

INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura para 4 a 5 jugadores de nivel 10 al 12 aproximadamente , como master puedes darte la libertad de aumentar o disminuir el peligro , Particularmente está ideada para pj's experimentados , de gran poder en habilidades , que tengan ya algo de experiencia jugando AD&D® para mejores resultados . Aun así puede ser jugada por cualquier jugador con un personaje de un nivel mas o menos alto .

El último sueño® es una aventura que se desarrolla en Mordent , en el pueblo de Mordentshire , puede situarse en cualquier punto después de la conjunción .

Es totalmente indispensable el Vademécum de campaña de Ravenloft ® , también es útil un compendio de monstruos , queda de mas decir que esta es una aventura un tanto complicada , por lo que como master debes leerla con anterioridad , y familiarizarte con los eventos , así como también con los Pnj . siéntete libre de agregar u omitir algunas partes de la aventura para adaptarla a tus pj.

La aventura está compuesta en días , cada día ocurre un suceso , algunos son superficiales , otros son trascendentales .

CONTROLES DE MIEDO Y HORROR

Existen algunas partes dentro de la aventura que será necesario hacer un control de horror o miedo , debes usar tu criterio y aplicarlas dependiendo de la situación y el carácter de tus pj , debes esforzarte por no tener que hacer estos controles , por lo menos los de miedo , que sean tus propios pj quienes recurran a huir cuando una situación se ponga fea .

Todo dependiendo de la manera en que se role la aventura , y la capacidad de los jugadores a interpretar sus personajes .

TECNICAS Y PUESTA EN ESCENA

El Último Sueño® es mas bien un proyecto , al idearlo pense en hacer que los pj vivan dentro de la aventura , se vinculen con ella , vean a los pnpj como alguien a quien en realidad conocen , sentir en su interior aunque sea un poco de las emociones que deberían sentir los pj ; Para esto el DM debe de darle vida a cada Pnpj , hacer que respiren , hacer que estén ahí junto con los jugadores . Dentro de la aventura uno de tus jugadores se involucrará con Elizabet Watermay la mujer en quien reencarnó Mekerfalen , en la aventura yo lo llamo protagonista solo por darle un nombre . En realidad este pj deberá vincularse mucho con ella , para poder llevar las emociones mas allá de la hoja de papel , es decir en el jugador mismo . Por otro lado están los demás pj , a ellos hazlos interactuar también , la aventura tiene muchos pnpj y no están ahí de relleno , a cada pj dale una importancia por ejemplo : uno de ellos será el asediado por las chicas , y deberán vincularse con ellas mas que con nadie , el DM debe hacerse cargo de que las chicas de Mordent no solo sean pnpj de relleno , sino una parte importante dentro de la vida de el jugador .

Por otro lado otro de tus jugadores puede ser el tipo rodeado de gente mayor buscando su confianza , sabiduría , apoyo , cuéntale sus problemas como si fuesen los tuyos , y haz que el pj se identifique con ellos .etc.

Es muy importante el rol dentro de la aventura , para que los pj se vinculen con los pnpj .

El tono de voz será muy importante para dar a volar la imaginación de los pj tanto con las narraciones como al jugar el papel de un pnj .

Usa también música de ambientación, para dar un ámbito de misterio cuando se requiera , créeme te dará perfectos resultados .

Es recomendable que tu mesa se encuentre fuera de distracciones, tales como ruidos de el exterior , lugares muy concurridos etc . también cuida que los pj se introduzcan dentro de la historia para que no estén distrayendo a los demás. Puedes dar un poco de experiencia mas por interpretar el papel de su personaje de la mejor manera posible .

Usa las técnicas de el terror que viene en el libro reino de terror y esfuérzate por llevar el dramatismo al máximo , además la narrativa , y la descripción de lo que pasa ayudará a ser mas real la aventura .

TELÓN

Los nativos de Mordent son de todo color y tamaño ,eso si todos son humanos , a pesar de que la mayoría de la gente de Mordent son pescadores , en la aventura involucra a muy pocos , esto se debe a que los sucesos ocurren algo lejos de la costa .

Nadie de ellos se aventura fuera de el pueblo , creen en lo sobrenatural y son muy supersticiosos .

Tienen un proverbio que dice : no visites el mal y el no te visitará a ti .

No existe mucho peligro dentro de la ciudad Mordentshire , si los pj salen a el bosque existe una posibilidad de 25% de un encuentro por el día y el doble por la

noche . Entre los encuentros se encuentran :

Arañas	brujas
Deambuladores	muertos vivientes
Gouls	fuegos fatuos
licántropos	geists
poltergeistas	murciélagos
serpientes	sahuagin
sombras	tragos

Para este momento Mordent cuenta con 3000 habitantes

La mayoría de la gente es amable y educada con los extraños , aunque aveces se muestran reservados , pueden pasar horas hablando de las trivialidades de la vida , pero evadirán una pregunta que ellos consideren personal .

Casi todo el mundo conoce la historia de el aparato , pero todos afirman que fue destruido o que solo es un cuento para asustar a los niños .

LA TRAMA DE LA AVENTURA

Un mes antes de que los pj llegasen a el pueblo , los habitantes de Mordent celebraron un cambio de año , durante la celebración una caravana de vistanis ofrecieron sus servicios , William fue el único en acudir a la lectura de cartas ; fue el único , pues algunos pueblerinos creen que es de mala suerte meterse con lo oculto .

En la lectura de las cartas William se entero de que el , junto con toda su familia moriría en un lapso de tiempo muy corto , pero también se enteró de que habría alguien de lejos que lucharía por evitar ese destino .

Es por esto que William acoge tan amablemente a los pj junto con su familia.

Esa misma noche Elizabet Watermay , una pariente pobre y lejana de los Watermay lista ya para ir a la celebración fue víctima de tremendas convulsiones al tener su primera transformación , inmediatamente después Mekerfalen , aun con la conciencia de Elizabet sale a saciar su sed de destrucción matando algunos animales de granja y otros animales de el bosque .

Posterior a eso durante los siguientes días le es imposible a Elizabet controlar el ansia de destrucción por parte de Mekerfalen , y opta por eliminar lo que no sirve dentro de la sociedad : malhechores , borrachos , vagabundos , ladroncillos indigentes y viajeros insolentes .

Ella sufre al hacer esto , pues esta consciente mientras mata a sus víctimas , ha tratado de buscar una cura pero no ha podido encontrarla .

Está consciente de que no puede auto destruirse , pues lo ha intentado (solo alguien ajeno a ella puede matarla , pero al hacerlo Mekerfalen se volverá inmortal también perecerá al resurgir Mekerfallen cuando el plazo se cumpla es decir al 35° día en que lleguen los pj)

Mekerfalen también se manifiesta cuando algo perturba a Elizabet , es decir la molesta

Los pj al llegar se encontrarán con la amabilidad de la gente de Mordent , especialmente con la de William , pero también poco a poco se verán involucrados con ellos es decir con gente de el pueblo , pero también con sus problemas .

Sucede que durante la reencarnación de Mekerfallen una serie de desgracias ocurren , debido a que el plano negativo

se encuentra mas cercano a causa de la presencia de Mekerfalen , pues ahí fue creado , y por ahí hace su viaje hacia el plano material . Esto ocasiona una serie de infortunios los cuales hacen el trabajo de Mekerfallen mas fácil .

Debido a esto los pj tendrán una serie de complicaciones y dolores de cabeza tratando de salvar su pellejo y el de los habitantes de Mordent .

Godefroy sabe que Mekerfallen destruirá todo y a todos , eso le dará el descanso que tanto desea , así que no dejará que los pj salgan de Mordent , para llevarse a los pj al infierno junto con todo Mordent .

El doctor Rudolph Van Richten durante este tiempo no se encuentra en Mordent , puede que este en uno de sus viajes , o que la aventura transcurra después de su muerte .

Así como también los Watermay , los cuales se encuentran de viaje con motivo de la celebración de el cambio de año .

LOS SUEÑOS

Durante la aventura los pj tendrán diversos sueños que les darán una idea de lo que sucederá en el futuro , algunos les darán respuestas , la mayoría solo les causará angustia .

Habrán algunos pj que quieran evitar el sueño , tira escondido una tirada de salvación y asegúrales que caen en el sueño , si siguen evadiendo el sueño omítelos de la narración , y describe el sueño solo a quienes estén dormidos . Si todos quieren evitar el sueño , descriveselos como alucinaciones , o de la manera que mejor creas conveniente según el carácter de tu mesa .

LINEA TEMPORAL DE LOS SUSESOS

- día1. Los pj pasean por el pueblo y conocen a su gente
- día2. Los pj enfrentan una momia dentro de una biblioteca
- día3. Los pj son invitados a una celebración , posteriormente presencian la muerte de el jefe de armas
- día4. Los pj investigan dentro de una torre donde se enfrentan a un pseudo demonio, esa misma noche salvan a la hija de William de una familia de gouls
- día5. Es acecinada la hija de el panadero , culpan injustamente a una mujer
- día6. Los pj acuden a el funeral de la niña , donde tienen algunas visiones , se les pide ayuden a Camille la chica que fue inculpada .
- día7. Los pj tratan de reunir pruebas sobre la inocencia de Camille
- día8. Se lleva a cavo el juicio de Camille
- día9. *
- día10. Mekerfalen mata a el joyero
- día11. Una joven comienza a tomar interés en uno de los pj y comienza a identificarse con el . El pretendiente de Uma , descubre un extraño sombrero y descubre sus habilidades .
- día12. El pretendiente de Uma : Beasconfield a causa de los celos pone en practica la habilidad cambia formas de el sombrero para hacer quedar mal a el pj .
- día13. Los pj salvan a Uma de su pretendiente loco por los celos .
- día 14 –18 *
- día19. Mekerfalen mata a todos los que se encontraban en el sanatorio
- día20. Llega la peste roedora a Mordent
- día21. Por causas de un accidente mueren unos niños ante la presencia de Elizabet y los pj

día22. Mekerfallen mata al sacerdote en su iglesia , los pj al investigar se encuentran con una manada de gárgolas inusuales .

día23. La peste roedora se hace mas grave dentro de el pueblo , los pj comienzan a enfermarse .

día24. Los pj encuentran la cura de la enfermedad , después de entrar a un asentamiento subterráneo Drow

día25. Los pj se enfrentan a la momia nuevamente y contra el aguru bonza que hasta este momento había tomado la forma de el alcalde

día26 –30 #

día31. Los pj reciben una casa por parte de los lugareños a manera de hacer que hagan de Mordent su hogar

día32. Llega una caravana Vistani

día33. Los pj reciben instrucciones de lo que deben hacer para completar su misión por parte de Delia la Vistani

día34. Los pj buscan los objetos que ayudarán a solucionar la situación de Mordent , confrontan a Godefroy para tomar el aparato , y finalmente se enfrentan con Mekerfalen .

* estos son días en que los pj tienen un estado de cierta tranquilidad .

se debe ver la descripción en el contenido de la aventura

EL OBJETIVO DE LA AVENTURA

Los pj devén detener algo así como el fin de el mundo , una criatura mítica está a punto de hacerlo , durante ese tiempo los pj devén identificarse con los pnj para hacer mas real su compromiso con ellos .

El objetivo de el master es hacer sentir a los pj la aventura , hacer parecer que los jugadores se encuentran dentro de Mordent y que los pnj son personas también .

NOTAS DE EL DUNGEON MASTER .

Se debe tener cuidado al masterear esta historia , pues su objetivo es causar emociones dentro de los jugadores , como si a ellos en carne propia les estuviese sucediendo , si logras que sientan un poco de esta impotencia , odio, respeto , e incluso amor , por muy mínimo que sea , habrás logrado el objetivo .

Ahora que tengas suerte y espero que disfrutes de la aventura.

LA LLEGADA A MORDENTSHIRE

Despues de un largo día agotador su cuerpo les duele como pocas veces , se dirigen cansados pero satisfechos por su labor hacia la posada que promete darles descanso y comodidad .

La tarde es demasiado fría , mas de lo acostumbrado , el viento susurra con extrañas frases por entre las fantasmagóricas figuras de los sauces viejos que adorna la ladera , la puesta del sol parece acabar repentinamente dando principio a la noche .

A mitad del camino la noche los acoge con su lúgubre manto los sonidos nocturnos os aturden con su abrumador murmullo , el frío es intenso ah ! muy intenso , penetra los músculos llegando a los huesos , enfriando la sangre .

El camino parece no acabar , la neblina y la bruma comienzan a tomar una densidad aun mayor cubriendo toda visibilidad aya adelante de ustedes .

La bruma sigue inalterable hasta después de una hora cuando el silencio abrumador e imperturbable de la noche es roto con el repentino paso de un carruaje , su marcha es lenta y constante un solo y flaco caballo tira de esta y un único individuo cabizbajo con extraña ropa de lino¹ , bufanda hasta la boca y sombrero de copa maneja el carruaje . Su aspecto es frío . En otras palabras , está vacío

El hombre no contestará ni dirá palabra alguna y desaparecerá en medio de la bruma .

El retorcido paraje se abre paso entre podridos y enfermizos arboles olvidados y abandonados a su destino , párese a pesar de su aspecto como si tuvieran vida propia , y una extraña sensación recorre por sus cuerpos , pueden percibir algo macabro , siniestro , profundamente maligno .

El movimiento de las ramas os alerta de alguna forma viviente , ! está latente ; pero es imposible de percibir , ¿ está ahí para bien ? , ¿ para mal ? nadie lo sabe , pero está ahí .

Mas funesto se vuelve vuestro caminar en medio de la bruma , pero persisten , eso es bueno viajeros , pues su viaje os lleva a un poblado , desconocido por ustedes , comienza a tomar forma en cuanto la bruma se dispersa poco a poco .

La población causa que vuestros corazones cesen su rápido y constante latido , tranquilizando sus almas y sus cuerpos , doce ecos resuenan en la obscuridad , doce ecos irrumpen el silencioso escenario , la bruma se disipa con el ultimo de estos ecos lenta y silenciosamente .

Cuando vuestra vista se aclara podéis ver que esta no es la población que vosotros buscabais tal ves vos aveis equivocado el camino .

Obviamente los pj han entrado a Ravenloft . ver las reglas para mas información .

Mientras avanzan por las laberínticas callejuelas divisan un lugar con luz situado en el final de un callejón , al parecer una posada . el nombre de esta va

muy de acuerdo con la ocasión : “ el alivio nocturno ” es su nombre

Los pj encontraran la posada aun con luz , y deberán tocar la puerta para ser atendidos , si no se interesan en tocar , el propietario de la posada saldrá a resibirlos amablemente , invitándolos a pasar y hospedarse por un precio muy bajo , argumentando que no es bueno para la salud pasar la noche en la calle además comienza a lloviznar . Si los pj no aceptan , no encontrarán lugar donde dormir mas que las frías banquetas , en este caso los pj deben superar 3 controles de constitución , el fallar uno significa que el pj adquiere resfriado , y tiene un -1 a todas sus tiradas de salvación . fallar 2 significa que el pj adquiere una terrible gripe , los estornudos , la congestión nasal y el dolor de cabeza son muy frecuentes , este pj tiene -1 a todas sus tiradas incluyendo las de ataque , y su movimiento se reduce a 2/3 de lo normal . fallar tres significa que el pj a adquirido una fuerte neumonía , todas las tiradas se ven afectadas por un -3 la CA empeora en 4 puntos y el índice de movimiento es de 1/3 de lo normal .

EL ALIVIO NOCTURNO

El dueño de esta posada es William Gladston : un hombre de baja estatura aproximadamente 42 años , complexión robusta , sin pelo en la nuca tés blanca y cabello castaño entrecano , los recibe alegre .

Que bueno amigos que visiten mi humilde posada , verán el negocio no anda muy bien . pero pasen , pasen a conocer mi casa de huéspedes , espero que cubra vuestras necesidades .

Ha; supongo que han de tener hambre , - He Marian ven y trae a los niños , que tenemos visitas - Je Je espero que no os

incomode la presencia de mis muchachos a la hora de la cena ; pero vamos , los llevaré a conocer la casa .

William conduce a los pj a travez de toda la casa mostrándoles todas las habitaciones una por una , mientras conduce a los pj solo los mira de arriba para bajo mirando sus armas y armaduras .

Finalmente vuestro recorrido termina , y William os conduce a la planta baja , para comer , y a que conozcan a su familia . – ella es Marian mi esposa je je je - Marian es una mujer de aproximadamente 35 años , su cabello es profundamente negro , y sus grandes ojos cafés hacen juego con su cabello su estatura es mediana , y sus manos están maltratadas por su constante labor dentro de los quehaceres domésticos , a pesar de su edad sigue conservandose . (Car 12)

Posteriormente William os presenta a su hija Melissa , quien os sonrío en señal de saludo .

Melissa se caracteriza por tener un físico como pocas (Car 15) , su piel es blanca con matices rojizos en los pómulos , sus rojos e incitadores labios son muy atrayentes y sus profundos ojos azules os miran insinuatoramente , con su mano izquierda , mueve su rojizo cabello acomodándolo hacia atrás , mientras os dice Hola soy Melissa , Melissa Gladston

Jejejeje y el es mi hijo William jr . Jr es un jovenzuelo de 10 años , peinado de cántaro , grande sonrisa , y dientes un tanto separados , ojos pequeños y complexión delgada .

Los pj también pueden presentarse , y socializar con la familia , mientras Marian , y Melissa sirven la comida

La cena consiste en caldo de verduras sazonado con carne , trozos de lomo bañados en salsa blanca acompañados de ensaladas de manzanas vino tinto , agua , y como postre natilla de piña con fresas y canela .

Durante la comida William interroga a los pj con preguntas como : de donde son , hacia adonde van , a que se dedican etc . pone especial interés en las armas de los pj y les pregunta sobre sus habilidades , pericias conocimientos y sobretodo asañas de los pj , para medir su poder .

William dará la siguiente información si se le pregunta :

- El pueblo se llama Mordentshire
 - El río es el río Arden
 - Es un pueblo de pescadores
 - El alcalde es Nicolas Kline
 - La guardia es muy confiable
 - No tienen problemas que no puedan resolver
 - Los mas ricos son los Weatermay y su propiedad (la casa Heather) abarca casi todo el sur de la ciudad .
- y proporcionara información sobre tradiciones costumbres , actividades etc . tal vez cuente la leyenda sobre el aparato solo si los pj se lo piden .

Después de la comida os dirigís a vuestros aposentos . La noche pasa con su manto sobre protector y las gotas de la lluvia comienzan a golpear las ventanas de la habitación . se sumergen bajo un profundo sueño relajante pero a la vez abrumador una extraña visión os envuelve , os acosa , os posee en esta ven a su madre tendiendo los brazos ; a Melissa y su sonrisa relajante , un hombre

de espaldas cubierto por bruma , murciélagos revoloteando , un cráneo cubierto de coagulada sangre, vuestro nombre en una cripta , un extraño y complejo aparato , finalmente un desconocido que lanza un gemido lleno de desesperación , os levantáis sobresaltados , aun pueden escuchar el gemido dentro de sus mentes , sus labios secos no pueden pronunciar palabra alguna , el sudor escurre por vuestras mejillas y por vuestra nariz .

El silencio es perturbado por un extraño sonido sobre vuestras cabezas proveniente del techo , el sonido asemeja a pasos , solo 2 pasos que hacen retumbar la estancia tirando el polvo del techo haciendo retumbar las ventanas , posteriormente toda la construcción se estremece cuando un rayo rasga el cielo .

Si los pj tratan de investigar o ver que paso no hallarán nada si preguntan a alguien aseguraran no haber escuchado nada .

A la mañana siguiente dos golpes en la puerta os dan el aviso de un nuevo día , Al abrir la puerta os encontráis con Melissa que os trae ropa limpia y el desayuno , ella viste una especie de uniforme , seguido de ella os encontráis con William que os viene a dar un recorrido por el pueblo .

PRIMER DÍA

William dará un recorrido a los pj pasearán por el centro de la ciudad

(el mapa no se encuentra disponible en este archivo , pero eso no es problema , puedes improvisar el tuyo para que la ciudad encaje a la perfección con la aventura , sin afectarla en lo absoluto ; si crees que es muy importante el mapa

original para tu aventura , mándame un E-mail)

EL CENTRO DE MORDENTSHIRE

1.- SASTRERIA . La sastrería es un lugar de 5 x 10 mts en este lugar se pueden mandar hacer prendas de cualquier tipo , desde una capa de lino , hasta una vestimenta ornamental . su propietario es Josep Palmerston .

Josep es un hombre alto , ligeramente encorvado muy delgado cabello negro entrecano , muy lacio , tiene una larga y curvada nariz y sus dedos son largos y delgados .

Es especialista en ornamentación y recibe muchos pedidos de los Wathermay .

El está interesado por el bienestar de su familia y hace cualquier cosa que se le mande , claro no se deja llevar tampoco .

El es demasiado nervioso sobre todo en los últimos días a estado muy alterado , siempre cierra temprano su negocio , alrededor de las 6 y el junto con su familia se enclaustran dentro de su hogar y no permite que sus hijos salgan solos , o hablen con desconocidos .

En sus tiempos fue un acólito de Timara , sabe algo sobre muertos vivientes y profanaciones .

Siempre tartamudea y nunca mira directamente a la cara , su voz es tenue y apresurada .

Familia de Josep :

Josefina Palmerston - Esposa . Car 11. 36 años

Brian Palmerston - Hijo . Car17 , Frz 14 , Con 16 , Car 17 , 18 años

Marelin Palmerston - Hija , Car 15 , 21 años

Lucila Palmerston - Hija , Car 12 , 10 años

2.- JOYERÍA . En este establecimiento de 5x10 se venden todo tipo de joyería y se evalúan gemas y metales preciosos . Su propietario es Brukenharm Neker .

Neker es un hombre de aproximadamente 48 años de edad cabello negro y engomado peinado hacia abajo , lleva un lente en el ojo derecho , siempre está bien enjoyado , y lujosamente vestido con todo tipo de prendas importadas y de materiales muy lujosos .

A el lo único que le importa es el beneficio personal , y las comodidades así como la riqueza .

Al parecer tiene buenas relaciones con los Watermay y el alcalde , pero la mayor parte del pueblo lo detesta .

