DRÁCULA DE BRAM STOKER: LA AVENTURA DE ROL

BRAM STOKER

Dracula

PROHIBIDA SU VENTA

DIVISIÓN DL LÚDICA

www.juegosderol.com.mx

d20 system

DIRECCIÓN Y REDACCIÓN
David Alejandro Ramírez Ortega

DISEÑO EDITORIAL
Miguel Alejandro Castellanos Robles

Este contenido está basado en la obra de Bram Stoker “Drácula” es para su uso y distribución gratuita.
Imágenes de la película “Bram Stocker Dracula” 1992 Columbia Pictures Francis Ford Coppola y American Zeotrope 1992

Autores de imágenes acreditados en la base de la imágen.

El uso de este manual debe de seguir las reglas para su uso con modificación del texto sin fines comerciales de creative commons.

https://creativecommons.org/

Generado Por Runad4 para División Lúdica

www.juegosderol.mx

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992

DRACULA, DE BRAM STOKER

ONE SHOT

Londres, 1897. La hermosa Lucy Westenra, una noble heredera de una incontable fortuna ha llegado a la edad de 20 años y a pesar de su personalidad carismática y exuberante belleza no ha conseguido casarse. Los protagonistas, son los pretendientes y/o amigos cercanos de Lucy la frecuentan en sus fiestas y banquetes que ofrece repetidamente en su propiedad ubicada en el centro de Londres.

Desafortunadamente, Lucy ha sucumbido a una extraña enfermedad de la sangre que le induce anemia y alucinaciones, palideciendo su carácter harmonioso y jubiloso de siempre. Uno de los protagonistas, el Doctor Jack Seward contacta al mejor doctor especialista en padecimientos de la sangre, el doctor Abraham Van helsing para poder ayudarla. Pero llega demasiado tarde y la pobre Lucy muere. Un día antes, su mejor amiga de toda la vida Mina Murray, debe viajar a Budapest a casarse con su Esposo Jonathan Harker, afamado abogado que duró desaparecido pero milagrosamente salió al parecer de un lío con su cliente el conde Drácula, los detalles al respecto se esperan una vez regresen Mina y Jonathan de su boda.

PERSONAJES NO JUGABLES (NPCS)

LUCY WESTENRA es una joven vivaz, quien es constantemente alabada por su belleza, la pureza y su dulce naturaleza. Estas cualidades le han ganado tres pretendientes, los cuales se le declaran el mismo día: Arthur Holmwood, Quincey Morris, un vaquero americano; y el médico John Seward, el psiquiatra de un asilo.

Lucy acepta la propuesta de Arthur, pero repentinamente comienza a padecer una anemia severa. De hecho, se ha convertido en la víctima del Conde Dracula, que lentamente le va drenando la sangre. A pesar de los esfuerzos de los Doctores Seward y Abraham Van Helsing, la condición de Lucy se deteriora rápidamente. Dr. Van Helsing correctamente identifica la verdadera causa de su enfermedad y pone coronas de ajo alrededor de su lecho para repeler a Dracula.

Lamentablemente, su madre –que no es consciente de la importancia del ajo – quita las coronas. Después de cuatro transfusiones de sangre (de Holmwood, Seward, Van Helsing, y Morris, respectivamente) y aunque los médicos tratan de mantener una vigilancia constante sobre su condición, sus esfuerzos resultan inútiles. Lucy y su madre mueren juntas cuando un lobo controlado por Drácula (o en algunos casos, Drácula) salta a través de la ventana destruyendola, mientras las dos mujeres se encontraban sin vigilancia. La madre muere de un ataque al corazón, mientras que Drácula drena Lucy hasta un punto cercano a la muerte.

Los hombres la encuentran a la mañana siguiente apenas con vida y tratan de salvarla con una transfusión, pero en este punto ya es demasiado tarde: las marcas de mordidas en el cuello han desaparecido y sus dientes ahora parecen largos colmillos. Por un momento,

DISEÑO - EMILY PARRISH / FOTOGRAFÍA POLLY ROBINSON - 2016

cuando Arthur se encuentra cerca de ella, Lucy le pide un beso, mostrándose más voluptuosa. Helsing aleja a Arthur, sabiendo que es el monstruo quien habla y no la verdadera Lucy.

En un momento de lucidez, Lucy también se da cuenta de que es cada vez más inhumana, y le pide a Van Helsing proteger a Arthur. Van Helsing jura hacerlo por amor de Lucy, al tiempo que ella muere. Los demás piensan que todo ha terminado, pero Van Helsing sabe que con la muerte de Lucy, su transformación en un no-muerto apenas está comenzando. Es más que probable que lo que vieron fue el último fragmento de su humanidad en desvanecerse.

PERSONAJES NO JUGABLES (NPCS)

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

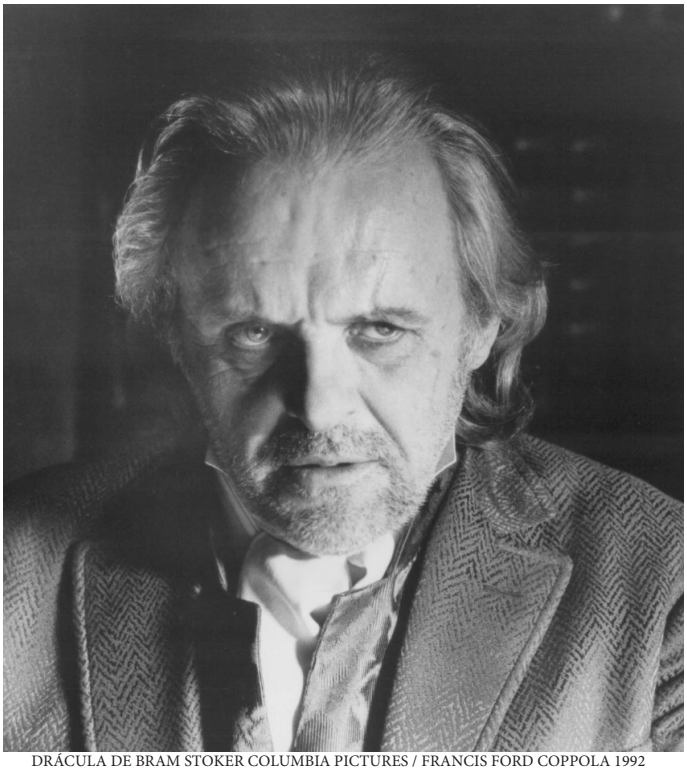
MINA HARKER inicia la historia como la Señorita Mina Murray, una ayudante de director de escuela que está comprometida con Jonathan Harker, y es la mejor amiga de Lucy Westenra. Ella visita a Lucy en Whitby el día 24 de Julio de ese año, cuando la escuela había cerrado por el verano.

Después de que su prometido Jonathan escapa del Castillo de Dracula, Mina viaja a Budapest y se reúne con él. Mina cuida de él hasta que se recupera de su traumático encuentro y los dos volverían a Inglaterra como marido y mujer. Al volver a casa, se entera de que Lucy ha muerto de una enfermedad misteriosa derivada de perdidas severas de sangre como resultado de reiteradas visitas de algún animal desconocido que bebió su sangre; ese animal, como lo descubrirían más adelante, no era otro que Dracula, quien había tomando una apariencia diferente.

DR VAN HELSING, La máxima eminencia en enfermedades y padecimientos de la sangre. Este personaje lúgubre y con una chispa de locura en su mirada está versado también en ocultismo, física, historia y herbolaria en general. Sin lugar a dudas un erudito de las ciencias.

