

Advanced  
**Dungeons & Dragons®**



Una Aventura Original para AD&D para 4-6 Jugadores de Niveles 3-5

Creada e ideada por [Thomas Hefferon](#)  
Traducida, editada y ampliada por [Danny Roler](#)  
Corregida por [Mor-Galad](#)

Enero del 2000

## Tabla de Contenido

<b>TABLA DE CONTENIDO</b> .....	<b>2</b>
<b>LICENCIAS Y PERMISOS</b> .....	<b>2</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>HISTORIA DE LA BESTIA</b> .....	<b>5</b>
<b>LA AVENTURA</b> .....	<b>6</b>
INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES.....	6
ESCENA UNO: LA POSADA.....	7
ESCENA DOS: LA OFERTA.....	8
ESCENA TRES: CUENTOS DE HADAS.....	10
ESCENA CUATRO: DULCES SUEÑOS Y EXTRAÑAS PESADILLAS.....	12
ESCENA CINCO: SEVERA JUSTICIA.....	14
ESCENA SEIS: ESCAPE HACIA LAS BRUMAS.....	16
ESCENA SIETE: POR AMOR Y GLORIA.....	18
CONCLUSIÓN.....	20
<b>LOCALIZACIONES DE LA AVENTURA</b> .....	<b>21</b>
LA POSADA DEL CIERVO BLANCO.....	21
LA MANSIÓN KINGDENNER.....	21
EL CUARTEL DE LOS JINETES DEL VALLE DE LA BRUMA.....	21
LAS CAVERNAS DE CORMANTHOR.....	23
RESIDENCIA DEL CULTO DE LA SANGRE.....	26
EL TEMPLO DEL SACRIFICIO.....	27
EL TEMPLO DE LA SANGRE.....	29
<b>PERSONAJES IMPORTANTES</b> .....	<b>30</b>
LA BESTIA (VASCAROUT).....	34
<b>MONSTRUOS</b> .....	<b>35</b>
ESPÍRITUS BESTIA MENORES.....	35
HOMBRES BESTIA DE MALAR.....	36
<b>RUMORES EN EL PUEBLO</b> .....	<b>38</b>
<b>SUB-TRAMAS DE LA AVENTURA</b> .....	<b>39</b>

## Licencias y Permisos

Todas las marcas, logotipos, nombres o ilustraciones citadas en este documento son propiedad de sus respectivos autores y propietarios. Su inclusión en este texto se hace sin ánimo de lucro ni otros fines perniciosos.

Agradezco al autor de la idea original de la aventura, Thomas Hefferon, el interés mostrado en la realización de este documento en español y la ayuda prestada. Todos los cambios realizados han sido para mejorar el concepto de la aventura y para adaptarla al público hispanohablante. Espero que sean del agrado de todos. Por último agradecer a mis colegas de juego Berto, Robert, Gaby, Jairo, Vero y por supuesto a Roxana todo el apoyo y ayuda prestada. También agradezco a los esforzados traductores de la Alkoguia su ayuda (ahora ya sabéis para qué quería aquel capturador) y a Jes de Zaragoza que me ha pasado el mapa de Ashabenford; también al equipo de TSR y WOTC por haber traído hasta nosotros el fabuloso mundo de Forgotten Realms.

Por último señalar que si alguien tiene alguna duda o quiere hacer algún comentario (tanto positivo como destructivo) puede ser enviada a las direcciones siguientes:

[Theffl@eircom.net](mailto:Theffl@eircom.net)

[Dan.roler@wanadoo.es](mailto:Dan.roler@wanadoo.es)

[Galad@retemail.es](mailto:Galad@retemail.es)

Thomas Hefferon

Danny Roler

Mor-Galad



“Los Bosques ocultan más secretos de los que cualquier elfo puede llegar a saber jamás. Existen lugares en los que sus ramas impiden el paso de la luz del sol. Allí se reúnen los seres más corruptos que podáis imaginar. Sitios tan oscuros como éstos hacen que los lugares luminosos brillen aún con mayor resplandor”

Elminster, Sabio del Valle de las Sombras

## Introducción

Esta aventura se desarrolla en el tranquilo pueblo del Vado de Ashaba (Ashabenford) en la confortable región del Valle de la Bruma (Mistledale). Un telón de fondo de asesinato, corrupción, sospechas y una antigua y gran maldad. La trama básica de esta aventura es el retorno de un antiquísimo mal al Valle de la Bruma gracias al Culto de la Sangre (de Malar). Tras miles de años, Malar ha decidido que quiere volver a traer a la vida a la encarnación de sí mismo, la Bestia. Dispuesto a arriesgar algo de su poder con la esperanza de llegar a ser más fuerte. Esta vez presiente que puede salir victorioso, porque no hay nadie para ofrecerle resistencia desde la retirada de los elfos. La Bestia crecerá en poder con cada víctima que asesine. Cuando los PJ irrumpen en escena, ya ha matado cuatro veces. Esto ha llegado a suceder porque los legendarios defensores del Valle, los Jinetes del Valle de la Bruma, han sido infiltrados por el Culto, y sus dirigentes mágicamente hechizados para hacerles creer que todo este asunto es tan solo una broma macabra. El trabajo de los PJ en esta aventura es el de investigar y descubrir a los culpables de los extraños sucesos que asolan el pueblo. Si posees una copia de “La Guía a los Valles de Volo” te ayudará mucho a darle mayor sabor a la aventura. Pero no te preocupes si no es así porque los libros no son sustitutivos de la imaginación. Por otro lado, si tienes el libro, el capítulo acerca del Valle de la Bruma te brindará información acerca de los edificios y los personajes que los aventureros encontrarán en su estancia en el Vado de Ashaba. Al final de la aventura he puesto algunas cosas que ayudarán con certeza a desarrollar el juego. Son: Rumores, Desarrollo de los Acontecimientos y una sección que describe a los principales PNJ de la aventura, incluyendo aquello que saben y pueden contar a los PJ. Otra de las razones que me han impulsado a hacer esto es que mi intención era que el DM tenga a los PJ dando vueltas por la ciudad, “sintiéndola” y encontrándose con sus habitantes. Es decir, que se trabajen bien la obtención de la información. También he dejado muchas “lagunas” para que los DMs las rellenen con la información que deseen añadir a la trama básica. Por eso, haz de ésta tu propia aventura y añade lo que quieras. Si tus jugadores quieren tener un tiempo de reposo durante la aventura déjales hacerlo, si quieren ir a cazar a la Bestia, o alguna otra sub-aventura o lo que te parezca bien a ti como DM y a tus jugadores. Pero recuerda estas pocas cosas; no deben encontrar el culto de Malar o ser capaces de capturar o matar a la Bestia hasta el final de la aventura para mantener la emoción y el desarrollo de la trama. Así que ¡desenvaina tu espada y disfruta de la aventura!

## Historia de la Bestia

Hace mucho tiempo, cuando la gloriosa Myth Drannor no era una leyenda sino una realidad, cuando el pueblo de los elfos habitaba las tierras de los alrededores, un terrible mal fue despertado. Hace ya más de mil años, la paz y la tranquilidad dominaban la tierra. Los elfos y sus primos humanos gobernaban mano a mano sin las dificultades de hoy en día. Pero siempre que el bien es abundante, el mal suele resurgir con mayor fuerza y así fue como un malvado Dios intentó utilizar esta maldad como base de su poder.

Como cuentan las leyendas, un Culto dedicado a Malar la Bestia floreció en el área del Valle de la Bruma. Su única causa eran los designios de Malar en los Reinos. El Culto empezó a introducirse en el área. Se ocultaron en los bosques porque empezaron a ser perseguidos por las autoridades de los Valles y Cormyr. Se dice que entonces, uno de los secretarios, Duhbrin, recibió una visión de Malar. En sueños había vislumbrado una asombrosa y aterradora gran bestia gris. Se estaba alimentado con el corazón de un humano. Fue cuando Malar se apareció ante Duhbrin en su sueño, y le susurró tan solo dos palabras: "¡Más poder!". Las palabras rebotaron en la frágil mente de Duhbrin una y otra vez... Cuando se despertó a la mañana siguiente, Duhbrin sabía lo que tenía que hacer y aún guardaba grabadas a fuego lento las palabras del Dios de las Bestias en su mente... y no solo en su mente porque su brazo tenía la marca del Dios Bestia para recordarle de por vida su tarea.

Sin embargo no era un tatuaje, una herida o una quemadura... Era en realidad algo que formaba parte de él. Era indiscutible que el sueño había sido un signo sagrado de su Dios. Los fieles del culto olvidaron cualquier temor y siguieron las directrices de Duhbrin. Él sabía lo que tenía que hacer. Místicamente, la ruta se aparecía ante sus ojos y lo guiaba hasta el pueblo del Vado de Ashaba. Era allí donde los planes de Malar iban a tomar forma. Una encarnación con una mínima parte del poder del Dios iba a aparecerse ante los cultistas. Tras un corto periodo de preparación llegaría. Al principio sería débil. Pero a medida que se alimentase de los corazones y las almas de los habitantes del pueblo crecería más y más en fuerza y poder.

No pasó mucho tiempo hasta que la Bestia se apareció. Pronto comenzó la matanza. Los elfos de Cormanthor empezaron a escuchar narraciones atroces los crímenes que la Bestia había cometido y enviaron un grupo de sus luchadores más habilidosos para vencer al abominable engendro. Pero cuando la encontraron, el poder de Malar ya había crecido demasiado. No fue tarea fácil el vencerla. Comunicándose con las otras criaturas del bosque pudieron encontrar su guarida. Se acercaron sigilosamente con la luz del día, porque sabían que era cuando descansaba. Pero los elfos no contaban con la presencia del Culto de la Sangre.

Lo que siguió fue una titánica batalla en las lindes del gran bosque entre el culto de Malar y el grupo de la Corte Élfica. No sobrevivieron muchos para contar lo que sucedió aquel triste día. Cuando el sol se ocultó, el poder de Malar había sido reducido y la Bestia exterminada. Pero los héroes habían sido el coste a pagar por el premio... ninguno sobrevivió.

**Erasmus Vinghelo, Sumo Escribano de Oghma**



## La Aventura

### Introducción para los Jugadores

Lee a los jugadores:

*Es el final de un largo viaje. Allá donde tu vista puede alcanzar, se encuentra el destino final de vuestro viaje: el pueblo de Ashabenford. Es lo más confortable que vuestros ojos han contemplado desde hace semanas. Vuestras piernas doloridas de tanto caminar se aceleran ante la idea de disfrutar de una comida caliente, una jarra de cerveza y una cama confortable para pasar la noche. A medida que os acercáis al centro del pueblo podéis oler la dulce fragancia de la madera de pino quemándose en los hogares de los campesinos. Cuando alcanzáis el pueblo podéis ver al otro lado el legendario río Ashaba. Paseando por la parte occidental del Vado os da la sensación de que es un día de fiesta en el asentamiento, tal vez el aniversario del fundador de la ciudad o algún festival que hace que los lugareños no estén en sus campos de labor o en las calles del pueblo.*

Los personajes están cerca del Ashaba y a este lado del río tan solo hay un solitario hombre en toda la calle. Es un anciano de pelo blanco y andrajosas ropas, que se sienta en una vieja mecedora en el porche de una cabaña maltratada por los elementos.

Lee a los jugadores:

*Mientras camináis, un anciano sentado en una vieja mecedora de roble os sorprende con una sonora carcajada. Se ríe durante unos momentos hasta que un ataque de tos le hace parar. Entonces dirigiéndose hacia vosotros os dice en un tono de superioridad: "Otro grupo de estúpidos ingenuos que vienen a iluminar los espíritus de los aldeanos ¿Eh?". Para vosotros mismos pensáis que gente tan desagradable no debería habitar la faz de Toril. El viejo murmura: "Pensáis que el viejo Ben está loco ¿no? ¿O habéis venido aquí a terminar con la Bestia en vuestra estúpida obcecación? Girándoos para mirar al anciano, uno de vosotros pregunta: "¿Qué bestia?". Él responde: "¡La Bestia!.. ¡La Bestia de los páramos que ha regresado!". Entonces, antes de que el viejo continúe hablando un hombre sale por la puerta de la cabaña y os lanza una gélida mirada antes de arrastrar al viejo hacia el interior del edificio.*

Los personajes pueden ver una figura cubierta de pies a cabeza con una cota de placas negra, que camina desde la puerta hacia su izquierda. Una inspección más detenida revela que en su yelmo lleva un emblema, una especie de cabeza de caballo, el símbolo de los Jinetes del Valle de la Bruma. Mientras miran al caballero, él los observa también. Entonces se acerca, como si quisiese decir algo, pero en vez de hacerlo los mira de arriba abajo otra vez. Tras esto abre su boca y dice:

Lee a los jugadores:

*"¿Qué os trae a nuestra ciudad? Si no es algo de importancia entonces tendré que pedir os que continuéis vuestro camino tan rápidamente como sea posible"*

El hombre es sin duda un Jinete de la Bruma con muy malos modales. Los PJ deberían sentir que no le gustan para nada. Haz a los jugadores sentir sus intenciones, porque debería haber algo de tensión en el aire. El hombre es Frederick Menzlor. Una persona de poca importancia para los Jinetes. Ha sido asignado a vigilar a los que llegan al pueblo y averiguar sus intenciones. Después informará de lo que se ha enterado. Frederick es fornido y alcanza el 1'96 cm de altura. Aparenta ser un muchacho joven de unos veintitantos, aunque intenta parecer un veterano rudo y experto. Si los PJ le preguntan acerca de sus malos modales él dirá que está arrepentido por parecer rudo porque lleva un largo día de vigilancia. Cualquier pregunta relativa a la falta de gente en las calles del pueblo se encontrará con esta respuesta:

Lee a los jugadores:

*"No hecho en falta a nadie en el pueblo... mmmm, tal vez estáis demasiado acostumbrados a las grandes ciudades pero aquí en el Vado de Ashaba esto es normal a esta hora del día"*

Cuando el Jinete responda, los PJ se darán cuenta que es una mentira bastante clara. Si los PJ preguntan a Frederick donde hay una buena posada, los dirigirá a la puerta de la Posada del Venado Blanco, que es un lugar confortable y asequible.



## Escena Uno: La Posada

Cuando los PJ miren la posada se darán cuenta que está excesivamente decorada, y que hay una especie de sentimiento de lujuria en ella. Es una vista agradable con jardineras de flores en las ventanas y muros pintados con cal blanca. Las ventanas son de estilo Victoriano con macetas a los lados. La Posada es un edificio de dos plantas que se expande hacia atrás para añadir habitaciones extras. La puerta principal, donde el Jinete les ha indicado está unos pocos metros más allá y es una magnífica puerta de roble de 2,5 m. Cuando los PJ se aproximen a la posada lee lo siguientes:

Lee a los jugadores:

*A medida que os acercáis a la posada, podéis escuchar el agradable charlar de los parroquianos, y una dulce balada que está siendo interpretada con maestría. Cuando abris la puerta y entráis, os percatáis del dulce olor de la comida y contempláis la belleza que ofrece este lugar. Os trae a la memoria el recuerdo de una infancia feliz llena de tranquilidad. Para aquellos que han tenido una infancia agradable...*

Cuando el propietario de la posada ve entrar a los personajes, inmediatamente manda a un camarero a atenderlos. Una vez que han pedido una cerveza o un vino, el tabernero les mira con una agradable sonrisa y dice con voz amable.