Es muy arrogante al igual que extravagante siempre esta criticando a alguien y toma muy enserio al tiempo para el un minuto es 60 segundos menos de vida por lo cual es muy necesario aprovecharlo .

Habla muy rápido y casi gritando , no le agradan las personas sin clase , y es muy sociable con los de su status .

3.- BARBERÍA . Es un lugar amplio en donde su dueño : Neil Disraely corta el cabello de sus clientes , realiza cirugías , y aveces atiende problemas bucales . Neil es muy amistoso , y saluda a sus clientes como si fueran amigos muy cercanos .

Tiene aproximadamente 39 años su cabello es castaño oscuro , y muy alborotado , siempre esta hablando , y platicando de algo , su estatura es mediana , y usa barba de candado , tiene buen sentido del humor su complexión es robusta y es un maestro en lo que hace

A Neil le gusta la diversión y a veces es descuidado por interés en la diversión . Valora la familia , aunque la mayor parte del tiempo se divierte sin ellos , aunque no falta a sus deberes domésticos .

todos los días va al negocio de William después del trabajo , pero últimamente no sale en las noches .

Neil tiene una buena esposa : Pamela que lo apoya en todo Car 13 , 35 años tres cordiales hijas : Shana de 11 años Car 12 , Ariadna de 10 años Car 12 , y Uma de 16 años Car 15 y un servicial hijo Tomas de 23 años Car 13

4.- CARNICERÍA . Todo tipo de carnes desfilan aquí desde carne de res hasta lomo de oso , que es muy popular en esa temporada este negocio esta dirigido por Víctor Bromely un mal encarado patán de aproximadamente 45 años que atiende déspotamente a los que compran poco , los costos de sus servicios son muy altos y siempre esta fanfarroneando , el es alto , 1,89 mts robusto y fornido Frz 18/73 es moreno y completamente calvo , usa una arracada en el oído derecho , y es muy posesivo , su voz es extremadamente sonora

Solo le interesa su negocio , y frecuentemente golpea a su mujer e hijos ,

Casi no le teme a nada , ya que en sus tiempos pelea en contra de los ejércitos dragoniles en Krin es un hábil peleador Nvl 15 y en el arte de la hacha es todo un experto

Su familia la conforma su esposa Nataly de 38 años Car 14 es una mujer muy sumisa a menudo presenta golpes en la cara , sus hijos : Abraham de 20 años Frz 15 Nvl 6 ; David de 14 años , Moses

de 13 , Julius de 8 años , y Casandra de 17 años Car 16

5 .- CASA DEL CAPITÁN DE ARMAS . En esta lujosa casa vive Adam Smit de 38 años el afamado capitán de armas del pueblo , el es un Bárbaro por así llamarlo , su aseo no es muy bueno , y su aspecto es el de un asesino furioso , todos al verlo le sacan la vuelta , es alto , y grueso como un tronco , su cabello es rojo y usa una enmarañada barba en la que a veces se notan restos de comida , es aclamado por su extraordinaria fuerza sobrenatural Frz 19 es un experto esgrimista del mandoble , sus modales son peores que los de un jabalí salvaje y cuando pelea realmente párese una maquina asesina Nvl 15

A el solo le importa el , no hay nada mas bueno para el que un jabalí bien asado , 2 litros de cerveza , y una buena pelea de taberna .

su cerebro es todo lo contrario a su fuerza , casi no habla y no quiere ni estima a nadie , solo a su esposa de 15 años Agueda Car 14 la cual no sale nunca de su casa .

6 .- PANADERÍA . En la panadería se pueden encontrar todo tipo de panes , galletas y pasteles por encargo , este negocio esta atendido por Stuard Blank un hombre de 34 años que vive solo con su hija de 5 años , Stuard es alto y delgado cabello negro y ondulado tés blanca y barbas en la barbilla , tiene un lunar en la ceja izquierda es servicial y cortes , invita a la gente a pasar a su casa , a pasar la tarde , tomar el te o simplemente platicar es honrado y cobra lo justo .

Su hija Karina es lo maspreciado para el , y todos los días asisten a la iglesia alrededor de las 7 de la noche nunca la

deja sola , mas que para ir al colegio , los lasos afectivos entre estos 2 seres son muy grandes uno no podría sobrevivir sin el otro .

Su voz es tenue y relajadora , hable con quien hable se dirige con la misma sutileza que a un niño . Nunca se altera .

7 .- ARMERÍA . Jacobo Beaconsfield es el dueño de una armería , en realidad una tienda de antigüedades pues casi nadie compra armas Jacobo es un sombrío hombre de 27 años , cabello negro atado , buena musculatura Frz 16 y agilidad sorprendente , nunca habla augustamente y no socializa con los demás .

En realidad Jacobo es un asesino a sueldo es realmente eficaz Gaco 9 casi nunca falla y es de mucha confianza , pero también es demasiado caro .

Su corazón solo pertenece a Uma , aunque no sabe como acercarsele .

Si un pj se involucra con el , este no lo matara , solo si le pagan por hacerlo , lastiman a Uma , o descubren su identidad como asesino .

8 .- MERCADER . El propietario de esta tienda es una de las personas mas corruptas que existen en este pueblo , el vende alimentos básicos , como leche huevo etc. pero sus productos son de muy mala calidad , y vende a un precio muy alto , el se llama Jonatan Wath el es gordo , con barba negra , y calvo excepto de los lados , esta muy enjoyado , y tiene muy pocos prejuicios morales , todo en su tienda tiene precio , incluso sus hijas tienen precio , toda la gente cree que es una broma , pero esto es realmente cierto aunque nadie lo ha comprobado , por lo cual Jonatan las trata como sirvientas .

Ellas son : Elia de 12 años Car 13 ; Mery de 14 años Car 13 ; Constantine de 15 años Car 17 ; Madeleyn de 22 años Car 16 ; Alana de 23 años Car 15 ; y Xania de 18 años Car 16 .

El conoce las actividades de Jacobo el asesino , y si se ve ofendido amenazado o algo por el estilo , contratará sus servicios .

9 .- CASA DE TIMOTY OWEN

Timoty Owen es un bardo alegre que se le puede encontrar en cualquier parte de la ciudad cantando las siguientes leyendas :

La Corona de almas y la muerte de Radaga

El aparato

Godefroy

Etc , sabe muchos chismes del poblado y cobra barato por sus servicios , es muy ágil Des 17 y carismático Car 16 es de baja estatura y delgado , de gran nariz y ojos negros , al igual que su cabello sabe muchos chistes , y es muy amigable .

10 .- CARPINTERÍA . Edoard Troisiug es el carpintero maestro , es alto de hombros anchos y voz rasposa tiene abundante cabello cobrizo , y barbas ; es musculoso y hábil en lo que ase , no socializa mucho con los extraños , solo con sus amigos , sus precios son un poco elevados y no regatea .

Su familia trabaja con el todo el tiempo que tengan libre , mientras sus dos hijos : Albert (14) y Lorent (16) se dedican a tallar , cortar , clavar madera su esposa Olinka (34) Car 12 y sus hijas Susan (15) Car 16 y Carmina (21) Car 14 se encargan de mantener la tienda

Edoard siempre se esta meciendo la barba al hablar .

11 .- BIBLIOTECA . Federico Bartel es el encargado es un intolerante hombre de 89 años que no soporta el ruido , ni que maltraten los libros de esta gran biblioteca que mide 10 x 15 mts y tiene 5 pisos repletos de libros , ninguno es importante .

Existe un 12 % por hora de búsqueda de que alguien encuentre un libro de conjuros , un libro de la historia de Mordentshire , arboles genealógicos de todas las familias planos de otros países etc. se le deja al criterio de DM la existencia de otros libros .

Federico es un viejo decrepito que no tolera casi nada , los libros son su vida , el vive solo en la biblioteca .

12 .- EL ESCRIBA . El cínico escribano que atiende este negocio se llama Alfonso Faulkner el es un hombre viejo como de 74 años cabello solo en las sienes blanco u muy lacio , siempre viste de negro , muy bien arreglado , es de estatura alta muy encorvado , cobra una cuota muy elevada por sus trabajos , Da clases de gramática y ortografía en la escuela , los alumnos lo detestan , y el los detesta a ellos .

13 .- CORREO . Benjamin Birmingham un hombre calvo , de baja estatura , curvada nariz , orejas grandes , complexión robusta , cabello cano , y buen sentido del humor y de responsabilidad es el encargado de que esta institución marche por buen camino , el reparte correspondencia , tales como cartas , ordenes de pago , invitaciones etc . Tiene muchos empleados a su disposición , los cuales recorren todo Mordentshire .

Benjamin es un buen hombre que roza los 60 años , el vive con su familia la cual

está conformada por Judit su esposa de 57 años , Lambert su hijo de 37 años su nuera Adrea Nesmit de 35 años , su nieta Juliet de 15 años
(Car 11)

14 .- HOSPITAL PSIQUIATRICO . Rudolp Polakov es el psiquiatra mas especializado de la clínica , a curado a muchos , aunque carece de sentido común , es de avanzada edad roza casi los 70 años su cabello es abundante en la parte de las sienes , totalmente blanco , muestra una gran nariz que sobresale de entre sus gafas sus labios son muy delgados , y siempre esta diciendo incoherencias .

Amenudo el pueblo se pregunta si el está mas loco que sus pacientes . Todo el tiempo se la pasa en la clínica y no tiene otra relación mas que con sus pacientes .

15 .- BANCO . Aquí se hacen todo tipo de operaciones bancarias , desde depósitos hasta , grandes prestamos , es muy importante el banco para el pueblo , ya que proporciona fuentes de empleo , y capital para la exportación .

Alexandro Makao es el encargado , Makao es un hombre grande , piel obscura cabello muy corto , y elegantemente vestido , su complexión es media , y se destaca por ser muy fuerte (Frz 18 /45) , y hábil con la Katana (Gac0 7) , es un tanto arrogante y aveces déspota .

El pretende a la mayoría de las jóvenes casaderas , pero nunca busca nada en serio es muy ahorrativo lo cual lo hace una de las personas mas ricas de Mordentshire .

16 .- ZAPATERIA . Es un gran almacén de zapatos , una gran variedad de diseños se exponen aquí Brumier Goa es el

propietario de este almacén el es alto delgado , aproximadamente de 60 años , poco cabello blanco , mirada casi vacía , y extremadamente distraído .

Brumier en sus tiempos fue un gran guerrero , pero fue transportado a Ravenloft junto con todo su batallón , el cual poco a poco fue pereciendo a causa de los poderes y residentes de Ravenloft . Desde entonces el ya no es el mismo .

Su esposa Caroline Una regordeta y entusiasta mujer cuida de el , junto con su hija Camile la chica mas arrebatada del poblado , su mayor deseo es convertirse en una gran peleadora , y con frecuencia asiste a la casa del capitán de armas a tomar clases de esgrima , aunque Brumier se opone rotundamente .

Camile Grr 7 hf Frz 17 Con 14 Des 17 Car 16 Int 11 Sab 12 GAC0 14 At 2 Dñ arma

17 .- ESCUELA (ver día 2 para mas detalles) Madame Fourier Es la directora de la escuela RAVEL GRIEG . Madame Fourier llegó hace poco a las tierras de Ravenloft , y se asentó en Mordentshire .

Ella propuso el proyecto de la escuela , promoviendo el lema de : “ la educación abre todas las puertas ” ahora ella dirige este instituto . Es sarcástica , déspota , y hasta malcarada , los chicos pequeños le temen , y los adolescentes cuentan historias fantasiosas sobre ella . Hasta Timoty Owen canta versos al fatal carácter de esta dama .

Madame Fourier rige la escuela con mano de acero y aplica muy a menudo castigos muy severos a aquellos que se atrevan a no aprender bien las enseñanzas que se imparten en este instituto .

18 .- En este punto los Pj tropiezan con Elizabet Watermay . Elizabet es una joven de 17 años , de brillantes y sedosos cabellos negros , su piel es blanca y tersa , sus ojos azules parecen perderse dentro de su misma profundidad , sus labios rojos intensos se fruncen en una sonrisa disculpándose por su torpeza y sale apresurada hacia la escuela .

Ella visitaba la HERRERÍA en la cual trabaja Federi Azcon un musculoso , pero viejo artesano que se dedica a los metales .

no es muy amigable , y es muy pesimista , a menudo su hija Jane (15 años) y su hijo Lucas (17 años) se quejan de que nunca les pone atención , pero Stuard siempre lo niega no contestara nada acerca de que encargo Elizabet , pero si rebelara la identidad de esta si los pj se lo preguntan .

19 .- MATILDE PROUDON es una simpática e inteligente institutriz del colegio Ravel Grieg es educada y directa , sus alumnos la consideran una muy buena educadora .

Ella tiene 24 años , su cabello es rojizo , y sus ojos son café claros , en realidad es muy atractiva , y los adolescentes aveces gastan bromas sobre romances con la bella institutriz .

20 .- DRAGOMÁN Joana Valakia es la excelente traductora del pueblo , además de poseer grandes aptitudes para la interpretación de antiguos papiros pose una belleza como pocas ; su cabello castaño hasta los hombros es su mejor atributo .

Ella es muy amigable y hospitalaria su carácter es muy agradable , y se pueden pasar muchas horas de platica con ella sin sentir el paso del tiempo .

21.- GALERÍA En esta sala se muestran las grandes obras de Josep Stepenson . Su hijo Matías , ahora se encarga de ellas .

Matías es un excelente pintor y retratista , recibe varios pedidos de los Watermay . Matías es un joven que roza los 27 años , es ágil (Des 18) y decidido , casi no se detiene por nada . El da clases en el colegio , es muy amigable , y curioso se puede tener un amigo seguro en este hombre .

22 .- ACAUDALADO Kurt Higgins es el hombre al cual se le adjudica esta posición , es una figura de cierta autoridad , el se encarga de las obras publicas , y recibe una gratificación mensual por parte del pueblo .

Es muy lujurioso , no respeta del todo al sexo opuesto , y cree que con dinero puede hacer lo que el quiera , pues así lo aprendió de la vida .

El es alto y su edad roza lo 54 , su cabello es ondulado y largo de color negro , no es muy sociable con los ajenos a su status .

23 LA ALCALDIA

Nicolas Kline es el alcalde , su cargo lo lleva a menudo con poca eficacia , y no es muy hábil para resolver problemas difíciles , nunca se caso , y es muy entregado a su trabajo . Nicolas es un hombre un tanto alto y robusto de 37 años de edad

24 IGLESIA Richard Bacrom es el encargado de los servicios religiosos es alto delgado con barbas no muy crecidas y es joven (32 años) para ser sacerdote oficial del pueblo hombre humilde y bonachón , tiene un gran parecido con Edoard Trotski es muy dedicado en su trabajo .

8.- SUCESO 1 Cuando los pj pasen por este lugar lee lo siguiente :

A medida de que avanzan os percatáis de que una buena porción de gente esta aglomerada , a la vuelta de una esquina , al encaminarse hacia allá un extraño olor llega hacia ustedes , al doblar la esquina os encontráis con una grotesca escena : En un poste de madera astillado yace un cuerpo inerte desangrado , sin piel pero aun así pueden ver la expresión del rostro una autentica expresión de terror El alcalde Nicolas Kline junto con susayudantes están observando la escena , intuyendo las causa de la muerte , mientras bajan a cadáver .

Mientras hablan intuyendo sobre las causa de la muerte , los pj pueden escuchar que el occiso murió 17 minutos después de que fue abandonado en el poste .

El día pasa sin ningún acontecimiento de mención , la gente está mas callada que de costumbre . Willian atiende presurosamente a sus clientes , y algunos comentan sobre la terrible suerte de aquel hombre .

Deja a los pj seguir cualquier curso de acción . Ellos serán libres de investigar cualquier parte que se les ocurra . Entre las cuales están : La casa de William ; Cualquiera de los establecimientos ; La escuela ; las callejuelas etc . Hagan lo que hagan no encontrarán nada de interés .

NOTA . Este es un buen momento para asustar a los pj e imprimirle un poco de tensión en sus ya miserables existencias . Puedes apoyarte en las técnicas de terror establecidas en el tomo : Reino de Terror .

Si los pj optan por sentarse a platicar con los hombres de la taberna podrán oír las siguientes afirmaciones .

-. Los ebrios , y melancólicos hablan sobre la posible identidad del difunto afirman que murió a causa de sus pecados y que su alma junto con su cuerpo fueron castigados por el demonio nocturno .

-.Algunos mas coherentes afirman que fue asesinado a causa de una venganza personal pero que nadie , ni siquiera Vlad Drakov de Falkovnia seria tan hábil para matar a un hombre de tal manera sin dejar una sola huella o marca y sin utilizar aparentemente ningún arma .

.- Otro asegura que son las temibles bestias de la colina Grifón .

.- Otro le contesta que esas criaturas nunca se acercan a Mordentshire

.- Algunos atribuyen el suceso a el aparato

Si los pj Preguntan acerca de algo de lo platicado anteriormente los pnj les explicaran solo un poco . Trata de no revelar mucho .

.- Finalmente entra un hombre por la puerta delantera abriéndola de golpe . es Víctor Bromeley que se acerca hacia la mesa donde están hablando los pj :

“ Una cosa es segura el demonio o lo que sea anda afuera en nuestra ciudad , y no debemos permitirlo ”

al terminar todos lanzan un grito al aire y chocan sus tarros de cerveza junto con Víctor .

Al llegar la noche los pj tienen otro extraño sueño

Nuevamente la noche se alarga y la pesadez en sus ojos comienza a crecer hasta que caen en un profundo sueño . En el os veis corriendo alegres en un campo verde , el sueño es tan real que vuestro corazón se volca de alegría , en vuestro sueño saltan brincan y bailan con una persona , las risas no paran , en su sueño bailan sobre los charcos , es tan real que sienten una cálida humedad bajo sus pies .

podéis distinguir perfectamente vuestro rostro y notan como se salpica con el liquido sobre el que vos y vuestra compañía saltan , es un liquido rojo y espeso que poco a poco empapa mas vuestra cara pero aun así sigue feliz .

vuestro acompañante por fin se deja ver poco a poco , quitándose un capucha de terciopelo azul rebelando su cara cubierta de músculos sin piel viéndolos fijamente con sus ojos desorbitados y con una gran expresión de pánico . Seguido de eso estallan varias imágenes en vuestro sueño : Melissa , a Elizabet Watermay , un río , el río cubierto de sangre , a Jacobo Beaconsfield con una mirada sádica y llena de malicia con sus manos untadas de sangre y 2 cráneos golpeando contra el piso provocando un sonido que os despierta para percatarse que ya es de día . Aquel sonido se repite en vuestra puerta . Al abrirla os percatáis de que Melissa se encuentra al otro lado de la puerta para daros los buenos días

SEGUNDO DÍA

Un nuevo día nace en Mordetshire las gaviotas esperan aferradas en las rocas una posible tormenta , mientras que las mas aventureras consiguen

comida de algunos restos olvidados atrás por los mercaderes .

Han pasado ya 28 minutos desde que Melissa , llamó a la puerta . Os ha hecho una invitación , de la cual es muy difícil negarse . Tal vez por que esta mañana se veía muy atractiva quien sabe ; el hecho es que os está esperando y no pueden perder mas tiempo .

Deja a los pj que sigan su propio curso de acción si es que no quieren ir al colegio , ellos pueden investigar en cualquier lugar pero no encontraran nada significativo . Si deciden ir a la colina Grifón asegúrate de que se arrepientan de su decisión .

Melissa puede motivarlos Afirmando que la biblioteca de su colegio es una de las mas completas que existen , aunque nadie consulta los libros de ahí pues solo contienen fábulas o manuscritos ilegibles .

Otra forma de motivarlos consta en explicarles que sus compañeros de clase quieren conocerlos , o que en la escuela podrían ampliar su conocimiento y mejorar sus habilidades .

Si los pj acceden Melissa se pondrá muy entusiasmada y saldrá de la casa presurosamente hacia el colegio .

Si la respuesta de los Pj es negativa se encogerá de hombros y saldrá .

Cuando los pj se encaminen hacia el colegio lee lo siguiente :

Las calles se ven congestionadas de movimiento , la gente va de aquí para allá siguiendo su rutina diaria , los pescadores se dirigen hacia el mar , los campesinos a

sus parcelas , y los comerciantes se dirigen a sus establecimientos .

Finalmente cuando por fin se acercan al colegio podéis divisar una gran multitud de jóvenes que se apresuran a entrar a su recinto escolar . Melissa toma tu mano (Escoge al azar) , y os dice - Vamos no sean tímidos , mientras os da un estirón , invitadolos a entrar .

naturalmente los pj no sabrán que hacer dentro de algún edificio que talvez nunca habían visitado .

Utiliza a Melissa para encausar a los Pj . Ella podría preguntar acerca de las futuras acciones de susodichos personajes , mientras está en clase , si no responden nada , o se encuentran dudosos , Melissa les puede dar algunas sugerencias :

Ir a los campos a descansar un rato (Los pj pueden descansar un rato y pasarse un tanto aburridos , si el DM lo desea , los Pj pueden hacer alarde de sus habilidades defendiendo a algún estudiante y ganarse la admiración de varios colegiales) , caminar por los pasillos (los pj pueden pasear por los pasillos , escuchar algunas historias , jugar algunas apuestas clandestinas con un 12% de ser descubiertos , enamorar a una damisela , infundir el miedo en algún bravucón , llamar la atención de los maestros como Matilde Proudon la bella institutriz con la quien pueden entablar una relación etc.) , adquirir una inscripción a algún curso (entre estos están : Matemáticas , Biología , Dibujo , , Geometría , Álgebra , Aritmética , Química básica , Física básica , Cantar , Historia , geografía , costumbres , y cualquier actividad deportiva . Estas habilidades no se utilizan como pericias , sino que se aplican los conocimientos del jugador , adquirir cada conocimiento quita toda la

mañana , lo que significa que el jugador se perderá los acontecimientos ocurridos en la mañana) pero hará mas énfasis en la biblioteca : advirtiéndoles que se cuiden de el fantasma de Sidus Lancasta .

NOTA trata de que los Pj se dirijan hacia la biblioteca en caso se que su atención no esté dirigida a ella saltate el apartado:
EL ENCUENTRO CON UN FANTASMA . y sigue la aventura , en caso de que los pj decidan en alguna otra ocasión entrar a la biblioteca , recurre a este apartado .