Es un doctor neerlandés de edad avanzada y de variados intereses y logros. Entre sus títulos se encuentran el de doctor en medicina, doctor en filosofía o doctor en letras.

Un antiguo estudiante suyo, el Dr. John Seward, le llama para ayudar a arrojar luz sobre la misteriosa enfermedad de Lucy Westenra. Van Helsing descubre que Lucy es víctima de un vampiro y guía al Dr. Seward y a sus colaboradores en sus esfuerzos por salvar a Lucy.



DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

PERSONAJES NO JUGABLES (NPCS)

JONATHAN HARKER, el ilustre abogado que tras ser ascendido en su firma fue a concretar asuntos legales de su cliente el conde Vladimir Drácula. En el castillo, Harker es recibido por el misterioso e imponente Conde Dracula y finaliza la transacción de la propiedad. Sin embargo, Harker se daría cuenta que se encuentra prisionero por su anfitrión, que se revela como un vampiro. Harker también tiene un encuentro peligroso con las tres seductoras novias de Dracula, cuyos planes hacia él solo son frustrados por la intervención del Conde.1
Más tarde, lograría escapar, y huye a un convento. Tiene una crisis nerviosa al llegar al convento como resultado de su encuentro con Dracula; su prometida, Mina Murray, lo atiende en su convalecencia con la ayuda de las monjas y posteriormente se casa con él. Regresarían a Inglaterra, donde Harker reconocería a Dracula en Londres.

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

RENFIELD es un loco del asilo Carfax. Esclavo de Drácula y llevado a la locura por este mismo. Obtiene información entre alucinaciones demenciales de su amo sobre sus planes y deseos.

LONDINENSES Sin duda, una ciudad tan concurrida como Londres debe de estar llena de personajes pintorescos ocasionales que debe de caracterizar el contador de la historia de esta aventura.

PUBLIC DOMAIN PHOTO HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/JOHN_SCOTT_RUSSELL

EL CONDE VLADIMIR DRACULA

Esta es la descripción de Drácula que Jonathan Harker escibe en su diario:

Su cara era fuerte, muy fuerte, aguileña, con un puente muy marcado sobre la fina nariz y las ventanas de ella peculiarmente arqueadas; con una frente alta y despejada, y el pelo gris que le crecía escasamente alrededor de las sienes, pero profusamente en otras partes. Sus cejas eran muy espesas, casi se encontraban en el entrecejo, y con un pelo tan abundante que parecía encresparse por su misma profusión. La boca, por lo que podía ver de ella bajo el tupido bigote, era fina y tenía una apariencia más bien cruel, con unos dientes blancos peculiarmente agudos; éstos sobresalían sobre los labios, cuya notable rudeza mostraba una singular vitalidad en un hombre de su edad.

En cuanto a lo demás, sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas en la parte superior; el mentón era amplio y fuerte, y las mejillas firmes, aunque delgadas. La tez era de una palidez extraordinaria.

Entre tanto, había notado los dorsos de sus manos mientras descansaban sobre sus rodillas a la luz del fuego, y me habían parecido bastante blancas y finas; pero viéndolas más de cerca, no pude evitar notar que eran bastante toscas, anchas y con dedos rechonchos. Cosa rara, tenían pelos en el centro de la palma. Las uñas eran largas y finas, y recortadas en aguda punta. Cuando el conde se inclinó hacia mí y una de sus manos me tocó, no pude reprimir un escalofrío. Pudo haber sido su aliento, que era fétido, pero lo cierto es que una terrible sensación de náusea se apoderó de mí, la cual, a pesar del esfuerzo que hice, no pude reprimir.

Evidentemente, el conde, notándola, se retiró, y con una sonrisa un tanto lúgubre, que mostró más que hasta entonces sus protuberantes dientes, se sentó otra vez en su propio lado frente a la chimenea. Los dos permanecimos silenciosos unos instantes, y cuando miró hacia la ventana vi los primeros débiles fulgores de la aurora, que se acercaba. Una extraña quietud parecía envolverlo todo; pero al escuchar más atentamente, pude oír, como si proviniera del valle situado más abajo, el aullido de muchos lobos. Los ojos del conde destellaron, y dijo:

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992

Escúchelos. Los hijos de la noche.
¡Qué música la que entonan!

PERSONAJES JUGABLES

PUBLIC DOMAIN PHOTO HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/JOHN_SCOTT_RUSSELL

Si bien cada jugador puede inventar un personaje de la historia, el unico requisito al crearlo es que haya tenido algun lazo sentimental o familiar con Lucy Westenra, para que se una al grupo de nobles empeñados en buscar venganza por su muerte.

Estos son los nombres de los personajes jugables, que se le recomienda al narrador asigne primero.

Dr. Jack Seward: Medico, y psicólogo del sanatorio mentar Carfax.

Arthur Holmwood: Carismático esgrimista prometido de Lucy, nunca consumó su noviazgo.

Daniel Murray: Hermano de Mina Murray, político y científico notable de Londres.

Mark Hobbs: Familiar de Lucy.

Lauren Venett: Vecina y amiga de la Familia Westenra.

NPCS DE RESERVA PARA CONVERTIRSE EN PCS:

Se sugiere fuertemente armar 1 personaje de reserva con antelación puesto que en esta aventura se planea que muera más de un personaje.

Jonathan Harker se unirá al grupo como NPC en una parte de la historia, si algún jugador desea jugar con él puede hacerlo.

Al igual, si por ejemplo el Señor Mark Hobbs no es escogido al principio por un jugador, y muere su personaje puede integrarse posteriormente como Mark.

GUIA PARA EL NARRADOR

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992

1. INSPIRACIÓN.

Querido narrador: No está de más informarse sobre el ambiente londinense de finales de 1800, principios de 1900. También se sugiere leer y empaparse de literatura de terror relativa a monstruos clásicos, terror gótico como el de Edgar Allan Poe, o dar una repasada por un par de relatos de Lovecraft.

Es importante también darnos una vuelta por la historia de, Drácula la figura de leyenda y su precursor, el conde Vlad Tepes el empalador. Practicar como habla, como se movería y detalles sobre su personalidad para poder darle a tus jugadores una mejor experiencia.

2.EMPEZANDO LA AVENTURA

Al final de este documento hay un apéndice de personajes pre-armados sin un nombre para, que en el caso de que alguien no quiera armar su personaje éste puede agarrar uno de éstos.

El sistema usado para la aventura es el d20, puedes usar tu manual de DnD o d20 moderno segun sea el caso.

Si un jugador desea crear un personaje debe ser un Noble o Experto nivel 3. O agarrar cualquier clase compatible con el tiempo histórico y transfondo de londres.

3. ADVERTENCIA DE CONTENIDO

Advierte a tus jugadores que es una historia oscura y violenta. Es muy probable que mueran y que, no logren matar a Drácula. Como notarás en las siguientes hojas, los enemigos fácilmente podrían matar a los jugadores si fuera una campaña normal de calabozos y dragones. Sin embargo, esta aventura no está recomendada para aquellos que gustan de patear la puerta y matar todo lo que se les ponga enfrente. Es una aventura donde la amenaza de muerte y la oscuridad son el tema central.

4. REGLA OPCIONAL: LOCURA

Resultado %	Locura
1-11	Amnesia
12-48	Manía/Fobia
49-68	Desorden de personalidad múltiple
69-78	Paranoia
79-84	Psicosis
85-100	Esquizofrenia

Puedes agregar una cantidad de puntos de sanidad, parecida a los puntos de golpe de un personaje.

La cantidad de puntos de sanidad de un personaje es igual a su nivel+bono de sabiduria multiplicado por 3.