"¡Bienvenidos al Vado de Ashaba, amigos! Saludos a todos, Soy Sverlor Shilden, el primo del propietario de este establecimiento. Él está fuera atendiendo unos negocios. ¿En que puedo servirles? ¿Qué les trae a nuestro hermoso pueblo?".

Si le solicitan una habitación para pasar la noche, Sverlor les preguntará si están de paso o piensan quedarse más días. Si por alguna razón dicen que más de un día, él les contará en voz baja que deberían irse lo antes posible. Según él no es una buena época para quedarse en el Vado de Ashaba. Respecto al precio de la habitación, Sverlor les sonreirá y les dirá que cuesta tan solo 1 mo. la noche. Eso incluye el cuidado de los caballos y el uso de los aseos. Con esto, los PJ pueden irse a la cama para descansar o pasar unas pocas horas más sentados alrededor de sus bebidas contando historias e intercambiando impresiones.

Después los PJ tendrán un sueño bastante extraño y misterioso. Es el mismo para todos. El sueño es el siguiente (Puedes leerlo a cada miembro del grupo por separado o al grupo entero, pero independientemente de la opción que escojas, el sueño será el mismo). :

**Lee a los jugadores:**

*Después de irte a dormir escuchas un golpe sordo. Te despiertas y miras a tu alrededor... alguien ha entrado en tu habitación. Pero entonces, para tu sorpresa, te das cuenta de que estas tendido sobre la hierba de un bosque cercano. Escuchas el mismo ruido acercarse desde el interior del bosque. Pero no sabes que puede ser. No es el ruido de algo cayendo como antes pensabas. ¡Es el aullido de un lobo! Pero espera, ese no es el aullar de un lobo. Es el aullar de alguna extraña criatura que no reconoces. Te diriges hacia el bosque. No sabes porque corres hacia al aullido, pero no puedes detenerte. De repente irrumpes en un claro del bosque. Tu corazón se acelera. Observas anonadado a la criatura lupina que está frente a ti. Pero no es un lobo. Es algún tipo de abominación que corrompe la piel de la Madre Tierra Chauntea. La Bestia que está enfrente de ti mide casi dos metros y medio de altura y tiene unos horribles colmillos de al menos 10 cm. Bajo la Bestia puedes ver el cuerpo mutilado de una persona. El estómago se te revuelve cuando ves que la Bestia esta separando el tórax de la victima... No, en realidad está devorando el corazón del cadáver con avidez. ¡De repente, la Bestia se gira llena de sangre y te descubre! Se lanza a por ti y cuando esta a punto de alcanzarte saltas para despertarte envuelto en sudor al lado de tu cama. Tan solo era una pesadilla. Aunque muy real.*

## Escena Dos: La Oferta

Esta escena comienza con los PJ levantándose y bajando las escaleras por la mañana. Independientemente de donde se encuentren (ya sea para desayunar o bien en los pasillos) seguramente hablarán sobre el sueño. La discusión y el efecto en la aventura son dejados totalmente a la discreción del DM. Al principio se sentirán un poco estúpidos tomándosela en serio y tal vez no quieran comentar la experiencia unos a otros. Cuando los PJ estén en el salón, sentados desayunando, un hombre de mediana edad entrará en la posada caminando con paso decidido hacia la barra. Comienza a hablar con Sverlor. Tras un minuto, el hombre eleva su voz y comienza a gritar a Sverlor, diciéndole algo parecido a "¡Me prometiste que pondrías el mensaje! ¡Por todos los demonios! ¡La vida de mi esposa depende de ello!" A lo que Sverlor replica "¡Si no te tranquilizas, Joustler, tendré que echarte de mi establecimiento!". Joustler parece estar muy preocupado con este asunto, y los PJ se percatarán que el resto de la



gente de la posada le ignora, como si estuviese un poco loco. El hombre camina entonces al centro de la sala y grita “¿Hay algún verdadero hombre que quiera trabajar para mí?! ¿O sois todos una pandilla de cobardes? ¡Pagaré 200 leones de oro por el trabajo, lo juro!”. Tras esto, Sverlor se gira y con una mueca en la cara dice “¿Hay alguien que pueda tomarse esta búsqueda en serio?”. Joustler entonces camina hacia los PJ y pone la nota en sus manos, diciendo “¿Qué me decís? ¿Lo haríais para mí?”. La nota pone lo siguiente:

Lee a los jugadores:

*Yo, Joustler Kingdenner, ofrezco la suma de 200 leones de oro a la persona que me permita encontrar cualquier información acerca del paradero de mi amada esposa Mayberry Heggem. Daré la recompensa después de que la información sobre su destino o ella misma me sean entregada. Hasta la conclusión de la investigación, ofreceré también una recompensa por las personas que encuentren a los que han perpetrado tal acto, si es que hay alguna. Si alguien está interesado en este anuncio podrá encontrarme en la propiedad de las afueras del pueblo, al suroeste en la casa Heggem. Muchas gracias a quien ha prestado atención a este desesperado llamamiento.*

*.K*

Una vez que da la nota a los PJ es expulsado de la posada, maldiciendo y chillando por Sverlor. Sverlor entonces se acerca a los PJ y se disculpa formalmente por la interrupción de su desayuno, ofreciendo una ronda gratuita de bebida. Si los PJ quieren investigar la nota, verán que el escudo de la familia Kingdenner (Joustler Kingdenner) va arriba. [El escudo de la familia es un lobo con cuerpo de pez mordiendo la cola]. La nota es una copia escrita por el escriba local. Si observan luego la ciudad, podrán ver que hay más notas. En el centro del pergamino aparece la residencia de la familia, aunque no es necesario puesto que cualquiera que viva en el pueblo puede conducirles fácilmente hasta allí. Los PJ no tienen muchas más opciones por ahora. Pueden investigar los rumores entre la gente del Vado de Ashaba o dedicarse a otra actividad. Pero si deciden aceptar la aventura y aproximarse hasta la casa de los Kingdenner la aventura se acerca cada vez más. En el pueblo a esas horas hay poca gente por las calles. Los pocos Jinetes de la Bruma que se pueden ver no tienen permitido hablar mientras se encuentran de servicio y prefieren que no les molesten. La mejor opción de los PJ para obtener información será permanecer en la taberna y preguntar a los parroquianos.

El sendero hasta la casa Kingdenner no está lejos del pueblo. Pueden caminar por la carretera principal hacia el sur. Esta les llevará ante la casa, a unos 900 metros de la mansión. Pronto se percatarán que un sendero abandona la carretera principal y lleva hasta la casa. Por otra parte si los PJ deciden atravesar los campos de los granjeros y las praderas también llegarán sin dificultades (excepto alguna que otra protesta de los campesinos por pisarles la cosecha). Una vez que se encuentren cerca de la casa verán que es mayor de lo que pensaban y que probablemente esté valorada en una fortuna. Es obvio que la familia de los Kingdenner es o era bastante rica. La casa tiene tres plantas y cerca de 600-800 años, bastante claro por el exterior de

la casa, su estilo y los materiales de los muros. Construida con bloques de piedra gris con soportes de madera entre ellos, ventanas decoradas y más nuevas que el resto de la casa (tal vez 200 años o así), hacen de esta mansión un llamativo lugar. La puerta está hecha de roble y se eleva sobre los PJ hasta los casi 6 m de altura. Tiene un gran picaporte de metal que está tallado con la forma de un lobo con una cabeza humana en sus fauces. Una vez que piquen a la puerta, esta se abre tras unos minutos. Entonces Joustler aparece con el rostro mal encarado y dice:

**Lee a los jugadores:**

*¿Qué desean, caballeros? ¡El día acaba de comenzar y tengo mucho que hacer! Disculpen mi rudeza pero estoy muy ocupado. Así que a menos que tengan algo importante que decirme les deseo un buen día.*

Cuando los PJ le cuenten que están interesados en el trabajo, su cara se ilumina y dice de manera más amable:

**Lee a los jugadores:**

*Entren... Me arrepiento de mi arrogancia pero no les había reconocido. No tengo muy buen humor desde que mi esposa desapareció... En realidad, no creía que fueran a venir con todo lo que seguramente Sverlor les ha contado sobre mí. La gente cree que estoy loco. ¡Pero tengan por seguro que no! Sé que Mayberry nunca me dejaría. Estamos enamorados y sé que alguien... o algo me la ha arrebatado.*

Después invita a los PJ a entrar en su salón para responder todas aquellas cuestiones que tengan. Pueden discutir acerca de lo que quiere que hagan para él. Hombre educado, les invitará a comer y a beber si no lo han hecho ya. Cuando habla sobre la tarea, les explica que pagará 200 leones de oro a cada persona por completar el trabajo. Si encuentran a quien haya secuestrado a su mujer, pagará otras 200 por su captura. También les ofrece permanecer en su casa desde mañana el tiempo que necesiten. La cuestión es que no se la puede dejar ahora mismo porque sus sirvientes aún no la han preparado. Durante el día pueden comentar las cosas que deseen con Joustler, pero solo sabe la información que aparece en la sección de los PNJ bajo la entrada Joustler Kingdenner. Además, también conoce 2 rumores de la Sección de Rumores (2 tiradas de dados). Sin embargo, si las tiradas indican rumores acerca de la Bestia y coincide que los PJ le preguntan acerca de ésta, él tan solo se reirá y dirá que es un cuento para críos. Tras esto (aunque debería ser antes de las 22 horas), los PJ deben han de marcharse, y regresar a la posada.



## Escena Tres: Cuentos de Hadass

Esta escena comienza cuando los PJ regresan a la posada. Independientemente de si cruzan los campos o van por la carretera, escucharán un aullido potente (como el de un lobo) procedente del Sudeste. El aullido no es el de un lobo porque es demasiado alto y suena corrupto y malvado.

**Lee a los jugadores:**

*Mientras cruzáis los campos podéis ver el pueblo a lo lejos. ¡De repente, el aire alrededor comienza a enfriarse, y escucháis claramente el más horripilante aullido que habéis oído nunca! Parece el de un lobo... pero ningún lobo puede aullar tan fuerte...*

Este hecho debería acelerar el movimiento de los jugadores. Si no deciden caminar más rápido, una sensación de miedo y desasosiego se apoderará de ellos. Todo lo que saben es que han de llegar al pueblo lo más rápido posible. Cuando alcancen la ciudad observarán que no hay nadie en las calles y muy pocas luces iluminan las ventanas. Uno de los pocos edificios que tiene luz es la posada. Entrarán con rapidez. Una vez dentro el olor de la cerveza y la comida les tranquilizará, y el agradable charlar de los parroquianos también. Sverlor se les acercará y les dará su bienvenida usual, ofreciéndoles comida y bebida. Si no les apetece nada, Sverlor les llevará a la mesa de la esquina, cerca de la ventana y les invitará a una ronda, sentándose con los PJ. Les preguntará cortésmente cómo les ha ido el día en la ciudad y luego dirá "No sé si os he contado que Joustler estaba un poco loco". Si los PJ le cuentan que van a trabajar para él, el posadero les mirará incrédulo y dirá: "¿Qué?!" y levantándose mientras murmura se irá tras la barra. Mientras comen y beben un ruido fuera de la posada les interrumpirá. Entonces la puerta se abre con brusquedad y un hombre con ropas de granjero entra en la sala. El tipo es Thannor que correrá al centro de la habitación para caer al suelo. (DM) Mientras habla, constantemente se para cada dos palabras para tomar aliento y dominar sus temblores.

**Lee a los jugadores:**

*Cuando observáis al hombre veis que está empapado de sudor y sus ropas están sucias y rasgadas. Intenta levantarse pero le fallan las piernas y vuelve a derrumbarse en la silla donde le han sentado. Sverlor, el posadero le dice "¿Qué diablos te pasa, Thannor, te persigue tu mujer?". La gente de la posada rompe en un ataque de carcajadas. Thannor dice entre suspiros "Es la Bes... [Suspiro] es la Bestia, [jadeo] la Bestia de los páramos, os digo. [trago] Se ha comido [pausa] a Corblain. [jadeo] ¡Le ha destripado! [Suspiro]. ¡Lo vi con mis propios ojos, por Tyr!" . Su cara está pálida y aterrorizada como si hubiese visto las puertas del Infierno... o algo peor.*

Cuando el granjero menciona el nombre de la Bestia, mucha gente se mira entre sí, nerviosa. Sverlor sacude su cabeza y mirando a Thannor con una mirada difícil de definir.

**Lee a los jugadores:**

*Tras el caos inicial, el silencio se apodera de la sala. Sverlor lo rompe diciendo "Claro muchacho, ¿y no viste el dragón parlanchín en la plaza el otro día?", inundando la sala con las risas que siguen aunque esta vez no todos lo hacen. Algunos tienen la expresión seria y preocupada. Sverlor dice, "Vale, vale. ¡No vuelvas a contar otra historia de las tuyas, Thannor, o me espantarás a los clientes!"*

Con este comentario, algunos hombres ayudan a Thannor a acercarse al fuego y le ofrecen una fuerte bebida. Si los personajes observan al muchacho durante el transcurso de la hora siguiente, verán que todavía tiembla y está constantemente mirando al suelo. Después de una

hora Thannor se marcha a descansar. No estará interesado en ninguna conversación o entrevista con los PJ esta vez. Luego los PJ pueden irse a sus habitaciones o quedarse despiertos. Pero Sverlor cierra el local a la una de la madrugada.