EL ENCUENTRO CON UN FANTASMA

Os dirigis a la biblioteca , al acercarse , os dais cuenta de su magnifica construcción al estilo gótico , sus vitrales de color os dan la impresión de que es una ostentosa iglesia . sus puertas son grandes y de madera , están entre abiertas y al parecer no hay nadie adentro .

Al introducirse , en su interior sienten un escalofrío en la espalda al ver las magnitudes de esta , numerosos estantes llenan sus paredes en estos existen muchos libros , pero la mayoría de estos inservibles a los ojos de los nativos , pero bien podrían ser de sumo valor para vosotros osados aventureros .

Los Pj están dentro de la biblioteca , asegúrate de que se separen por un momento uno de si ; si no se separan todos no importa , pero asegúrate de que el personaje , mas osado, mas fuerte , mas agresivo este separado de los demás ; ten cuidado al elegir a este personaje , pues será el protagonista de está trama este personaje conocerá a una mujer con la que se deberá involucrar muy

afectivamente , tanto que hasta podría arriesgar su vida por ella , así que ten cuidado de no equivocarte .

Una manera sencilla de separar al grupo , es que divisen un libro de su interés , o puedes preguntarles que tipo de información quieren , así tu tiraras tras tu pantalla los dados , y les dirás la ubicación del libro que buscan , si la información que buscan altera tus planes , trata de no rebelar mucho o que la información que encontró está ilegible .

NOTA es recomendable de que la información que encuentra cada quien la digas individualmente , para que posteriormente los Pj se relacionen y comenten sus averiguaciones.

Entre los libros se encuentran los siguientes tomos que pueden ser de interés :

- pergamino de regreso 03% de localizarlo por cada 3 jugadores .
- Catalogo de objetos de los planos exteriores de Tirria 07% de localizarlo por cada 2 jugadores
- tira de la tabla 95 de la GDM 12% por jugador
- libro de hechizos mágicos 12 conjuros 7 paginas en blanco 16 % por jugador de encontrarlo :

Frz fantasmal ch

Hacer añicos ch

Imbécil bilidad ch

Hundir ch

Sombras ch

Visión ch

Festín de los héroes Sd

Manto de valor Sd

Libre acción Sd

Lluvia de terror ch Rlft

Mimo mortal ch Rlft

Susurro cadaveroso ch Rlft

El personaje que elegiste para ser el protagonista tendrá el siguiente encuentro :

NOTA : El protagonista solo llevara una responsabilidad mas , ! no va a ser el que se lleve los créditos ; asegúrate de no descuidar a tus jugadores , hazlos interactuar , relacionarse con otros pj o pnj y trata de hacer su papel tan interesante como el del protagonista , dale un vistazo a las técnicas en la introducción , para que no te agarren de bajada .

Mientras revisas algunos tomos que parecen ser de tu interés escuchas una voz femenina que os dice amistosamente : es difícil encontrar un libro aquí verdad . (espera la respuesta del Pj) O! lo siento , mi nombre es Elizabet , Elizabet Watermay y ... con quien tengo el placer , os dice mientras acerca su cuerpo contra el tuyo y os mira con sus profundos ojos azules , y frunce sus labios color carmín en señal de suave sonrisa (espera la respuesta) o mucho gusto , se separa sin quitarte la mirada de los ojos y finalmente la desvía para seguir ojeando un libro que tiene en las manos para seguir la platica ,(no dice mucho , mas bien pregunta , después de 2 minutos de platica dirá lo siguiente :) Bueno (Nombre) tengo que partir espero volver a tener tu agradable compañía deja el libro sobre una repisa y se aleja .

Si el pj es tan listo como para ojear el libro descubrirá que se trata de : La guía de Van Richten de los hombres bestia

SIDUS LANCASTA

Después de que Elizabet salga de la biblioteca los pj se quedaran completamente solos , bueno eso supondrán . Permite a los pj reunirse para así poder pasar al siguiente acontecimiento .

Elizabet sale de la biblioteca , dejados completamente solos , los pasillos y estantes son vuestros únicos acompañantes , al echar un vistazo mas a la biblioteca os encontráis con un peculiar estante pegado a la pared en este estante hay 6 libros que al parecer están irradiando un aura de luz .

A medida de que se acercan para investigar os percatáis de que el resplandor viene detrás de ellos .

Si los pj apartan los libros se darán cuenta de que existe un panel detrás de la madera ; la luz sale por unos orificios en el estante y la pared .

En realidad se trata de una puerta secreta en un solo sentido que conduce a una cámara oculta que nadie ha visitado , los orificios son muy resientes no tienen mas de 9 días .

La puerta secreta se abre ante un estrecho corredor en el cual solo pueden pasar de uno en uno , el corredor va descendiendo hacia un sótano repleto de luz de velas , pueden percibir un sonido

como el de una pluma deslizándose por un papiro , a medida de que descienden sus pasos resuenan en el corredor , a cada paso una pulsación de su corazón , otro escalón , otra pulsación , siguen descendiendo y el sonido que anuncia escritura aumenta en intensidad . de pronto su corazón da un vuelco , cuando os percatáis de que la escritura cesa repentinamente .

Espera a que los pj digan sus acciones y se preparen para la posible batalla si siguen bajando lee lo siguiente :

Al fin llegan al sótano , una puerta entreabierta os espera , al abrirla os encontras con un gran laboratorio alquímico : papeles , pergaminos y libros yacen regados por todo el suelo , una mesa contiene un complejo de cristales, frascos y materiales de destilación , además algunos papeles y esquemas .

En la parte oeste de la estancia se encuentra un gran estante repleto de libros y en el centro de la estancia un sillón de terciopelo púrpura ; muy desgastado , al parecer hay alguien sentado , de pronto escuchan una voz , ronca y malévola que os dice a medida de que el sillón gira hacia vos - Bienvenidos sean a mis dominios desventurados mortales me complace tener vuestra inoportuna compañía . No debieron haber entrado a mi hogar ...

recibirán el castigo que se merecen como lo recibieron los residentes de Mordentshire .

Todavía no termina de hablar cuando os muestra su horrenda figura . Es un hombre marchitado , seco , sin fluidos dentro de sus venas , su piel es café opaco , sus ojos son grandes y os miran con odio mientras os sonrío.

- nunca debieron haber interferido mis planes ni mi trabajo .
- ¡¡ SE ARREPENTIRÁN DE HABER CONOCIDO A SIDUS LANCASTA !!

Realiza un control de miedo con penalizaciones de -2 , aplica las bonificaciones por sabiduría , y por cada 6 Pj aumenta una bonificación de +1

Sidus Lancasta no pelea solo , envía a sus criaturas para matar a los pj

Estas son momias de segundo rango que atacan con toda su furia pero en ningún momento utilizan su toque pudridor

MOMIAS (8) INT baja AL CM CA 5 MV 8 DG 6 PG 28 c/u GAC0 14 #AT 2 Dñ 1-12 Frz 18 /91 AE toque pudridor : reduce permanentemente un punto de carisma por cada semana que no sea tratado el personaje . Al cabo de 1d12 semanas el Pj muere convirtiéndose en una momia // infravisión //Frz aumentada // aura de miedo // DE resistente al fuego // inmune a algunos conjuros // golpeado con armas +1 , 1/2 daño de armas de plata o especiales // TM mediano ML 20 PE 2000 c/u

Después de acabar con las momias , Sidus mirará mas amenazadoramente a los pj sonrío, mientras amenaza a los pj utilizando todas sus habilidades incluso su toque pudridor .

Sidus es muy inteligente , y fingirá que las armas normales le hacen daño completo así también hará creer a los pj que el fuego lo lastima aunque no es así .
NOTA si el grupo es muy débil puedes excluir el toque pudridor de Sidus , pero si el grupo es muy poderoso trata de que sientan presión .

SIDUS LANCASTA INT genio AL CM AC 0 MV 12 DG 9 PG 94 GAC0 11 #AT 2 Dñ 1-12 AE // enfermedad : el personaje pierde un punto de fuerza , y uno de constitución por cada día y dos puntos de carisma ; al cabo de 1d6 horas el personaje sufre severas convulsiones -2 todos controles de habilidad . en 1d8 días el personaje muere . // +3 al golpe // aura de miedo // infravisión // remozar // DE inmune al frío , y resistente al fuego y a la electricidad TAM m ML 18 P.E 10.000

“ Sidus se encuentra completamente detallado en el apéndice al final de esta aventura .

Si Sidus intenta escapar , el fingirá estar muy mal herido , aunque no sangre ; el se caerá accidentalmente sobre componentes inflamables que caerán sobre la caldera , incendiando a Sidus y aparentemente morirá los pj solo tienen 3 rounds para salir del cuarto antes que se incinere . Si los pj son tan osados como para investigar o tomar algo de los papeles de Sidus encontraran lo siguiente :

20% de localizarlas

Filtro de persuasión

Poción disminución

Poción volar

Elixir de salud

Poción ventriloquia

Poción de resistencia al fuego

23 % de localizarlo

Tomo de liderazgo e influencia

30% de localizarlo

Guía de van Richten de los golems

20% de localizarlo

Collar de estrangulación

40% Frasco de maldiciones - embarazosa

Finalmente cuando los aventureros salgan se darán cuenta de que toda una multitud los está esperando fuera de la entrada secreta , no solo son estudiantes , sino también pueblerinos que preguntan , y cuestionan a los Pj sobre lo sucedido .

TERCER DÍA

Los pueblerinos se sentirán muy contentos de que los Pj se hayan deshecho de esa plaga , y realizaran una fiesta en honor de los pj por cortesía de Kurt Higgins

la gente os acosa por decenas , los colegiales les hacen preguntas , las jóvenes os hacen propuestas , los pueblerinos se entusiasman ante tal asaña , si los pj tienen la enfermedad de Lancasta lo comenzarán a notar, y deberán erradicarla cuanto antes .

UNA CELEBRACIÓN INOPORTUNA

La celebración no se hace esperar , los preparativos se realizan de aquí para allá . Al llegar al gran centro de convivencia del pueblo os encontráis con toda una recepción , constituida en su mayor parte con gente conocida de Mordentshire . Por un momento breve os olvidáis de vuestros problemas , todo es un ambiente de alegría por la erradicación de esa plaga .

Esta es una buena oportunidad para que los pj socialicen , trata de que sea con alguien que cubra sus intereses para que no se que de fuera de la partida .

Deja a los pj sacar ese ser social que llevan dentro.

Después de un rato de celebración el capitán de armas Adam entra corriendo , muy alterado . se encamina hacia el alcalde , y platica un breve rato . después de su corta conversación salen presurosamente .

uno de los ayudantes del alcalde dice lo siguiente .

Sr. . agradecemos su presencia . os invito a que valláis a descansar a vuestras casas para recuperar las fuerzas y seguir trabajando . Traten de no irse solos , y vallan con cuidado .

La gente sale un tanto desconcertada .
Si los pj se dirigen con Adam lee el siguiente apartado de lo contrario saltatelo y sigue con la aventura .

AL ENCUENTRO DE UN DEMONIO

Con cierta incertidumbre seguís los pasos de Adam , que va hacia el salón del alcalde . nadie se encuentra en la alcaldía , excepto su mayor representante : el alcalde , que os mira y os invita a mirar por la ventana .

Adam y sus muchachos encontraron al asesino ellos están casándolo . os dice

Mientras podéis ver a un poderoso grupo de hombres encabezados por Adam entrar a un callejón cercano .

La incertidumbre comienza a hacerse presente a cada segundo .
De pronto el silencio se rompe con el crujir de algo parecido a madera y varios golpes como de sacos de harina cayendo de una escalera .

Todo quedará en calma hasta que los Pj vallan a investigar . es en este punto donde se encuentran con que Adam y sus aliados están completamente hechos trizas .
sus cráneos están aplastados como fruta marchita.

CUARTO DÍA

Los pj después de lo sucedido , se despiertan con un animo muy pesado , nunca en toda su vida habían visto una masacre igual , y al parecer el nuevo enemigo de ellos es mucho muy superior a cualquier criatura con la que habían peleado , ninguna criatura que ellos habían visto , había sido lo suficientemente rápido y fuerte como para

haber acabado con varios hombres fuertemente armados en menos de 2 minutos .

La gente se encuentra muy acongojada con lo que pasó , y nadie da crédito a lo sucedido , algunas personas cuentan que el gran diablo de la torre Gredhard ha reaparecido , y que busca sangre .

El animo en la campaña es muy pesado y nadie tiene humor de nada , al parecer los últimos acontecimientos no afectaron a Melissa Gladston que se encuentra muy acaramelada con un nuevo Chico que se le acaba de declarar la misma noche de la masacre . Ustedes no lo conocen pero Melisa cuenta maravillas de el , Pero eso no tiene importancia para aventureros hábiles como ustedes ;

últimamente os han hablado sobre una dichosa torre que os hizo recordar un sueño que tuvieron la noche de la masacre :

Os veáis recostados sobre un campo cuando de pronto una estructura cilíndrica os atravesaba la espalda saliendo por vuestro pecho , luego una explosión de imágenes os aturdió , Vidrios , murciélagos , Melissa cayendo en un pozo con sangre y una carnicería .

La torre Gredhard parece muy sospechosa , oculta algo , y ustedes deben investigarlo .

Si los pj investigan dicha torre se encontraran con que queda afuera de Mordentshire justamente hacia el este , a unos 2 kilómetros . si los personajes no están interesados salta este encuentro , pero no sigas con otros , has que la vida de los pj sea monótona hasta que decidan ir , Tú indúcelos con las leyendas de la gente .

LA PELEA CONTRA ZOOM

El día se ha ido con una gran rapidez y os encontráis ya frente a la torre Gredhard , las 5:30 de la tarde es la hora de vuestra llegada , el cielo párese nublarse un poco .

A pesar de que la torre es muy vieja presenta evidentes trabajos de remodelación , y cuidados, Vitrales de colores se alzan sobre lo alto de la torre y una tenue luz proviene de su sima .

Obviamente los Pj tienen que subir

En la parte de arriba de la torre una amplia cámara se abre ante ustedes alumbrada con una tenue luz de lampara , también hay un trono , en el cual esta

sentado una poderosa figura que os mira , sus penetrantes ojos verdes se mueven conforme a sus pasos , una amarillenta sonrisa se hace presente en la silueta de la figura , os dice : Hola gusanos infernales , así que al fin me han encontrado , nunca creí que unos simples humanos muertos de hambre se atrevieran a entrar en mis dominios , saben , la comida es escasa y en realidad prefiero comer defecación de caballo a llenar mi estomago con su carne , pero viendo la situación del asunto , creo que disfrutare haceros trizas , Mientras la criatura está hablando , se levanta de su asiento , su tamaño es exagerado 3.10 mts , su constitución es muy fuerte , y su musculatura es de grandes dimensiones , el color de su piel es verde oscuro y 2 blancos y grandes cuernos salen de su cráneo . El ataque es inminente , Zoom se lanza contra vosotros

Zoom CA -1 MV 18 Vol7 C DG 11 hp 88 GAC0 10 # AT 3 DÑ 3D6 3D6 2D12 +8c/u AE Aliento de fuego 6d12+12 DE Armas +1para golpear , regenera un

punto por round hasta que sea decapitado . Tam 3.10 AL CM PE 7000

Después de la pelea los pj son libres de investigar toda la guarida de Zoom y encontrar los siguientes objetos : un broche de escudo y un anillo de deseos (1 carga) al tomar el anillo un golpe de rayo brotara del suelo hacia el techo y romperá los gruesos cristales de 3 cm de espesor presipitansose hacia los pj , tira un dado de 10 , es el numero de cristales que le caen al pj trátalos como GAC0 6 cada cristal hace 1d8 y existe un 8 % por cada cristal que golpee de que afecte a una parte vital del cuerpo , es decir que el personaje quede inutilizado :

pierna D	01 - 10	mov 6 -2AT -3 des
pierna I	11 - 20	mov 8 -2AT -3 des
pie D	21 - 30	mov 8 -1 at -2 des
pie I	31 - 40	mov 8 -1 at -2 des
	41 - 50	
brazo D,I	51 - 60	
mano D	61- 70	-4at
mano I	71 - 80	
cara	81 - 90	- 1d6 car
cuerpo	90 - 00	-2d20 pg

Además encontraran un fragmento del diario de Zoom

Conocí a un extraño humanoide , al cual invite a mi dominio , no era un vampiro , pero parecía serlo , yo creo que era un goul , pero era muy extraño , pensaba mucho , mas de lo que acostumbran los gouls , además su aspecto y olor no eran los de un goul , pero sus habilidades y manera de pensamiento si lo eran , platicamos mucho , y menciono a una familia , me párese que era : Suarks a la que este pertenecía y hablo de una cena , una gran celebración en su casa cerca de la colina grifón a un costado de Mordentshire , no pienso ir , pues no soy muy sociable , tal vez no lo vuelva a ver , pero trataré de no olvidarlo Lorens Suarks era su nombre .

Será todo lo que encontraran los pj , al regresar como a las 7 de la noche los pj se

encontraran con Marian que ofrece un café a los pj .

Marian os trae una taza de café muy cargado para calentaros después de su pelea , la hospitalidad y el trato es muy bueno , pero algo raro os sucede : por primera vez desde que llegaron , Melissa no fue quien os atendió , y a decir verdad no hay rastro de ella por toda la casa . eso es bastante extraño , pues a menudo ella se sentaba en vuestra mesa para haceros compañía . Además notan extraña , o con cierta preocupación a su madre .

Si los pj preguntan sobre el paradero de Melissa William responderá lo siguiente :

O Melisa fue a una cita , su primer cita Jejejeje la familia de su novio iba a celebrar una fiesta ... familiar supongo , y fue cordialmente invitada .
No me gusta que ande sola con ese joven , me da mala espina dice Marian su madre , muchas personas han desaparecido , hace cinco días se perdió la numero 8 y temo que mi hija sea una de ellas .
No te preocupes dice William no le pasara nada , su novio es fuerte y valeroso , descuida , Lorens la cuidará bien .

Obviamente los padres de Melissa están hablando de Lorens Suarks el Goul y deberán tratar de salvarla antes de que sea devorada por la familia Suarks , en el diario se encuentra la localización de la casa Suarks .

EL FESTÍN DEL MAL

En este punto los personajes corren hacia la colina Grifón , para salvar a Melissa .

Han salido ya del pueblo , y se adentran presurosos en la penumbra con el fin de

rescatar a una amiga , a pesar de las leyendas de que el bosque hierve de criaturas malvadas ustedes se arriesgan , solo sus pasos y el chillido de las aves suena en el entorno , la luna esta cubierta por las nubes y la niebla comienza a aflorar en el paraje , finalmente llegan a un claro , sembrado de maíz , este esta podrido y marchito , algunos sucios espantapájaros custodiaron esta plantación , ahora se encuentran podridos , párese como si uno de ellos se moviera ... y en realidad lo esta haciendo, voltea a velos girando la calabaza que lleva como cabeza y os sonríe con su mal formada boca , otro hace lo mismo y otro y otro , todos llevan cimitarras en la mano , y están dispuestos a utilizarlas .

Espanta pájaros AL NM CA 8 Mov 9
DG 5 GAC0 15 Dñ 1D4 o arma AE
Llamar enjambre , los pj devén realizar una tirada de salvación contra muerte mágica o ser picoteados por estos , en el primer round será 1d4 y - 1 a su tirada de ataque , al 2º round será 2d4 y -2 a su tirada , así hasta el 5º , será 5d4 y -5 a su tirada . DE inmune a los conjuros de frío , y ataques con la mente , al fuego , y a la electricidad . TM m MO 19 - 20 PE 600

Finalmente llegáis a una casona de espléndidas construcciones , la luz parpadea dentro de esta , y las risas son merodeadoras de todo el entorno , parece una celebración común y corriente , una celebración familiar , todo parece ser rizas y alegría , e incluso el jolgorio de los niños esta presente , todo párese en orden , sin ninguna anomalía . De pronto el aire se llena con los sollozos de una mujer dentro de la casa , los cuales son ahogados y lastimeros , la puerta esta frente a vos y al parecer no hay otra entrada. Todavía

no decides que hacer cuando todo el sitio se llena de lastimeros gritos de dolor , que no cesan . Algo muy malo acaba de pasar , algo muy desagradable dentro de la casa : Suarks .

Evidentemente los Gouls acaban de iniciar su festín , Lorens para ser exacto . Cuando los Pj entran , encuentran atada boca abajo a Melissa , y mucha sangre sale del costado de su cabeza , Lorens acaba de arrancarle el oído izquierdo .

Los Gouls os ven y poco a poco se separan de la mesa , algunos todavía sonrén , es toda una familia , en contra vos , están apunto de avalanzarse contra ustedes , algunos saborean de antemano sus jugosas carnes , todos llevaban mascarar , ahora yace tirada en el suelo , Lorens Habla : Humanos estúpidos , no hay raza mas imbécil que la de ustedes , no cabe duda que ustedes solo son unos toma leche , patéticos mortales , sus sentimientos pueden llevarlos a la perdición , es lo que acaban de hacer , regalarnos su carne por salvar a esta pobre mujer , ahora sus carnes , y sangre será nuestra ,
!!! MUERAN CREATURAS INFAMES !!!

Los gouls menores se alejaran , mientras que los mayores y viejos atacaran a los Pj , cuando estos sean derrotados se enfrentaran a los infantes y finalmente con Lorens quien peleará hasta la muerte .