Los puntos de sanidad no se pueden recuperar, y si un personaje baja a 4 puntos o menos, el DM puede darle un transtorno mental o tirar un porcentual de la tabla mostrada a la derecha.
Si su sanidad llega a 0 pierde su personaje y se convierte en NPC.

LAS ARMAS CONTRA LAS TINIEBLAS

HTTPS://UPLOAD.WIKIMEDIA.ORG/WIKIPEDIA/COMMONS

El ajo, las cruces y el agua bendita, hará retroceder a cualquier vampiro. Y si es un vampiro menor lo obligará a ir a refugiarse y descansar en su sepulcro. La luz de día sólo debilita a Drácula, y reduce a cenizas a sus esclavas vampiro.

Al inicio de la aventura, da a elegir a tus jugadore 2 de las armas de la siguiente lista. Solo pueden elegir 2 y no adquirir más a menos que mueran y adquieran otro personaje.

Rifle (8 tiros). Daño 2d6

Agua Bendita x2 Frascos (no hace daño pero debilita a un vampiro)

Pistola Colt 6 tiros en camaras, 6 tiros para recargar. Daño 1d10

Corona de Ajo: Protege de los efectos mentales Da +10 a salvaciones de Voluntad. Y evita totalmente la mordedura de vampiro.

Caballo (no entrenado para el combate)

Armas arcaicas variadas: Un jugador puede escoger una espada acorde a la época basandose en el apartado de armas en el manual.

Lámpara de aceite: Ilumina 10 pies a la redonda.

Perro de Caza.

Tamaño / tipo :	**Pequeño Animal**
Dados de golpe :	**1d8 + 2 (6 CV)**
Iniciativa :	**3**
Velocidad :	**40 ft. (8 cuadrados)**
Clase de Armadura :	**15 (1 tamaño, +3 des , +1 natural), toque 14, desprevenido 12**
Ataque :	**Mordida 2 cuerpo a cuerpo (1d4 + 1)**
Ataque Total :	**Mordida 2 cuerpo a cuerpo (1d4 + 1)**
Espacio / Alcance :	**5 ft./5 pies.**
Cualidades especiales :	**Visión en la penumbra , aroma**
Guarda :	**Fort 4, Ref 5, Will +1**
Habilidades :	**Str 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sb 12, Cha 6**
Habilidades :	**Saltar + 7, escuchar + 5, avistar + 5, Supervivencia + 1**
Dotes :	**Alerta , Rastrear**

DOMINIO PUBLICO

CAPITULO 1: LA MUERTE DE LUCY

Lugar: Londres, 1897, Propiedad de la ilustre familia Westenra. Dormitorio de la fallecida Lucy Westenra.

Lucy acaba de morir, todos reunidos en su cuarto, devastados por su muerte escuchan las palabras del Doctor Van Helsing. El cual brama y despotrica explicandole a los asistentes lo que por temor había callado hasta el momento y que ahora confirma con las marcas en el cuello y la forma de morir. la siguente es la idea general:

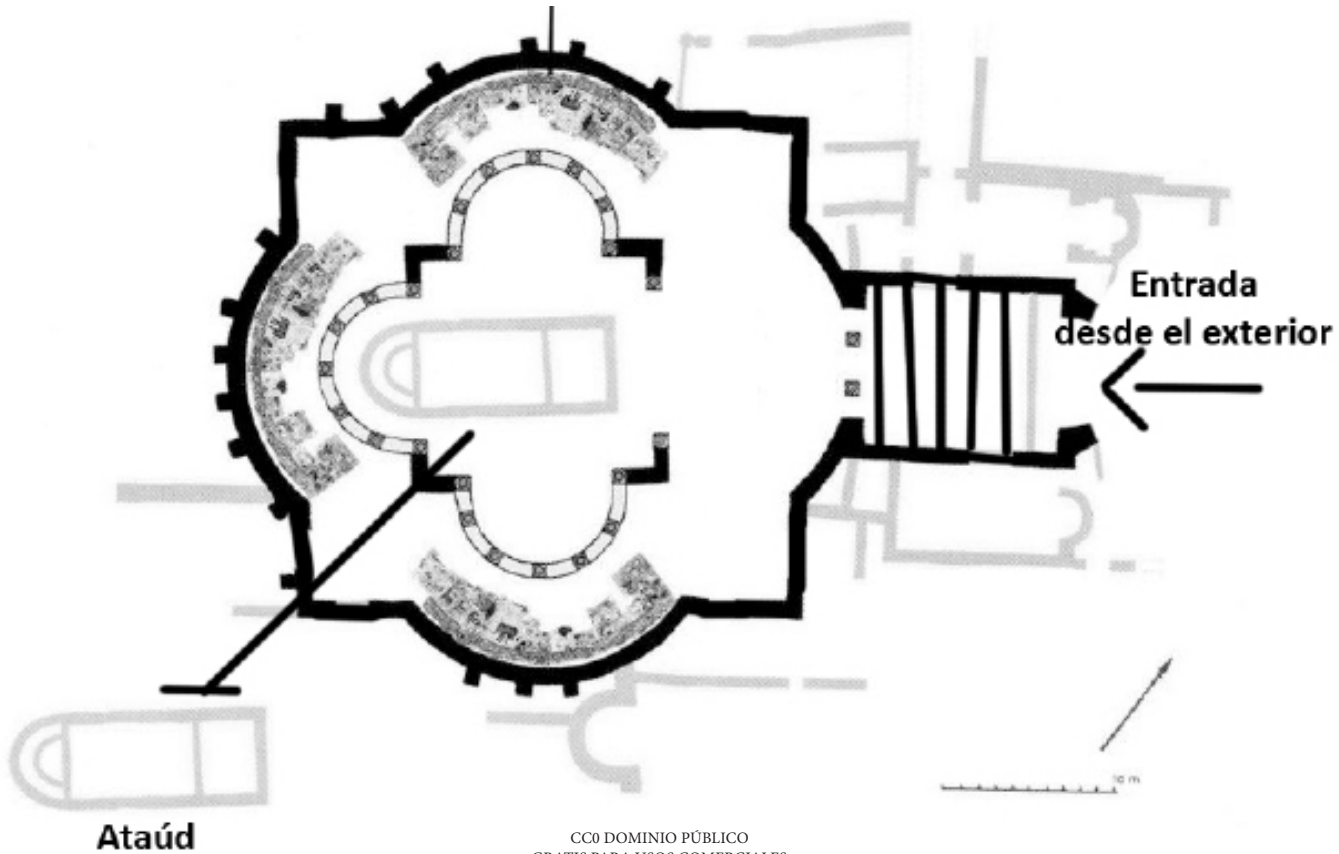
Señores , no estamos peleando alguna enfermedad aquí .
Esas marcas en el cuello de la señorita Lucy querida fueron hechas por algo
indecible por ahí , muerto pero no muerto .
Nos acecha por alguna
temor propósito que todavía no comprendo .
Para vivir , se alimentó de
preciosa sangre de Lucy. Es una bestia , un monstruo.

***

Lucy no es una víctima al azar
atacado por mero accidente , ¿entiende ? No, ella es la
recluta dispuesto , un seguidor sin aliento,
un seguidor sin sentido , me
atrevo a decir , un discípulo devoto y la concubina del diablo, ¿verdad
¿entiéndeme? Sin embargo, aún es posible salvar su alma preciosa.

***

El plan es el siguiente: esperar a que se lleve un entierro normal en el Mausoleo de su familia, pero en el momento que decidan, preferentemente esa misma noche, entrarán a su tumba, destaparán la pesada loza de concreto que cubre su ataúd, y le clavarán una estaca en el corazón al mismo tiempo que cortan su cabeza.