## Escena Cuatro: Dulces Sueños y Extrañas Pesadillas

Esta escena comienza casi como la anterior. Los personajes se despiertan tras haber “disfrutado” de un extraño sueño muy parecido al anterior que tuvieron acerca de la Bestia. Comienza la escena leyendo el siguiente párrafo:

Lee a los jugadores:

*Después de terminar tu cena en la posada, tus piernas están cansadas y agradecen el confortable abrazo del sueño. Subes las escaleras casi exhausto y caes rendido en tu cama. Pronto un profundo sopor te invade. Mientras duermes tienes de nuevo otro sueño, pero esta vez es agradable, no como el último. Estás caminando a través de un pacífico pueblo con el sol de la mañana iluminando tu camino. Entonces te percatas de que el pueblo es Ashabenford, pero no como tú lo recuerdas. Ahora hay niños jugando en las calles y la gente que pasea muestra una expresión alegre en sus rostros. Permaneces un minuto observándolos y te das cuenta de que no pueden verte. Te detienes a admirar la agradable atmósfera que se respira en el pueblo. Pero de repente, tan de repente como empezó el sueño, grises nubes se ciernen sobre el cielo ocultando el sol. Mientras te interrogas sobre este extraño suceso, te das cuenta que la noche ha llegado y te ha alcanzado en las afueras del lugar. Ensimismado en tus pensamientos, el sonido de un grito impuro te trae de nuevo a la realidad. Te giras para contemplar a una bestia, no una cualquiera: La Bestia. Es el monstruoso ser de tu último sueño, pero algo es diferente. Algo ha cambiado... tal vez su aspecto. Parece más mortífera, más siniestra si cabe. Entonces te das cuenta, es mayor esta vez. Ha crecido al menos medio metro. ¡Para tu disgusto está comiendo algo! ¡Por todos los dioses, es un hombre! La Bestia destripa al desgraciado y comienza a devorar su corazón. Después alza su mirada y te descubre... mientras crece un poco de tamaño. Por un segundo puedes ver el alma de la Bestia y la perversa mente de su creador y amo... Malar. Con la rapidez del viento y antes de que puedas reaccionar, la criatura corre hacia el bosque. ¡Para tu sorpresa, descubres que la estás siguiendo y a toda velocidad! Intentas detenerte, pero tus pies no obedecen tus ordenes. Pareces poseído. Cuando finalmente te detienes puedes ver una gran casa ante ti. ¿Te parece familiar? Sí... ahora la recuerdas. ¡Es la casa de Joustler Kingdenner! Tomas el sendero hacia la casa y ves que la puerta está abierta de par en par. Hay huellas de algún animal en el suelo de mármol. Cruzan el vestíbulo y suben las escaleras. Cuando estás subiendo los primeros escalones escuchas un grito que corta el silencio... un grito de mujer. Alcanzas el final de la escalera y tus ojos buscan por el corredor la fuente del ruido. Ves que al final del corredor descansan los restos destrozados de una puerta de madera. Cuando corres hacia allí ves a un hombre con sangre en su rostro y en su cuerpo, intentando levantarse del suelo. La Bestia acapara entonces*

*tu atención cuando la ves saltar por la ventana con una joven muchacha sobre el hombro. Una bonita mujer pelirroja. Pero se ha ido... y no has podido hacer nada. Vas a ayudar al hombre y cuando vuestras miradas se cruzan lo reconoces. Es Joustler. Justo en ese momento te despiertas y tardas un rato en saber donde estás. La mañana ha despuntado. Te levantas, te vistes y te preguntas que puede significar este sueño sobre Joustler y su mansión. Y la mujer, ¿quién era esa mujer?*

El principio de esta escena, como la anterior que comenzó con un sueño, juega el mismo papel importante en la aventura. Recuerda que si los PJ hablaron acerca de su sueño la última vez, esta vez les será más fácil comunicárselo a sus compañeros. Durante el resto del día los PJ pueden hacer lo que quieran: pasear, obtener información, o tal vez descansar. Independientemente de lo que hagan, deben ir hasta la casa de Joustler en algún momento del día. También deben decidir si se van a quedar en la posada o van a instalarse en la mansión. Cuando los PJ bajen por la mañana hasta la posada, lo primero de lo que se darán cuenta es la falta de gente en la posada. Por lo menos la mitad que ayer (normalmente 40 personas). Si intentan conversar con cualquiera del bar y les interrogan acerca de la gente, solo tendrán una respuesta “La plaga se está extendiendo”. Nadie admite públicamente nada acerca de ninguna bestia. En general, la mayoría de los lugareños creen que Chauntea está enfadada por la “plaga” y que seguramente este año la cosecha será muy mala y escasa. Cuando los PJ vayan hasta la casa de Joustler observarán que no hay nadie en las calles excepto unos pocos campesinos. Llegarán a la casa a la hora justa para cenar. Una vez allí les ofrecerá alimentos y les pedirá ayuda para encontrar algo en el ático. Les guía por la magnífica mansión hasta la buhardilla donde los jugadores serán testigos de un gran espectáculo.

**Lee a los jugadores:**

*Cuando subes los antiguos escalones, crujen con tu peso. Estas aún maravillado de la resistencia de una escalera tan vieja, cuando tu cabeza emerge en el ático. Lo primero que ven tus ojos es tan hermoso que te preguntas si has caminado hasta el paraíso. Esta sala es la más exótica y abundantemente decorada que tus ojos han contemplado jamás. La voz de Joustler te cuenta que la sala podría competir con la brillantez de la fabulosa Myth Drannor. No importa en que dirección mires que puedes ver un objeto de gloria pasada. Sedas de Kara-Tur, un fez de Calimsham, una muñeca de las Junglas de Chult o una espada del antiguo Netheril. Dejas que tu imaginación vuele y piensas que los mercados de Aguasprofundas no pueden ser más completos que este lugar. De repente eres transportado de nuevo a la realidad cuando Joustler te grita pidiendo que le ayudes.*

Joustler pide a cada uno de los PJ que busquen en los baúles y contenedores un gran libro forrado con cuero. Si le preguntan lo que es, simplemente les contará que no lo sabe, pero que antes de desaparecer lo estaba leyendo Mayberry. También les dirá que es lo único que recuerda de la noche en la que la muchacha desapareció. Ha estado todo el día buscándolo. Tras un rato revolviendo, uno de los PJ lo encontrará (1d6 horas), pero cuando lo abren, para su desilusión, está escrito en algún antiguo lenguaje que ninguno de los PJ puede entender. Si hay un hechicero u otro personaje en el grupo que pueda entender Lenguajes Antiguos puede captar algo del contexto si pasa un chequeo. Todo lo que puede saber es el título del volumen “La Historia de la Familia Kingdenner” y unos pequeños retazos de información en los que se menciona una Bestia y una bella doncella. Esta última parte puede ser solo averiguada tras 10 minutos de lectura. Joustler observa a los personajes con una sincera sonrisa y les dice que Murklyn es el lingüista del pueblo y la única persona del Valle que puede entender lo que pone



el extraño libro. Tras esto, Joustler se ausentará un minuto rápidamente con el libro entre sus manos, lleno de nerviosismo y excitación y dejando solos a los PJ. Si alguno de los PJ intenta seguirle él le pedirá amablemente que se quede en el ático porque va en busca de un objeto mágico que puede ayudarles en su búsqueda y no quiere que nadie sepa donde lo oculta. Por tanto, los PJ deambularán un rato por la buhardilla cuando un fuerte grito se escucha, proveniente de las escaleras. Si los PJ corren escaleras abajo se encontrarán con cuatro tipos vestidos con túnicas. Uno de ellos está situado al lado de Joustler, que está inconsciente en el suelo. Los otros tres bloquean el camino de los PJ hasta la sala. Cuando intenten aproximarse la figura más cercana a Joustler se quitará la capucha para mostrar un rostro deforme y horripilante. La cabeza del demonio es la de una bestia. Como un lobo o un perro salvaje, pero con el cuerpo de un hombre. Hace gestos a las otras figuras para que ataquen a los PJ e inmediatamente huye con Joustler auestas, a través de la ventana. Si alguno de los PJ puede asomarse observará que la criatura huye a una increíble rapidez sobrehumana. Las tres figuras que permanecen en la sala son Hombres-Bestia de Malar y lucharán hasta la muerte sin miedo por sus vidas y sin piedad.



## Escena Cinco: Severa Justicia



ntes de comenzar esta escena deberías haber leído la descripción de los cuarteles de los Jinetes y tener el mapa cerca.

Tras el combate, los personajes deberían contar su encuentro a las autoridades locales y que Joustler ha sido secuestrado. Si no lo hacen pronto un lugareño pasará por la casa y los descubrirá. Independientemente de lo que ocurra, los Jinetes del Valle de la Bruma arrestarán a los PJ y los pondrán bajo su custodia. Puede ser un interrogatorio o un arresto provisional. Esto es dejado a opción del DM. Recuerda, sin embargo, que los Jinetes han sido infiltrados y que uno de sus intereses principales es frenar la investigación de los acontecimientos por parte de los PJ. Es recomendable que los personajes no se resistan ante el arresto porque no sería “recomendable” tener a más de cien soldados tras sus cabezas mientras investigan por el pueblo. Cuando los aventureros regresen al pueblo con la intención de relatar los hechos a las autoridades locales, estas les interrogarán brevemente para luego dejarles ir, pero deben mantenerse en la localidad porque el Alto Consejero quiere saber de primera mano que fue lo que ocurrió en la casa. Son citados por un Jinete en la Posada del Ciervo Blanco dentro de una hora. En este punto los PJ no tienen otra opción más que ir a la posada, pero deberían poder darle el libro a Murklyn antes de que pase el tiempo que les han dado. Cuando se dirijan al lugar donde reside el anciano sabio, se percatarán que aún hay menos gente por las calles. La gente que aún camina por las avenidas del pueblo les lanza miradas de sospecha y acusación. Si intentan preguntar a alguien, los lugareños se mostrarán reacios y nerviosos antes de contestar. Si no saben dónde pueden encontrara la casa de Murklyn, cualquiera puede indicarles el camino. Sin embargo, encontrar a ese “cualquiera” es difícil, porque las sospechas y rumores acerca de ellos se han extendido como la pólvora. La casa de Murklyn está situada un reducto de paz, pero no es más que una choza semiderruida. A medida que se acercan a la vieja casa lee el siguiente párrafo:

**Lee a los jugadores:**

*Camináis a través de una pequeña arboleda cuando os topáis con una pequeña choza. "No es la casa que buscamos" piensas. Parece demasiado simple para un gran sabio como Murklyn. A medida que te acercas, te das cuenta que el diseño de las ventanas es viejo y la puerta parece tener siglos de antigüedad. Hay un picaporte*

*de latón en el centro, que te apresuras a tocar. Con un eco retumbante desde el interior, pronto una marchita voz responde "¡Un minuto!". Cuando la puerta se abre, una figura emerge del interior vestida con túnica blanca. ¡Casi parece un fantasma! El anciano dice "¡Pasad, pasad! ¿Qué puedo hacer por vosotros, amigos?"*

Continúa la conversación entre los PJ y Murklyn, explicando que hacen allí y como obtuvieron el libro.

Después de charlar un rato con él, deben regresar a la posada antes de que transcurra la hora. Una vez que lleguen a la posada (cinco minutos después) verán a dos Jinetes esperando en la barra del local. Se aproximarán a los PJ y les dirán "Deben acompañarnos; el Alto Consejero quiere entrevistarlos ahora". Son conducidos hasta los cuarteles de los Jinetes. Si los PJ piensan escapar, déjales claro que no tienen ninguna oportunidad. Fuera de la posada hay otros dos Jinetes y 10 soldados de infantería para custodiarlos. En la calle la gente les mirará con rostros de sospecha y miradas frías. No es difícil darse cuenta que la gente piensa que ellos han matado a Joustler. Al cabo de un rato llegan ante los barracones de los Jinetes, en un claro con un edificio a la derecha y otro a la izquierda. Son conducidos hasta el edificio a mano izquierda e introducidos en el interior. La primera habitación es una sala de espera. Los PJ probablemente pensarán que esta es la cárcel del pueblo, viendo la austeridad de la sala. Un rato después se les guiará hasta las mazmorras, donde se hallan las celdas principales. Los Jinetes dirigirán al grupo por el corredor hasta una prisión custodiada por un guardia. Serán encerrados en su interior (por la fuerza si es necesario). Se les pedirá que esperen porque pronto alguien vendrá a hablar con ellos. Son dejados en la celda con el guardia vigilándoles atentamente unos 20 minutos. Tras ese periodo de tiempo dos figuras encapuchadas esperan fuera de la celda hasta que una tercera baja las escaleras. Esta hace un gesto con su mano en dirección a las escaleras y el guardia que les vigilaba abandonará su puesto para dejarles a solas. Una vez que el soldado se ha ido, la figura se quitará la capucha del rostro para revelar una cara alargada con una cicatriz profunda en la mejilla izquierda. Extiende sus manos a la derecha y a la izquierda y entonces los encapuchados se quitan la capucha para revelar las cabezas de bestia que los PJ vieron en sus enemigos en la mansión de Joustler. El líder les mirará y sonreirá diciendo:

**Lee a los jugadores:**

*¡Saludos, amigos míos! Ja, ja, ja. Dejad que me presente: soy Darius Glendler y vosotros... bueno... vosotros tenéis un montón de problemas. Como podéis ver, mis camaradas y yo (extiende sus manos a ambos lados) tenemos nuevos planes para el Valle de la Bruma, y sin ser descortés, vosotros os habéis cruzado en nuestro camino. ¡Pero no os preocupéis... no causaréis más problemas a menos que podáis atravesar muros! Ja, ja, ja (estalla en una demente carcajada). Luego se gira, con ambos Hombres-Bestia a cada lado dejando que os devanéis los sesos preguntándoos que os ha hecho merecer esto. Unos diez minutos más tarde regresa el guardia a su posición. Al poco tiempo después, un joven adolescente se acerca y os desliza comida y agua por debajo de la puerta. Luego os observa, os guiña un ojo, y rápidamente desaparece por el corredor.*

*Esa noche, mientras intentabais dormir podéis todos escuchar como se abre la puerta de la celda. El mismo muchacho de la tarde ha insertado la llave correcta en la cerradura y mientras os deslizáis fuera de la celda pone el dedo índice sobre sus labios para indicaros silencio. Os indica donde están guardadas vuestras armas y pertenencias, en el suelo al lado del dormido guardia.*

Ahora los PJ deben encontrar el modo de recuperar sus armas sin que se dé la alarma. Después el muchacho los guiará por los pasillos. Les dirá que se llama Bihiyar y que es el hijo del herrero local. Desde que era más pequeño ha ayudado a los Jinetes del Valle sirviendo la comida a los prisioneros, pero últimamente su padre se ha dado cuenta de que algo extraño pasaba con los prisioneros que eran traídos a las celdas. Eran demasiados y no se les volvía a ver. Por eso envió a Bihiyar a investigar lo que sucedía. Cuando descubrió la verdad, pronto se dio cuenta que era demasiado débil para acabar con el Culto de la Sangre y fue entonces cuando su padre escuchó los rumores acerca de los PJ. El y su padre decidieron liberarles pues tal vez eran las personas que buscaban. Deben salvar al Valle de la Bruma. Durante el trayecto no pueden parar ni hablar demasiado porque el tiempo es escaso. Todo lo que el chico puede contarles es que los verdaderos Jinetes están siendo apresados en las cuevas situadas al suroeste de Ashabenford. Les dará entonces un pequeño mapa que ha robado de un guardia de la ciudad. Deben dejar atrás el pueblo y dirigirse hacia el norte unos pocos kilómetros hasta que se alejen lo suficiente del núcleo urbano. Seguramente deberán enfrentarse a dos o tres guardias antes de salir de la ciudad, pero ahora solo tienen unos cinco minutos antes de que la siguiente guardia releve al carcelero y descubra su desaparición. Deben escapar por los corredores del edificio. Hay una probabilidad de 1 sobre 3 (1-2 en 1d6) de que se encuentren con algún Jinete en las habitaciones, tal vez dormido a tal vez despierto. En la puerta que lleva hasta la salida siempre hay un guardia vigilando.

Cuando consigan salir del complejo hay un 1 sobre 4 (1d4) de probabilidades que un Jinete les descubra y dé la alarma. Como dijo el muchacho, la mejor forma de escapar es ir al norte y luego desviarse al oeste. Si van hacia otro lugar la cantidad de gente que pueden encontrarse será aun mayor. Si algún lugareño los encuentra, su primera reacción será de denunciarlos o huir pues todos excepto el herrero piensan que han asesinado a Joustler. Independientemente de donde escapen deben cruzar el río Ashaba nadando (a no ser que se atrevan a ir hasta el puente del pueblo). Una vez que lleguen a las afueras de Ashabenford, el resto del camino es tierra trabajada y no es difícil caminar por él. Tras 6-10 horas de viaje (depende de lo rápidos que vayan), alcanzarán las cuevas gracias al mapa que Bihiyar les dio.