Gouls A (niños 3) AL cm CA 4 Mov 9 DG 4 GAC0 16 At 3 Dñ 1-4 / 1-4 / 1-8 AE paraliza 1d6 +4 rounds DE inmune a hechizo y sueño TAM m PE 650

Gouls B (5) AL cm CA 0 Mov 12 DG 6 GAC0 14 At 3 Dñ 1-4 +1 / 1-4+1 / 1-8+1 AE paraliza 1d6 +4 rounds DE

inmune a hechizo y sueño TAM m PE 800

Lorens AL cm CA -2 Mov 15 DG 8 GAC0 12 At 3 Dñ 6/6/10 AE paralisis 6+6 Toque pudridor con la mordida , el personaje jugador pierde un punto de constitución y carisma a ritmo de uno por día sus efectos se contrarrestan con un conjuro de curar , los personajes de alineamiento bueno tienen una penalización de -4 a sus tiradas de ataque DE inmune a hechizo y sueño , es golpeado solo por armas mágicas TAM m PE 4000

Si los Pj Registran la casa encontraran lo siguiente :

6 gemas:

50 ,10 , 50 , 500 , 500 , 100

15 mo 60 plt

3 objetos de arte :

5000 mo , 1500 mo , 2400 mo ,

9 posimas

Forma gaseosa , Controlar animales , locura , invisibilidad , sangre de zombie , veneno J

4 pergaminos :

a) 5 conjuros (1- 8)

b) 6 conjuros (1 - 6)

c) 4 conjuros (1 - 6)

d) protección contra petrificación

y cuatro cadáveres en diversos estados de putrefacción

Además encontrarán unas notas guardadas en una caja fuerte son mensajes de Brukenharm Neker , que a cambio de joyas les daba las facilidades a los gouls de secuestrar gente . Algunas notas dicen lo siguiente :

Bueno chupa sangre , mande al hijo de Firuno Bartelli a cobrar un dinero a una casa que ni existe a orillas de la costa , ahí podrán encontrarlo sin dificultades , espero que la paga sea tan buena como su carne . Atte B,N.

*La hija de los Gladston te ha visto por la ciudad ,
no te preocupes no sabe tu identidad, pero según
Timoty Owen esta muy enamorada
de ti , yo digo que deberias mover tus influencias*

Si los pj quieren arreglar cuentas , la policía lo impedirá a toda costa de manera que Neker sea encarcelado .

Será todo lo que los pj encuentren .

QUINTO DIA

Parece que el mismo infierno ha caído sobre Mordent , Los últimos acontecimientos parecen como salidos de una pesadilla , para este punto los Pj deben estar abrumados y desconcertados

El día no pinta nada bien , toda la noche han sido mares de lagrimas por parte de la familia de William , desde su dramática llegada en cuanto abrieron la puerta , y entraron con Melissa desangrándose en su brazos , hasta este punto , en que el doctor ya salió de la casa y controlo la hemorragia , siendo casi el alba , William trata de ser valiente pero ocasionalmente se derrumba en el sentimiento , Melissa esta inconsciente hundida en un posible sueño eterno en su cama , en torno a ella están sus parientes y algunos amigos, entre estos se encuentra Elizabet que llora también aflicciosamente , se llevaba muy bien con Melissa , todos sabemos que ahora ya nada será igual .

El cuadro de la escena se rompe cuando el alcalde entra con sus guardias , diciendo a la madre de Melissa y a todos los presentes que ya tienen al criminal y que será procesado en un juicio dentro de una semana . Elizabeth se desconcierta , y al parecer se pone furiosa al saber la identidad del criminal , sale de la posada y corre hacia su casa , ignorando todo .

El día pasa monótono , las actividades de la escuela se suspenden , y en la iglesia se ora por el bienestar de Mordentshire , todo es tristeza y desolación la lluvia comenzará a caer , fría y tenue .

Los pj pueden hacer lo que les plazca, hasta las 6 de la tarde momento en que ocurra el siguiente acontecimiento :

El entorno se llena con el grito desesperado de un hombre , al ver la escena se percatan que es Stuard Blank el panadero , que va caminando bajo la lluvia con su hija en los brazos la cual esta mutilada , con los órganos removidos , después de unos pasos se deja derrumbar en el suelo , víctima de un desmayo . La gente hace un tumulto cerca de la casa del zapatero gritando maldiciones y repitiendo continuamente : Ella fue ; asesina ; a medida de que se acercan ven que cuatro guardias que sacan por la fuerza a la desconcertada Camile la cual no hace otra cosa mas que llorar y suplicar que ella no había hecho nada mientras es encadenada por uno de los guardias , aunque Camile por lo regular es violenta y bélica , no es el tipo de persona que deslazaría a una niña de 8 años con un serrucho de zapatero ; aunque por otra parte hay por lo menos 14 testigos de que afirman haberla visto cometer el asesinato

Camile es encarcelada pese a las peticiones de linchamiento hasta el día de su juicio .

Como el pueblo clama venganza y justicia el juicio no demorará mas de 3 días . si no se entregan pruebas de la inocencia de Camile será asesinada .

LA VERDADERA SITUACIÓN DE CAMILE

Camile aunque es una chica muy arrebatada jamás cometió ni cometería un asesinato tan vil .

Camile salió de su casa como a las 4 pm a la costa a practicar su habilidad con la espada , ahí conoció a un joven y que amistosamente la retó a un enfrentamiento , después de darse la mano desapareció tan misteriosamente como llegó. En realidad este era un Agurú bonza (ver compendio apéndice) este se encargo de asesinar a la infante .

El Aguru bonza es una criatura retorcida que se regocija con el dolor humano y la desdicha de los demás , lleva 2 semanas en Mordentshire planeando el drama perfecto para su gran deleite el con su habilidad de copiar la forma de cualquier humanoide y su poder de PES llevó a cabo el plan .

El resto del día realmente muere con el último acontecimiento , puesto que los pj no han dormido en todo el día , se sentirán tremendamente agotados , lo cual los obliga a dormir profundamente .

Su cuerpo clama por descanso , el día ha sido duro y cruel la muerte reino y triunfo la desdicha sobre Mordentshire

Entre pensamientos y divagaciones , caen víctimas de un extraño sueño , ven una extraña silueta de persona , la cual cambia de rostro y nuevamente lo hace cada vez más rápido a medida de que su burlona risa se convierte en una horrenda cacofonía , de pronto comienza un bombardeo de imágenes : sangre , Camile en la cárcel , la pequeña Karina avanzando hacia ti destazada , nuevamente a Camile con una sonrisa

macabra , de nuevo a Karina , la ciudad de Mordentshire sangrando , una mujer llorando , a Camile atada de sus cuatro extremidades a 4 poderosos caballos que tiran para desmembrarla , y finalmente os veis así mismos , parados sobre un cadáver ese cadáver sois vos

en cuanto el sueño termina un leve toquido en su puerta suena para despertarlos , este es Wiliam , que se prepara para ir al funeral de Karina , y que invita a los pj a asistir , la mayor parte de la comunidad asistirá .

SEXTO DIA

Si los pj deciden ir al cementerio sigue con el apartado , “El saludo del fantasma ” si ellos deciden no hacer nada y seguir investigando , ve al apartado : “ La única alternativa ” aun así indúcelos a ir al cementerio .

EL SALUDO DEL FANTASMA

Estos acontecimientos ocurren en el cementerio , cuando se celebran los oficios a las 8: 30 de la mañana.

La lluvia cae sublime sobre Mordentshire y la silenciosa procesión avanza cabizbaja por las mojadas calles de la ciudad , por causas extrañas no se sienten cómodos yendo con la demás gente en la procesión por lo cual tu y tu solitario grupo optan por ir tras la gente , una riza alegre pero extraña os hace girar la vista para ver a una alegre niña , saltando en los charcos , cantando una alegre canción podéis notar que su vestido está lleno de sangre , y su pequeño cuerpo mutilado , pero aun así sigue cantando , poco a poco voltea a mirarlos fijamente , y os sonríe de manera muy afectiva , y dice : Gracias por mostrarme el infierno

En este momento el paso de una carreta entre la escena causa la distracción suficiente para que herren la vista , y la imagen desaparezca .

Si los pj investigan el lugar ellos no encontraran nada .

Seguirán su camino hasta el cementerio , ahí tendrán otra visión

Toda la gente esta en torno del ataúd blanco de Karina , el sacerdote oficia de manera reconfortante , mientras observáis el oficio oyen una infantil canción y a una pequeña niña que juega tras unas tumbas , es Karina , os mira y sonríe , camina agarrando de la mano a una deshilachada muñeca , con dirección al ataúd , se posa frente a el y os saluda con la mano , a medida de que entra a este , ya parada sobre el una humeante bruma con vapores sale desde dentro , y varias esqueléticas manos la invitan a postrarse , mientras su piel se quema ligeramente , al cerrarse el ataúd comienza a teñirse levemente de color rojo intenso , en ese momento el sacerdote cierra bruscamente el libro haciéndolos reaccionar , para darse cuenta que todo esta en completa normalidad

Las ilusiones son solo eso ilusiones que solo afectan a los pj es otra artimaña del Aguru Bonza pues los pj son muy atractivos para el y esta planeando su próximo drama .

LA UNICA ALTERNATIVA

Este evento puede ocurrir en cualquier momento inmediato después de la ultima ilusión : En el , Brumier Goa pide ayuda a los Pj ; Brumier esta sucio y cansado , su casa y tienda fueron destruidas por el tumulto , el suplica e implora a los pj que ayuden a Camile , pues ella será condenada a muerte en tres días , ofrece

todo lo que tiene si es que los pj se atreviesen a cobrar , trata de que estos lleven buena relación con Camille para que esto no suceda , La única manera de ayudar a Camile es por la vía legal , es decir que los jugadores devén buscar pruebas para demostrar su inocencia .

El resto del día no pasa nada de interés los pj como siempre son libres de realizar lo que les plazca .

SEPTIMO DIA

A este punto los ánimos se levantan solo por un momento , la actividad en la calle se nota mas fluida , los pj pueden buscar pruebas en este momento , hacer sus averiguaciones buscar en la biblioteca etc.

A continuación se darán una serie de pruebas que podrían los Pj utilizar a su favor :

LAS PRUEBAS DE CAMILE

1.- Camile tiene una torcedura en su pie izquierdo la cual le resta movimiento es decir avanza un kilometro en 21 minutos a paso rápido , el lugar donde ocurrió el asesinato esta a 1.78 kilómetros de la casa de Camile , Camile fue encontrada en su casa a los 14 minutos del asesinato

2.- El arma con la que se cometió el asesinato es una herramienta que por su hechura solo puede ser utilizada por diestros , aunque es una herramienta de zapatero , Brumier y Camile son zurdos , y sus herramientas son especiales para zurdos , es virtualmente imposible que alguien zurdo pudiese hacer cortes tan precisos .

3 .- los testigos afirman que Camille huyó a gran velocidad hacia el oeste , mientras

que la casa en donde fue hallada a Camile se encuentra con dirección al sudeste .

4.- un testigo afirma haberla herido tres veces con un arco largo en la pierna espalda y cintura , aunque a causa de las magulladuras y flagelaciones que ahora presenta es imposible determinar si esto es cierto , pero la lógica induce que una joven de 17 años sin armadura y por la espalda , no resistiría 3 flechas pesadas .

5.- los testigos afirman que para huir trepo un muro de tres metros , esto seria imposible para una persona herida en la cintura , y pierna .

6.- un corte en la arteria coronaria de Karina causo que un chorro de sangre salpicara la ropa de Camile (el aguru bonza) la ropa de la verdadera Camile esta intacta

7.- en la biblioteca se encuentra un libro de leyes de Mordent en el se dice que ningún menor puede ser condenado a muerte sea cual sea el crimen . este es el único libro de leyes es el único entre 3 000 libros que hay en la biblioteca las provabilidades de encontrarlo son de 5% por hora de búsqueda acomuna un 5% por cada jugador que busque .

En el solo se dice que se debe condenar a un severo escarmiento en la plaza publica (este consistirá en lo que considere el DM y en el humor en que se encuentre o su grado de sadismo en el que se sienta) y cadena perpetua en el calabozo

Los pj devén al menos reunir cuatro pruebas para mostrar su inocencia si no reúnen esas pruebas el jurado falla en contra de Camile y es ejecutada .

OPCIONAL

aunque solo hallan reunido una prueba pero el grupo es muy convincente el

jurado declara inocente a Camile así mismo aunque hallan reunido todas las pruebas pero no son convincentes el jurado la declarará culpable .

OCTAVO DIA

Se ha cumplido el plazo para la búsqueda de pruebas para la defensa de Camile , el juicio es el día de hoy en la sala de justicia del consejo de Mordentshire a ella han acudido centenares de personas que claman por justicia , a ella acudió Lucas Fardell un fiscal muy duro y preciso , en 28 años de carrera nuca ha perdido un caso , y por lo regular siempre condena a muerte al acusado .

antes de que amanezca los pj tienen otro sueño :

Os veis caminando por Mordent , la ciudad está abandonada , una construcción se alza frente a vos la reconocéis como el tribunal de justicia , en esta construcción se encuentra todo el pueblo , todos con túnicas verdes , en el frente se encuentra una joven atada a una losa , y un extraño animal le está devorando las entrañas , este animal se párese a un perro grande y huesudo con saltones ojos amarillos y espinas en todo el cuerpo lo mas extraño es que este perro lleva un sombrero morado con franjas blancas verticales , después de arrancar un gran trozo de carne voltea a verlos a medida de que cambia de forma convirtiéndose en vosotros mismos , os dice : Yo soy el dolor , y la desesperación , me alimento de sus gritos , el odio me conmueve , la sangre me fortifica , la inocencia inculpada es mi goce , hoy la angustia reinara , y yo seré mas fuerte .

después de esto los personajes despiertan , la hora el juicio se acerca .

William y su familia ya están listos para ir , Ellos creen en la inocencia de Camille , Los pj son la única esperanza

El día esta particularmente nublado , todo dentro de la sala de consejo de Mordent es expectación , podéis ver al fiscal Lucas este es un hombre alto , un tanto gordo y de abundante barba recortada , su aspecto es temerario , todos ocupan sus lugares en la sala , de pronto todos se ponen de pie , a la entrada del juez y de la acusada , la cual presenta varias magulladuras y que evidentemente esta en muy mal estado . el juicio está a punto de comenzar , su prueba de fuego no puede esperar mas .

El juicio comienza , el fiscal atacara severamente a la acusada y a su defensa pasaran los testigos a declarar , estos son pueblerinos cualquiera , tu como DM puedes inventarlos , C/U pasara a decir su declaración (ver pruebas de Camile) todo lo que dicen es cierto , el jurado son gente de otros poblados , y algunos de Mordent , todos son de alineamiento Legal neutral y son imparciales .

EL VEREDICTO

Si el jurado falla a favor de la inculpada , los pj son altamente ovacionados , y reconocidos , no es dudoso que posteriormente sean llamados para que apelen en rencillas familiares , chismes y otros casos por el estilo . Brumier llevara a Camile a Lamordia donde vivirán de ahora en adelante .

Si se determina que Camile es culpable y los pj presentaron la enmienda de la biblioteca Camile es retenida en el calabozo y se le aplicara la pena capital cuando cumpla la mayoría de edad (dentro de 9 días) pese a lo que digan los

Pj . Por lo tanto tendrán que buscar al verdadero asesino y llevarlo a la corte .

Si se condena a Camile la ejecución será de inmediato , y Brumier se quitará la vida después de pedirle a los Pj que maten a Camile rápidamente y sin dolor . Los pj pueden tratar de evitar la ejecución , pero eso los haría cómplices y fugitivos , hasta probar su inocencia .

NOTA : toda la corte se burlará si los Pj mencionan magia o criaturas extrañas (adviértelos)

NOVENO Y DÉCIMO DÍA

Estos pasan con naturalidad el animo en el poblado dependerá del éxito que tengan los pj , si sientes que tu campaña se desarrollaría mejor con los ánimos altos dales un poco de ayuda en el juicio .

Estos días servirán para descanso a los pj pueden interactuar de la manera que deseen para recuperar las fuerzas o pueden investigar acerca de los extraños sucesos de Mordent

NOTA Recuerdas al pj que seria puesto en la mira por Elizabet , estos días son perfectos para que los 2 se relacionen tira un control de sabiduría a la mitad con un bonificador de +4 si el pj lo supera notara cansancio en Elizabet , y raspones y magulladuras alrededor de sus muñecas si el pj dice algo ella afirmara que es a causa de un accidente en el granero .

A continuación daré una serie de acciones que los pj pueden hacer :

- . Nadar en el río Arden junto con varios niños y jóvenes , o pescar en el .
- . Cenar o comer en la casa de diversos lugareños con fines sociales .
- . Asistir a la iglesia a orar o a realizar actos de caridad .

. Visitar lugares tales como la biblioteca o las clínicas , si es que es necesario .
Etc. todo depende del humor de los pj , la cuestión es que interactuen con los demás .

A finales del décimo día se corre la noticia de que Brukenharm Neker será ejecutado al siguiente día en punto del medio día en la plaza .

Los pj que estén con Elizabet se darán cuenta de que se pone nerviosa , con ganas de romper en llanto se aprieta fuerte las muñecas , y murmura algo antes de irse corriendo a su casa algo como - No creo que resistan mas - .

En la noche del décimo día , independientemente de las acciones de los pj sentirán un profundo cansancio y caerán dormidos .

El día se va rápido como el agua cayendo de un vaso , vuestros párpados pesan demasiado , no podéis mantenerlos abiertos por mucho tiempo , minutos mas tarde sois presa de un sublime trance .

Veis un calabozo sucio , sienten una sensación de horror ahí , ven sangre brotando de el y trozos de carne escurriendo de los barrotes , todo se llena de oscuridad , al aclararse todo veis a Elizabeth encadenada en una columna hecha de murciélagos , y grandes llamaradas de fuego brotan del suelo donde se posa , la imagen se rompe para abrir paso a una figura con un extraño sombrero de copa color morado con franjas blancas , al mirar su rostro os percatáis que sois vos y os decís : No podrás vencerme , tu mejor que nadie lo sabe , no interrumpirás mi labor hacia la destrucción .

De pronto toda la escena se rompe con una explosión de imágenes : un perro con sombrero de copa , tu asesinando a un niño , vosotros enfrentándose así mismos

y finalmente la muerte de uno de los 2 rivales idénticos , el vencedor se para sobre el cadáver de su adversario y grita ; alerta , el mal ronda esta mañana !

Inmediatamente después os despertáis oyendo aun aquel grito , que en realidad lo esta dando uno de los centinelas .

Son ya pasadas de las 4 de la mañana , la gente se despierta desconcertada , y por todo el pueblo se corre la noticia de que Neker fue asesinado en su propia celda sin que nadie espeto un testigo notara al asesino .

Neker esta incrustado en los barrotes de la celda , su expresión es de autentico horror

El testigo es un guardia que ahora esta virtual mente en shock y no hace nada mas que repetir : ¡ perdóname Melissa !

En realidad el guardia está loco de terror y lo que esta haciendo es repetir las ultimas palabras de Neker .

DECIMO PRIMER DIA

La gente no sale de sus casas a causa del miedo se vuelven a suspender las clases en el colegio todo es expectación .

Uma , acude a la casa de los Gladston a visitar a Melissa que aun se encuentra en coma , los pj devén estar aun en la casa , Uma al ver a un pj Masculino (excepto el que lleva la relación con Elizabet) queda profundamente enamorada y comienza a mostrarse insinuada con el .

Uma es muy atractiva es de tez blanca , cabello largo intensamente negro , ojos azules profundos y labios rosados , de cuerpo esbelto y figura perfecta .

Tratará de pasar el mayor rato posible con este pj al grado que se llegue a convertir en una molestia .

Para este punto , el Aguru Bonza ya está planeando su siguiente drama , e introdujo un sombrero de multi formas (ver apéndice) en la casa del armero Jacobo Beasconfield quien no tardo en comprender su uso , y tampoco tardará en darse cuenta del nuevo amigo de Uma . Este sombrero es de copa con franjas blancas , que coincidencia no ?

DECIMO SEGUNDO DIA

La calma chicha se presenta por decirlo de algun modo , todo en el pueblo esta bajo control , la gente no sale mucho de sus casas , solo aquellas que tienen asuntos casi vitales ; una de ellas es Uma que por las ultimas 24 horas se ha vuelto huésped casi permanente de los Gladston y casi sombra de aquel pj .

Para este punto Beasconfield ya se entero de la relación del Pj con Uma , esto es gracias a que la misma Uma lo divulgo a todas sus compañeras , esto altera mucho al celoso amigo Beasconfield el cual ya comenzó a hacer de las suyas con ayuda del regalito del Aguru Bonza ; El plan de Beasconfield consta de la siguiente trama : Con ayuda del sombrero de multiformas a adoptado la apariencia del pj , y a comenzado a portarse mal en la vía publica , así el pj en los últimos días ha ido adoptando una fama de chico malo al 13avo día la gente ya no lo soportará , y comenzará a insultarle y a reclamarle .

Para estos momentos los Pj ya comienzan a enterarse de que alguien ha estado jugando con su apariencia , esto es gracias a los comentarios que hace la gente : - ¡ Tu grandicimo bravucón deja de molestar a mis hijos o te mataré la siguiente vez ! o ¿ que no es ese el hombre que gusta de lanzar tomates

putrefactos a los comerciantes ? o ¡ Miren ese apuesto chico me beso ayer ! o ¡ Cuidado que gusta de exhibiese en publico !

Por lo regular Beasconfield siempre se entromete en esas discusiones en contra de los pj y es mas aveces el las inicia , los celos de Beasconfield son muy evidentes pues siempre se entromete entre Uma y el Pj diciendo siempre -

¿ como puedes fijarte en este Vagabundo sin futuro ?

Las ganas de pelea deben ser muchas pero no permitas que suceda algo hasta el día 13 donde se dará la resolución final .

DECIMO TERCER DIA

En este día la calma sigue , trata de que sea una calma un tanto abrumadora , en la mañana Melissa tuvo un lapso de lucidez , gimió apesadumbrada , y después entro en trance nuevamente , los Pj pueden hacer lo que quieran , si lo deseas pueden ir a investigar mas sobre aquellos sueños por lo general se espera que este sea un día tranquilo que interactuen con los Pnj , Elizabet apárese nuevamente , pero se ve extraña como si no hubiese dormido , las muñecas las lleva vendadas , y esta muy melancólica , preguntando aveces - ¿ porque los dioses maldicen a la gente inocente . ? -

Uma Como por arte de magia no ha aparecido en todo el día eso es bastante extraño , si los pj preguntan al Barbero Neil el afirmará que salió desde muy temprano con el Pj en cuestión , pronto se deberán dar cuenta que en realidad no se hizo tal cita , y que algún impostor la ha engañado eso debe recordarles la desaparición de Melissa cuando fue raptada por los gouls atravez de un engaño , esto debe poner a los Pj con los nervios de punta ellos devén comenzar a investigar rápidamente donde se les

ocurra , después de 2 horas de búsqueda si es que están en el pueblo verán a Beasconfield salir de una Miscelánea , muy aprisa , con un pequeño paquete en la mano derecha y una caja en la izquierda la cual accidentalmente cae revelando el sombrero morado , el cual tomará y seguirá su camino rápidamente sin que los pj puedan detenerle , esto no significa que no puedan seguirlo , asegúrate de que no lo alcancen hasta llegar a su cabaña .

si los pj no se encontraban en el pueblo lo verán pasar a unos 30 metros de donde se encuentren los Pj con un sombrero morado con líneas blancas .