CC0 DOMINIO PÚBLICO
GRATIS PARA USOS COMERCIALES

NARRADOR: Es importante esperar a que los jugadores se introduzcan con cuidado al mausoleo, e incentivarlos a hacerlo de noche. Si deciden entrar de día a la tumba, Lucy no estará en su ataúd y no se mostrará hasta en la noche. Si deciden ir de noche. espera a que abran la tapa y encuentren que está vacía. Entonces introduce a lucy convertida en vampiro bajando de las escaleras, alimentándose de una niña, o si conoces bien a tus jugadores, de una criatura que les perturbe ver asesinada, un perro, gato, un bebé o un viejo.

El Doctor Van Helsing debe insistir en apaciguarla y debilitarla para llevarla a su ataúd. El narrador debe recordarles que LUCY ES ALGUIEN MUY CERCANO A ELLOS y deben querer evitar profanar su cuerpo a toda costa. El dilema moral de levantar la mano contra ella aunque tenga este aspecto monstruoso no debe tomarse a la ligera.

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

HOJA DE PERSONAJE:
LUCY VAMPIRO

Tamaño; M
PG 24; Ini +2; Vel 30 ft.; CA 14; Ataque + 5 CC,
TS Fort +2, Ref +2, Vol +5;
Fue 14, Des 14, Con -, Int 14, Sab 16, Car 17.

ATAQUE CUERPO A CUERPO
Un vampiro suele luchar sin armas o bien utiliza golpetazos o sus armas naturales (si tiene alguna). Si está armado, por lo general utiliza el arma como su ataque primario junto con un golpe u otra arma natural como un ataque secundario natural.

DRENAR LA SANGRE (EX)
Un vampiro puede chupar la sangre de una víctima con sus colmillos haciendo una prueba exitosa presa . Si se inmoviliza al enemigo, drena la sangre, hace 1d4 de daño a Constitución cada ronda mientras se mantiene la presa. Por cada turno que se drena satisfactoriamente la sangre, el vampiro gana 5 puntos de golpe temporales.

HIJOS DE LA NOCHE (SU)
Vampiros comandan plagas del mundo y una vez por día pueden invocar 1d6 + 1 enjambres de ratas , 1d4 + 1 enjambres de murciélagos , o una manada de 3d6 lobos como una acción estándar . (Si la criatura base no es terrestre, este poder podría convocar a otras criaturas de potencia similar.) Estas criaturas tardan en llegar 2d6 rondas y sirven al vampiro durante un máximo de 1 hora.

CREAR VAMPIRO (SU)
Un humanoide o humanoide monstruoso muerto por un vampiro con drenar sangre, se eleva como un engendro vampiro 1d4 días después del entierro.

REDUCCIÓN DE DAÑO (DO)
Un vampiro tiene una reducción de daño 10 / plata y la magia. En un vampiro las armas naturales son tratadas como armas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

RESISTENCIAS (EX)
Un vampiro tiene resistencia al frío 10 y la electricidad 10.

SUBIDA DE ARAÑA (EX)
Un vampiro puede trepar por superficies escarpadas, como una araña (Como el hechizo).

HABILIDADES
Los vampiros tienen un bono racial de +8 en Engañar , Ocultar , Escuchar , Moverse sigilosamente , Buscar , Averiguar Intenciones , y Avistar.

REPELER UN VAMPIRO

Los vampiros no pueden tolerar el fuerte olor a ajo y no van a entrar en una zona mezclada con el. Del mismo modo, retroceden ante un espejo o un símbolo sagrado. Estas cosas no dañan el vampiro simplemente lo mantienen a raya. Un vampiro retrocediendo debe permanecer por lo menos 5 pies de distancia de una criatura que sostiene el espejo o símbolo sagrado y no puede tocar o hacer ataques cuerpo a cuerpo contra la criatura que sostiene el artículo para el resto del encuentro. Un vampiro pierde su acción estándar cada turno expuestos a estos elementos directamente si no se salvan contra voluntad DC 30, si la salvación falla, deben buscar descanso inmediatamente en su ataúd.

Los vampiros también son incapaces de cruzar el agua corriente, a pesar de que se pueden transportar sobre él mientras descansa en su ataúd o a bordo de un buque.

Ellos son totalmente incapaces de entrar en una casa u otro edificio a menos que invitado por alguien que tenga la autoridad para hacerlo. Ellos pueden entrar libremente lugares públicos, ya que estos son, por definición, abiertos a todos.

VAMPIRE KILLING KIT - JOSH BERGLUND FROM RICHARDSON, UNITED STATES 2007

MATANDO A UN VAMPIRO:

La reducción de los puntos de golpe de un vampiro a 0 o menos lo incapacita, pero no lo destruye, (véase la nota en la curación rápida).

Sin embargo, ciertos ataques pueden matar vampiros. La exposición de cualquier vampiro la luz del sol lo desorienta: Puede tomar una única acción de movimiento o acción de ataque para escapar, y es destruido por completo en la siguiente ronda si sigue expuesto a la luz. Del mismo modo, la inmersión de un vampiro en agua corriente le quita de un tercio de sus puntos de golpe cada ronda hasta que se destruye al final de la tercera ronda. Clavar una estaca de madera en el corazón de un vampiro al instante inmobiliza al monstruo. Sin embargo, vuelve a la vida si se quita, a menos que el cuerpo sea destruido. Una táctica popular es la de cortar la cabeza de la criatura y llenar su boca con hostias (o su equivalente).

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992 - FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

CAPITULO 2: LA ABADÍA CARFAX

Después de ver el horror de la transformación vampírica de lucy. Los caballeros pasan varios días descansando y recuperando sus fuerzas totalmente. Un jugador, si fué mordido por Lucy, comenzará su transformación vampírica, y perderá sangre hasta morir en 3 días si no recibe sangre. Una persona en estado de transformación se considera exausto todo el tiempo y tiene -5 a tiradas de salvación contra la habilidad de dominación vampírica.

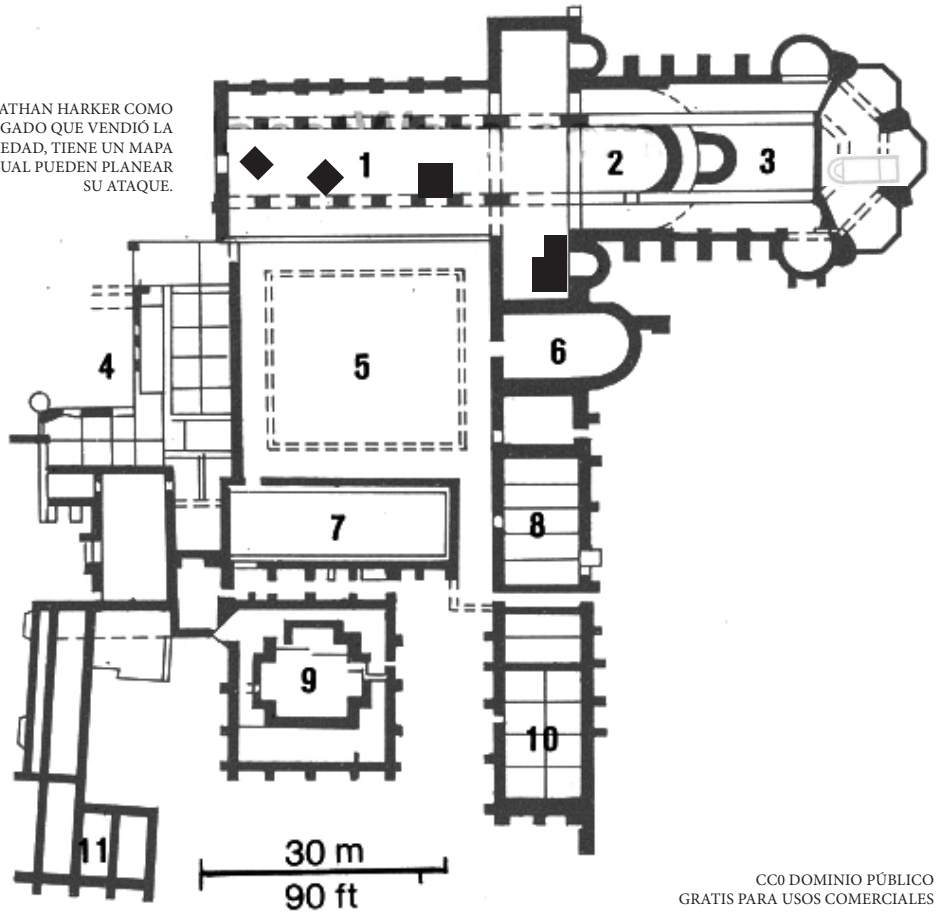
Es en estos días en los que Jonathan Harker y Mina regresan y explican que Drácula se encuentra en la ciudad, escondido en la Abadía Carfax. Si algún jugador perdió su personaje puede entrar con el en este periodo de tiempo.