## Escena Seis: Escape hacia las Brumas



Antes de jugar esta sección lee el párrafo correspondiente a las cavernas en la sección de edificios. Deberías tener el mapa de las cuevas a manos porque te ayudará a describir mejor los lugares.

La escena comienza con los PJ dirigiéndose hacia las cuevas cerca del límite del bosque de Cormanthor. Es por la mañana, los PJ están cansados (seguramente en la prisión no han dormido nada) y es un buen momento para descansar. Así podrán atacar las cuevas de noche. Si acampan, obvia el final de esta escena en la que los PJ son asaltados de nuevo por pesadillas. Si continúan en la búsqueda de los verdaderos Jinetes del Valle de la Bruma, entonces continua con la siguiente escena.

No hay guardias en el exterior de las cavernas porque el Culto está demasiado confiado en sus posibilidades porque tienen completo control sobre el Valle. Los PJ pueden entrar en las cavernas del modo que quieran pero la mejor opción sería no entrar directamente, sino rodeando la entrada de la cueva para que sus ocupantes no se percataran del “ataque”. Tampoco hay guardias en la caverna de entrada, excepto unos 15 metros hacia el interior, donde un solitario goblin está durmiendo sobre una roca. Cuando los personajes se acerquen al goblin, se darán cuenta que ni siquiera un terremoto lo despertaría. Una vez solventado el problema del guardia, deben decidir que ruta tomar.

De aquí en adelante debes referirte a la sección de Lugares al final de la aventura y describir las salas que los PJ encuentran a su paso. Una cosa está clara, y es que los PJ deben hacer el

trabajo ellos solos porque no recibirá ayuda de los Jinetes aprisionados en el área 8 debido a su envenenamiento. Después de que los Jinetes sean liberados los PJ pueden investigar más a fondo las cavernas o bien regresar a Ashabenford. A los Jinetes no les importa demasiado si exploran las cuevas un poco, pero les pedirán que regresen al pueblo en una hora o así. Tras un largo viaje de 3 a 4 horas todos llegarán al pueblo. Se ha hecho más largo que la ida porque los Jinetes están muy débiles y enfermos, lo que reduce sensiblemente el ritmo. En cuanto lleguen a Ashabenford, la frágil figura de Murklyn se les aproximará con una expresión seria en el rostro.

#### Lee a los jugadores:

*¡Por el gran Ao! Gracias al destino habéis regresado pronto y aún nos queda tiempo. He descifrado la escritura del libro que me disteis y lo que he averiguado no es demasiado bueno. (Mira al suelo y cubre su rostro con las manos).*

*(Suelta un profundo suspiro). Bien... ¿puedes ver estas líneas de aquí (señala tres frases en la cubierta del libro)? Es una profecía de Ishrahar el sabio. Dice "El destructor de la unión se bañará en sangre y se levantará sobre el reino del hombre para conquistarlo con su nuevo poder. Solo aquellos puros de corazón y con juventud, eterna pueden destruirle". Se refiere al renacer del amo de las bestias en Faerûn. La leyenda dice que emprenderá una guerra impía para destruir toda civilización de la faz de los Reinos. Mayberry Kingdenner es la descendiente directa de un antiguo amor entre una princesa elfa y un noble humano, hace ya de esto miles de años. Esta unión mantuvo junta a la gente de Cormanthor y las Tierras de los Valles y detuvo la guerra entre ambos pueblos cuando la situación apenas podía mantenerse por más tiempo. Su amor era eterno, sincero y probablemente duradero pero la hoja de un asesino acabó con la vida de la princesa poco después de dar a luz un heredero. Este descendiente era una bonita niña, que simbolizaba la unión entre los elfos y los humanos por otra generación más. El asesinato de su madre rompió ese símbolo, porque los elfos acusaron a los humanos de haber matado a la princesa y el odio estalló de nuevo. Por esta razón, el padre de la criatura, el joven humano cambió su nombre familiar al de Hlothbard y se ocultó en el Valle de la Bruma, donde nadie lo conocía y donde podía vivir en paz con su hija. Cientos de años después se produjo la primera aparición de la Bestia en este mundo y raptó a la hija de los Hlothbard. Esta mujer era la descendiente directa de la bella princesa y Malar sabiéndolo, debía acabar con ella para recuperar la tierra que una vez fue suya y destruirla. Ella y cuatro jóvenes vírgenes eran necesarias para completar el oscuro ritual. Por suerte para todos, el intento fue abortado por un grupo de luchadores elfos de Myth Drannor.*

*Ahora parece que la Bestia ha regresado y solo tenéis hasta mañana, cuando Selune se oculte y salga su hermana Shar para detener a Malar. O sino el destino que nos espera es... terrible.*

Hay un pequeño mapa en la cubierta interior del libro que Murklyn da a los PJ, aunque ya tengan otra que señala la localización de las cavernas. El DM debería hacerles ver a los PJ que están muy cansados debido a los acontecimientos anteriores. Lo mejor sería que descansasen antes de ir en busca del templo de Malar. Si no lo hacen así, sus tiradas al ataque se verán penalizadas con un -2 y los atributos de Constitución, Destreza e Inteligencia -3 o -4. Si se duermen, los personajes tendrán otro sueño enviado por Ghendello. Cuando abandonen el

Templo, Joustler les pedirá que rescaten a Mayberry. Durante su estancia en la posada ocurre lo siguiente:

**Lee a los Jugadores:**

*La posada parece cerrada. Golpeas la puerta, pero nadie responde. Sin embargo no está cerrada con llave, así que decides entrar. Hay una nota sobre la barra que pone "Cerrado durante dos días por asuntos familiares". Decides pasar la noche aquí y mañana por la mañana dejar una propina para Sverlor antes de partir. Cuando llegas a tu cama tras el duro día, pronto caes en un sueño acogedor. Tienes otra visión, como las de unos días atrás. Estás en una habitación oscura esta vez; El suelo y las paredes a tu alrededor son de piedra negra y sientes el mal que emana de este lugar... Un escalofrío recorre tu espalda.*

*Deseando alejarte de tanta maldad caminas por el corredor hasta la sala más cercana. Para tu sorpresa, la sala está repleta de hombres encapuchados que recitan un himno en un oscuro lenguaje que no comprendes. No es lo único que te sobrecoge. La visión de una enorme bestia que acecha sobre una bonita muchacha, con sus colmillos listos para devorar es la gota que colma el vaso. Entonces te das cuenta que la joven es Mayberry y que la criatura es la Bestia de Malar. ¡y se dispone a sacrificarla! La enorme criatura abre su boca y lentamente desciende sobre el blanco cuello de la joven... Entonces te despiertas sobresaltado. Estás en tu cama. Y ya es por la mañana.*

Una vez que los PJ se vean impelidos por la visión del macabro destino que le espera a la muchacha, deberían apresurarse a dejar el pueblo para ir en su busca. Tal vez deban aprovisionarse en algún almacén local antes de internarse en el bosque.



## Escena Siete: Por Amor y Gloria

La escena comienza cuando los personajes caminan en busca del Templo de la Sangre. El terreno que han de cruzar es parecido al resto del Valle, pero cambia drásticamente cuando se va internando en el bosque. El templo está en el Valle de las Voces Perdidas, cerca de la Carretera Oscura. Es una ruta poco utilizada. El mapa de los PJ indica que deben seguir la Carretera Oscura hasta alcanzar un pequeño sendero que lleva hasta el templo. La Carretera está infestada de malvadas criaturas que esperan su oportunidad para saciar su hambre, por lo que los PJ deben estar alertas. Son casi 10 kilómetros de viaje desde Ashabenford a la sombra de los árboles y la densa vegetación, azotada de vez en cuando por el viento. Respecto a los monstruos errantes, cada media hora de viaje tira en la tabla de debajo para ver si hay algún encuentro:

Encuentro	Tirada en 1d20
NO HAY ENCUENTROS	1-8
ESPÍRITU BESTIA	9-12
ELFO DE LOS BOSQUES	13-18
BANSHEE	19-20

El camino desde la Carretera Oscura hasta el sendero es de unos 12 Km., y éste último se extiende otros 8 kilómetros hasta alcanzar el claro del templo. El viaje comienza a complicarse cuando alcance el sendero. La vegetación es cada vez más densa y los PJ deberán ir cortándola a su paso. Es fácil percatarse que el camino no ha sido usado desde que la Bestia fue vencida por



última vez, hace muchos años. La dificultad del camino provoca que cueste el doble de tiempo atravesarlo. El grupo de aventureros no debería encender fuego en este sendero porque la seca vegetación puede arder con facilidad y extenderse. Tras varias horas de recorrido, por fin verán de nuevo la luz del sol entre las ramas de los árboles.

**Lee a los jugadores:**

*El sol ilumina vuestro camino invitándoos a descansar... pero sabes que el día va a ser duro y largo. Te aproximas con cuidado al iluminado sendero y llegas a un claro. Un grupo de árboles impide ver lo que hay a la izquierda. Enfrente de ti se pueden aún contemplar las destruidas columnas de alguna vieja edificación... Cuando estás observando el área, una voz retumba en tu cabeza. Miras a tus compañeros y su expresión confirma tus sospechas de que están escuchando lo mismo que tú. La voz te susurra que vayas a la izquierda hasta la estructura de columnas derruidas. Allí encontrarás una espada, una antigua y poderosa hoja. Con ella podrás acabar con la temible Bestia. Solo aquellos puros de corazón o los que lo tengan negro y sin alma (LB o CM) pueden blandir sin temor la hoja. Después, la voz se desvanece.*

Esto debería llevarles hasta el lugar donde se encuentra Eterna. Si no lo hacen, el DM debería motivarles. A partir de aquí los PJ tienen gran libertad para hacer lo que quieran en las ruinas. Pero dondequiera que vayan, la escena será la misma: tarde o temprano tienen que acabar en el templo de sacrificios para rescatar a Mayberry y enfrentarse a la Bestia. Cuando los PJ exploren las ruinas a placer continúa con la siguiente escena.

A medida que los PJ se aproximen al templo escucharán una letanía lejana. El canto se va elevando de volumen según se aproximan al edificio y se forma un eco que retumba en las paredes debido a la extraña forma del edificio (ver la descripción). Independientemente de la entrada no habrá guardias en la entrada. Cuando entren en el templo, el canto se volverá insufrible, elevándose hasta un increíble nivel de ruido. Una vez en el interior de la estructura habrá un guardia en cada una de las entradas de la sala circular donde se produce la ceremonia. Los guardias no miran en su dirección y parecen hipnotizados por el canto. Aproximándose a los guardias podrán contemplar lo que se está cociendo en la sala. (Describe a los PJ lo que hay enfrente de ellos).

**Lee a los jugadores:**

*Observas la masa de hombres encapuchados, todos sacerdotes de Malar que entonan un potente canto que retumba en la sala. De repente, el canto cesa y el silencio inunda la sala. Puedes escuchar aún el eco de las voces que golpean una y otra vez contra las paredes del corredor. Una voz que ya has oído antes te saca de tus pensamientos:*

*"Bueno, bueno, bueno... que tenemos aquí. Debo decir que me sorprendéis. Habéis sido un incordio desde que llegasteis al Valle... pero nunca me habéis preocupado. Como podéis ver, vuestro trabajo ha concluido porque la pequeña amiga que buscabais está muerta. Cuando tuvisteis la oportunidad debíais haber escapado... pero en vez de eso habéis venido a intentar un alocado rescate. ¡Sois unos idiotas!.. unos pequeños e ineptos idiotas. Ja, ja, jaaaaa. ¡Qué delicioso final para nuestro encuentro! Pronto veréis como me convierto en el poderoso amo del Valle de la Bruma. Después el Valle de las Sombras y luego todo Faerûn. Por desgracia, no*

*podréis asistir a la ceremonia de coronación... porque iestaréis muertos! (Tras decir esto rompe en una loca carcajada). Nada me detendrá... así que pondré fin a esta última interrupción: ¡Guardias, acabad con ellos!*

Con esto 4 guardias y 4 sacerdotes de Malar atacarán a los PJ. Los guardias y los sacerdotes son de tercer nivel. Mientras luchan, el resto de sacerdotes retomarán el canto, entrando en trance mientras proclaman alabanzas a la gloria de Malar. Cuando la música alcance su cenit cuatro sacerdotes de Malar apuñalarán los cuerpos de las cuatro vírgenes de los pedestales de piedra. Si los PJ vencen a los ocho Malaritas, podrán acabar con facilidad con los sacerdotes en trance, mientras las muchachas comienzan a chillar. La sangre derramada de las jóvenes se va juntando a través de unos canales hasta la mesa central, donde la Bestia observa a los PJ. Cuando se dispone a saltar sobre los PJ tensando los músculos de las piernas, Darius le chilla “¡No, detente o lo arruinarás todo! ¡Vascarout, detente! ¡Te ordeno que acabes con la mujer!”.

La Bestia no escucha las palabras del sacerdote pues su sed de almas y sangre es enorme, por lo que ataca a los PJ. Darius se mantiene al margen y sólo ataca a distancia, y tan pronto como su vida corra peligro huirá del lugar usando un *Teleportar* que Malar le ha concedido. Las estadísticas de la Bestia están en la sección de PNJ, y luchará hasta la muerte. Si los héroes acaban con la Bestia, o Darius resulta herido, con su último aliento dirá “¡habéis vencido hoy, amigos míos, pero tened en cuenta mis palabras: juro venganza contra todos vosotros! ¡Esta no será la última vez que sabréis de mí!”. Con eso hace un gesto con la mano y desaparece. Con Darius fuera de combate y la Bestia vencida, el resto de Malaritas huirá rápidamente del lugar. Los PJ encontrarán a Mayberry inmersa en un profundo sueño que no le permitirá despertar hasta dentro de dos horas y para entonces ya estará segura en su casa de Ashabenford.

## Conclusión

Cuando los PJ regresen al pueblo se darán cuenta que ahora hay mucha más gente por las calles y que les reciben con cumplidos y jaleos como a verdaderos héroes. El Alto Canciller Heresk les felicita, les invita a cenar y se disculpa sinceramente por los problemas sufridos. Los Jinetes también les felicitan y la ciudad entera de Ashabenford les ofrece una recompensa por los servicios prestados de 1000 leones de oro. Además, Joustler les da la recompensa prometida. Los Valles ya tienen nuevos héroes que serán a partir de ahora los protagonistas de las historias que cuenten a sus pequeños.

## Localizaciones de la Aventura

### La Posada del Cíervo Blanco

Esta es la posada en la que los PJ se alojarán la mayor parte de la aventura. Es una de las localizaciones principales. Holfast Harpenshield era el regente habitual del establecimiento hasta que su “primo” tomó su lugar cuando Holfast tuvo que abandonar el pueblo por asuntos familiares. En realidad Sverlor Shilden no es el primo de Holfast Harpenshield, sino un experto asesino al servicio del Culto de la Sangre. Él raptó a Holfast Harpenshield y lo llevó hasta las cavernas en el bosque de Cormanthor donde está situado el escondite del Culto. La posada es uno de los centros de reunión más importante de los lugareños que ven a Sverlor como un tipo generoso y amable, todo un orgullo para su primo Holfast. (Para más detalles acerca de Sverlor consultar la sección de PNJ)

### La Mansión Kingdenner

La casa de los Kingdenner es un antiguo edificio construido sobre los cimientos de una familia aún más antigua. En ella viven Joustler y su esposa. La primera vez que los PJ la ven, es cuando están buscando a Joustler para aceptar su oferta de trabajo para encontrar a su amada Mayberry. La mansión es hermosa, recordando épocas pasadas mejores y con una atmósfera de antigüedad que parece impregnar todo aquello en su interior. La segunda vez que los PJ visitan el edificio es cuando permanecen de tertulia con Joustler y pueden apreciar todo su esplendor. Tiene tres plantas con la superior formando un ático. El primer piso contiene un salón, un comedor, una cocina, aseos y un despacho para Joustler. La segunda planta tiene otro aseo, una biblioteca, dos habitaciones y una habitación para invitados. El ático es una gran habitación con cientos de objetos esparcidos por el suelo, desde aparadores repletos de exóticas ropas, hasta cofres conteniendo antiguos manuscritos. Casi cualquier lugar de los Reinos está representado aquí, de una forma u otra, desde las lejanas tierras de Chessenta o Impiltur hasta Luskan o Damara.