Beasconfiel se adentra en la colina grifón apresuradamente , los pj se pueden percatar que al instante es atacado por criaturas malignas las cuales no son molestia para el , pues con gran pericia las acaba en segundos , los pj en el camino tienen una probabilidad de 20 % de encontrarse a una de estas criaturas :

Esqueletos In 2 ; AL Lm ; Mv 9 ; CA 6 ; GAC0 16 ; DG/pg 4/23 ; At 2 ;Dñ 1-8 ; AE -- ; DE -- ; Tam M ; ML 17 ; PE 200 .
o cualquier muerto viviente de algún compendio de monstruos de AD&D®

Después de que los pj hayan acabado con los monstruos y prosigan su persecución , llegarán a una cabaña a la cual Beasconfield entra apresuradamente .

Independientemente de las acciones de los pj estos se percatarán que Beasconfield esta muy apresurado , bastante exaltado lee esto a los pj cuando se acerquen a la cabaña :

La cabaña es de sencilla construcción , en ella entra Beasconfiel mas exaltado que nunca , pueden oirse los sollos de Uma al entrar este , le suplica que la deje ir . de pronto es tajantemente llamada por Jacobo , quien con gritos dice : Uma por fin nos

uniremos , siempre quise que fueras mía ahora tus cenizas se unirán a las mías , y volaremos juntos al mas allá . Finalizando su dialogo la casucha se ilumina con un tenue resplandor anaranjado tal vez fuego , los gritos de
Uma hacen presencia del lugar , y suplica por su vida .

Los Pj como es de suponerse entraran freneticamente a salvar a la desdichada Uma , cuando asalten la cabaña nárrales lo siguiente :

La cabaña es un almacén de herramientas olvidado hace ya mucho tiempo : palas , picos y rastrillos yacen oxidados por varias partes de la estancia ; en el extremo izquierdo a la puerta , esta una sección construida de rejas y alambre , en la cual se almacenaba abono y semillas , en ella también Uma se encuentra cautiva , Beasconfiel permanece frente a ella sonriendo y diciéndole cosas dignas de un enamorado , en el centro de la Habitación un globo del tamaño de una manzana flota irradiando una luz anaranjada , Beasconfield os mira y deja de sonreír , os dice : Dejad que los amantes consuman su pacto de amor , no se entrometan en el acto mas noble de la humanidad : “el sacrificio” ; si no hacéis caso de mi recomendación la muerte os arrastrará también .

Obviamente los Pj actuarán , de ser así sigue con la narración , si se deciden retirar espera a los 15 rounds hasta que ocurra la resolución

Al ver su reacción Beasconfel ríe , y dice : - que mas da , toda la ciudad de Mordent esta condenada y ustedes lo están con ella - todavía no termina de hablar cuando saca un sombrero con líneas blancas el mismo que vieron en su sueño , se lo

coloca y comienza a transformarse en : (Nombre de cualquier pj) y les dice : - tenemos 15 minutos para acabar con esto -, mientras voltea a ver la esfera que cada vez brilla con mayor intensidad .

Beasconfiel atacara con todo su potencial y habilidad no les dará oportunidad a ninguno , peleará hasta que caiga o caigan sus enemigos , siempre tomando la forma de alguno de ellos para confundirlos , el utiliza esferas humeantes que ocultan la visibilidad para confundir a los pj . Existe la posibilidad

(20%) de que un personaje sea confundido con Beasconfield , claro si es que esta transformado en este pj con ayuda del sombrero de multi formas , Beasconfiel es maestro en la Katana de 2 manos esto le da un +3 a su ataque y +3 al daño , además de que el daño se incrementa a 3d6 y le da un ataque adicional en total el tiene 3c/ round sus estadísticas son las siguientes :

INT 14 AL N CA 0 DG 12 AT 3 Pg 104
Gac0 9 Dñ 3d6 +5 ML 19 PE 12 000

Beasconfiel pondrá mayor atención a quienes traten de sacar a Uma del lugar y los atacará antes que a ninguno .

La esfera en el centro es un “ Lamento del dragón ” (ver apéndice) si ves que el grupo no puede con Beasconfield o esta muy débil para resistir la explosión

Has que 4 rounds antes de que el tiempo acabe Beasconfiel comience a combulcionarse a causa del sombrero , esto dará a los pj tiempo suficiente para escapar antes de la espectacular explosión .

Nota : conforme el tiempo pasa la esfera poco a poco comienza a cambiar de anaranjado a amarillo , y su calor aumenta con forme pasa el tiempo de activación .

Es Probable que los pj confundan a Beasconfield con el cambiaformas que incrimino a Camille , No los desmientas , y asegúrate de que crean que así fue .

En el diario de Beasconfiel se narra todo lo que siente por Uma , sus transacciones , y escribe sobre el sombrero de multiformas y la manera en que está inculcando al Pj , no menciona nada sobre Camille al parecer toda su vida está inspirada en Uma , este diario es la prueba clave y decisiva a favor del pj y de Camille en contra de las acusaciones que recibieron .

DECIMO CUARTO AL DECIMO NOVENO DIA

Este periodo de tiempo es un lapso de tranquilidad para los personajes , los cuales tienen tiempo libre para esparcirse , descansar y socializar .

En este tiempo Elizabet se debe apegar mas al pj , llevando la relación mas allá de la amistad , Uma no sale mucho después de lo de Beasconfield , y ya no socializa como antes , si llegara a socializar , es muy tímidamente , Melissa aun no despierta del coma , sus familiares se muestran mas tranquilos y sociables , tienen la esperanza de que algún día despertará , Camille y su familia , si es que sobrevivió viajan a Lamordia , agradecen a los Pj su ayuda si el DM lo permite pueden ser recompensados por un objeto Magico de efectos moderados . Nuca mas serán vistos por Mordent .

En estos días los Pj pueden seguir investigando pero no encontrarán nada revelador , por así decirlo la calma volvió a mordent y el mal fue aniquilado . Si los pj sienten deseos de irse de Mordent suponiendo que todo ha terminado

menciónales que tienen una sensación de que algo todavía sigue mal en Mordent .

Estos días de libertad utilízalos para que se apeguen o se relacionen mas con los pnj y tomen ciertos lazos afectivos .

En estos dias utiliza a Elizabet un tanto alegre , entusiasta , y tranquila , es mas se a tornado un tanto Melosa ; los pj por el momento ya no tienen los extraños sueños que acostumbraban , hasta la noche del décimo noveno día .

DECIMO NOVENA NOCHE

El día a estado un tanto agradable , Melissa tuvo otro chispazo de lucidez y volvió a entrar en coma , parece que la vida en Mordent comienza a mejorar .

A partir del día 15 el guardia que presencié el asesinato de Neker comenzó su tratamiento en el hospital psiquiátrico , Rudolp Polakov , está haciendo un trabajo brillante , al grado de que el paciente , es decir el guardia , ha recuperado casi por completo la cordura , el día 18 declaró públicamente , en la plaza publica , que ya tiene la descripción del acecino, pero que no podrá decir nada hasta que su paciente le aclare los últimos detalles . Así es que con suerte para el día 20 dará a conocer , a todo el pueblo la identidad del acecino .

Polakov necesita una noche mas para hipnotizar a el guardia , y en esta ceción el guardia describirá por completo al acecino .

Parece que ya todo esta bajo control en Mordent e incluso los extraños sueños han desaparecido , al llegar la noche os sumergís en un profundo sueño , en el ven como si estuviesen en el cuerpo de otra persona , que se encuentra en un lugar oscuro , sienten gran pesar , en su

sueño os encontráis llorando , de pronto sienten un dolor inmenso , nunca en su vida habían sentido un dolor semejante , sienten seguido de eso una intensas ganas de matar , algo los detiene para salir de la obscuridad , son ataduras , fuertes como cadenas , a pesar de esto sales de las tinieblas , y ves las calles , tu cabeza está a punto de estallar , corres por las calles , pero tus pasos no son audibles , la velocidad con la que te

mueves es extraordinaria , no puedes distinguir las avenidas debido a la rapidez de tus movimientos , de pronto se detiene en un lugar , quedas inmóvil

viendo un letrero : EL ALIVIO NOCTURNO en cuestión de segundos estas a la altura de la ventana que pertenece a vuestro cuarto te ves a ti y a vuestros compañeros dormidos en un profundo descanso , con tu dedo , el cual parece una sombra incierta escribes en la ventana : POLAKOV con tu propia sangre , después bajas sientes una gran satisfacción , miras la luna , después volteas en dirección al hospital Psiquiátrico y sonríes mientras lanzas un grito potente pero lejano como si fuera el de una multitud.

después de esto los pj despiertan , viendo en la pared el reflejo de la ventana , y en ella el nombre Polakov , pintado con sangre Escoje a un pj en al azar , exceptúa al protagonista , este pj tendrá una pequeña herida en su pecho , la cual no es seria , fue con esta sangre con lo que se escribió el nombre .

Lo mas natural en que los pj acudan al sanatorio, al llegar ahí encontraran lo siguiente :

las puertas fueron arrancadas de su lugar , todo el lugar es un caos de muerte , la sangre corre como el agua en el piso , las

paredes muestran marcas de una lucha perdida , varios cuerpos yacen mutilados por todo el recinto , el olor a miedo es terriblemente penetrante , pacientes y enfermeros yacen inertes en el suelo , salpicados por su propia sangre , la cual contrasta con el blanco decorado de la clínica , Rudolp Polakov se encuentra junto al guardia que vio el asesinato de Neker , la boca de Polakov se encuentra en una extraña pose , debido a que le fue extirpada la lengua por la fuerza , mientras que al guardia le extrajeron los ojos

El escriba Alfonso Faulkner también se encuentra ahí inerte , y sin manos , el era el encargado de escribir la declaración del paciente la cual nunca acabó de escribir .

Como en todos los asesinatos no hay huellas ni rastro del acecino . el total de víctimas haciendo a 57 , todas acecinadas en un lapso de 20 minutos .

La noche pasa como un lamento que se ahoga en al oscuridad , los guardias del Mordent guardan a los cuerpos mutilados en sacos de lona y son incinerados y después arrojados a las costas del mar de los pesares.

VIGESIMO DIA

El día será un tanto tranquilo, la noticia de la masacre del hospital no ha sido difundida en su totalidad, a pesar de que el ambiente es bastante denso , las actividades no se han suspendido .

el siguiente suceso se desarrollará cuando los pj vallan a la costa acompañando a vuestro anfitrión William , les acaba de pedir su ayuda para buscar una buena nave , y huir con su familia a otro lugar .

Las nubes cubren el cielo cual manto triste de la muerte , la tranquilidad abrumadora del día parece fúnebre , las gaviotas se encuentran en las rocas aferradas, algunas consumen los desechos de los pescadores y la bruma se ha apoderado del lugar, a lo lejos puede distinguirse un grupo bastante considerable de pescadores están en torno de algo que llegó del mar , o al menos párese serlo , al abriros paso por entre la multitud observáis con asombro una escena repugnante , es un hombre medio putrefacto , su piel es verdosa debido a su estado , las algas cubren parte de su piel , su boca

se encuentra teñida de un negro peculiar lo mas sobresaliente es que dentro de la ropa de este hombre se encuentran varias protuberancias , al parecer son tumores , sus ojos están completamente coagulados , un marino toma un remo y se decide a despojar de su vestimenta a aquel hombre con sed de curiosidad acerca de las protuberancias , la seda azul podrida se despega de su piel marchita revelando algo que jamas nadie pudo imaginar : el abdomen , el pubis , las piernas y parte del torso de este hombre estaban heridos desde dentro hacia afuera , los agujeros son del tamaño de un disco de oro como los que usáis para avasteseros , y lo mas aterrador son los pequeños hocicos de las ratas que asoman desde su interior también muertas a causa de la falta de aire .

Al ver esta escena los pj devén hacer un control de miedo , los marinos fallan automáticamente , excepto el del remo , el cual todavía examina el cuerpo putrefacto . el cadaver murió de una horrible enfermedad , la adquirió en Richemulot ,

al parecer no tiene cura , un conjuro de curar enfermedad la neutralizara solo si es lanzado 1 hora después de infectarse después ya nada puede detener el proceso , solo un deseo , lanzar un conjuro de curar enfermedad solo retiene los efectos por un día .

LA PESTE ROEDORA .

esta es una enfermedad que se adquiere con estar en contacto de alguna víctima de esta peste , el sujeto debe hacer una tirada de salvación para evitar contraerla de no ser así , el sujeto comenzará a tener dolores musculares al siguiente día , complicándose en 1d12 días en el transcurso el sujeto tiene abscesos de tos convulsiones , vómitos de sangre hemorragias y no podrá hacer absolutamente nada en el momento que la enfermedad se complique (el dado de 12 anteriormente dicho) posteriormente las ratas comenzaran a salir espontáneamente de su cuerpo como si se crearan ahí mismo , el sujeto recibe 3 dados de 20 de daño cada media hora hasta que muere .

El marinero del remo quedará automáticamente infectado , y este a su vez infectará 1d3 personas por día .

En estos mismos momentos el Aguru Bonza ha tomado la forma Nicolas Kline Quien aun mantiene con vida a dicho alcalde , cautivo en su propia morada .

El día pasa sin otro acontecimiento de mención , algunos ya se enteraron de lo que sucedió en el hospital , pero no parece importarles mucho , pues consideraban a los pacientes como causa perdida , y a los empleados no los conocían bien .

Elizabet se encuentra un poco desvelada , y fuera de sí como si estuviese en otro planeta , pero no descuida en ninguna

ocasión al pj con quien se halla involucrada .

Los pj son libres de hacer lo que les plazca en este día , William regresa a su casa y no sale en todo el día , algo que les parecerá raro a los pj es que el alcalde manda a encerrar a Timoty Owen por cantar una vieja sátira del alcalde , regularmente el siempre la cantaba y al alcalde parecía gustarle pero debido a que ha sido sustituido , las cosas han cambiado . los pj verán como se lo llevan a la alcaldía y será la ultima vez que lo vean con vida , aunque claro el “ alcalde ” siempre afirmará que solo lo retiene para disciplinarlo , y que con la ley uno no debe de estar jugando .

Durante la noche Melisa tendrá un lapso mas de lucidez , esta vez se levantara de su cama y caminará hacia uno de los pj lo tomará pesada y forzosamente de los hombros , y mirará sus ojos con una expresión muy fuerte de angustia posteriormente volverá al coma .

Los pj podrán reaccionar de la manera que a ellos les plazca , durante la madrugada tendrán otro sueño .

Acostados en su habitación solo pueden pensar en Melliza y su expresión , poco a poco se sumergen en un profundo sueño , y comienzan a tener la visita de las imágenes a las que ya comienzan a acostumbrarse : ven sus cuerpos tirados en el vacío , de sus vientres comienzan a salir ratas , miles de ellas ,a su vez los persiguen , son miles y parecen estar a punto de alcanzarlos para darles muerte , cuando de pronto una araña blanca sale entre ustedes y las ratas , parece salvarles la vida , de pronto un bombardeo de imágenes resurge , ven ratas y arañas enfrentándose , ven una mujer muy bella pero a la vez siniestra , ven una cabeza

rodando , y finalmente varios lazos tensados formando una serie de columnas de cuerda .

Posteriormente los pj despertarán en la madrugada , tira al azar para un pj el que resulte tendrá una rata , caminando por su torso , esta es inofensiva , pero el pj puede creer lo que quiera .

Al despertarse oirán un gran murmullo en la calle a unas cuantas casas de ahí , si deciden ir a ver que es lo que pasa , verán que es en la casa del marinero , y que ha muerto a causa de la peste .

VIGESIMO PRIMER DIA

La gente ha comenzado a salir a sus comercios todo de la manera mas normal , los jóvenes asisten nuevamente a la escuela , y la gente ya casi no hace caso de los últimos acontecimientos , Elizabet tratará de llevar la relación del pj mas lejos , tal vez buscando matrimonio , aun así trata de que no se vea muy apresurada . Los pj pueden hacer lo que les plazca , pero en el transcurso del día notaran a algunas personas un tanto malhumoradas y enfermizas , entre estas personas están : Neil Disraely , Elia y Alana hijas del mercader Alexandro Macao Matilde Proudoun , esta ultima asegúrate de que lleve buenas relaciones con los Pjs y otros pueblerinos de menor importancia , como a las 7 de la noche ocurre el siguiente acontecimiento:

La gente comienza a retirarse a sus casas , el cuerpo del marinero muerto ya ha sido incinerado , a lo lejos podeis observar a Juliet nieta del encargado del correo : Benjamin Birmingham ; jugar con otros niños de su edad en frente de la iglesia , ella voltea hacia vos , y os sonr e en plena actitud de saludo , de pronto un ruido descomunal irrumpe la escena , vuestro

ser no puede reaccionar a tiempo , debido a la turbación de casi un mes de problemas , allá donde aquel grupo de niños se divertía se ven caer rocas algunas tan grandes como el tamaño de 2 humanos corpulentos , sus agudos gritos son ahogados por el ruido de las rocas golpeando el suelo , y los huesos quebrándose , aquel grupo de aproximadamente 9 niños quedo sepultado bajo las rocas de la torre de la antigua iglesia de Mordent indiscutiblemente se trata de un accidente aunque en vuestro interior sabéis que dista mucho de serlo

La gente , sale precipitadamente a ver el percance y pronto se escuchan los chillidos de las señoras al ver la masa de piedras sangrantes . la mayoría de la gente culpa al sacerdote del percance , aunque no esta comprobada su culpabilidad , asegúrate de que Elizabet este ahí en esos momentos , donde ve morir a una de sus amigas y a muchos niños mas , ella entrará en shock y avanzará hacia el aturdido sacerdote que aun no puede recuperar el aliento después de correr hacia la iglesia y encontrarse con la muerte . Al llegar Elizabet frente a el lo levantará con una sola mano y lo estrellara contra una pared 5 metros adelante , después de esto , volverá en sí y correrá en un mar de lagrimas hacia su casa , no sin antes voltear a ver al pj y al sacerdote mientras pide disculpas .

A pesar de que el sacerdote es inocente , muchos en el pueblo aseguran lo contrario pero aun así no podrán hacer nada en contra de el .

VIGESIMO SEGUNDO DIA

Los funerales son efectuados con gran pesar , solo se suspenden las actividades

de los familiares , y no va mucha gente a los oficios, los pj pueden ir si gustan , pero no pasará nada interesante , una densa bruma comienza a apoderarse de todo el lugar desde las 12 de la tarde , Elizabet visita solo un momento al pj y después se retira por cuestiones de salud , (la peste roedora) esto ocurre aproximadamente alrededor de las 6 de la tarde . mueren otras 3 personas en las orillas del pueblo , es ahí cuando se dan cuenta los pj que existe una epidemia , entre estas personas se encuentra Elia la hija del mercader , el cual también ya comienza a tener síntomas .

El ambiente es desolador como si estuviesen viviendo en una tumba o en algún fragmento del infierno .

Durante la noche los pj tienen otro sueño:

La noche cae y la niebla se acrecienta ; desde la ventana ven fragmentos de Mordent , pues la neblina lo cubre en su mayor parte , se disponen a dormir pensando en los acontecimientos del día , su espíritu es pesado , ya no tienen animo de nada , fácilmente los vence el sueño , por mas que luchen en contra de

el , pronto comienzan a soñar , os veis en una iglesia ; su aspecto es reconfortante aunque un tanto siniestro , la tenue luz de las velas alumbraba solo un poco para que podáis ver al sacerdote , bendiciendo a Elizabet , posterior mente ella hace lo mismo , con el ahora arrodillado clérigo , el cual con el final de la bendición cae en forma de esqueleto , Elizabet voltea veros sus ojos son coágulos os dice con una voz de autentico dolor : “ libérenme ”y comienza un estallido de imágenes : veis al clérigo muerto en la torre de la iglesia , una serie de demonios de piedra riendo de vos , a Elizabet agonizando a causa de una enfermedad , a vosotros durmiendo , os podes ver a todos teniendo sueños inquietantes , pues los movimientos en vuestras camas los delatan , tienen la

sensación de estar mirando a través de vuestra ventana pues el frío , y el ruido del exterior es mas notorio , vuestra cabeza os duele demasiado sienten mucha ira y odio , buscáis alivio , sabéis que en la iglesia lo encontrarán , súbitamente despiertan en medio de la madrugada ; veis algo que os inquieta , observáis que la ventana está opacada en su centro por vapor , tal vez de clima o quizá el de alguna respiración proveniente del exterior .

Una cosa es segura , vuestro corazón late con gran angustia , cuando ven una pequeña luz en la torre de la iglesia

Los pj seguramente irán a la iglesia , en busca de respuestas , de no ser así salta todo este evento hasta el día Vigésimo tercero .

EL PRIMER AVISTAMIENTO

Los pj al llegar a la iglesia verán la puerta arrancada de su lugar , astillada en el suelo . Se verán unos rastros de liquido espeso parecido a la saliva conduciéndolos hacia la puerta rota que conduce a la torre .

Al subir a esta verán lo siguiente :

La salida hacia la azotea de la iglesia en la torre , se encuentra despedazada , frente a ella se encuentra el cadáver de Bacrom , mutilado , y aplastado , por una campana de aproximadamente 700 kilos , la cual fue arrancada de su lugar , junto al finado Bacrom se encuentra un colmillo del tamaño de una mano parecido al de una morsa , súbitamente un gruñido os alerta ; tras de ustedes podéis ver entre la bruma , dos ojos que brillan con intensa maldad , amarillos como la luna , poco a poco se introducen entre la abismal oscuridad , para después desaparecer entre la misma nubosidad de la que vino : las brumas . En ese mismo momento , la piedra comienza a crujir , pero no es a

causa de su mal estado ; allá donde alguna vez hubo bestias de piedra , ahora se encuentran demonios brutales que os sonríen de manera enfermiza , mientras lamen sus labios , la bruma cada vez es mas densa , y la luna irradia una sutil luz roja , hay quienes no creen en el infierno , pero ustedes no son de esos , pues lo han visto , y está frente a vos .