La misma noche que llega Mina a londres, ésta es raptada mediante dominación, por Drácula y encerrada en la abadía Carfax.

NARRADOR: Las intenciones de Drácula son meramente románticas, el conde ve en Mina la resurreccion de su fallecida esposa y por lo cual, no desea hacerle daño y por lo mismo nunca la convertiría al vampirismo. Hacerla una criatura de la noche es un acto vil que no comete por amor. Sin embargo la mantiene en su casa dominada enamorándola con todos sus sortilegios. Drácula no es tonto y si es atacado de día, intentará enfrentar a sus agresores pero si ve su fin, retrocederá a un cajón de tierra que tiene dentro de su buque en el muelle, y huirá en forma de niebla hasta él, zarpando inmediatamente con su llegada, la tripulación son sus esclavos gitanos de rumania, fieles a su maestro hasta la muerte.

Los jugadores, impulsados por acabar de una vez por todas con la personificación del mal en la tierra, deberán de reagruparse, si es necesario obtener 2 objetos de la lista de objetos del capítulo anterior, y emprender la cazería de vampiros a la abadía Carfax.

JONATHAN HARKER COMO ABOGADO QUE VENDIÓ LA PROPIEDAD, TIENE UN MAPA CON EL CUAL PUEDEN PLANEAR SU ATAQUE.



CC0 DOMINIO PÚBLICO
GRATIS PARA USOS COMERCIALES

1. ALMACÉN:
La abadía, antiguamente usaba esta área para guardar la comida que suplía a todos los que vivían ahí. Ahora solo queda un montón de toneles podridos y utensilios de cocina y jardinería rotos. En esta área los jugadores encontrarán tierra llevada desde Transilvania para el uso de el Conde.

2. ATRIO DE LA CAPILLA:
Con todos los objetos religiosos removidos, mantiene solamente los diseños geométricos de mármol. La luz de luna se filtra a través de los vitrales laterales retratando escenas de san Miguel Arcángel ayudando a varios desamparados.

Es un área maldita y cualquier efecto de bendición o parecido es removido, todo frasco de agua bendita debe de tirar salvación para no romperse con un bono de +1 DC15 o estallar por estar frente a un mal tan grande, la tirada solo se hace una vez.
En esta área se encuentra el fantasma de una loca recién asesinada por el conde. Se escucharán los sollozos, sonidos de pasos y pequeños efector poltergeist si tratan de comunicarse con ella. Desaparecerá si se le prende una vela y todos los jugadores oran por ella, pero despertarán lo que está durmiendo en el altar.

3. ALTAR
Con las ventanas destruidas y el viento nocturno filtrándose por ellas, la luz de luna ilumina el ataúd impasible del Conde, ingeniosamente disimulado como el altar de la capilla. Con una tirada de avistar DC18 se puede notar que está disimulado con candelabros por encima y un cáliz roto. Si abren el ataud mientras es de dia el sol entra por la ventana, debilitando al vampiro y obligándolo a tirar su salvación contra la luz.

(La hoja de personaje de drácula se encuentra en el anexo al final de este documento)

4. ENTRADA
El recibidor viejo con techo derrumbado de la vieja abadía carfax, que da acceso al recibidor.

5. RECIBIDOR
Una alfombra roída y símbolos de armas deslavados en las paredes es lo único que ofrece el recibidor. Con sollozos lejanos de una mujer difíciles de identificar.

6. EL CUARTO OSCURO
Encantado de manera sobrenatural, éste cuarto no se puede iluminar con ninguna luz, cualquier luz brillante no puede iluminar más allá de 5 pies de la fuente. El piso es viscoso y si algún jugador hace una tirada de buscar, encontrará ceniza y hueso, restos de las víctimas de Dracula.

7. COMEDOR
Risas malévolas se escuchan en esta área. Hay marcas de que alguna vez hubo una mesa en esa área, la cual está cortada y amontonada en una esquina junto con lo que queda de las sillas del comedor.

8. HABITACIÓN PRINCIPAL
Equipada con una cama con dosel. la señorita Mina descansa hermosamente con un vestido nuevo de corte gótico, en un sueño inducido por la increíble fuerza hipnótica de Drácula. No despertará hasta ser liberada por voluntad del conde o que el Vampiro sea asesinado.

9. CAMPANARIO
Unas viejas escaleras rodeando la torre llevan al campanario. Totalmente a oscuras, la campana sólo puede ser tocada una vez en la punta de éste.

10. HABITACIONES SECUNDARIAS
Probablemente habitada por esclavos o servidumbre, varias camas podridas están distribuidas en está habitación.

11. ACCESO A MURALLA
Con un pequeño pasillo en medio, lo alto de la muralla tiene un acceso desde el jardín.

CAPITULO 3:LAS PUERTAS DEL CASTILLO

Si los jugadores logran matar al vampiro en la abadía, éste es el fin de la aventura. felicitaciones a los supervivientes y sus increibles habilidades cazavampiros.

Si el vampiro logra huir, lo cual es misión del DM lograr si quiere prolongar la partida, los jugadores deberán de seguirlo a sus tierras. Si el vampiro fue debilitado o repelido se mantendrá inmovil hasta que no descanse en su castillo. Pero hará uso de sus poderes si le es posible.

La idea es interceptarlo antes de que llegue, pero sin importar los planes, el DM debe explicar que el vampiro usa sus poderes sobrenaturales aún en su debilidad para acelerar su llegada.

Con una tormenta avecinandose, y el atardecer en su último aliento, los aventureros interceptan la diligencia cargando al Conde en la encrucijada antes del castillo, deben de deshacerse de los 4 gitanos cuidando a su maestro:

GITANO

Tam: M (6 Pies);
Pg 7; Ini -1; Vel 30; CA 11; Attaque +1 sable 1d6, o +1 rango(resortera)1d2;
TS Fort +0, Ref +0, Vol +5; AL CN; Fue 12, Des 10, Con 9, Int 12, Sab 14, Car 13.