### El Cuartel de los Jinetes del Valle de la Bruma

El cuartel de los Jinetes del Valle de la Bruma está situado en el límite del pueblo. Eso les permite acceder rápidamente tanto a los alrededores del pueblo como a su interior. El complejo consiste en dos edificaciones principales con tres establos para los caballos. El mayor de los edificios es el cuartel actual, situado en la esquina superior derecha del mapa. Este es el hogar de los Jinetes del Valle de la Bruma. Comprende un templo a Chauntea, una sala de entrenamiento, una sala de reuniones para los Jinetes, su armería, un granero (por si se da el caso de que un duro invierno estropee las cosechas) y por último las habitaciones de los Jinetes.

El segundo edificio es la prisión (a la izquierda del mapa) y comprende dos plantas, la primera a nivel del suelo y la segunda bajo tierra, formando las mazmorras.

El primer nivel consiste en un despacho donde se les toma declaración a los sospechosos y donde el carcelero principal pasa la mayor parte del día. Es la primera sala a la que se entra cuando se llega a la prisión. La otra puerta que sale de esa sala lleva a un vestíbulo con escaleras hacia el Norte y un corredor hacia el Oeste. Este corredor tiene tres celdas para prisioneros en su pared norte que son utilizadas como celdas provisionales para la gente borracha o que ha causado algún pequeño problema. Las dos puertas al sur y la que se encuentra al final del corredor se abren hacia las habitaciones de los guardias de la prisión. Las escaleras descienden hacia las mazmorras. Es preciso atravesar un corredor para alcanzar las mazmorras, que lleva hacia el norte y luego tuerce a la izquierda o bien hacia el sur hasta una gran sala donde están las celdas principales. En esta estancia hay un pasadizo que se dirige al Oeste y luego hasta la parte

norte donde se une con las escaleras. Allí se unen y giran hacia el oeste donde una celda especial aloja a los prisioneros más serios y peligrosos. También aquí hay un guardia sentado en un escritorio que vigila continuamente el calabozo. Es en esta celda donde los PJ permanecen arrestados.

### 1. Establos

Un edificio importante para los Jinetes es el establo. Hay tres de ellos los suficientemente grandes para albergar ocho caballos y tener aún espacio sobrante. Ahora mismo hay 7 caballos, pero en épocas de necesidad pueden tener hasta 16 cada uno. Tienen todos una sola planta, están contruidos en madera y también hay un compartimiento trasero donde se almacena el heno para los animales.

### 2. Capilla a Chauntea

Esta estancia es una de las mayores del cuartel y también una de las más importantes. Es el lugar donde los Jinetes del Valle de la Bruma y sus miembros paladines pueden rendir tributo a su dios. Por esa razón el altar es considerado un lugar sagrado y solo los miembros de pleno derecho de los Jinetes pueden entrar sin permiso especial. Una estatua de 6 metros de Chauntea en la parte puntiaguda de la sala preside el lugar sagrado y los bancos desde donde pueden orar o relajarse. Una simple cortina de terciopelo rojo separa el vestíbulo del altar, impidiendo su visión desde el exterior.

### 3. Sala de Entrenamiento

Lo que su nombre implica. Bastante simple, es una sala de entrenamientos donde los soldados perfeccionan sus habilidades marciales y mejoran su resistencia. El uso del equipo de entrenamiento y el acceso a la sala solo está permitido a los Jinetes, oficiales e invitados.

### 4. Salón

Este salón es como una versión más pequeña del que tienen los miembros del Consejo en el pueblo. Aquí solo pueden entrar los rangos superiores de la jerarquía de los Jinetes, impidiendo la entrada incluso a los oficiales de policía del pueblo. La estancia es larga pero no ancha. En el centro se levanta una gran mesa de pino con sillas iguales. Los Jinetes solo usan esta sala cuando se avecina algún acontecimiento importante o una crisis se cierne sobre el Valle.

### 5. Lonja

La sala de ocio reservada para los Jinetes que no están de servicio. En la habitación hay una gran mesa de roble con sillas y una considerable colección de libros en el muro norte. El olor del tabaco se expande por el corredor en numerosas ocasiones.

### 6. Dormitorios

En estas estancias es donde los Jinetes descansan. Dos soldados por habitación, que aunque un poco apretados, son confortables. Cerca de 1/3 de los miembros de los Jinetes del Valle de la Bruma duermen en el cuartel, mientras que el resto se distribuye por el resto del Valle o en sus propios hogares. El único Jinete obligado a estar siempre en el cuartel es el comandante. Las habitaciones son muy diferentes unas de otras, dependiendo del estilo de vida de cada individuo.

### 7. Dormitorios del Comandante

El comandante de los Jinetes del Valle de la Bruma es un miembro de sus filas que ha sido elegido para tomar el mando por el Consejo del Valle de la Bruma. El verdadero comandante está cautivo en las cavernas de Cormanthor y ahora un miembro del Culto de la Sangre ocupa su lugar.

### 8. Tesorería

La tesorería es el almacén para el oro de los Jinetes. La mayoría de este dinero proviene del Consejo, y sin él, los Jinetes no serían nada. Por tanto durante todo el día hay vigilancia en esta pequeña sala.

## 9. Granero

Esta sala contiene las provisiones de cereal que el Valle almacena para una emergencia. Está vigilado por los Jinetes como si fuese un tesoro, porque si la hambruna golpea el Valle y algo sucede a las provisiones, seguramente todos los habitantes del lugar perecerían. Este cereal es origen del envenenamiento de la gente del pueblo. Los carros de provisiones eran asaltados por miembros del culto y se les añadía lentamente veneno a los alimentos.

## 10. Puesto de Guardia

El puesto de guardia se ha situado en áreas de alta seguridad (solo dos zonas en el mapa): en el nivel de las mazmorras y la prisión y cerca del tesoro y el granero. Suelen estar ocupados por un solitario guardia (Jinete) cuyo trabajo es vigilar el área asignada.

## 11. Dormitorio de los Guardias

Son las habitaciones de los guardias, muy diferentes de una a otra, tanto como los individuos que habitan en ellas. Los únicos objetos comunes son dos camas, una mesa y sillas. Los Jinetes intentan ser tan generosos como pueden con sus miembros y las habitaciones suelen estar ocupadas con gente de la misma edad, para evitar las peleas y fomentar el compañerismo.

## 12. Celdas Provisionales

Estas celdas son usadas para retener a la gente que ha bebido más de la cuenta, ha provocado una pelea o cometido un delito menor. Solo contienen un jergón de paja en una esquina y una mesa de madera en la otra. Los Jinetes no se preocupan demasiado por la vigilancia de estas celdas porque suelen ser criminales de poca peligrosidad y normalmente no suelen intentar escapar.

## 13. Celdas de Prisioneros

Las celdas de prisioneros son casi iguales a las celdas provisionales pero están mejor preparadas para retener a los criminales por un mayor periodo de tiempo. No han sido utilizadas muchas veces y nunca han alojado a un criminal más peligroso que algún vagabundo ocasional. Ahora mismo hay dos celdas en uso, cuando los PJ aparecen en la ciudad, una con Willie Jhonsom y otra con Fher Ygerlun. Willie solía ser el marroquiner del pueblo pero en un ataque de ira aplastó la cabeza de su esposa. Ahora cumple cadena perpetua y no verá la luz del día nunca más. Se ha vuelto un poco loco desde que lo encerraron. Fher es un aventurero de paso, originario del Sur de Faerûn. Cumple prisión por veinte años por intento de robo al Alto Miembro del Concilio Heresk. Desde que ha sido encerrado dice que está arrepentido y siempre intenta escapar, cosa que los guardias se toman con buen humor.

## 14. Celda de los PJ

Esta celda se asemeja a las otras, pero unos pocos detalles la diferencian: esta personalmente custodiada y es un poco mayor. Está reservada para los peores criminales del Valle. No se ha usado durante unos cuantos años. Aquí es donde los PJ están encerrados, debido a que está bastante cerca de las otras salas de las mazmorras y es más fácil de vigilar.

## 15. Sala de Espera

Esta es la primera sala con la que se encuentra todo aquel visitante de la prisión. Es también donde las personas sospechosas de algún delito son interrogadas y donde suele estar el oficial de guardia. La habitación no es grande y el único mobiliario es un despacho en la esquina izquierda y una silla a cada lado.

# Las Cavernas de Cormanthor

Estas cuevas son donde el Culto de la Sangre mantiene encerrados a la mayoría de los Jinetes del Valle de la Bruma. Las cavernas son una serie de retorcidos pasadizos que terminan en grandes salas y habitaciones cavadas en la piedra. Originariamente eran el hogar de una solitaria tribu de goblins. Las cuevas han estado aquí desde hace miles de años y los goblins se



refugiaron en su interior hace otro tanto de años. Solo se han visto amenazados hace un año cuando el Culto de la Sangre, bajo las órdenes de Darius Glendler, decidieron traer de nuevo al mundo a la Bestia de Malar. Después, con la potencia que les ofrecerá ese monstruo, atacarían los Valles. Pero antes debían establecer una base operativa y fue entonces cuando accidentalmente uno de los exploradores descubrió las cavernas habitadas por los goblins. El Culto penetró por la fuerza en el interior pero en vez de acabar con las miserables criaturas Darius entabló las negociaciones para que le ayudasen en su conquista. Aquí es donde los prisioneros son encerrados y es también donde Holfast Harpenshield y los Jinetes del Valle de la Bruma están secuestrados.

## Las Salas

### 1. Altar Oscuro a los Dioses Goblins

Una pequeña sala que consiste en tres escalones que conducen hasta un altar a las oscuras deidades goblinoides. El resto de la sala está vacío y el espacio ante el altar es donde los goblins se arrodillan cuando oran a sus dioses.

### 2. Sala de Guardia Goblin

Hay dos puestos de guardia principales desde donde los goblins vigilan el corredor para asegurarse que nada ni nadie entra o sale de las cavernas. El otro puesto de guardia está situado cerca de la entrada a la caverna. Los goblins suelen estar jugando a las cartas o demasiado borrachos para hacer su trabajo. La sala de guardia más cercana a los prisioneros tiene una mesa donde los guardias se divierten y apuestan jugando a las cartas.

### 3. Sala de Guardia de los Hombres Bestia

A diferencia de los goblins, estos guardias son eficientes, enérgicos y alertas. Los Hombres-Bestia cumplen las órdenes fanáticamente y siempre están dispuestos para el combate. Hay dos guardias (siempre en silencio) por puesto, cada uno vigilando un corredor.

### 4. Comedor de los Goblins

Su comedor es una gran caverna con cuatro mesas rectangulares enormes y asientos toscos de madera. Hay restos de comida esparcidos sobre las mesas y las sillas e incluso en el techo. El suelo huele a bebida derramada. Como en la mayoría de las salas que contienen goblins, los PJ escucharán desde el corredor gritos y otros ruidos provenientes del interior a una distancia de al menos 10 metros. Cuando entren en la habitación verán una pelea entre dos goblins y el resto. Por esta razón les será más fácil cruzar la sala sin que se percaten de su presencia. Si ocurre esto último los goblins tardarán 2 rounds en organizarse para combatir.

### 5. Cocina de los Goblins

Una imitación barata de cocina donde los goblins preparan sus agradables comidas (si te gusta la carne humana y cosas parecidas). Los cocineros goblins usan una gran olla sobre un fuego encendido en el centro de la sala, por lo que el calor se acumula en la sala y es difícil permanecer aquí mucho tiempo mientras cocinan. La elevada temperatura también aumenta el hedor horrible del sudor goblin, que no es el olor más agradable del mundo. Cuando las ollas están encendidas salen nubes de humo desde la cocina hasta el comedor goblin.

### 6. Dormitorios de los Goblins

Sus “cuarteles” consisten en una gran caverna donde duermen en el suelo, sin camas ni más adornos. La sala está llena de basura, ratas y probablemente los gérmenes pululan a su antojo. Tocar algo aquí puede contagiar una enfermedad (Tirada de Salvación vs. Paralización/Veneno). Si se falla, el PJ afectado comenzará a sentirse mal, un dolor fuerte en el estómago y fiebres que le provocarán una penalización de -2 en todos las características excepto Carisma. Estos síntomas aparecerán tarde, a las 8 horas. Cuando entren en la habitación habrá tres goblins dormidos en sus mantas y si caminan por la sala sigilosamente no se despertarán (TS. Goblins vs. Paralización a -3). Si los goblins se despiertan y estalla la lucha, hay un 30%

de probabilidades de que los goblins jugando a las cartas de la sala 15 lo escuchen y se acerquen a investigar.

### 7. Comedor de los Sacerdotes

Aquí es donde los sacerdotes hacen sus comidas diarias. Caras mesas de roble y sillas finamente talladas, así como tapices (todo obtenido de los asaltos goblins a los mercaderes) adornan la sala. También han secuestrado a un infeliz cocinero del Valle de las Brumas para que trabaje para ellos. Durante el rescate de prisioneros llevado a cabo por los PJ en esta habitación siempre se encuentra repleta de sacerdotes de Malar inmersos en profundas conversaciones acerca del regreso de la Bestia y el destino del culto. Los personajes deberían escuchar las voces desde fuera de la sala, si escuchan con atención. Si entran en la sala, los sacerdotes rápidamente harán sonar la alarma (una campanilla que sirve para llamar a comer) y serán un obstáculo mucho mayor que los goblins.

### 8. Cocina de los Sacerdotes

Como se menciona más arriba, los Malaritas han secuestrado a un cocinero de Ashabenford para que les prepare alimentos y platos de buena calidad. Le proveen con animales muertos y vegetales y le tratan bastante bien, por lo que el chef está disfrutando de su nueva vida. La cocina es muy avanzada y está completa... más de lo que había soñado tener en Ashabenford. Si los PJ entran en contacto con el cocinero e intentan obtener su ayuda para liberar a los prisioneros se negará, e incluso huirá pidiendo ayuda si le es posible, o bien se refugia en la esquina suplicando que no quiere morir todavía.

### 9. Dormitorios para los Sacerdotes

Las habitaciones de los Malaritas están exquisitamente decoradas con bonitos lechos, pero carecen de mobiliario. Los únicos objetos que se guardan aquí son sus ropas y algunos objetos personales. Es posible añadir algún pequeño tesoro o hacer una tirada aleatoria en la tabla de equipo para determinar los objetos de los sacerdotes, pero Darius no permite tener muchas posesiones (a menos que él no se entere).