Lo que los pj encontraron en el suelo no es un diente sino la uña del dedo anular de alguna especie de bestia (Mekerfalen) , por mas que los pj intenten no encontraran rastro de la criatura , solo un poco de sangre un tanto anormal los demonios en si son gárgolas , pero para mala suerte de los pj , estos llegaron en muy mal momento , pues se trata de una especie altamente mortal que solo resurgen a la vida en situaciones extraordinarias : En la iglesia de Mordent siempre han existido , vuelven a la vida cada 19 años cuando la luna se encuentra en cierta posición , por lo regular solo atacan a quienes se encuentran desprevenidos , o fuera de sus casas en las altas horas de la madrugada , regularmente salen a cazar al bosque , ciertamente no son una amenaza si no se topa uno en su camino pero cuando encuentran a una víctima desprevenida no dudan ni por un momento en hacerla pedazos .

Ellas no tuvieron la culpa del accidente de los niños , ni tampoco el clérigo , simplemente fue una mala jugada del destino , o una peligrosa broma de los poderes oscuros .

Las gárgolas atacarán a los pj hasta morir ellas o los pj , lo que suceda primero , en total hay 65 de ellas , todos los ataques por parte de los héroes se hacen a -4 por falta de visión , a menos que tengan lucha a ciegas que en este caso será a -2 cada

round hay un 20 por ciento de que los pj lleguen a la orilla del piso y estén a punto de caer , en este caso pide que realicen un control de destreza con una penalización de -1 por cada 2 gárgolas con las que estén peleando , si el pj cae recibirá 20 dados de 6 de daño por caída . Por las gárgolas no te preocupes , pues ellas pueden volar .

Gárgolas 65B (5) AL cm CA -2 Mov 12 DG 6 pg 25 GAC0 14 At 3 Dñ 1-4 +1 / 1-4+1 / 1-8+1 AE veneno salvación 1d6, sin salvación 3d10 DE inmune a hechizo y sueño TAM m PE 1000

Al culminar la pelea , comenzarán a salir los primeros rayos del sol , todo el ambiente es desolador con los pedazos de gárgolas muertas , las cuales comienzan a convertirse en roca poco a poco , con la retirada de la niebla y el silencio de la batalla los pj se dan cuenta de los llantos de muchas mujeres , algunas fogatas prendidas , donde incineran a algún cadáver , y varias bandas de ratas recorrer la ciudad .

VIGESIMO TERCER DÍA

Nuevos enfermos se suman a la lista , entre estos están : *Nataly Bromely , esposa del carnicero Marelin Palmerston hija del sastre Federic Azcon , el herrero , y murió Alexandro Macao, además de varios pueblerinos secundarios , en especial marineros* , para este punto han muerto mas de 14 personas en menos de 2 días y se *han enfermado mas de 150 personas* , entre estos se encuentran *Elizabet y Wiliam* , un pj al azar lo verá vomitando sangre , las cosas van de mal en peor , en este día No pasa mucho , al azar escoge un pj para que también adquiera la peste roedora , así pasarán todo el día y la noche oyendo llantos , quejidos , y chillidos de ratas .

Durante la noche tendrán otro sueño :

Os encontráis caminando en el bosque , caminan mucho , y el dolor en vuestros cuerpos os agobia , finalmente llegáis a una cripta con el símbolo de una araña , de pronto miles de ratas os acosan y desgarran con sus dientes , súbitamente una araña de color blanco de enormes magnitudes resurge de la tumba para ahuyentar a las ratas , salvándolos De una muerte horrenda , os dise muéstrenme el camino de la luz y yo os salvare , venid al Aracnosilum , os ven de pronto a vosotros , ser devorados por insectos , arañas diminutas corriendo en vuestro cuerpo , ustedes siendo despedazados por alguna especie de artefacto , un enfermo bebiendo de vuestras manos y sanando , y finalmente un marchito rostro que os sonrío y os dice , “muy pronto en el infierno” .

VIGESIMO CUARTO DÍA

El día es todo igual : la muerte ronda por doquier , ya han muerto mas de 100 personas en lo que va de la semana , entre ellos se les suman la esposa del carnicero , los hijos menores del carpintero , y han enfermado muchos mas , se estiman casi 1000 casos entre ellos los pj y el hijo menor de William , los cuales ya esta muy graves , pero aun así concervan la calma , murió también Shana y Adriana hermanas de Uma muere también Marelin Palmerston hija del sastre junto con su madre . grave se encuentra también Elizabet quien en estos momentos ha tenido que quedarse hospedada en la posada de Wiliam para recibir atención medica . , en las iglesias , comercios , salones de eventos , y plazas se encuentran repletas de gente y los médicos no se dan abasto , la escena es desoladora, por entre los cadáveres se ven las ratas comiéndose los restos , y algunas

todavía salen de los cuerpos , los pj seguramente aprovecharan el día para averiguar acerca del aracnosilun , pueden investigar en cualquier lugar que se les ocurra , nadie les sabrá contestar , a menos que los pj mencionen , algo relacionado con arañas en ese caso todos los habitantes les darán a conocer la leyenda de la vieja casa Junknosh en las afueras de Mordentshire según cuentan, la familia Junknosh fue de las primeras en habitar Mordent , pero un día sin aviso , la familia dejo de verse por la ciudad , los hijos menores dejaron de ir a la escuela , el jefe de familia ya no asistió a sus labores en la plaza , y la señora del hogar ya no fue vista mas donde frecuentaba acudir , una semana después de la desaparición algunos aldeanos fueron al atardecer al hogar de los Junknosh , al llegar a las cercanías de la cabaña , se encontraron con que toda el área estaba cubierta de telarañas , e incluso la misma cabaña estaba sepultada entre los finos hilos blancos , nunca nadie volvió a ir y nadie supo jamas que fue lo que paso con la familia , hasta ahora nadie recuerda como llegar a aquel lugar e incluso , muchos afirman que es solo un cuento .

El día transcurre entre sollozos y lamentos , asegúrate de que los pj no salgan del pueblo hasta el vigésimo cuarto día durante la noche ; hazlos interactuar con la gente haciéndolos ayudar a las brigadas de salvación , a algunos médicos , a la gente moribunda etc.

Trata de que no descansen , en todo el día , que vean con desesperación a la gente morir .

Después de todo un día de trabajo , ya no pueden mas , algunos de ustedes han comenzado a vomitar sangre , han tenido

desvanecimientos , y un dolor intenso en todo el cuerpo , no hay duda de que estáis enfermos , aun así siguen luchando por salvar algunas vidas hasta casi el amanecer, cuando exhaustos cayeron presa del cansancio . En sus visiones se ven abatidos por la enfermedad, tirados en un charco de su propia sangre , y rodeados de ratas engendradas de vuestro ser , el dolor es tan real que Os estremecéis , todo se nubla y en la distancia veis una mujer muy hermosa que se acerca hacia vos os dice sigan el camino de la araña y los salvare .

En esta ocasión no tienen una explosión De imágenes , solo despiertan en medio de la noche , estén donde estén los pj verán un árbol retorcido que proyecta una extraña sombra parecida a una araña que se encuentra posada en una estrecha vereda que conduce al bosque esto ocurrirá en el atardecer ; asegúrate que los pj se encuentren en algún exterior , para que sea mas preciso este suceso . si los pj no están interesados en ir, inusuales cosas , tales como que ven una araña corriendo hacia allá etc. de no seguirlo , los pj mueren al amanecer del

Vigésimo quinto día . Cuando estén a punto de llegar describe el paraje lo mas oscuro o tenebroso que se pueda la luna ilumina el lugar de enmarañado paraje , en la distancia pueden ver que la luna se refleja de una manera mayor que en otro lugares, de una manera blanco cristalino , y una serie de enredados hilos de plata cubren un camino hacia aquella Zona que llama mas la atención de los pj cuando ellos lleguen ahí lee lo siguiente :

Una gran masa de hilos blancos bloquea el camino allá adelante , vuestro corazón se estremece , cuando os percatáis que una estructura de gran tamaño parecida a una casa se encuentra cubierta en su

totalidad de telarañas , en ellas podéis ver cientos de arañas tan pequeñas como una uña de un dedo , hasta enormes tarántulas del tamaño de una cabeza humana , pero ninguna os agrede , como si quisiesen que entras a la estructura , donde en el interior , a pesar de la obscuridad , puede verse un agujero en el suelo , mas oscuro aun que la misma noche .

Se presume que los pj entren ahí , de no ser así , no dejes que transcurran mas eventos , los pj morirán al siguiente día .

EL ARACNOSILUM

La entrada es por el túnel en el interior de la casa , los arácnidos no atacarán a ningún pj , si estos provocan a las arañas , estas solo huirán .

1) EL POZO

Los pj pueden bajar de la manera que se les ocurra , si intentan trepar por las paredes cubiertas de telarañas , existe la posibilidad de que estas se desgajen (20%) por cada 5 metros en descenso en total el pozo tiene 60 metros de profundidad .

Miráis en el suelo un gran pozo , cavado desde las entrañas de la tierra por alguna fuerza sobrenatural , se encuentra rodeado de telarañas blancas y finas , en el fondo podéis ve una luz dentro de las tinieblas , a pesar de ser un resplandor luminoso podéis sentir que es la zona mas oscura del lugar .

2) LA PUERTA

Después del descenso los pj se encontraran con una cueva alumbrada mágicamente frente a ellos una puerta yace erguida .

Una puerta grande de acero negro obstruye un pasillo enfrente de vos , no parece haber un mecanismo para poder

abrir la , los detalles con que se encuentra esculpida son grotescos : esqueletos robando niños , y después devorándolos ante la vista de las madres aterrorizadas , todos estos esqueletos tienen la mitad del cuerpo como si fuesen arañas , todos a manera de relieve , párese que puerta fue forjada en el mismo lugar de donde nace la maldad , el solo acercarse a ella os produce un frío tenebroso .

Una inscripción os advierte en 7 idiomas de la siguiente manera : aquí se encuentra y habita lo que fue y será , lo que nace y muere , la esencia , la alegría , y el orgullo de Lolt nuestro amo y señor , aquí vive su arma mortal , el veneno de la araña , la fuente de la salud y la enfermedad aquí descansa

Aracnoloted arma y gloria de los drow . en el momento en que habéis terminado de leer esto ultimo las puertas se abren .

Los idiomas de las escrituras son de elección del DM , pero el primero , debe ser forzosamente Drow en el cual Aracnoloted esta escrito de la siguiente manera ArrañasariLoholutuse la mayoría de los elfos reconocerán este idioma como Drow

3) EL PASILLO DE LOS HILOS LETALES

Los pj llegan a un pasillo se ve amplio , en el fono pueden ver una puerta de construcción simple , el pasillo es amplio (6mts de ancho 12mts de largo)el techo se pierde en la oscuridad .

Un amplio corredor se extiende en el frente , la puerta yace en el fondo del corredor , la luz es intensa y proviene de todos lados , en el centro de la habitación se encuentra en los muros laterales la imagen en relieve del símbolo de Lolt y en el suelo podéis ver también en 7 idiomas una inscripción : humíllate ante

Lolt y su sello . Si verdaderamente deseas vivir deberás arrastrarte ante su presencia .

En realidad esta es una advertencia, una clave para evitar la trampa mortal del cuarto, si los pj se arrastran a través del cuarto no sucederá nada , y alcanzarán la puerta de enfrente sin ningún problema , de no ser así se encontrarán con la trampa de la telaraña : a los tres metros de la entrada se encontrarán con los hilos de la telaraña de una cazadora de cabezas (ver comp monstruos rvlft vol3) por cada 2 mts que avancen se deben tirar los dados porcentuales , existe un 75 % de ser herido por uno de estos hilos , si se es herido, se debe tirar el dado de 10 para comprobar los efectos del daño.

1-2	Pierna derecha	Pierna amputada severo desangramiento s/at
3-4	Pierna izquierda	Pierna amputada severo desangramiento s/at
5	Abdomen	Abdomen herido no ataca desangramiento severo
6-7	Torso	Torso herido no ataca desangramiento severo
8	Brazo derecho	Brazo amputado severo desangramiento ½ mov
9	Brazo izquierdo	Brazo amputado severo desangramiento ½ mov
10	Cabeza	Decapitación , pj aniquilado en el instante

Los hilos de la telaraña se encuentran a 50 cm del suelo y solo afectan a la materia orgánica , están alterados mágicamente , cualquier objeto no orgánico parecerá como si fuese etéreo ante estos hilos .

Inmediatamente saldrán 6 caza cabezas (arañas con cabeza humana) para atacar a los pj los que se encuentren en el suelo los cuales tienen penalizaciones de -4 a su tiradas .

Caza cabezas (6) Int8-10 ; AL nm ; Mv6 Tel 12 ; CA 3; GAC0 15 ; DG/pg 5+5

(45); At 1 ;Dñ 2-8 ; AE veneno ; DE -- ;
Tam p ; ML 14 ; PE 1,400
Veneno tipo N (muerte /25)

4) EL CUARTO DE EL NOMBRE

Si los pj logran entrar al siguiente cuarto se encontrarán con una habitación llena de letras esta es un área de magia muerta , es decir cualquier tipo de magia dejará de funcionar

Al entrar Vuestros objetos que irradiaban magia dejan de hacerlo , todo indicio de magia desaparece dentro del Cuarto ; incluso en esta zona la luz es producida por antorchas . El cuarto es circular , la luz es un tanto amarillenta , concuerda con los colores ocre de la pared , la cual se encuentra llena de octágonos con letras , no hay puerta aquí , solo una inscripción en el suelo : llámala por su nombre las letras están ahí ella te escuchará , si fallas serás devorado por tus propios errores .

Al igual que en las otras inscripciones el mensaje esta escrito en 7 idiomas

Los pj deben oprimir las letras correctas , en el orden correcto , como si estuviesen deletreando el nombre de AracnoLolted solo que deberán hacerlo en el idioma Drow osea ArrañasariLoholutuse de lograrlo una puerta se abrirá en la pared contraria a la entrada , esta puerta es indetectable por los elfos , al igual que las letras correctas . Si fallan , el suelo se colapsara al instante y hará que todos los pj caigan 6mts (2d6 daño) a la trampa de los escarabajos : cuando los pj se encuentren en el fondo muchos escarabajos carnívoros saldrán en total 1+1d4 enjambres para cada personaje recibirán de daño cada round 25 mas su categoría de armadura puntos , cada enjambre tiene 25 pg cuando un pj solo tenga un enjambre solo haz 12 puntos mas su categoría de armadura de daño . PE 420 por enjambre

Ver compendio de monstruos de ravenloft vol 3

El pozo inferior también hay bloques de letras para que los pj puedan abrir la puerta en el suelo tiene el nombre de ArrañasariLoholutuse para que los pj puedan finalmente presionar los bloques correctos , para que finalmente la puerta pudiese abrirse en la zona superior .

5) EL CAMINO DE LA ARAÑA .

Los pj llegarán a un pasillo corto que da hacia una gran cámara enorme , con un precipicio entre las entrada y la salida , no hay forma de cruzarlo mágicamente , pues es una área de magia muerta , la cámara es de piedra sólida , prácticamente no existe piso; el precipicio mide de entrada a salida 120 mts .

El corredor acaba súbitamente , frente a vos se encuentra el tercer reto , vuestra nuca se eriza , al ver el gran abismo frente a vos , un abismó de inimaginable negrura , su fondo parece no existir pues se pierde en la bruma y las tinieblas . Frente a vos como a 120 metros podéis ver una puerta , y a una criatura luminosa parada en el marco . La inscripción en el suelo os da una pista para salvar el obstáculo : Sigue sus pasos , anda en ellos , camina como ella y llegarás ahí .

Lo que los pj tienen que hacer es trepar a través del techo o las paredes , como si fuesen una araña , en ese momento sus movimientos se ven afectados como con un conjuro de escalada de araña , a medida de que se acerquen a la puerta verán que la figura luminosa es el espectro de un elfo

6) LUNTAR EL ELFO

Luntar no es hostil , parece que su espectro quedó atrapado dentro del aracosilum , el no mirará a los pj y en cuanto lleguen a el comenzará a hablar .

Un elfo se encuentra parado cerca del marco de la puerta , su aspecto es transparente , y al parecer no es Drow mas bien parece un elfo alto , un cadáver momificado yace en el suelo junto a el , sin mirar a vuestro grupo , comienza a hablar : Soy Luntar el elfo arquitecto y esclavo Drow soy el responsable de el descanso de ArrañasariLoholutuse nadie ni vivo ni muerto , ni Drow ni humano debe estar aquí es por eso que construí el lugar a manera de que ningún ser pudiese interrumpir el descanso de mi madre, el arma táctica y glorifica de los Drow

no hará nada , seguirá viendo el vacío , los pj posteriormente verán en el fondo del corredor , una puerta de gran tamaño negra con relieves diabólicos , de arañas , destruyendo una ciudad .
el cadáver en el suelo es el de untar la puerta está abierta .

7) ARRAÑASARILOHOLUTUSE

Finalmente los pj ven el final del camino en una cámara oscura de ladrillos verdes en la que se encuentra el arma táctica de los Drow (NOTA los antecedentes , de ArrañasariLoholutuse y Luntar quedan a discreción del DM)

Un cuarto de gran tamaño , se yergue frente a vos , en su pared frontal veis algo que os deja acongojados : una gran araña blanca del tamaño de casi 11 caballos que se encuentra incrustada dentro de la misma roca , en su interior , podéis ver una mujer elfo , que se encuentra en un estado comatoso ,

flotando en una especie de liquido azul , la mujer es muy hermosa idéntica a la de vuestros sueños , todo es tan siniestro y bello a la vez , los contrastes de luz en el cuarto hacen un bello , pero confuso espectáculo . una voz de pronto truenan en el cuarto , os dice : la llevareis contigo , al camino de la luz y sus lagrimas te salvarán . una figura avanza hacia ustedes , podéis ver un ser malformado de piel oscura y dientes puntiagudos va vestido con harapos y no tiene ojos , toma un puñado de lo que parecen ser dedos esqueléticos de su bolsa , y los arroja al suelo , de pronto crece de aquel hueso un ser , con torso

semi humano , y piernas y cintura de arácnido , sus rasgos son parecidos a una araña ,

y sus dientes son afilados y ponzoñosos como los de una tarántula, crecen 3 de estos seres , mientras que su creador os dice : nunca mas veríais la luz , mientras invoca extrañas energías , vuestro cuerpo está a punto de reventar , el dolor es mas agudo , y comienzan a tener hemorragias debido a la peste roedora , vuestro contrincante sonríe aun mas sabiendo que tiene ganada la batalla .

Araña (3) Int 11; AL cm ; Mv15 ; CA -2 (caparazón) 4 abdomen ; GAC0 7 ; DG/pg 13 (81); At 3 o 1 ;Dñ 10/10/6 ; AE salto , veneno ; telaraña DE regeneración saliva ; Tam g ; ML 20 ; PE 14000

Veneno tipo N (muerte /25) su salto hace 3d6 puede lanzar una telaraña una vez al día como el conjuro de telaraña , su saliva alcanza hasta tres individuos a 4 metros de ella , con una tirada de ataque , si fallan su tirada de salvación quedarán ciegos instantáneamente si la salvan solo se harán 1d6 de daño .

La peste roedora se ha complicado mucho , los pj tendrán una penalización de -3 a todas sus tiradas . Mientras los pj se entretienen con las arañas , el guardián de Aracnoloted se encargará de ellos en la distancia con sus conjuros . Si lo deseas ,

mientras pelean Aracnulutok el guardián de la estancia puede alardear de la historia del aracnosilum , la cual queda a la imaginación del DM . todos los enemigos pelearán hasta el final .

Aracnulutok int 22 al cm M6 tam m CA 0
pg 160 gaco 9 at 1 dñ toque de muerte rm
25 % Moral 19 pe 27 000

Conjuros

1 manos ardientes , escudo , hipnotismo
muro de niebla , miedo .

2 alterar el yo, pes , esquema hipnótico
invocar enjambre

3 ceguera clariaudiencia clarividencia
bola de fuego , golpe de rayo .

4 Confusión enervación tormenta de hielo
asesino fantasma polimorfisar a otro

5 Crecimiento animal animar muerto
cono de frío , dominación , invisibilidad

6 velo cadena de rayos desintegrar
mordedura visual

7controlar muerto viviente , invisibilidad
de masas, rociada prismática

8 hechizar masas, laberinto ,hundir.

9 enjambre de meteoros , esfera
prismática.

Su toque de muerte es parecido a una vara marchitadora , si el pj falla un tirada de salvación se le marchitará la zona donde fue tocado .

Antes de ser derrotado , es decir , cuando le quede un poco menos de la mitad de su energía , el hechicero lanzará la esfera prismática , de manera que se deberá pasar a través de esta para segur atacándolo .