Habilidades y Dotes: Escuchar +2, Avistar +2, Averiguar intenciones +4; Engañar +4; Disparo a bocajarro

CC0 DOMINIO PÚBLICO GRATIS PARA USOS COMERCIALES

Una vez venciendo a los gitanos, los jugadores deberán de romper la caja que contiene al vampiro, el cual si fué debidamente repelido en la abadía estará inmóvil hasta no descansar en su castillo.

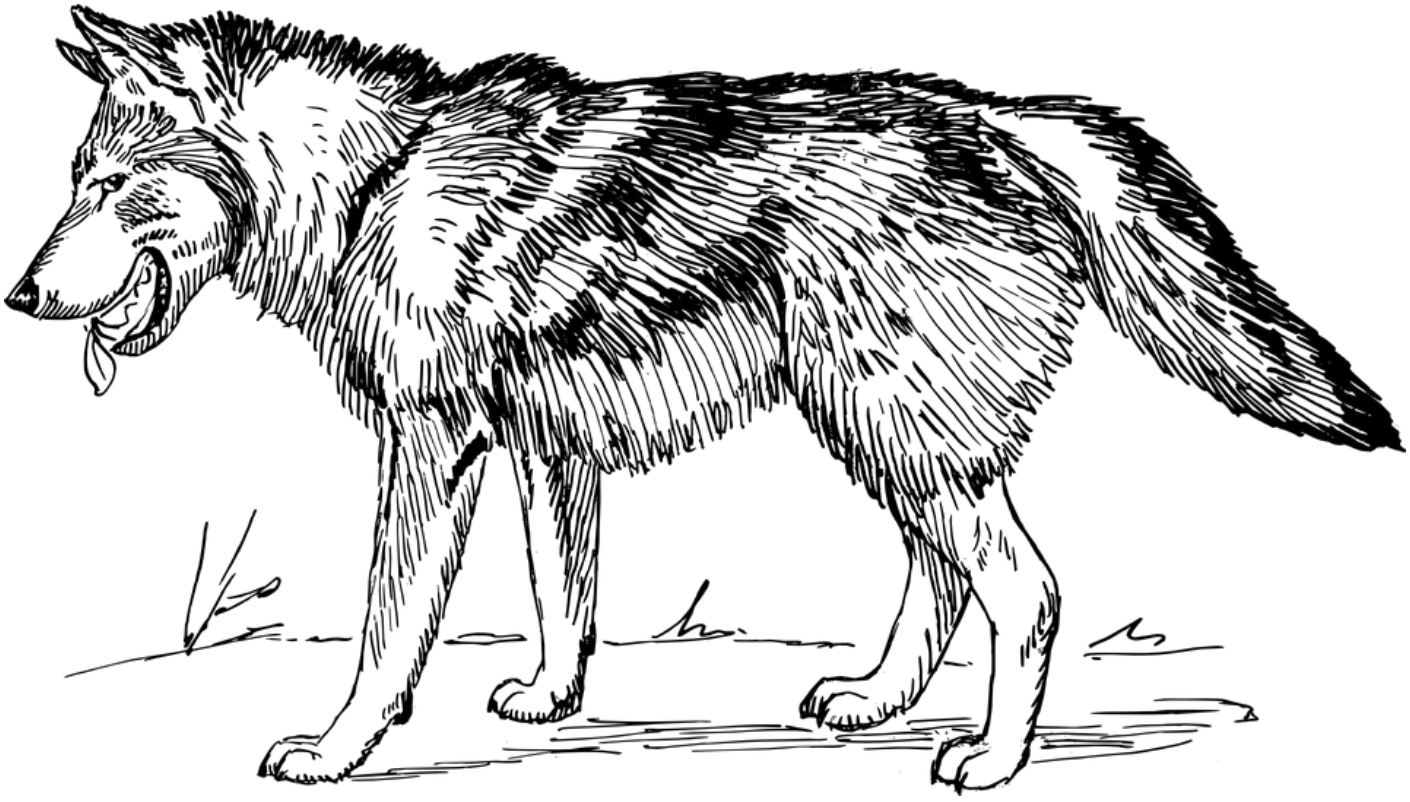
Si no fue repelido y debilitado en la abadía y huyó aún con fuerzas, se enfrentara a los jugadores tirando cada turno contra ser repelido por estár expuesto al sol.

Una vez inmóbil, deber atravesado por una estaca en el corazón y decapitado en el sol para que su cuerpo explote en cenizas, y el sueño maldito de mina termine.

ANEXO; ENEMIGOS

LOBO

Tamaño / tipo :	**Mediano Animal**
Dados de golpe :	**2d8 + 4 (13 CV)**
iniciativa :	**2**
velocidad :	**50 pies. (10 cuadros)**
Clase de Armadura :	**14 (2 Des, 2 natural), toque 12, Desprevenido 12**
Ataque base / Pinza :	**1 / 2**
Ataque :	**Mordida 3 cuerpo a cuerpo (1d6 + 1)**
Ataque Total :	**Mordida 3 cuerpo a cuerpo (1d6 + 1)**
Espacio / Alcance :	**5 pies./5 pies.**
Ataques especiales :	**Tirar(prueba de tirar gratuita en ataque exitoso)**
Cualidades especiales :	**Visión en la penumbra , Oler(puede percibir a cualquiera en un radio de 30 pies)**
T. Salvación :	**Fort 5 , Ref 5 , Vol +1**
Puntuaciónes :	**Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6**
habilidades :	**Esconderse 2 , Escuchar 3 , Moverse sigilosamente 3 , Supervivencia 1 ***
Dotes :	**Desarme mejorado , con un arma (mordisco)**
Medio Ambiente :	**Los bosques templados**
organización :	**Solitaria, par, o manada (7-16)**
Valor de Desafío :	**1**



CC0 DOMINIO PÚBLICO GRATIS PARA USOS COMERCIALES

ENJAMBRE DE MURCIÉLAGOS

Tamaño / tipo :	**Diminuto animal (Enjambre)**
Dados de golpe :	**3d8 (13 CV)**
iniciativa :	**2**
velocidad :	**5 pies. (1 cuadro), volando 40 pies. (Buena)**
Clase de Armadura :	**16 (4 tamaño, 2 Des), toque 14, Desprevendo 12**
Ataque base / Pinza :	**2 / -**
ataque :	**Enjambre (1d6)**
Ataque Total :	**Enjambre (1d6)**
Espacio / Alcance :	**10 ft./0 pies.**
Ataques especiales :	**Causan status enfermo CD 15 en cada ataque exitoso.**
Cualidades especiales :	**Sentido ciego de 20 pies., Inmunes al daño perforante, visión en la penumbra , rasgos de enjambre**
guarda :	**Fort 3 , Ref 7 , Vol3**
Puntuaciones :	**Str 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sb 14, Cha 4**
habilidades :	**Escuchar 11 , Avistar 11**
dotes :	**Alerta , Reflejos de relámpago**
Medio Ambiente :	**desiertos templados**
organización :	**Solitaria, vuelo (2-4 enjambres), o una colonia (11-20 enjambres)**
Valor de Desafío :	**2**
tesoro :	**Ninguna**
Alineamiento :	**siempre neutral**
avance :	**Ninguna**

CC0 DOMINIO PÚBLICO
GRATIS PARA USOS COMERCIALES

COMBATE

Un enjambre pretende rodear y atacar a cualquier presa de sangre caliente que encuentra. El enjambre causa 1d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio que ocupa en el final de su movimiento.

DISTRACCIÓN (EX)

Cualquier ser viviente que comienza su turno con un enjambre en su espacio debe tener éxito en un DC 11 salvación de Fortaleza o ser náuseas durante 1 asalto. El CD de la salvación se basa en la Constitución.