### 10. Altar Oscuro a Malar

Hay un altar a Malar aquí que era usado hasta que se redescubrió el templo del bosque. De nuevo, este altar se parece al de los goblins, y es una sala pequeña dedicada a Malar. La diferencia es que la habitación no está desnuda y tiene unos pocos adornos y estatuas. El altar está decorado con riquezas, como unas pequeñas figurillas de oro incrustadas con gemas. Hay 5 gemas valoradas en 50 mo y las estatuillas, cuatro, valen 80 monedas de oro cada una. Si los PJ intentan vender las estatuas directamente, se encontrarán pronto con los Malaritas persiguiéndolos, allá donde estén, hasta la muerte. Hay muchas probabilidades de que nadie quiera comprar estas pequeñas obras de arte por miedo a las represalias del clero. Otra opción es que los PJ fundan el oro y arranquen las joyas. Representan dos garras, una cabeza de venado y otra de lobo. La primera cosa de la que se percatarán los PJ al entrar en la sala es un mapa en la pared izquierda que señala la localización del Templo en el bosque y también una fecha. La fecha es de mañana...

### 11. El Tesoro

Aquí se almacenan todas las riquezas que se han obtenido de los asaltos a las caravanas de mercaderes. La puerta, de roble y reforzada con planchas de acero está guardada por dos Hombres-Bestia. La pequeña sala almacena 385 monedas de oro de diversas procedencias, 164 de plata y 68 de platino. Los objetos mágicos son una *Poción de Levitar*, unos *Guantes de Atrapar Proyectiles*, una *Espada Larga +3* y una *Armadura de Cuero Tachonado +3*.

### 12. La Biblioteca

Para aumentar su tesoro, cualquier libro que se obtenía de los Mercaderes era almacenado aquí. Esta biblioteca, si se quiere llamarlo así, tiene dos estanterías medio repletas de libros de diversos temas – desde jardinería hasta tratados de guerra. También se guardan algunos libros

sobre las enseñanzas de Malar y su iglesia, y aunque algunos hacen referencia al templo son muy pocos y difíciles de encontrar sin leerlos con profundidad. Si los PJ quieren investigar la biblioteca sus oportunidades de hallar esos libros son 5 % por hora de búsqueda, acumulativa.

### 13. Las Celdas de Prisioneros

En este lugar están apresados los Jinetes del Valle de la Bruma. Todos aquellos que no pudieron ser hechizados (vía conjuros) fueron aprisionados aquí. También es aquí donde Joustler fue dejado tras su encuentro con el Hombre Bestia. Dos centinelas goblins se aseguran que los prisioneros no intenten escapar. Aparte de estos dos, no hay guardias en el corredor. Los más cercanos son los guardias del almacén. Todos los Jinetes son alimentados con comida envenenada que les debilita y no pueden ayudar a los PJ en su exploración de las cavernas o el templo.

### 14. El Almacén

Aquí es donde se envenenan los alimentos del Valle y si los PJ investigan un poco más, encontrarán unas bolsas que contienen cereal en una esquina y barriles de veneno en la otra. El veneno hace que la gente enferme con fiebre y se debilite pero no amenaza la vida de la víctima, ni deja síntomas aparentes. Su función principal es la de inmovilizar a las víctimas.

### 15. Rastrillo

Este estrecho pasadizo tiene un rastrillo que bloquea la huída, en el caso de que un prisionero escape. A menos que pueda levantar la reja, no hay salida. Intentar levantar el rastrillo a pulso es una tarea difícil, a menos que posea una fuerza sobrenatural o muy buena suerte.

### 16. Guardia Goblin

Este es el último puesto de guardia que una persona debe superar para salir de la cueva, pero solo hay un guardia aquí. El guardia duerme placidamente apoyado contra una piedra del muro, cuando los PJ aparecen.

### 17. Sala de Juegos de los Goblins

En esta sala hay tres goblins jugando a las cartas en una mesa de madera; los goblins están muy borrachos. No se dan cuenta de que los PJ entran en la habitación y no los descubrirán inmediatamente. Antes de llegar a la sala los PJ podrán escuchar sus gritos desde bastante más lejos que el corredor.

## Residencia del Culto de la Sangre

### 1. Altar a Malar

Este es el altar más grande dedicado a Malar después del templo de sacrificio, y es aquí donde el Culto dice sus oraciones y honra a Malar cada día. Es una habitación con una gran estatua de una poderosa figura masculina de casi 7 m de altura. La figura tiene cuerpo de hombre pero donde debería estar la cabeza aparece la de un venado con una enorme cornamenta. La estatua representa a Malar. Aparte de esto, la sala está vacía excepto por algunos huesos de animales esparcidos por el suelo.

### 2. Dormitorios

Las habitaciones de los seguidores del culto de la sangre de Malar son bastante frugales comparados con otras fes. Darius es muy estricto respecto a eso. Cree que todo lo que necesita un sacerdote es su fe. Y con eso basta. Lo ha dejado bien claro a los miembros del culto, porque deben servir de ejemplo para los sacerdotes de menos rango. Esta es la principal razón por la que las habitaciones de los sacerdotes están casi desnudas, con solo lo necesario para ser funcionales. Todas tienen una cama, una mesa y una silla.

### 3. Dormitorios de la Guardia del Alto Sacerdote

Esta sala guarda el cuerpo de elite del Alto Sacerdote, Darius Glendler. Los guardias son fanáticos de su trabajo y protegerán a su maestro, incluso dando su vida por él.

### 4. Dormitorio del Alto Sacerdote

Esta habitación es la mayor de todas las del edificio y es donde reside Darius. Siempre hay guardias en la puerta y todos son miembros de la guardia de elite de la habitación contigua. La habitación aunque esta decorada un poco mejor que el resto, sigue siendo sobria. Darius ha adornado los cuatro barrotes de la cama con una colección de libros y una estantería. También tienen una enorme mesa de pino donde realiza su trabajo, lee y se reúne con sus acólitos.

### 5. Fuente de la Sangre

La Fuente de la Sangre es una leyenda entre el clero Malarita. Es un objeto del que se habla en susurros, pero nadie sabe con certeza nada sobre él. Eso era hasta que el culto re-descubrió el templo. Las palabras grabadas en la fuente decían: "El destructor de la unión debe surgir de la sangre y debería surgir en los reinos del hombre para conquistar todo antes que éste con su nuevo poder. Solo los puros de corazón con la joven Eternal pueden destruirle." Estas líneas fueron inscritas en la piedra hace miles de años. La fuente descansa en el medio del edificio y se cree que es la parte más vieja del enclave. También se piensa que el resto del edificio fue construido en homenaje a la fe de Malar. Es de diseño circular y con un diámetro de 6 metros. El centro tiene alrededor de 12 metros de altura. No brota agua ninguna de la fuente y muchos especulan que nunca manó agua sino sangre roja y oscura.

### 6. Cocina

Esta habitación es solo una sencilla cocina con algunos utensilios provenientes de Ashabenford. Como la cocina de las cavernas, fue traída desde el pueblo y desde entonces los sacerdotes la han usado. Como sus compañeros, la comida cocinada en este lugar no es de lo mejorcito y a la menor oportunidad escapará.

### 7. Comedor

Al igual que la sala de las cavernas esta habitación esta reservada para las comidas de los sacerdotes, con los cubiertos y vajillas robados de los mercaderes que pasaban cerca de la guarida del Culto. Es una de las salas más grandes del edificio, con grandes mesas rectangulares y bancos de madera. La habitación sigue al pie de la letra la filosofía de Darius, por lo que no tiene apenas nada excepto las mesas y las sillas.

### 8. Altar Personal del Alto Sacerdote

Esta sala es la habitación personal desde la que Darius adora y se comunica con Malar. Por tanto es un lugar muy seguro y privado en el que solo él puede entrar y donde Malar y él toman las decisiones. La habitación tiene 10 metros cuadrados con tres escalones que llevan hasta un pequeño altar con un diminuto ídolo de Malar de 50 cm.

## El Templo del Sacrificio

### 1. Celdas

Estas celdas fueron y aún son usadas para encarcelar a la gente y animales que iban a ser sacrificados. Aquí es donde el Culto retiene a los humanos que alimentan a la Bestia. Son de diseño simple con barras metálicas y una cerradura que impide que los prisioneros huyan (de todas formas, vayan donde vayan, la Bestia los encontrará). Los prisioneros son advertidos de que la Bestia vigila ahí fuera, esperando que alguien lo suficientemente estúpido decida escapar...

### Las Estatuas de los Animales

Todas las esculturas tienen más o menos la misma composición y estructura. Son muy grandes: entre 7 y 10 metros de alto y 3-4 m de ancho. Fueron talladas sobre la piedra y son tan viejas

que nadie puede recordar quien lo hizo. Estas antiguas personificaciones del mal son el centro del templo de Malar. Su intención es inspirar miedo y respeto a quienes las miran.

## 2. Estatua de Lobo

La escultura del lobo es la sed y el hambre de poder y sangre que fluye por las venas de Malar. Su grandiosidad intimidada y sus 6 metros de piedra están tallados con la figura de un lobo sentado sobre sus patas traseras, pero con las patas delanteras inteligentemente separadas del cuerpo.

## 3. Estatua de Oso

Es la mayor de las estatuas, y se eleva hasta los 10 metros de altura, mostrando la fuerza y el poder del Dios de las Bestias. Representa la fuerza de voluntad y el inexorable avance de Malar. El oso se levanta sobre sus patas traseras y semeja golpear al observador con sus garras delanteras.

## 4. Estatua de Tigre

Aunque no es extremadamente grande, 8 metros, simboliza una gran parte de la esencia de Malar. El tigre simboliza la caza, la anticipación y la muerte que Malar conoce tan bien. Malar bendijo al tigre, según narran las leyendas, para ser el mejor cazador. La estatua del tigre parece que va a saltar de un momento a otro. Según cuentan las leyendas, aquellos que sean diestros en el arte de cazar, verán a la estatua moverse...

## 5. Estatua de Halcón

El halcón, la última de las estatuas, puede sorprender a muchos que no piensen que Malar le tiene simpatía. Esto se debe a que la gente lo ve como un pájaro de mal agüero, cobarde y traicionero. El halcón, sin embargo, es diferente. Es un ave de caza, aguda y rápida, un excelente candidato para Malar. Posee muchas de las aptitudes que Malar busca en sus seguidores humanos. La más pequeña de las estatuas mide solo 7 metros de altura y está tallada como si de un momento a otro fuese a lanzarse contra los que la miren.

## 6. Estatua de un Malarita empuñando una daga.

Estas estatuas son los rostros gemelos de Malar, a veces llamados "Las Emociones". Esto se debe a que cada uno de ellos es un Malarita, que empuña una daga curva lista para el sacrificio. Pero cada una tiene diferente expresión en su rostro. Feliz, tristes, con una mirada de locura y la última con una mirada de confusión en el rostro. Todas ellas simbolizan las emociones.

## 7. Mesas de Sacrificio

Las mesas de sacrificio son más viejas de lo que parecen, o se sabe. Pero una vez que se las observa de cerca, su antigüedad es aparente. Parecen grandes lápidas de cementerio. Las otras cuatro mesas forman una especie de anillo exterior alrededor de la mesa más grande, que es en la que se encuentra atada Mayberry Kingdenner. La sangre de las otras cuatro víctimas gotea y se mezcla en la mesa central donde la Bestia espera el momento para atravesar el pecho de la chica con sus colmillos. Estas mesas son usadas para la ceremonia final en la que Malar será todopoderoso y su Culto crecerá y se expandirá por las tierras de los Reinos. Las mesas son grises con extraños símbolos, grabados y escrituras por los lados. Según se cree las inscripciones narran la historia de cómo Malar se alzaría en el reino de los hombres y el poder de su clero crecerá.

## 8. La Mesa con Mayberry Kingdenner

Esta es la mesa en la que Mayberry Kingdenner está atrapada cuando los PJ llegan al templo. Esta tabla se levanta del suelo un poco más que el resto y claramente es un objeto importante en la sala. Está marcada con una antigua escritura de un casi olvidado lenguaje, pero esta vez los símbolos son diferentes. Es obvio para cualquiera que mire las mesas, que ésta, la del centro, es la más importante.



## 9. La Bestia de Malar

La Bestia de Malar es la criatura detrás de todos los asesinatos y es la llave del éxito para Malar. La Bestia permanece al lado de la mesa, donde se encuentra la cabeza de Mayberry apoyada. Para más información sobre la bestia consulta la Sección de PNJ.

## El Templo de la Sangre

El área ocupada por el Templo de la Sangre es un claro en el bosque de Cormanthor cerca del límite del Valle de las Voces Perdidas. Situado al sur de Ashabenford, a unos 5 kilómetros, muy cerca del Sendero Oscuro. El Valle de las Voces Perdidas es un lugar a evitar, si se tiene sentido común, pero incluso los espíritus elfos no se acercan al Templo de la Sangre... porque temen a Malar, que una vez ya intentó resurgir dentro de estos muros para hacer daño a la tierra. También respetan el lugar porque es un campo santo sagrado donde muchos elfos cayeron combatiendo a la Bestia hace miles de años. Triunfantes aquel día pero no sin pagar un coste, las leyendas que los elfos narran a sus jóvenes incluyen siempre la historia de la victoria de aquel grupo de luchadores. Los Espíritus Bestia guardan celosamente los alrededores del Templo de la Sangre y hay una probabilidad de 1-4 en 1d6, cada cinco minutos, de que los PJ choquen con uno de estos seres ultraterrenales.

### 1. Sendero del Bosque

Este es una pequeña senda forestal que se aleja del Sendero Oscuro cerca de 2 Km. donde alcanza el templo. Es muy estrecho y lleno de ramas porque no se ha utilizado desde hace miles de años, y enredaderas y otra vegetación han crecido al libre albedrío. El sendero termina en un claro al norte del mapa, detrás de un grupo de árboles.

### 2. Cadáver de Ghendello y la Espada Eternal

Como se explica en la sección de PNJ de la aventura, Ghendello fue un gran héroe elfo en la época de Myth Drannor. Fue uno de los integrantes del grupo de guerreros que la ciudad envió al Valle para luchar contra la Bestia en la que Malar pretendía encarnarse. Desdichadamente también fue uno de los miembros del grupo que murió aquel día combatiendo. Pero a diferencia del resto, él tuvo la oportunidad de seguir “viviendo” gracias a que su espada mágica atrapó su alma antes de morir. Su cuerpo es ahora tan solo un triste esqueleto devorado por el pasar del tiempo, que descansa al lado de su poderosa espada “Eternal”. Esta es la espada en la que su espíritu de encuentra atrapado.

### 3. Templo de Sacrificios

Este edificio de forma ovalada con cuatro entradas, cada una mirando a un punto cardinal, tiene 17 metros de altura, con una enorme cúpula en el centro. Está coronada por un dedo de garra que señala al cielo. Hay escaleras que llevan hacia cada una de las entradas. En las cuatro puertas aguardas dos centinelas inertes de piedra: estatuas de animales. Cada entrada tiene una pareja diferente de estatuas. Son dos lobos, dos osos, dos tigres y finalmente dos halcones.