Una vez derrotado , sucederá lo siguiente :

Con un aullido desgarrador Aracnulutok cae al suelo , aun se sigue convulsionando, a medida de que aúlla con mayor potencia , la araña de grandes magnitudes , se desprende de la pared con

gran estrépito , dejando solamente a la elfo , levitando en lo que pareser una esfera liquida , la araña gigante se abre paso entre la roca del techo, a manera de hacer una salida , la Luz del sol entra intensamente dentro del cuarto , varios cadáveres yacen en el suelo desangrándose aun , vuestro cuerpo no resiste mas , comienzan a caer presas del dolor , al llegar a la superficie el arácnido se desvanece , vosotros comenzáis a sentir , que las ratas comienzan a desgarrar vuestro cuerpo desde el interior , veis a la elfo que se acerca a vos , con una expresión serena

que os llena de tranquilidad , por unos momento pensáis que aveis muerto , pues el dolor se ha ido , y la sensación de calidez aumenta a cada momento os sentís como si estuviesen flotando elevándose hacia el mas allá ,al descanso eterno , a recibir la recompensa por lo que aveis hecho en vida , la joven elfo os mira tiernamente , y os dice : yo soy Aracnoloted , ArrañasariLoholutuse , gloria de los Drow , fuerza de la araña , arma táctica de triunfo , ustedes me han conducido a la luz , ahora podré descansar , así mismo , es hora de que vosotros descanséis y den descanso a sus semejantes , aganlo con mis lagrimas el sufrimiento traerá la felicidad , mis lagrimas Liquido mortal , debe ser uno con el liquido vital , al beber la muerte , recobrareis la vida . posterior a eso , Aracnoloted se desvanece entre la luz , y poco a poco escucháis el ruido de vuestro entorno , al principio es arrullador , y os hace sentir bien pero pronto se convierte en un murmullo infernal , el cual los hace darse cuenta de que os encontráis en las afueras de Mordentshire y el ruido que escucháis , son los lamentos de los enfermos , y los

chillidos de las ratas , frente a vos podéis ver un cráneo el cual contiene un liquido espeso de color azul , y muy cerca de ahí

se encuentra el rio Arden . como si alguna fuerza sobrenatural os estuviese dando ayuda .

VIGESIMO QUINTO DIA

la primera imagen , que tienen los pj de Mordent es algo parecido al Armagedon , deberán combinar el liquido azul , con el agua para poder obtener dosis abundantes , el liquido curará a todo enfermo , de cualquier enfermedad , e incluso le dará inmunidad a cualquier tipo de enfermedad en 1d4+4 días . Los pj ya se encuentran curados , en el momento en que están curando a la gente pueden ver de varios postes en varias esquinas , gente colgada , como si hubiesen sido sentenciados , los números de muertos son ya muy altos , tanto de enfermos como de ahorcados , la gente que se encuentra colgada tiene la inscripción donde señala la culpa , la mayoría de ellas por no decir todas tienen acusaciones absurdas , todas ellas decretadas por el alcalde .

Hay mas de 1500 enfermos , un 80 de ellos no vivirán mas de tres días , *entre los decesos se han sumado casi mas de 50 personas , entre ellos Brian Palmerston , el sastre Josep Palmerston dejando así completamente sola a su hija Lucila Palmerston de 10 años . también murió ahorcado Neil Disraely con la acusación de haber contagiado a su esposa Pamela Disraely, la cual también yace ahorcada por haberse dejado contagiar de Neil , dejando huérfanos a Uma y a Tomas Disraely . Agueda viuda de el capitán de Armas Adam Smit es colgada muerta a causa de la enfermedad , en el momento en que los pj pasan por su casa con la acusación de que no ayudó a las labores de rescate . El panadero llace muerto en la tumba de su hija* , la cual se encuentra infestada de ratas , las cuales aun devoran

el cadáver . Jonatan Wath está siendo sacado de su casa con los brazos y la piel arrancados , seguramente obra del asesino misterioso, mas tarde los pj se enterarán de que mató a su propia hija Mery de 14 años , por haber ayudado en las labores de salvamento , arriesgando así su vida y la de el . Federico Bartel se encuentra colgado de la entrada de la biblioteca , por no haber encontrado un libro para el alcalde . y así como ellos , se encuentran muchas otras personas ahorcadas con acusaciones absurdas , todos se encuentran descalzos , y sus pies cuelgan de una manera similar a la del sueño de los pjs .

Lo primero que los pj devén hacer es curar la mayor cantidad de gente que puedan , esto tal vez les costara toda la noche , mientras tanto el aguru bonza esta disfrutando de su obra haciéndose pasar por el alcalde al tiempo que mantiene cautivo a el verdadero Nicolas Kline , sabiendo que será castigado por aquella fuerza sobrenatural que ha matado ya a varios malhechores por así decirlo como Brukenharm Neker por ejemplo . esa misma noche Matías Stepenson , junto con Joana Valakia la traductora se infiltrarán en la alcaldía para tratar de ajustar cuentas con Kline , ellos llegarán en un mal momento , pues el asesino nocturno , el vengador infernal , Mekerfalen se encuentra arrancándole la cabeza ¡ al verdadero alcalde ! mientras el aguru bonza se esconde en los alrededores gozando interminablemente de el drama de la escena , lógicamente los dos intrusos inoportunos sufren las consecuencias de el inoportuno .

Los pj devén estar ayudando básicamente a los enfermos , debes recalcar que a lo lejos pueden ver a Elizabet , la cual por su apariencia ha ayudado incesantemente a la población enferma , lo curioso para los pj es que no se ve enferma , y es obvio

que debería estarlo , así mismo los guardias de el alcalde no se encuentran enfermos , ellos llevan capuchas según ellos para evitar el contagio , los pj no devén ver nunca la identidad de los guardias , los cuales en estos últimos días se han duplicado en numero , si un pj llega a ver la identidad de uno de ellos descubrirá que su piel esta seca y sin fluidos (una momia).

Cuando los pj ven a Elizabet la verán arrodillada frente al los cuerpos suspendidos de Madelein y Constantine Wath hijas del mercader las cuales fueron acusadas de no haber salvado a su padre , la expresión de Elizabet es de furia inmensa , pero a la vez de preocupación , después de un rato corre fuera de la escena con aspecto de intensa preocupación y dolor . los pj no podrán seguirla , el DM debe impedirselos a toda costa .

AJUSTE DE CUENTAS .

Este encuentro puede ocurrir en la noche de el 25° día , o en cualquier punto de el 26° día después de que todo se halla calmado .

Puede ser de que los pj decidan ir a investigar ellos mismos a la alcaldía esto debe ser después de que hayan distribuido la cura para la gente , si no se les ocurre ir serán hostigados por la guardia , en este momento se encontrarán con que los guardias son momias .

MOMIAS , INT baja AL CM CA 5 MV 8 DG 6 PG 28 c/u GAC0 14 #AT 2 Dñ 1-12 Frz 18 /91 AE toque pudridor reduce permanentemente un punto de carisma por cada semana que no sea tratado el personaje . Al cabo de 1d12 semanas el Pj muere convirtiéndose en una momia // infravisión //Frz aumentada // aura de miedo // DE resistente al fuego // inmune a algunos conjuros // golpeado con armas +1 , 1/2 daño de

armas de plata o especiales // TM mediano ML 20 PE 2000 c/u.

Al llegar a la alcaldía se encontrarán de que está convertida en casi una fortaleza , la mayor parte de ella se encuentra amurallada , no se ven muchos guardias en la improvisada muralla solo 2 en la puerta principal los cuales dejaran entrar pacíficamente en el interior a los pj , si estos atacan a los guardias , ellos se defenderán ; en el interior de la muralla verán lo siguiente :

Al abrirse las puertas , podéis ver (di el numero de pj) estructuras parecidas a una horca , veinte guardias se encuentran formados ordenadamente en el frente de ellas , un ser con armadura y de aspecto ostentoso se encuentra en medio de ellos , lleva una capucha , y solo podéis ver su marchita barbilla que sonríe a la vez que gruñe y os dice ustedes arderán junto con Mordent MUY PRONTO EN EL INFIERNO , posteriormente se oyen gritos en la ciudad de la gente , gritos de desesperación y pánico , “ los guardias son monstruos ”oyen fuera de la muralla “¡ están matando a la gente!” escuchan mas tarde , a medida de que los gritos de las personas y el chocar de el acero aumentan , El ser predominante se revela ante ustedes , vuestro corazón late con gran velocidad al saber que es Lancasta , os mira y sonríe al ver su expresión , a medida de que con un gesto de su mano ordena a sus creaciones den muerte a vuestro grupo .

MOMIAS ,(20) INT baja AL CM CA 5 MV 8 DG 6 PG 28 c/u GAC0 14 #AT 2 Dñ 1-12 Frz 18 /91 AE toque pudridor reduce permanentemente un punto de carisma por cada semana que no sea tratado el personaje . Al cabo de 1d12 semanas el Pj muere convirtiéndose en

una momia // infravisión //Frz aumentada // aura de miedo // DE resistente al fuego // inmune a algunos conjuros // golpeado con armas +1 , 1/2 daño de armas de plata o especiales // TM mediano ML 20 PE 2000 c/u.

Lancasta se encuentra aliado con el aguru bonza , pues los dos están de acuerdo con que los pj sean lo mas miserables que se pueda , y de paso llevarse a la ciudad a la condenación . el toque pudridor de Lancasta si puede afectar a los pj si estos no salvan su tirada de salvación contra conjuros a +3 esta vez peleará con toda su furia , y no esperará a que mueran sus creaciones , peleará junto con ellos, y si esta muy herido tratará de huir , para posteriormente buscar venganza en alguna otra aventura de los pj .

SIDUS LANCASTA (fortificado) INT genio AL CM AC 0 MV 12 DG 12 PG 96 GAC0 8 #AT 2 Dñ 3d6 frz 19 AE // enfermedad : el personaje pierde un punto de fuerza , y uno de constitución por cada día y dos puntos de carisma al cabo de 1d6 horas el personaje sufre severas convulsiones -2 todos controles de habilidad . en 1d6 días el personaje muere . // +3 al golpe // aura de miedo // infravision // remozar // DE inmune al frío , y inmune al fuego y a la electricidad //golpeado por armas +2 y solo recibe medio daño TAM m ML 18 P.E 19.000 “ Sidus se encuentra completamente detallado en el apéndice al final de esta aventura .

Después de vencer a lancasta , todas las momias se neutralizarán , no atacarán ni agredirán a nadie , solo caminarán sin rumbo fijo , algunas chocarán entre ellas , y otras contra las estructuras adyacentes , la gente comienza a golpearlas hasta que caigan todas (nota las momias que están atacando a los pj no se desactivarán a la

muerte de Lancasta , seguirán peleando aun después de que es derrotado) , cuando los pj acaben de eliminar a todas las momias , escucharán una risa en el interior de la alcaldía , burlona y sarcástica , es en ese entonces donde los pj se encuentren cara a cara con el Aguru bonza cuando los pjs investiguen dentro de la alcaldía :

La macabra risa retumba por todo el lugar , proviene de el interior de la alcaldía , la cual se encuentra prácticamente en ruinas , y llena de escombros de lo que alguna vez fueron muebles , párese como si hubiese sido corrompida por alguna degenerada criatura .

De la parte superior de la alcaldía se puede apreciar mas fuerte el sonido de las carcajadas , al subir paso a paso las escaleras veis los aposentos de el alcalde , el cual yace muerto sin la cabeza , ni parte de la columna , podéis ver también a Josep Stepenson con una prominente herida en el estomago la cual deja escapar algunos de sus órganos , el tiene una espada en la mano , la cual se encuentra retorcida , como si alguien la hubiese arrugado , destellos de magia aun quedan en la superficie de la espada , la cual contiene también la sangre rojo oscuro y espesa del asesino , veis también acurrucada en un rincón , temblando de miedo a Joana Valakia , tiene sangre en el rostro .

Una voz aguda pero a la vez macabra os llama vuestra atención : hermoso no creen , Josep murió defendiendo a la mujer , logro herir en el hombro a aquella criatura llena de belleza y poder , nunca lo creí posible ; Joana se arranco con sus mismas manos los ojos a causa del terror , yo lo vi todo , también vi al

Mekerfalen desde mi escondite ; a medida de que la criatura habla , se revela ante vos , podéis distinguir a un canino sin pelo , de puntiagudo hocico afilados dientes y ojos protuberantes que avanza hacia vos , “ os hice pasar por un gran aprieto no es así ” dice mientras toma la forma de Camile , no debieron matar a aquel joven enamorado dice transformado en Beaconsfield , y mucho menos interferir con el alcalde , el es un hombre justo - os replica con la imagen de Kline – sus leyes eran buenas y correctas ; es mas , no debimos haber venido aquí compañeros os afirma mientras toma la forma de (menciona al mas poderoso y experimentado pj de la mesa) , no debemos interferir con el destino de Mordent , ni con su condenación , el caos es lo correcto , el mal prevalecerá ;

Posteriormente a eso atacará con toda su ira .

AGURU BONZA (forma superior , después de alimentarse) INT Genio AL CM CA 7 MV 12 DG 6 PG 28 GAC0 14 #AT 1 Dñ 1-6 Frz AE cambiar forma // imitar habilidades // PES // CREACIÓN SUPERIOR // aura de miedo // DE golpeado con armas +1 , 1/2 daño de armas de plata o especiales // especial TM mediano ML 20 PE 2000 AGURU BONZA (forma normal , no alimentado) Ver compendio .

Obviamente el aguru no peleará en su forma ordinaria , sino con la forma de el líder o el mas fuerte en habilidades de los pj este será una copia exacta en negativo , y peleará exactamente como lo haría el pj un enfrentamiento real , con las mismas habilidades y artefactos mágicos , estos últimos son creados de el plano de las sombras por medio de el único conjuro que el aguru puede hacer de manera innata una vez al día

(creación superior) , por lo cual después de muerto los objetos solo durarán hasta que expire el conjuro . los puntos de experiencia pueden variar dependiendo de las habilidades de el pj en cuestión , asegúrate de preparar con anterioridad este encuentro . al finalizar la pelea , el aguru caerá y dirá lo siguiente :

Al caer finalmente vuestro contrincante , escupe , y os dice con el hocico ensangrentado : el vendrá e impondrá su justicia , Mekerfalen renacerá para siempre y Mordent junto con ustedes se reunirán con migo en el fuego eterno .

Finalmente , cuando la pelea llega a su fin , se hoyen los gritos de júbilo de la gente que ha acabado con la amenaza de Lancasta .

VIGESIMO SEXTO DÍA

El día parece mas claro que los anteriores , la luz del sol comienza a salir , las aves nuevamente se reúnen en los muelles para comer lo que el mar les trae , la gente comienza a incinerar los cadáveres de las ratas que aun quedan , y a las momias de Lancasta , ya casi toda la gente se ha restablecido gracias al maravilloso elixir de los pj , aunque el aspecto de Mordentshire es todavía funesto , se percibe en el aire la esperanza de un nuevo comienzo , en este día Melisa sale del coma , agradece a los pj entre llanto de júbilo , William estrecha fuertemente a uno de los pj y suelta en sollozos agradeciéndole por su vida y la de su familia , el día entero se va entre abrazos y gratificaciones de casi todo el pueblo . La expresión de la gente esta llena de esperanzas aunque dentro de los corazones de los pj existe el temor de que esto no es el final .

NOTA : la siguiente es una breve lista de acontecimientos cortos que el master debe desarrollar de día a día , no son muy trascendentales para los pj pero servirán para involucrar mas a los pj con el entorno si los pj preguntan algo acerca de Mekerfalen nadie sabrá nada .

VIGESIMO SEPTIMO DÍA

La calma se hace mas presente , el día es tranquilo , mas lleno de vida , Melisa se comporta muy accesible con los pj y el pequeño William también socializa con ellos , la gente poco a poco comienza a tener una vida normal , básicamente los pj se la pasan descansando de los últimos acontecimientos , el pj involucrado con Elizabet pasa mayor parte de el tiempo con ella , asegúrate de que se involucre cada vez mas con el , El pj se da cuenta de que tiene el dedo anular vendado , si el pj le pregunta que le pasó dirá que se lastimo al ir cargando a algunos de los enfermos . Los pj pueden interactuar de la manera que mejor les acomode las gratificaciones siguen llegando durante todo el día .

VIGESIMO OCTAVO DÍA

En este día los pj puede distraerse un tanto , pueden hacer la actividad que les convenga , si desean adentrarse en el bosque acentuales lo cansados que están de las peleas , además que estarán rodeados particularmente de jóvenes admiradores de ellos .

Se enterarán de ciertos robos en casas donde se pierden sumas no tan cuantiosas , la gente comienza ha hablar de un nuevo alcalde .

Un pj al azar se da cuenta de una cicatriz en el hombro de Elizabet ella dirá que fue a causa de un accidente en el bosque con una hacha hace unos meses , la herida ya se ve muy cicatrizada

VIGESIMO NOVENO DÍA

Otro asalto mas en Mordent , en este caso le toco a Madame Fourier nadie le da importancia pues todos la detestan , no se roban nada en especial , solo desordenan su casa y la llenan con desperdicios , Xania hija del ahora difunto mercader vaga de lado a lado buscando trabajo para poder mantenerse a pesar de que la gente es amable nadie puede pagar un sueldo en este momento , los pj comienzan a tener una vida social mas activa , reuniones , cenas etc . El pj debe convivir cada vez mas con Elizabet , Uma comienza a socializar de nuevo con el pj con quien alguna vez estuvo involucrado aunque lo hace muy tímidamente.

TRIGESIMO DÍA

Aparecen dos cadáveres , de dos adolescentes , les fue arrancado el estomago a cada uno , el cual no se ha encontrado , aun en sus manos se encuentra el botín de una casa vecina , la gente comienza a preocuparse , pues no eran criminales en potencia , en ese momento eligen alcalde al pj mas carismático de la mesa o al líder .

Las clases comienzan ese día de manera normal , por lo cual el asesinato de los dos adolescentes no es conocido por muchos alumnos , aun así Elizabet lamentará la muerte de ellos de manera acongojada , aun antes de que la noticia se divulgue abiertamente .

TRIGESIMO PRIMER DÍA

Los lugareños regalan una casa a los pj con todas las comodidades , a manera de agradecimiento , pero también insinuando que hagan de Mordent su Hogar permanente . Esa noche William les hará una cena especial , con la mayoría de los conocidos , ahí mismo se le sugerirá a el pj que se encuentra de alcalde busque una familia o se haga cargo de Lucila Palmerston huérfana de el sastre .

Un pj al asar (asegúrete de que no sea el que se encuentra involucrado con Elizabet) verá a Xania llorar acurrucada en una esquina fuera de la posada de William , si se acerca a preguntar , también saldrá Elizabet , Xania les contará que pidió trabajo con Kurt Higgins y que este accedió de inmediato , pero que hace algunas horas el intento abusar de ella y que apenas pudo escapar , dice que no tiene mucha importancia , pues ella tal vez lo provoco (en realidad pretende llevar la situación tranquila pues tiene todo en su contra , además aunque ella no lo provoco teme a las represarías de un hombre tan poderoso como Higgins) suplica casi de rodillas al pj y a Elizabet que no digan nada . Elizabet se enfurece , casi rompe en llanto de desesperación , se aprieta fuertemente las muñecas mientras murmura “ ojalá resistan ” y se aleja corriendo de el lugar .

Ese día ya en su nueva casa los pj tienen un sueño :

El día ha sido agotador , pero sonríen , al pensar que estáis cansados debido a un día lleno de actividades sociales , y no un día lleno de sangre y desesperación , Vuestros últimos pensamientos se pierden entre la divagación de su sueño , en el que ven muchas cartas caer , veis gente divirtiéndose con panderos y violines , bailando sobre un cenagal lleno de sangre , veis a Elizabet casándose llena de felicidad , veis una monstruosa silueta avanzando hacia vos , y un extraño artefacto gigante con dos esferas , una negra y una blanca , os veis a vosotros mismos envejeciendo y finalmente veis a un perro Humanoide sin piel de ojos protuberantes que clava un letrero sobre una tumba , el letrero dice vuestro nombre .

inmediatamente después escucharán la puerta , se trata de Xania que se ofrecerá para trabar para los pj a cambio de techo y comida , ella suplicara por una oportunidad . el día se va en situaciones cotidianas .

TRIGESIMO SEGUNDO DÍA

En este día no se dejará ver Elizabet , la vida continua en Mordent , un carromato vistani se asentará en las orillas del pueblo , los pj han oído hablar buenas cosas acerca de este grupo de actores , pueden ir a ver la actuación de los Vistani , aunque no leerán las cartas a nadie , el espectáculo consta de música de Violín , panderos , guitarras , cánticos etc. También actos de malabarismo , y una peculiar danza de un oso . es también un buen lugar para que los pj socialicen , e ínter actúen debes asegurarse de ser descriptivo , para que los pj comiencen a identificarse con la familia de Vistanis .

TRIGESIMO TERCER DÍA

La gente hace un alboroto en la plaza principal de Mordent , en la cual se encuentra el acaudalado Kurt Higgins o lo que queda de el , su cuerpo se halla partido a la mitad y hecho jirones al igual que todos los otros asesinatos , a pesar de que era un hombre perverso los pj encontrarán a Elizabet llorando de manera muy angustiada es en el momento en que los pj comenzarán a sospechar de ella , de una manera mas abierta .

Por la tarde Firedia , una de las vistani mas jóvenes ira a visitar a los pj y les dará una nota , no dirá nada , a los pj y se marchará de manera muy presurosa .

La nota dirá lo siguiente :

Amigos míos venid a mi , venid con mi familia , que os diré como salvar vuestra

vida , y la de todo Mordent , venid a mi carroza , esta misma noche .

Delia Vistani

Los pj deberán ir esa misma noche , a el carromato de los Vistani , Elizabet se unirá a ellos , trata de que los pj no se sientan incómodos con la presencia de ella . Al llegar a el campamento Vistani no habrá ningún espectáculo , tampoco gente fuera de el campamento a excepción de toda la familia Vistani la cual esta formada por :

Marcus , Sandar , Mathiu , Katerina , Burenia , Fabritzio , Santory . todos ellos son niños de entre los 4 y 12 años , hijos de los Vistani adultos .

Firedia , Pectore , Malantalus , Sara , Cirse , todos ellos son los adolescentes de la familia , entre los 16 y 21 años .

Cutzco y Casta ; Kole y Sofía ; Piotry y Anha ; Emanuel y Jastial son los matrimonios de la familia , de entre los 28 y 54 años .

Cusei y Nordai son los ancianos , la segunda generación de la familia de 76 y 71 años respectivamente

Delia es la Vistani mas anciana de la familia , y por lo tanto es el líder de la tribu , es ciega , pero puede ver mas que si tuviese ojos . tiene 127 años .

LA NOCHE DE LAS CARTAS

Describe lo siguiente en cuanto los pj lleguen a el campamento de los Vistani , el cual se encuentra ahora en las afueras de la ciudad , donde la gente no va muy a menudo .

La familia Vistani os espera afuera de el carromato , a pesar de que son personas hoscas , os reciben con calidez entre fuertes apretones de manos y afectivos abrazos , os invitan a el interior de el carromato el cual es inmenso , casi del tamaño de 4 carrozas , es puesto en movimiento por 12 robustos caballos .