HERIDAS (EX)

Cualquier ser vivo dañado por un enjambre de murciélago sigue sangrando, perdiendo 1 punto de golpe por ronda a partir de entonces. Múltiples heridas no dan lugar a la pérdida acumulada sangrado. El sangrado se puede detener por un DC 10 Heal cheque o la aplicación de un hechizo cura o alguna otra magia de curación.

SENTIDO CIEGO (EX)

Localiza automáticamente las criaturas dentro de 20 pies. Oponentes aun si tienen ocultación total (los ataques de enjambres ignoran ocultamiento).

HABILIDADES

Un enjambre murciélago tiene un bono racial de +4 a Escuchar y avistar. Estos bonos se pierden si su sentido ciego es negado.

GITANO

Tam: M (6 Pies);
Pg 7; Ini -1; Vel 30; CA 11; Attaque +1 sable 1d6, o +1 rango(resortera)1d2;
TS Fort +0, Ref +0, Vol +5; AL CN; Fue 12, Des 10, Con 9, Int 12, Sab 14, Car 13.

Habilidades y Dotes: Escuchar +2, Avistar +2, Averiguar intenciones +4; Engañar +4; Disparo a bocajarro

Tamaño; M
PG 24; Ini +2; Vel 30 ft.; CA 14; Ataque + 5 CC, TS Fort +2, Ref +2, Vol +5;
Fue 14, Des 14, Con -, Int 14, Sab 16, Car 17.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Un vampiro suele luchar sin armas o bien utiliza golpetazos o sus armas naturales (si tiene alguna). Si está armado, por lo general utiliza el arma como su ataque primario junto con un golpe u otra arma natural como un ataque secundario natural.

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992

DRENAR LA SANGRE (EX)

Un vampiro puede chupar la sangre de una víctima con sus colmillos haciendo una prueba exitosa presa . Si se inmoviliza al enemigo, drena la sangre, hace 1d4 de daño a Constitución cada ronda mientras se mantiene la presa. Por cada turno que se drena satisfactoriamente la sangre, el vampiro gana 5 puntos de golpe temporales.

HIJOS DE LA NOCHE (SU)

Vampiros comandan plagas del mundo y una vez por día pueden invocar 1d6 + 1 enjambres de ratas , 1d4 + 1 enjambres de murciélagos , o una manada de 3d6 lobos como una acción estándar . (Si la criatura base no es terrestre, este poder podría convocar a otras criaturas de potencia similar.) Estas criaturas tardan en llegar 2d6 rondas y sirven al vampiro durante un máximo de 1 hora.

CREAR VAMPIRO (SU)

Un humanoide o humanoide monstruoso muerto por un vampiro con drenar sangre, se eleva como un engendro vampiro 1d4 días después del entierro.

REDUCCIÓN DE DAÑO (DO)

Un vampiro tiene una reducción de daño 10 / plata y la magia. En un vampiro las armas naturales son tratadas como armas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

RESISTENCIAS (EX)

Un vampiro tiene resistencia al frío 10 y la electricidad 10.

SUBIDA DE ARAÑA (EX)

Un vampiro puede trepar por superficies escarpadas, como una araña (Como el hechizo).

HABILIDADES

Los vampiros tienen un bono racial de +8 en Engañar , Ocultar , Escuchar , Moverse sigilosamente , Buscar , Averiguar Intenciones , y Avistar.

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992

FANTASMA

Tamaño; M

PG 24; Ini +2; Vel 30 ft.; CA 14; Ataque + 5 CC, TS Fort +2, Ref +2, Vol +5;

Fue 14, Des 14, Con -, Int 14, Sab 16, Car 17.

Conocimiento (historia) +10, conocimiento (nobleza) +10, Percepción +18, Averiguar intenciones +10, Sigilo 9; modificadores raciales 8 Percepción , 8 sigilo Idiomas Común Incorpóreo.

HABILIDADES ESPECIALES

TOQUE CORRUPTOR (SB)

Cuando toca el cuerpo de un enemigo como acción estándar , el fantasma inflige 2D6 daños. Este daño no es negativo. La energía se manifiesta en forma de heridas físicas y duele por el envejecimiento sobrenatural. Una tirada de fortaleza exitosa reduce a la mitad el daño infligido.

GEMIDO ESPANTOSO (SB)

El fantasma murió en la agonía de terror paralizante. Se puede emitir un gemido espantoso como una acción estándar . Todos los seres vivos dentro de un margen de 30 pies deben tener éxito en un ND 18 Vol o recbir 2d4 de daño a sanidad (o estar en panico por 2 asaltos). Este es un efecto sonico de miedo. Una criatura que se salva contra el gemido no puede verse afectada por gemido del mismo fantasma durante 24 horas.

REJUVENECIMIENTO (SB)

En la mayoría de los casos, es difícil de destruir un fantasma a través de simples combate: el espíritu "destruido" se restaura en 2d4 días. Incluso los hechizos más poderosos son por lo general sólo soluciones temporales. La única manera de destruir permanentemente un fantasma es determinar la razón de su existencia y resolver lo que le impide descansar en paz. El medio exacto varía con cada espíritu y puede requerir una gran cantidad de investigación, y puede ser creado específicamente para cada fantasma diferente por el MM.

HOJA DE PERSONAJE DRÁCULA

Init 8; Visión en la oscuridad 60 pies .; escuchar/ avistar +21
CA 23, toque 17, desprevenido 18 (2 deflexión, 4 Dex, 1 esquivar, 6 natural)
Regeneracion 5
Fort 13, Ref 11, Voluntad 7
DR 10 /plata; inmune salvaciones de fortaleza ; Resist frío 10, electricidad 10
Velocidad 30 pies.
Cuerpo a cuerpo +8 (1d4 + 4 más drenear energia)
Dominación: (DC 22), Como el hechizo.
Fue 16, Des 18, de Con -, Int 14, Sab 16, Car 26
Ataque base 6;
Dotes: Alerta , Lucha a ciegas , Conjurar en combate , Reflejos de combate , Esquiva, Iniciativa mejorada , Reflejos rápidos , Cambio de forma mejorado(Acción rápida) , Dureza , Sutileza con un arma (naturales)
Habilidades: Engañar +27, Conocimiento (arcano) +13, Conocimiento (religión) +10, Percepción +21, Averiguar intenciones +13, Conocimiento de conjuros +13, Esconderse +12, modificadores raciales 8, + 8 percepción , 8 Averiguar intenciones ,

SQ cambian de forma (murciélago terrible de lobo, de forma de bestia II), forma gaseosa, sin sombra, subida de la araña

ATAQUE CUERPO A CUERPO
Un vampiro suele luchar sin armas. Si está armado, por lo general utiliza el arma como su ataque primario junto con un golpe u otra arma natural como un ataque secundario natural.

DRENAR LA SANGRE (EX)
Un vampiro puede chupar la sangre de una víctima con sus colmillos haciendo una prueba exitosa presa . Si se inmoviliza al enemigo, drena la sangre, hace 1d4 de daño a Constitución cada ronda mientras se mantiene la presa. Por cada turno que se drena satisfactoriamente la sangre, el vampiro gana 5 puntos de golpe temporales.

HIJOS DE LA NOCHE (SU)
Vampiros comandan plagas del mundo y una vez por día pueden invocar 1d6 + 1 enjambres de ratas , 1d4 + 1 enjambres de murciélagos , o una manada de 3d6 lobos como una acción estándar . (Si la criatura base no es terrestre, este poder podría convocar a otras criaturas de potencia similar.) Estas criaturas tardan en llegar 2d6 rondas y sirven al vampiro durante un máximo de 1 hora.