### 4. Habitaciones de miembros del Culto de la Sangre

De todas las edificaciones que hay en el valle sagrado, ninguna es tan extraña como las habitaciones del Culto de la Sangre. El edificio es tan antiguo que nadie, ni siquiera Darius, sabe su historia o el porqué de esa forma. Está situado justo paralelo al templo de sacrificios. La fachada principal está orientada al Este, dónde los PJ deberían estar. Desde lejos no es posible definir su forma o características, porque se mezcla con las imágenes del bosque y la Naturaleza.

### 5. Altar en ruinas

Este pequeño y sencillo altar está consagrado a Malar, pero se ha derruido con los años. El clima y otros efectos naturales han hecho mella en el lugar, haciendo que el techo se derrumbase.

## Personajes Importantes



### *Sverlor Shielden*

Sverlor es miembro del Culto de la Sangre. Es su principal espía e infiltrado. Es un ladrón y asesino bien entrenado. Ha mentido y asesinado toda su vida, y no teme hacerlo cuantas veces sea necesario. Es un adorador fanático de Malar y haría cualquier cosa para cumplir las metas del Culto. Sverlor no tiene historia ni a nadie que pueda reconocerlo porque antes de unirse al Culto se aseguró que todos aquellos que lo conocían estaban muertos.

Mantiene desde entonces una identidad falsa en el Valle de la Bruma y es bien conocido en el pueblo. La gente lo ve como un tipo generoso y amable, bastante similar a su supuesto primo Holfast Harpenshield. El Culto atrajo a Holfast a una trampa. La convocaron a los bosques cercanos a una reunión de los Arperos y luego lo capturaron. Sverlor se presentó ante las autoridades del pueblo con papeles (falsos) en los que Holfast dejaba a cargo de la posada a su primo hasta su regreso.

Sverlor es un maestro de las mentiras y constantemente dará a los PJ información falsa sobre la Bestia y el Culto. Su verdadera identidad no debería ser descubierta hasta el final de la aventura cuando los PJ se enfrenten a él directamente y o escape o muera en el intento. Cualquier tirada en la Tabla de Rumores para Sverlor será siempre falsa. Y recuerda dos cosas cuando los PJ hablen con él, que quiere evitar que investiguen los problemas del pueblo y que utilizará todos los medios posibles para evitar ser descubierto (incluyendo el asesinato)

**Humano, AL: LM, AC: 4, MV: 12, Clase: G/L 4/4, PG: 52, GAC0: 15, #AT 1, Daño por tipo de Arma. Carac: FUE: 15, DES 18, CON 16, INT 13, SAB 14, CAR 12**



### *Joustler Kingdenner*

Joustler Kingdenner se ha visto involucrado en la historia inocentemente, porque han raptado a su esposa. Hace cinco años fue nombrado Lord de Ashabenford (un título honorario), y se casó con su amor de la niñez. En los años que siguieron vivió felizmente con su amada Mayberry y el próximo otoño planeaban la concepción de un hijo. Obviamente, Joustler ha quedado destrozado por la desaparición de Mayberry a lo que se añade el problema de que nadie cree lo que dice y todos están en su contra.

Joustler no sabe que Mayberry fue raptada en realidad por su herencia de sangre o que es necesaria para completar el ritual Malariano. Joustler no se detendrá en la búsqueda de su esposa. Si los PJ pueden coger a los raptadores, doblará la recompensa ofrecida. Si le preguntan acerca de lo que sabe tiene dos tiradas en la Tabla de Rumores, pero aparte de eso no sabe mucho más, especialmente respecto a la herencia de su mujer.

**Humano AL: LB, AC: 10, MV: 10, Clase: nvl 0, PG: 9, GAC0: 20, #AT: 1, Daño por tipo de Arma. Carac: FUE: 11, DES 13, CON 14, INT 14, SAB 10, CAR 12**

## Mayberry Kingdenner (Hlothbard)



Mayberry es la hija de un Lord local de otro lugar del Valle de la Bruma. Las dos familias, Kingdenner y Hlothbard, acordaron el matrimonio de Joustler y Mayberry cuando nacieron, pensando que la alianza de las familias sería beneficiosa. Ella conoció a Joustler en una fiesta en casa del padre de Joustler cuando ambos eran niños. Desde entonces, continúan juntos. Comenzaron a salir durante la adolescencia y se casaron al poco de cumplir los veinte años.

Mayberry no sabe que ella y Joustler son los descendientes directos del hombre y la mujer que la Bestia atormentó mil años atrás. Mayberry tiene una herencia de sangre especial que es la llave que Malar necesita para imbuir de su esencia el cuerpo de la Bestia. Cuando ésta sea suficientemente fuerte el dios y la Bestia se unirán usando la sangre de Mayberry. Mientras está secuestrada en el templo de Malar en los bosques al Sur de Ashabenford y los PJ no la encontrarán hasta que sea rescatada.

**Humana, AL: LB, AC: 10, MV: 10, Clase: nvl 0, PG: 5, GAC0: 20, #AT: 1, Daño por tipo de Arma. Carac: FUE: 8, DES 11, CON 10, INT 13, SAB 11, CAR 18**



## Ghendello

Cuando la antigua Myth Drannor no era una leyenda sino una realidad los elfos gobernaban los bosques de Cormanthor. Un joven guerrero partió entonces hacia una misión que cambiaría su vida. Era Ghendello el Joven, uno de los mejores combatientes de los elfos. Estaba predestinado a hacer buenas cosas por su pueblo y sus habilidades le ayudarían a ser aún más famoso.

Por aquel entonces regresaba de una misión para probar su mayoría de edad, acompañado de otros elfos mayores que él. Su trabajo había sido limpiar la Ciudadela de los Cadáveres en la linde de los Cuernos de la Tormenta. Allí había descubierto una mágica espada llamada Eternal. Le había servido bien, dándole gloriosas victorias. Sin embargo, Ghendello no tuvo la suerte que el nombre de su espada preveía y sufrió un final atroz.

Se enteró de la destrucción que la Bestia estaba cometiendo en el Valle y furioso, decidió formar un grupo que le ayudase a erradicar tal maldad. Lo consiguió. Tras una titánica batalla con la bestia, Ghendello cayó herido. Cuando murió, los ojos de los dioses elfos lo miraron y su alma quedó atrapada para siempre en la espada Eternal, como una bendición.

Ahora, Ghendello espera que un nuevo propietario lo libere. En términos de juego Ghendello no hablará a los PJ porque solo puede usar los sueños y la telepatía para comunicarse con ellos. Es el que envía las visiones sobre la Bestia a los PJ.

## Eternal



Eternal es una espada imbuida de poderosa magia, de doble filo y esbelta. Está potentemente encantada con magia. Sin embargo una maldición recae sobre ella. Siglos antes de que la Bestia se apareciera por vez primera (300 CV) la espada fue forjada con un oscuro pacto. Un elfo oscuro se alió con un malvado hechicero. El hechicero aceptó fabricar una poderosa espada a cambio de que la princesa real fuese capturada. El Drow selló el pacto decidido a cumplir la misión. Pero cuando la encontró, era tan hermosa que decidió no hacerlo.

Cuando el hechicero mostró la espada al drow, el elfo se abalanzó sobre él y riendo le dijo que ahora tendría dos premios: la princesa y la espada. Con la fuerza escapando por su herida, el hechicero maldijo la espada para siempre. Cuando el propietario de la espada muriera, su alma quedaría atrapada en el hermoso acero de la hoja. Eternal solo puede ser blandida por seres legales buenos o caóticos malvados, reflejando las dos caras de la espada: la magia y la maldición.

Eternal tiene los poderes siguientes: Espada +2, +5 contra la Bestia, sentido del peligro y curar/causar enfermedad una vez al día (dependiendo del alineamiento del portador).

**Espada AL: LB/CM, AC: -, MV: -, Class: G 7, PG: -, GACO: -, #AT -, Daño por tipo de Arma. Carác: FUE: -, DES -, CON -, INT 16, SAB 16, CAR -**



## Darius Glendler

Darius es el líder del Culto de la Sangre, además de un alto sacerdote de Malar. Su ansia de poder, mezquindad y corrupción hacen de él un hombre peligroso. Haría cualquier cosa para cumplir sus objetivos. Darius, anteriormente un sacerdote de Bane, al que sirvió bien gracias a su excelente olfato para crear problemas, se sintió perdido tras la muerte de Bane en la Era de los Trastornos y comenzó una nueva página en su historia.

Cuando Cyric tomó el lugar de Bane, Darius lo calificó como un dios despreocupado y sin las ambiciones de su predecesor. Así que abandonó la iglesia cyricista para buscar otro guía, uno que le aceptara como era. Tropezó con la fe de Malar por accidente mientras se encontraba de servicio en la ciudad de Ordulin, en Sembia. Accidentalmente descubrió un plan para sustituir a los gobernantes de la ciudad-estado por clones y tomar el control político.

A pesar de lo que encontró, no avisó al Concilio de Lores. En vez de eso vigiló el proceso desde las sombras, y se aseguró que otros no se dieran cuenta de lo que estaba sucediendo. Cuando estaba a punto de consumarse la operación, se dirigió a los cultistas y les dijo lo que sabía amenazándoles con que se uniesen a él o lo contaría todo. Ahora su búsqueda de poder tenía nuevos aliados y alicientes. Una vez definido quién mandaba realmente, Darius siguió adelante con su estratagema y hubiera obtenido resultados de no ser por un joven soldado, que por accidente se enteró de todo el asunto. A diferencia de Darius, el muchacho contó a los Lores lo que sabía y el plan fue abortado. Darius decidió escapar para encontrar nuevos aliados, y sería entonces cuando encontraría un compañero ideal a través de una premonición.

Malar envió a Darius un sueño en el que gobernaba las tierras de los Valles con la Bestia a su lado. La Bestia era una antigua criatura que estaba aprisionada y el sueño le otorgó los conocimientos para liberarla. Se unió al Culto de Malar y lo llamó El Culto de la Sangre, el nombre de un antiguo grupo que adoraba al dios de las Bestias hacía cientos de años. Pasó el año siguiente por los alrededores del Valle de la Bruma buscando las piezas perdidas del rompecabezas que tenía que resolver para liberar a la criatura.

Darius es el gran jefe que no aparece en la aventura hasta casi el final. Es un superviviente nato y antes de morir tontamente no tiene reparo en huir del peligro. Es la persona que dirige las operaciones desde las sombras.

**Humano, AL: LM, AC: 2, MV: 12, Clase: Sac (Malar) 11, PG: 47, GACO: , #AT: 1, Daño por tipo de Arma. Carác: FUE: 15, DES 13, CON 14, INT 18, SAB 16, CAR 11**



## Thannor

Thannor es un granjero de las afueras de Ashabenford. Allí lleva su granja y vive con sencillez y tranquilidad. Ronda los cincuenta años y es el desafortunado personaje de la historia que ve como su amigo es devorado vivo por la Bestia. Juega un rol menor en la aventura y solo está disponible para preguntarle que es lo que vio y tal vez algunos rumores locales (Sabe dos rumores de la Tabla). Si los PJ le piden una descripción de la Bestia, les dirá que era negra o tal vez gris y que medía más de 2 metros de alto. Tenía unos enormes colmillos (5 o 6 cm de longitud) con ojos rojos centelleantes.

**Humano, AL: LB, AC: 10, MV: 10, Clase: nvl. 0, PG: 7, GACO: 20, #AT, Daño por tipo de Arma. Carac: FUE: 13, DES 13, CON 16, INT 9, SAB 9, CAR 12**



## Vascarout, La Bestia de Malar

### La Bestia (Vascarout)

<b>CLIMA/TERRENO</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy Rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitaria
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturna
<b>DIETA:</b>	Carnívora
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (7-8)
<b>TESORO:</b>	Ninguno
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico Malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	Única
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	7+4
<b>GAC0:</b>	14
<b>NÚM ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d8(Garra)/2d4(Garra)/ 2d10 (Colmillos)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Provocar Miedo; Devorar el Alma.
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Armas Mágicas +1 ó mejores.
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	12 %
<b>TAMAÑO:</b>	M (2-2,5 m)
<b>MORAL:</b>	Sin Miedo(19)
<b>VALOR PE:</b>	3200



La Bestia de Malar, la malvada criatura cuya mención trae el terror a los corazones de los más poderosos guerreros. Es la fuerza que conduce que el hilo de la aventura y la culpable de las muertes ocurridas en el pueblo. Engendrada hace mil años en los horrendos pozos del templo de Malar en el Valle de las Voces Perdidas. Malar buscaba con ella un nuevo camino para obtener más poder en los Reinos. No quería arriesgar demasiado por lo que ingenió un plan para obtener energía, pero siendo fiel a los principios marcados por Ao. Crearía una bestia, un ayudante para sus salidas y cacerías. Pero este engendro sería más que eso. Con ella cumpliría un antiguo ritual y una vieja profecía. Usaría el ritual para imbuir a la Bestia con una parte de su divino poder y tener un fiel sirviente en los Reinos. De esta forma no tenía un Avatar, sino un aliado, una manera legal y segura de burlar a Ao.

Con el nuevo sirviente su Culto sería virtualmente imparable. Conquistarían todo lo que se pusiera ante sus ojos y cumplirían los designios de su dios, Malar, cuando la Bestia tuviese suficiente poder. Para ganarlo ha de consumir 10 almas de mortales, para con esa energía soportar el difícil ritual de la profecía. Debería sacrificar a una mujer que hiciese de lazo de unión entre el dios y la tierra y a cuatro vírgenes.

En el transcurso de la aventura es probable que los PJ quieran ir a la caza de la Bestia, cosa que aunque es muy loable, debería ser evitada. Deja que el grupo se la encuentre fuera de su guarida una o dos veces. Siempre ha de escapar, pero independientemente de lo que hagan nunca han de capturarla o ser capaces de seguirla hasta su guarida. Cuando los PJ regresen al pueblo tras buscarla y no encontrar rastro de ella, la Bestia habrá atacado en el lado opuesto del pueblo. Esto minará poco a poco la confianza de los personajes. El nombre secreto de la Bestia solo lo conocen Malar y Darius y es "Vascarout"

## Espíritus Bestia Menores

<b>CLIMA/TERRENO</b>	Cualquiera / Normalmente Bosques de Cárceri
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Ninguna
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (7-8)
<b>TESORO:</b>	I
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico Malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 \ o Grupos de 5-10
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1d4+1 DG
<b>GAC0:</b>	14
<b>NÚM ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d4/2d4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Furia Bestial
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ninguna
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	10 %
<b>TAMAÑO:</b>	M
<b>MORAL:</b>	Sin Miedo(19)
<b>VALOR PE:</b>	1200-2000



Estos espíritus son las reminiscencias (vivas) o muertas que simbolizan los deseos de Talos y Malar. Son el aspecto de Malar que mejor representa su portfolio. Ese aspecto es la Bestia. Se le puede llamar un instinto natural. Fueron creados por su propia voluntad para servir a Malar o a Talos más allá de la tumba, habiendo mostrado su primaria naturaleza en vida que sus espíritus desafían ahora tras la muerte. Ahora han perdido sus recuerdos de vidas anteriores y solo conocen el poder salvaje de la Naturaleza. Como la Naturaleza no tienen piedad y son destructivos. Junto con Malar, Talos también las crea cuando quiere porque disfruta viendo la destrucción que traen.

