combate, y resulte Trä eliminado, es de suponer, los pjs escucharán un inhumano grito que parecerá brotar de los mismos árboles que les rodean, es como un lamento prolongado y parecerá que la oscuridad disminuye un poco. A partir de ahora verán a unos 6 metros.

Los héroes seguirán avanzando, mas aproximadamente notarán que se encuentran bastante cansados. Si continúan adelante puedes emplear alguna penalización y si descansan el paladín tendrá la peor noche de su vida: pesadillas continuas en las que se ve devorando niños, destrozando a sus acompañantes y todos los demás horrores que se te ocurran. La tirada de Horror no se la quita nadie y a la mañana siguiente su penalización pasa a ser de -2, ya que este hombre no va a dormir nada.

Si los pjs siguen durante la noche, siempre llegarán al mismo sitio, es decir avancen por donde avancen, incluso si se introducen campo a través. Siempre volverán al punto de partida y es que Grainel está preparando una recepción como los pjs se merecen y el bosque corrompido le ayuda todo lo que puede. Durante este viaje a ninguna parte, escucharán multitud de sonidos amenazantes, mas no pasará nada. Esto debe provocar tensión en los pjs.

Es muy extraño, pero al día siguiente los pjs verán un poco de luz producida por el astro rey. Esto sólo durará unas pocas horas ya que cuando se introduzcan unos poco más en el interior del bosque, la oscuridad volverá a ser total (tres metros de visión) Si Marla se encuentra todavía con vida indicará a los pjs que su destino se encuentra cerca. El paladín también notará esto y su convulsiones irán poco a poco en aumento. Los héroes notarán que el medallón del enfermo brilla con una intensidad inusual y que se encuentra muy muy nervioso.

Poco a poco notáis que el final se acerca, para bien o para mal todo esta pesadilla tendrá que acabar algún día. Camináis toda la mañana, o eso es lo que suponéis ya que la oscuridad reinante no os deja ver apenas ningún tipo de luz. Los árboles os siguen rodeando y una inmensa malignidad se palpa en el ambiente. Inesperadamente desembocáis en un inmenso claro totalmente iluminado. En el centro del mismo se ubica una pequeña laguna totalmente negra y rodeándola se encuentran un grupo de centenarios robles. Podéis deslumbrar que estos también se encuentran oscuros, y con unas formas antinaturales. Unos metros más delante de los árboles, veis un círculo compuesto por 6 enormes piedras colocadas verticalmente. Según os acercáis unos metros, apreciáis que están cubiertas por una oscura masa viscosa... pero lo más impresionante es la figura que se alza en el centro, sobre un diminuto altar. Se trata de una enorme forma humanoide de más dos metros y medio de estatura. Su cabeza tiene forma lobuna con unos enormes ojos sedientos de sangre, y una gran mandíbula que alberga multitud de afilados dientes. Instantes después producirá un grito desgarrador y detrás suyo aparecerán gran multitud de formas lobunas junto a algunos goblins, que se colocarán a su alrededor. –Bienvenidos a vuestra última morada insensatos- les dirá mientras cambia de forma a la de Grainel- Habéis penetrado en mi pequeño territorio, sí Ravenloft ha escuchado mi llamada y me ha otorgado un pequeño lugar donde planear eternas venganzas. Habéis llegado hasta aquí sólo porque yo lo he deseado así, para que contempléis por última vez la naturaleza en todo su esplendor, ¡jajajaja!-

Dicho esto su forma volverá a la de humanoide con su cabeza lobuna y empezará la fiesta. Los pjs tienen escasas oportunidades de triunfar en esta lucha ya que son superados por gran número de oponentes. En cambio deberán utilizar un poco la lógica. Se encuentran en lo que en su día era un lugar sagrado para los druidas, y si vuelven a purificarlo parte del poder del licántropo se vendrá abajo. Esto se puede lograr de la siguiente manera: Si alguno de los pjs se sacrifica dentro del círculo de piedras y vierte parte de su sangre sobre el altar provocará que toda la estructura se venga abajo destruyendo el centro de poder. Por supuesto el que lo realice debe ser una persona pura, es decir limpia de pecado (LB ó NB) En caso que no exista ninguna con las características requeridas, Marla podrá echar una mano a los jugadores, realizando ella el ritual. Esta deducción la podrá realizar el druida superando una tiradita de Religión, modificada positivamente o simplemente una de sabiduría. Por supuesto que el licántropo también conoce este procedimiento y tratará de evitar que los pjs se acerquen al altar. Conclusión los pjs deberían intentar abrirse paso hasta el mismo, realizar el sacrificio de unos 5-10 puntos de vida, para que el escenario se pueda resolver favorablemente aunque esto no quiere decir que concluya aquí.

Cuando el sacrificio se realice...

Justo cuando la última gota de sangre es absorbida por el altar un gran trueno retumbará en todo el claro. En ese momento observáis como la pequeña laguna se empieza a desbordar e inundar las zonas limítrofes. La tierra empieza a asimilar el negruzca líquido, pero instantes después lo que empieza a surgir del manantial es agua cristalina que empieza a inundarlo todo en un espacio de unos cinco metros alrededor. Algunos de los milenarios robles empiezan a desintegrarse como por arte de magia y sus cuerpos inertes son absorbidos por el pequeño lago.

En este momento la mayoría de los lobos huirán presas del pánico junto con el resto de los goblins, quedando junto a Grainel, apenas unos 5 o 6 lobos, que esperemos puedan ser derrotados por los personajes. En caso de que las cosas le vayan muy mal a Grainel, se podría internar en el bosque para que los pjs tengan que seguirla, ya que el paladín en breves minutos se acabará de convertir en un hombre lobo. Esto le dejo a tu disposición, si quieres que sufran que tengan que iniciar una persecución, aunque por lo menos esta vez el bosque en sí no será tan tenebroso y podrán encontrar los rastros sin mucha dificultad. Si eres especialmente cruel, puedes adelantar la transformación del paladín y que el artilugio de Tristen acabe con él en breves momentos, tú mismo.