CREAR VAMPIRO (SU)
Un humanoide o humanoide monstruoso muerto por un vampiro con drenar sangre, se eleva como un engendro vampiro 1d4 días después del entierro.

REDUCCIÓN DE DAÑO (DO)
Un vampiro tiene una reducción de daño 10 / plata y la magia. En un vampiro las armas naturales son tratadas como armas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

RESISTENCIAS (EX)
Un vampiro tiene resistencia al frío 10 y la electricidad 10.

SUBIDA DE ARAÑA (EX)
Un vampiro puede trepar por superficies escarpadas, como una araña (Como el hechizo).

HABILIDADES
Los vampiros tienen un bono racial de +8 en Engañar , Ocultar , Escuchar , Moverse sigilosamente , Buscar , Averiguar Intenciones , y Avistar.

RISA MALEVOLA (SU)
Puede emitir una risa malévola como acción estandar una vez al dia.Todos los seres vivos dentro de un margen de 30 pies deben tener éxito en un CD 18 Vol o recibir 2d4 de daño a sanidad (o estar en panico por 2 asaltos). Este es un efecto sonico de miedo. Una criatura que salva con éxito contra el gemido no puede verse afectada por risa malévola durante 24 horas.
inmediatamente en su ataúd.

PERSONAJES JUGABLES PRE-ARMADOS

Nob3: Tamaño M (6 pies, 1 alto);
PG 3d8-3; hp 18; Init -1; Spd 30 pies; AC 9; Ataque +1 CC, or +1 rango; SV Fort +0, Ref +0, Vol +5; AL CG; Fue 8, Des 9, Con 9, Int 12, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Tasacion +7, Crear (Arcos) +3, Esconderse -1, Saber (Geography) +7, Saber (Historia) +7, Escuchar +2, Moverse en S. -1, Oficio (Oratoria) +10, Oficio (Percusión Instrumentos) +7, Avistar +2, Uso de cuerda +0; Uso con arma exotica (espada bastarda), Tiro bocajarro, Foco con Habilidad (Oficio (Oratoria)).

Nob3: ; Tamaño M (5 pies, 10 alto);
PG 3d8; hp 16; Init +1; Spd 30 pies; AC 11; Ataque +2 CC, or +3 rango; SV Fort +3, Ref +2, Vol +4; AL NG; Fue 11, Des 12, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Tasacion +5, Esconderse +1, Saber (calabozos) +6, Saber (Religion) +2, Escuchar +5, Moverse en Silencio +1, Oficio (Dance) +8, Oficio (Oratoria) +7, Ride +5, Avistar +3; Alerta, Gran Fortaleza, Tiro bocajarro.

Nob3: Tamaño M (5 pies, 10 in.
tall); PG 3d8; hp 21; Init +2; Spd 30 pies; AC 12; Ataque +2 CC, or +4 rango; SV Fort +3, Ref +3, Vol +4; AL NG; Fue 11, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Crear (Shipmaking) +3, Handle Animal +8, Esconderse +2, Saber (Calabozo) +5, Saber (Local) +6, Saber (Nobility and Royalty) +7, Escuchar +1, Move Silently +2, Oficio (Oratoria) +3, Oficio (Instrumentos de Cuerda) +11, Hablar lenguajes +5, Avistar +1; Esquiva, Gran fortaleza, Foco en (Oficio (Fueing Instrumentos)).

Nob3; Tamaño M (5 pies, 8 alto);
PG 3d8+3; hp 14; Init +0; Spd 30 pies; AC 10; Ataque +0 CC, or +2 rango; SV Fort +2, Ref +1, Vol +3; AL CG; Fue 6, Des 10, Con 13, Int 11, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Esconderse +0, Saber (Arcana) +5, Saber (Geography) +2, Saber (The Planes) +5, Escuchar +6, Move Silently +0, Oficio (Dance) +7, Oficio (Oratoria) +8, Avistar +7; Alertness, Tiro bocajarro, Foco en (Crear(Alchemy)).

Nob3: Tamaño M (5 pies, 8 alto); PG
3d8-3; hp 14; Init -1; Spd 30 pies; AC 9; Ataque +3 CC, or +1 rango; SV Fort +0, Ref +0, Vol +5; AL CG; Fue 12, Des 9, Con 9, Int 10, Sab 14, Car 16.

Habilidades y dotes: Crear (Shipmaking) +2, Diplomacia +7, Disfraz +8, Handle Animal +4, Esconderse -1, Saber (Local) +9, Escuchar +4, Moverse en S. -1, Oficio (Oratoria) +5, Averiguar intenciones +8, Speak Language +2, Avistar +4; Alerta, Uso con arma exotica (sword, bastard), Foco en (Saber (Local)).

Nob3: CR 2; Tamaño M (5 pies, 9 alto);
PG 3d8-3; hp 10; Init -1; Spd 30 pies; AC 9; Ataque +5 CC,
o +1 rango; SV Fort +0, Ref +0, Vol +4; AL LG; Fue 17, Des 9, Con 8, Int 10, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Crear (Arcos) +1, Crear (Pieles) +5, Esconderse -1, Saber (Arcana) +2, Saber (Calabozo) +5, Saber (Nature) +9, Escuchar +1, Moverse en S. -1, Oficio (Sing) +8, Hablar lenguajes +6, Avistar +1; Tiro bocajarro, Foco en (Crear (Leatherworking)), Foco en (Saber (Naturaleza)).

DRÁCULA DE BRAM STOKER COLUMBIA PICTURES / FRANCIS FORD COPPOLA 1992
FOTO POR AMERICAN ZOETROPE - © 1992

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

Definitions:
"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
"Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.
"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;
"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor
"Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
"You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another,

independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Creature Collection Volume 1 Copyright 2000, Clark Peterson.

GENERADO POR DAVID RAMIREZ Y MIGUEL CASTELLANOS RUNAD4
PARA DIVISIÓN LÚDICA
JUEGOSDEROL.MX

Este contenido está basado en la obra de Bram Stoker “Drácula” es para su uso y distribución gratuita.
Imágenes de la película “Bram Stocker Dracula” 1992 Columbia Pictures Francis Ford Coppola y American Zeotrope 1992

Autores de imágenes acreditados en la base de la imágen.

El uso de este manual debe de seguir las reglas para su uso con modificación del texto sin fines comerciales de creative commons.

https://creativecommons.org/

¿PODRÁS SOBREVIVR ESTA AVENTURA DE HORROR CLÁSICO?

Juega como un Londinense en busca de la venganza contra el legendario monstruo de Transilvania: El Conde Drácula.

Forma equipo con tus amigos en esta aventura de rol y desenmascara los secretos del Conde y su infame plan para destruir a la inocente Lucy y la Hermosa Mina.

Su cara era fuerte, muy fuerte, aguileña, con un puente muy marcado sobre la fina nariz y las ventanas de ella peculiarmente arqueadas; con una frente alta y despejada, y el pelo gris que le crecía escasamente alrededor de las sienes, pero profusamente en otras partes. Sus cejas eran muy espesas, casi se encontraban en el entrecejo, y con un pelo tan abundante que parecía encresparse por su misma profusión. La boca, por lo que podía ver de ella bajo el tupido bigote, era fina y tenía una apariencia más bien cruel, con unos dientes blancos peculiarmente agudos; éstos sobresalían sobre los labios, cuya notable rudeza mostraba una singular vitalidad en un hombre de su edad.

En cuanto a lo demás, sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas en la parte superior; el mentón era amplio y fuerte, y las mejillas firmes, aunque delgadas. La tez era de una palidez extraordinaria.