Los espíritus Bestia miden entre 2 y 2,5 m de altura y flotan metro y medio sobre el suelo. Parece que cuando se les contempla se ve el rostro de la locura, y una criatura incontrolada. Son de color negro/verde y ligeramente transparentes. Además de esto su rostro está retorcido y desfigurado alrededor de la frente, porque constantemente están cambiando de gesto y facciones cuando el paisaje y el clima cambian. Por ejemplo, sus facciones cambian de sonrientes a enfadadas, de miradas de terror a alegría y todas las expresiones habidas y por haber. Los Espíritus Bestia no tienen forma de comunicarse y normalmente envían mensajes telepáticos a sus amos. Sin embargo, no pueden comunicarse telepáticamente entre ellos.

**Combate:** Los espíritus Bestia atacan de dos modos: con sus garras espirituales, y su poder especial menos utilizado, que es aún más salvaje. El ataque de sus garras es depravado pero no mortal en la mayoría de los casos. En vez de eso, provoca un horrible sentimiento de frialdad en el cuerpo golpeado. La víctima siente como si hielo puro corriese por sus venas y le provocase escalofríos. Sus garras hacen 2d4 de daño cada una y pueden atacar dos veces con ellas. El ataque especial que poseen puede ser más dañino aún, pero también afecta al Espíritu Bestia que

recibe la mitad de daño causado. Lo que sucede es que la Bestia se centra en un punto y literalmente se precipita de cabeza sobre el objetivo, de un modo parecido a una bala que atraviesa a su víctima. El daño de este ataque se tira sobre un dado 8. Para determinar cuantos dados tirar, determina los dados de golpe del espíritu y redondea hacia arriba. Es decir un espíritu con 4 DG causa 4d8. Si el daño es 16, por ejemplo, el espíritu recibe 8 puntos de daño. Otra desventaja de este ataque es que lleva un round de recuperación, si el espíritu sobrevive, debido a su desorientación. Por eso este ataque solo se usa cuando se intenta matar al oponente y como última solución.

**Habitat/Sociedad:** Los espíritus Bestia no son entes naturales y no pueden reproducirse. Los espíritus son solo concebidos por la voluntad de Malar/Talos. Hay pocos en los Reinos y la mayoría de ellos siguen a su dios hasta su plano de existencia, ya sea Cárceri para Malar o Pandemónium con Talos. Muchas veces son llamados por los sacerdotes, pero para misiones importantes. Existen tan pocos espíritus porque la voluntad necesaria para alcanzar este estado es muchísima para un humano y eso limita su número.

**Ecología:** Los Espíritus Bestia no tienen metas u objetivos más allá de su existencia. Su única misión es actuar como la cara destructiva de la naturaleza y mostrárselo a la humanidad. Hay dos tipos de espíritus bestia. La diferencia entre ambos es la misma que entre Malar y Talos. Donde los espíritus de Malar tienden a representar la naturaleza primordial de los humanos y los animales, las Bestias de Talos simbolizan los rayos u otros signos de destrucción. Una cosa que les asemeja es su voluntad para destruir, y por supuesto eso los hace aún más peligrosos.

## Hombres Bestia de Malar

<b>CLIMA/TERRENO</b>	Cualquiera / Cárceri
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera / Normalmente Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja / Media
<b>TESORO:</b>	Ninguno
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico Malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	5-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	8
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1d6(Garra)/1d6(Garra)/ 1d8(Mordisco)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ninguno
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Armadura Natural
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M
<b>MORAL:</b>	Sin Miedo(19)
<b>VALOR PE:</b>	800



Estas abominaciones son resultado directo de una impía unión entre Malar y un sacerdote de su clero. Son en realidad seres humanos sanos pero que han sido vueltos Caóticos por los oscuros pensamientos de su dios. Sus mentes están vacías, llenas de odio y oscuridad que Malar

imbuyó en su corazón. Solo tienen una función en la vida, la voluntad de Malar. Cumplen sus deseos al pie de la letra. Su inteligencia está todavía ahí y aunque podía ser clara e ingeniosa Malar ha pervertido sus pensamientos para que tan solo contemplen sus metas. Tienden a medir unos 2 a 3 metros aunque varía dependiendo de su constitución antes de la transformación. La mejor forma de calcularlo es añadir unos 50 centímetros a la altura previa. Tienen un bajo Carisma(3-5) y causan repugnancia a la mayoría de humanos.

Los hombres-Bestia están cubiertos de pelo marrón de la cabeza a los pies. Pueden ser confundidos con hombres lobo, excepto que son mucho más pequeños y retienen sus facciones humanas. Bajo su pelo una piel robusta y densa les ofrece una armadura natural envidiable. Sus rostros son humanos en estructura pero tienen un parecido con un perro salvaje o un lobo. Sus ojos son rojos, y suelen estar hundidos en la cabeza.

Son mucho más numerosos que sus primos espíritus y son usados más que los otros por el sacerdocio de Malar. Los hombres Bestia son casi desconocidos, debido a que los sacerdotes malaritas ocultan su existencia. Las razones para esto son varias. La principal es que la mayoría de las ciudades no aceptan con facilidad la religión de Malar. Si los sacerdotes del Cazador merodean por la ciudad o por el pueblo nunca traen cosas buenas y seguramente la tranquilidad se verá truncada. La única vestimenta que llevan puede ser una larga túnica que oculta de pies a cabeza su verdadera identidad.

**Combate:** Los hombres-bestia suelen atacar en grupos de 5-20 y son temibles de este modo. No tienen muchas opciones, así que suelen lanzarse salvajemente a atacar a las personas y aunque no tienen poderes especiales son muy fieros oponentes. Su manera más común de atacar es usar las garras y los colmillos, intentando rasgar y morder a la vez. Pueden atacar para 1d6 puntos de daño con sus garras y 1d8 con su mordisco; una tirada natural de 20 en el mordisco indica que un miembro ha sido dañado gravemente, a menos que algún tipo de armadura lo proteja.

**Habitat/Sociedad:** Aunque han sido creados por Malar para proteger su guarida en Cárceri, prefieren Faerûn. Hay más sobre la faz de Faerûn que en Cárceri porque no son muy poderosos y son rápidamente aniquilados por los Baatezu o Tanar'ri. Por tanto se muestran más efectivos en el Plano Material Primario. Otra cosa importante es que no pueden reproducirse sexualmente porque cuando Malar los engendra los transforma en seres neutros. Los hombres-Bestia son lo que su nombre implica, bestias con cuerpo de hombre.

**Ecología:** Como sus amigos espirituales, el hombre Bestia solo tienen un objetivo de existencia, y es servir a Malar. En este aspecto se parecen a sus compañeros espíritus aunque difieren en otras tantas. Por ejemplo, son más propensos a seguir las ordenes de los sacerdotes de alto rango en la orden Malarita, porque disfrutan cumpliendo los objetivos impuestos por éstos. De ahí que sean tan poco poderosos y poco numerosos comparados con los espíritus Bestia.

## Rumores en el Pueblo

- Lo que sigue es una lista de rumores que los personajes escucharán de boca de los habitantes del pueblo, bien en sus conversaciones o interrogándoles claramente. Cada rumor dice si es verdadero (✓) o falso. (✗)
  
- 1. La Bestia es el espíritu del Bosque de Cormanthyr y está enfadado, porque siente que la gente de los Valles ha echado a los elfos del bosque y se manifiesta como la Bestia. Quiere acabar con la gente de los Valles y no descansará hasta que lo haga. ✗
  
- 2. La Bestia es una antigua maldad que ha despertado de un sueño de miles de años y ahora quiere crecer en poder matando gente. (Verdadero) ✓
  
- 3. La Bestia no existe en realidad, porque es un cuento inventado por los Zhentarim para raptar a gente. Los Zhents hacen como que esa gente es asesinada. Pero en realidad se los llevan para venderlos en el comercio de esclavos. ✗
  
- 4. Hay gente en el pueblo que ayuda a la Bestia para conseguir un mayor poder del que tienen. ✓
  
- 5. La Bestia es en realidad una criatura que se ha escapado de Myth Drannor y no es de este mundo porque ha llegado a través de una puerta mágica. Mata a la gente para regresar a su plano natal, usando sus almas para crear una puerta dimensional ✗
  
- 6. Los caballeros que se supone protegen la ciudad están bajo el control de un culto que sirve a la Bestia y que también controla a los lores del pueblo ✓
  
- 7. La criatura es en realidad un proyecto experimental de los Zhentarim. Se escapó y ahora corre a sus anchas por el bosque. Los hombres con capas que se han visto recientemente son sus agentes que intentan recuperarla. ✗
  
- 8. La Bestia se oculta en el bosque cercano al Vado de Ashaba y es allí donde vive. Si alguien va allí durante el día, la Bestia descansa y es fácil de vencer. ✓
  
- 9. La Bestia es un mito que la gente del Valle de las Sombras ha lanzado para asustar a los inversores en el pueblo. Han enviado a gente que trabaja con ilusiones para que sea más creíble y evitar el paso de mercancías por el Valle de la Bruma ✗
  
- 10. La Bestia come los corazones de las personas porque su poder aumenta de esta forma y pronto será todopoderosa. ✓



## Sub-Tramas de la Aventura

Se incluyen aquí una serie de breves ideas que pueden ayudar a prolongar el efecto de la aventura en la campaña del DM o bien aumentar los caminos posibles a seguir por los PJ. Por supuesto, necesitan un desarrollo posterior de los PNJ y lugares a visitar:

- **En Busca del Acólito:** La cercana Abadía del Manojó Dorado, dedicada a la adoración de la diosa de la Agricultura, Chauntea es autosuficiente y no rinde pleitesía a ninguna ciudad. Sin embargo, aunque en el interior de sus murallas se dan todo tipo de comestibles, los sacerdotes chaunteanos mantienen buenas relaciones con los habitantes de Ashabenford y una vez al mes viajan hasta el pueblo para vender sus productos. El enviado de este mes, el Prior Gharrison del Trigo Maduro debería haber regresado a la abadía hace ya unos 3 días y nadie sabe nada de él. Los PJ pueden encontrarse con un trío de frailes investigando su desaparición, o bien con una nota que promete recompensa si alguien tiene noticia sobre el paradero del Prior. En realidad, el maduro sacerdote no llegó al pueblo ya que fue emboscado por la Bestia en una de sus cacerías nocturnas. De él tan solo restan su cuerpo destripado y el medallón que le identifica como miembro de la fe de Chauntea. Sin embargo, una vez que la Bestia acabó con él, unas arañas fase de los alrededores se lo llevaron como alimento a su guarida, donde permanece envuelto en telarañas. Los sacerdotes de Chauntea ofrecerán curación, ayuda mágica o dinero por su recuperación.
- **El Plan de la Red Negra:** Recientemente se han visto en el Valle de la Bruma hombres encapuchados que amparados por la fría niebla de la noche recorren los campos de labor buscando quien sabe qué (Ver rumor 7). Esos hombres encapuchados son agentes zhentarim que pretenden mantener el control de la ruta comercial que pasa por la región. Uno de sus agentes secretos en Ashabenford, Gebel Vikowsky, aparentemente un adinerado mercader de productos vinícolas ha descuidado sus deberes como miembro de la Red Negra. Hasta la región se han desplazado dos hechiceros: Handel Meissenger (LM Hech 5), Verona Discordia (CN hf Hech 3) y sus tres asesinos Kilyan (CM Ldr6), Forrest (LM Gue6) y Landon (LM Gue4). Entre todos han secuestrado a la joven hija del comerciante (Felisia) y le han amenazado con acabar con ella si no participa un poco más activamente en las tareas que le son encomendadas desde la cúpula zhentarim. Todos se mantienen escondidos al suroeste de la mansión Kingdenner, en un antiguo molino que hace las veces de base secreta. Han exigido a Gebel un rescate de 800 monedas de oro. Vikowsky, aprovechando la coyuntura de los rumores de la Bestia que circulan por la región, ha decidido pedir ayuda a los aventureros y alegará que conoce dónde se esconde la criatura y que tiene a su hija cautiva (es mentira, pero espera así que le hagan el trabajo gratis). Por supuesto enviará a los PJ hasta los alrededores del molino.
- **Cazafantasmas de Cormanthor:** Un druida que tiene su santuario en el Valle de las Voces Perdidas, dedicado a Silvanus, ha notado perturbaciones potentes en la región. Una gran maldad acecha el bosque y Feder Brazoderoble está convencido que los culpables son los espíritus que últimamente ha visto cerca de las Cavernas. Su intención es capturar a todos los espíritus bestia, juntarlos en un círculo druídico sagrado y llevar a cabo un ritual para darles paz eterna. Por supuesto no puede hacerlo solo, y si los PJ se cruzan en su camino les pedirá ayuda. Lo peor del asunto es ¿cómo atraer a un espíritu sin que acabe antes contigo?
- **En Casa del Herrero...:** El muchacho que ayudó a los PJ a escapar de los Cuarteles de los Jinetes del Valle de la Bruma ha desaparecido. Su padre, el herrero, está consternado, pues después de que los PJ se dirigieron a las cavernas, el muchacho comentó su idea de hacerse escudero de alguno de los luchadores del grupo. No pudiendo impedirlo, el hijo del herrero salió en busca del grupo y se perdió en el bosque. El herrero solicita la ayuda de los PJ para encontrarlo. A falta de Bestia, esta vez hay Gnolls. Los hombres perro se encontraban de

cacería por la región y se toparon con el muchacho. Decidiendo utilizarlo como esclavo y paje, la pequeña banda de monstruos regresó a su guarida cerca de la carretera. Los PJ deberán luchar con ellos para encontrar a Bihyar, que probablemente se hará escudero de ellos si se lo permiten.

- **La Venganza es un Plato que se sirve Frío:** Seguramente el sumo Sacerdote Malarita sobrevivirá y escapará a la última escena. Sin embargo, aunque ha fallado a Malar, este recompensará su constancia ofreciéndole nuevos poderes para que persiga a los PJ donde quiera que vayan (tal vez otorgándole el poder de cambiar de forma o transformarse en licántropo). Por desgracia ha perdido la razón tras tanto ajeteo y se ha transformado en un psicópata que intentará matar al grupo cuando menos se lo esperen. Además pronto encontrará nuevos acólitos en su camino...
- **Cada Oveja con su Pareja:** La espada Eternal de Ghendello es una reliquia para los elfos lunares que vivieron en Myth Drannor. Cualquier elfo lo sabe, y reconocerá el arma. Los descendientes de Ghendello aún sobreviven en algún lugar del Norte. Tal vez los PJ deban devolver la espada y emprender una búsqueda para hallar a los elfos verdaderos herederos de la mágica hoja. Una nueva aventura puede comenzar... o tal vez problemas para aquellos que se encuentren con elfos celosos de su pasado y sus tesoros. ¿Al fin y al cabo qué hace un no-elfo con la espada de un elfo hoja cantarina?
- **El Consejero en Peligro:** Si los PJ necesitan un poco más de acción al final de la aventura o bien después de que sean nombrados Jinetes de la Bruma honoríficos, alguien o algo ha raptado al Alto Consejero Halesk Malorn (en el primer caso puede ser la Bestia que aún continúa viva, algún sacerdote malarita enloquecido, Darius... y en el segundo una tribu de orcos o un grupo de bandidos). Los PJ pueden ir en su búsqueda ante la petición de los lugareños, de los Jinetes o por iniciativa propia.