La bienvenida será cálida , y amistosa , en el carromato se encontrarán todos los integrantes de la familia excepto Delia , la cual se encuentra en una parte posterior a la estancia en donde se encuentran .

Los miembros mas ancianos de la familia hablaran con los pj de varios temas , a manera de recalcar su confianza , después de un rato de platica y convivencia pedirán salir a todos de el carromato , excepto a Elizabet los ancianos se quedarán con ella y la conducirán a una puerta en el cuarto en donde alguna vez estuvieron los pj .

En el exterior , la platica continuara con los jóvenes de la familia los cuales seguirán interrogando a los pj sobre hazañas anteriores , después de un rato , oirán a Elizabet muy preocupada diciendo Pero yo no quería hacerlo , posterior mente dirá no puedo controlarlo . . . por favor no se los digas . . . no quiero que te pase nada a ti ni a tu familia . . . Lo he intentado pero nada funciona . . . yo lo amo y a los demás los quiero como a mis hermanos si algo les pasara jamas me lo perdonaría . . . ¡ pasado mañana ! posteriormente no se oirá nada en el carromato .

Después de unos minutos Elizabet saldrá corriendo , se detendrá un momento y mirara a el pj que ama , y susurrará “ vete de Mordent . . . te amo ” después seguirá en su carrera si los pj intentan seguirla los Vistani los detendrán amablemente argumentando que ella

estará bien , que ahora es el turno de ellos .

DELIA LA VIDENTE

Después de que el asunto de Elizabet se resuelva , los pj son llevados con Delia

El ambiente en esta habitación es espectral , varios amuletos cuelgan de el techo y las paredes , algunos son hermosos pero otros son grotescos , frente a vos hay una anciana , que mas bien parece un esqueleto con una delgada capa de piel ; de su cabello solo quedan mechones blancos y largos , sus ojos son grises y sumergidos en sus cuencas . os mira y con vos rasposa os dice : sentaos , que os diré el destino .

La anciana comenzará a lanzar las cartas las cuales devén de estar preparadas con anterioridad por el master :

Puedes usar cualquier método de lectura , pero estrictamente en el pasado debe encontrarse la **bestia** en las cosa que ayudan al grupo **las brumas** en lo que se opone a los pj encontrarán a el **fantasma** y en el futuro encontrarán el **artefacto** la Vistani os mirará , con sus ojos ciegos y os dirá :

Vosotros habéis sido escogidos por el destino , vuestra fuerza , astucia , tenacidad, fue contemplada por los dioses para detener a Mekerfalen , (en ese momento señala la carta de la bestia) En las brumas encontrareis el medio para retrasar su llegada y retenerlo solo un momento , (señala la carta de las brumas) , tengan cuidado con el fantasma que es dueño de del aparato que os ayudara a encontrar a Mekerfalen . Ahora vallanse , al encuentro de el gran reptil , a la confrontación de el lord

iracundo , y al encuentro de su destino final .

Si los pj preguntan acerca de Mekerfalen Delia os dirá que Mekerfalen significa Fin de las cosa , destrucción de la vida , extinción de las eras , y finalmente cerrara con “ nadie ha detenido jamas a Mekerfalen , una ves que haya destruido al ser en quien reencarno , nada ni nadie podrá vencerlo” .

Os dirá que devén regresar a ese lugar en 24 horas , que en cuanto regresen ellos sabrán que hacer les dirá que busquen dentro de las brumas , que ellas les darán la respuesta .

TRIGESIMO CUARTO DÍA

Los pj se encontraran buscando seguramente dentro de los bancos de bruma , en uno de ellos se perderán . Esto no debe pasar sino hasta la mañana de el trigésimo cuarto día pasarán perdidos durante unas cuantas horas hasta llegar a un extraño y desconocido lugar .

Finalmente habéis salido de el banco de bruma , párese como si hubieses permanecido dentro de el durante mucho tiempo , la vista frente a vos es un tanto contrastante con la naturaleza de vuestro entorno , una cascada de poca altura se encuentra frente a vos , los arboles , y piedras musgosas os rodean junto con la corriente de la cascada , el sol es casi nulo sin embargo la iluminación es satisfactoria , tal como si fuese un día nublado .

La bruma no os permite ver mas halla de unos 60 metros alrededor de vos .

En verdad el paraje es hermoso y tranquilizante . Hay algo que os atrae de primera instancia , es que dentro de el agua de la pequeña cascada se encuentra un magnifico tesoro que destella con los

reflejos de la luz , y una especie de bruma se mueve sobre de el , en ratos pareciese tomar la forma de algún reptil pero claro podría ser vuestra imaginación.

Si los pj se acercan el dragón Efilatus hablará “ aléjense de lo prohibido o probarán el sabor de el dolor y la muerte” si los pj insisten en acercarse , Efilatus atacará .

EFILATUS

Una bruma serpentesca gira alrededor de ustedes , podéis distinguir la forma de un Dragón oriental de gran tamaño el ataque es inminente , y el rugir de este ser hace que Vuestra alma se estremezca

INT	Excepcional(17)
ALIN	neutral
ARMADURA	-7 -10 (en bruma)
MOV	12 ; 39(vol C) ; 12 (nad)
DG	19
PG	152
GAC0	1
AT	3
DAÑO	1D4 +13/1D4+13 2D12+13
AT ESP	conjuros , aliento ,
DF ESP	convertirse en Niebla , habilidades innatas
RM	60%
TAM	E (61 metros)
MORAL	20
PE	20 000

Efilatus es un dragón de niebla (ver compendio de monstruos general publicado por TSR) con 1700 años de edad , en cuanto los pj se vean amenazados por el deberán hacer una

tirada de salvación contra miedo el fallarlo significa atenerse a los efectos de un fallo de control contra miedo . en todo momento se mantendrá en su forma de niebla , hasta que sus conjuros se agoten :

HECHICERO

Hechizar persona

Hipnotismo

Manos ardientes (1d3 +20 dñ)

Presa sacudidora (1d8 +24 dñ)

Proyectil mágico

Ceguera

Levitar

Rayo debilitador

Telaraña

SACERDOTE

Ordenar x 3

Calentar metal

INNATAS

Muro de niebla 2 veces por día .

Crear agua 2 veces por día .

Muro de viento 2 veces por día .

Niebla sólida 2 veces por día .

Predecir el clima 2 veces por día .

Agua aérea 2 veces por día .

Posteriormente cuando sus conjuros se agoten atacará con su aliento , el cual está formado de vapor cálido 27 metros de largo 30 de ancho por 30 de alto , que causa 12d6 + 12 además causa ceguera y persiste durante 1d4+4 rounds en los cuales hace 3d4 cada round excepto si se libra una tirada de salvación contra aliento .

Finalmente usará su ataque corporal hasta la muerte .

Dentro de el tesoro de Efilatus se encontrarán los siguientes objetos cruciales para la aventura :

Anillo de golpes de rayo 28 cargas

Las ataduras de el demonio .

Manual del uso de el aparato

Cetro de Rastinon

(los últimos 3 detallados en el apéndice)

además de el tesoro de Efilatus X,Y,Zx3

Los pj deben regresar , también por medio de un banco de bruma , adentrándose a el viajarán exactamente al lugar en donde vieron a la Vistani la ultima noche , al llegar narra lo siguiente:

la luna se encuentra grande y completamente llena sobre el firmamento , la iluminación es buena , pero a la vez macabra , pues las sombras se hacen mas grotescas , en el claro donde se encontraba la caravana Vistani solo hay muerte y desgracia , los cadáveres yacen esparcidos por todo el claro , la mayoría de ellos se encuentran mutilados y despedazados , otra parte de la familia es casi imposible de reconocerse , ya que solo quedan huesos astillados y algunas viseras , en medio de esta masacre se encuentra Elizabet , desnuda y cubierta de sangre tanto en las brazos como en la cara , se encuentra llorando , con el torso de Delia en los brazos , al verlos llora a un mas , dice ya no puedo mas , Mekerfalen vive en mi , el me eligió para su regreso , si no lo detienen , mañana a estas horas , Mekerfalen será inmortal , y Mordent junto con el mundo que conocemos perecerá igual que como sucedió en cada lugar donde el se presentó .

Si los pj preguntan acerca de cómo detener a Mekerfalen , Elizabet les dirá que lo primero que devén hacer es atarla con las ataduras de el demonio , pues Mekerfalen cuando se siente amenazado emerge y solo con eso lo contendrán hasta el primer momento en que el sol salga , pues en ese momento emergerá para siempre ; otra manera de dar la inmortalidad a Mekerfalen es matar a Elizabet antes de que el sol engendre al trigésimo quinto día . Elizabet les dirá

que la Vistani le dijo todo esto , también mencionara que devén ir a buscar el aparto , el cual es el único medio de separar a el bien de el mal en las personas , devén ir al mausoleo de la colina grifón para encontrarlo , separar a Mekerfalen de Elizabet y eliminar a Mekerfalen antes de que el sol salga .

Si quieres puedes dar a los pj por medio de Elizabet la historia de Mekerfalen , en un pergamino escrito por Delia , a manera de el último regalo de ella para los pj .

TRAS LA BUSQUEDA DE MEKERFALEN

Si quieres , puedes complicar un tanto el viaje de los pj hacia le mausoleo de la colina grifón , añadiendo algunos encuentros para alterar un poco los nervios de los pj o si lo prefieres puedes ir directamente a el encuentro en el mausoleo .

EL MAUSOLEO

Una estructura de fantasmagórico aspecto se encuentra frente a vos , es semicircular demasiado ostentosa y lujosa , en su frente ángeles lloran , y desgarran sus ropas , varios cráneos de mármol han sido tallados en el mausoleo, las gárgolas cuidan la entrada , y pareciese que están vivas , al acercarse , los ángeles con forma de niño parecen susurrar , todos a la vez oyen llantos de pequeños , y gemidos agonizantes , a medida de que avanzan , los llantos son mas constantes , la lluvia comienza a precipitarse sobre vos , podéis ver en ese momento a todas las estatuas de el mausoleo llorar sangre , a medida de que la puerta principal se

abre , esta tiene forma de esqueletos , los cuales comienzan a retorserse en cuanto entráis.

Las escenas anteriores harán que los pj efectúen un control de miedo , el fallarlo significa atenerse a lo descrito en las reglas de fallo de control de miedo .

El mausoleo es de manera semicircular de grandes dimensiones con el techo al descubierto , su centro tiene un radio de 15 metros , todas las paredes están cubiertas con criptas , excepto la que se halla frente a la entrada la cual contiene a el aparato , junto a el esta Godefroy .

Al entrar los pj , todos los cadáveres de el mausoleo saldrán parcialmente de sus criptas , y comenzarán a combulcionarse dentro de ellas hasta que Godefroy sea ahuyentado .

También estará la línea defensiva de Godefroy para impedir que los pj lleguen a el aparato esta consta de 3 golem de piedra en la primera línea

Golem de piedra (3) Int 0; AL n ; Mv6 ; CA 5 ; GAC0 7 ; DG/pg 14 (60); At 1 ; Dñ 3d8 ; AE frz 22 , rapidez DE golpeado por armas +2 ; Tam g ; ML 20 ; PE 8000

Un golem de hueso se encontrará en la segunda línea , este puede intervenir en cualquier momento después de que haya caído uno de los 3 golems

Golem de hueso Int 0 ; AL n ; Mv12 ; CA 0 ; GAC0 7 ; DG/pg 14 (90); At 2 ; Dñ 3d8 ; AE cada tres rounds el golem usa su habilidad de miedo , se debe realizar un control de miedo y de horror , si se fallan los dos el pj quedará paralizado 1d12 rounds si se falla con un 1 el pj muere instantáneamente a causa de el miedo DE son confundidos por muertos vivientes , solo reciben medio

daño de armas cortadora o penetradoras inmune a conjuros ; Tam g ; ML 20 ; PE 18000

En la tercera línea se encontrara un caballero impío por cada pj , esta es una versión de el caballero muerto , también el es un muerto viviente , pero se encuentra subordinado a la voluntad de un amo , además de que es un tanto mas poderoso que un caballero muerto

Caballero impío Int 0 ; AL n ; Mv12 ; CA -2 ; GAC0 7 ; DG/pg 14 (90); At 2; Dñ 1d10 ; AE usa arma espada mágica (tira de la tabla exceptúa aquellas que se contradigan a la naturaleza de el caballero , y las que conceden deseos) frz 18/00 DE inmune a conjuros ; Tam m ; ML 20 ; PE10 000

Finalmente se encuentra Godefroy , para impedir el mismo que los pj lleguen a el aparato .

Una bienvenida macabra os aguarda , podéis ver a tres ángeles de roca blanca frente a vos , de sus ojos escurre sangre , tras de el un deformado muerto viviente compuesto de muchos tipos de esqueletos , os mira inclementemente , mas al fondo ves (X) guerreros , con aspecto solemne y grandes espadas esperando por vos . finalmente veis lo que habéis buscado por mucho tiempo , veis una construcción de casi diez metros de alto por 6 de base , un tripode de madera y acero con detalles demoniacos sostiene una esfera a unos 5 metros de el suelo , alrededor de este se encuentran una serie de anillos forjados de acero , a lado de este , unidos por un estrecho cuello de cristal se encuentran dos globos mas pequeños , y una tercera serie de globos mas pequeños conectados a los globos superiores .

Un ser de aspecto ostentoso os mira con ojos inyectados en rabia , su figura es

translúcida , y de aspecto macabro , jamas habéis visto expresión tan llena de odio , sus ojos son casi rojos , a pesar de que parece que alguna ves el espectral fantasma fue humano .

Lanza un grito de furia , el mas fuerte y diabólico que habéis escuchado , todo el mausoleo tiembla ante el alarido , e incluso las rocas en el suelo vibran , posterior a eso los infernales guardias comienzan a acercarse hacia vuestro grupo .

Una vez que los pj hayan derrotado a los guardias de Godefroy el mismo los atacara tratando de impedir de que lleguen a el aparato el luchará por un periodo de 5+1d10 rounds , al final de este tiempo la hija y esposa de Godefroy , fantasmas por supuesto , llegarán para ahuyentar a este villano como cada noche; si es que los pj no lo han vencido aun ; si fue así la esposa e hija de susodicho fantasma no aparecerán esa noche .

En cuanto los pj vean a los nuevos espectros llegar deberán hacer un control de horror , y posterior mente uno de miedo debido a la naturaleza de la escena .

Las estadísticas de Godefroy así como su breve biografía se encuentran en el apéndice de la aventura .

EL ENCUENTRO FINAL

Finalmente han derrotado todos los obstáculos los pj para poder llegar a el encuentro de su enemigo final .

Una vez de que los pj con ayuda de el manual hayan intentado separar a Mekerfalen de Elizabet narra lo siguiente :

Con la ultima descarga de energía un gran resplandor ilumina todo el mausoleo , una luz mas intensa que la de el día os deslumbra , todo parece estar en calma dentro de el lugar , podéis ver a Elizabet , acostada de manera serena en el fondo de la esfera cristalina , una leve luz blanca irradia de su cuerpo . por otra parte en la otra esfera podéis mirar una amorfa masa de carne y piel negra , de manera que pareciese estar acurrucada dentro de la pequeña esfera en proporción a su cuerpo. Pronto comienza a moverse , rompiendo casi en segundos el frágil globo . Al Incorporarse podéis ver un magnifico ser de estructura formidable , de sus dedos , garras cual sables se mueven a medida de que os estudia con sus sumergidos ojos amarillos , su piel negra puede reflejar un tanto la luz de el cuarto , su cola ondea de un lado para otro con actitud impaciente , el mas cruel de los demonios pareciese menos

ofensivo que esta criatura encarnada de mal infinito . vuestras piernas tiemblan por unos instantes al ver a aquel ser , en su expresión notáis la dicha de haber despertado nuevamente , mira a su alrededor y pareciese sonreír . Súbitamente su expresión cambia , sabe que tiene una labor : destruir todo , ya que el es el instrumento de los dioses para eliminar lo que ya no es útil , el sudor corre por vuestra espalda al pensar en todo esto , veis a tus compañeros , cada uno con una expresión diferente , algunos parece no importarles , pero muy dentro de todos ustedes sabéis que puede ser la ultima ves que peleáis juntos , sonríes al verlos , y apretáis mas fuerte vuestra espada , con un grito de furia os lanzáis contra aquella bestia que representa todo contra lo que habéis luchado .

Mekerfalen también atacara con toda su furia , arremetiendo contra los pj y

Elizabet , recuerda que si ella muere Mekerfalen será inmortal .

Trata de que la pelea sea lo mas dramático que se pueda .

Las estadísticas de Mekerfalen se encuentran con mayor detalle en el apéndice

MEKERFALEN INT 1 AL ninguno CA -3 MV 18 DG 70 PG 460 GAC0

-5 #AT3 + esp Dñ 1-12+15 , 1-12+15 , 1d12 +15 , 5d10 AE cola afilada , con una tirada de 18 o superior , amputa un miembro al azar // DE inmune a la magia 90% refleja magia // golpeado con armas +1 // regenera un punto por round // TM grande ML 20 PE 105 000

Si los pj derrotan a el Mekerfalen pueden ocurrir varias cosas después de el final , pueden quedarse en Mordent , o irse , lo que ocurra con la situación social y sentimental , de los pj dependerá de tus jugadores

FINAL

Finalmente ocurre lo que jamas habéis creído , Mekerfalen yace frente a vos inerte , os miráis unos a otros , no podéis evitar derramar una lagrima , sonríes , todo acabo . la luz de el sol comienza a pintar los verdes prados de Mordent , las ciudades , el mar . la gente del pueblo comienza a acercarse a la distancia , uno de vuestros compañeros os toma de el hombro , os abrasáis , alegres de estar vivos ; podéis ver a vuestro alrededor y pensáis que aun en un mundo corrupto podéis encontrar el bien , aun hay cosas por las que vale la pena luchar , por las que vale la pena morir , aquellas cosas son vuestros sueños , pues nada es realmente vuestro que sus sueños , y nada es mas impórtate que poder despertar cada día y poder tener la oportunidad de

materializarlo , existen muchos sueños , talvez tantos como años , pero el ultimo y tal vez el mas importante se encuentra dentro de ustedes , y esta en vos poder hacerlo realidad .

Fin

29 de noviembre de 1999

APÉNDICE

Esta es la parte final de la aventura , aquí encontraras algunos PNJ importantes , y su rol dentro de la aventura , así como también nuevos objetos mágicos , algunos monstruos nuevos etc. .

PERSONAJES NO JUGADORES

William Gladston

Es un hombre de baja estatura aproximadamente 42 años , complexión robusta , sin pelo en la nuca tés blanca y cabello castaño entrecano , es de carácter alegre y optimista , confía sobretodo en los pj pues según la Vistani que leyó su futuro predijo que ellos lo salvarían a el y a su familia , en realidad salvarían a todo Mordent . es un hombre hogareño, de buenas costumbres , encontraran un buen amigo en el , es de fiar y su compañía es agradable .

Elizabet Watermay

Ella es un pariente pobre de la familia mas rica de Mordent . en realidad no es muy cercana a ellos , y no vive junto con sus primos lejanos , tiene su residencia dentro de Mordentshire .

Ella es una chica espléndida , activa , independiente , atractiva , inteligente , con aspiraciones a superarse , también era soñadora antes de que el mal cayera en ella , puede ser simpática , y segura .

Sufre mucho debido a el mal que la acecha , pero tiene fe en el pj en quien se ha enamorado , no pretende vivir toda su vida en Mordent , ella quiere viajar y conocer el mundo y aprender de el , en realidad sus ganas de vivir son inmensas , por lo que la idea de morir a manos de Mekerfalen le aterra .

Los pj pueden encontrar una amiga en ella , y específicamente uno de ellos

encontrará una en ella una compañera de la que le costará trabajo olvidarse .

Sidius Lancasta

El es una momia de tercer rango , para mayor información checa el libro reino de terror de el vademécum , el es un ser corrupto , con sed de venganza , en sus tiempos fue un gran pensador y guerrero formidable , vivía en Mordent cuando se unió este a Ravenloft , en los siguientes años solo busco su beneficio personal , por lo cual se gano una reputación bastante mala , un día explorando por el bosque se encontró con una momia viajera de segundo rango , la cual lo ataco para convertirlo en su sirviente ; Sidius pidió ayuda , pero la gente de Mordent por miedo no acudió a su rescate , Sidius se dio cuenta de eso y su odio creció , fue tan cargada de emoción su muerte que en vez de convertirse en una momia de primer rango se volvió mas poderosa que su atacante , eliminándolo después de conocer los secretos de la momificación .

Lancasta se recluyó en los cimientos de la primer biblioteca de Mordent , donde paso mucho tiempo estudiando , para poder vengarse de Mordent .

Cuando los pj irrumpen en su santuario , el finge su muerte , para después reunirse con un aguru bonza , y juntos destruir Mordent , uno por venganza , otro por diversión .

Lancasta tiene a su servicio momias que están unidas mentalmente a el , por lo que también son inteligentes en su mayoría , y harían lo que Lancasta haría ; una vez que Esa unión se rompe , las momias menores son tan ofensivas como un maniquí , después de la aventura , puedes hacer que el villano finja también su muerte , para buscar venganza en un futuro .

Aguru bonza

El Aguru bonza es una criatura retorcida que se regocija con el dolor humano y la desdicha de los demás , está 2 semanas en Mordentshire antes de que los pj lleguen planeando el drama perfecto para su gran deleite , tiene la habilidad de imitar cualquier forma viva , y lo mas importante para el es el sufrimiento humano . El sabe de Mekerfalen y eso lo alegra mas , de hecho la llegada de Mequerfalen a Mordent fue lo que atrajo al aguru bonza pues también es atraído por las energías provenientes de el plano negativo .

Aguru bonza , significa en una antigua lengua : perro de mala suerte , de ahí la frase de “!que perra suerte!” . Entre mas sea el sufrimiento en las personas , mas goza , incluso no le importa perder su propia vida , si con ello le causa dolor a alguien . esta raza se encuentra en el compendio de monstruos de esta aventura , para efectos de habilidades y combate

Aracnulutok

Es una especie de guardián dentro de la cámara de Aracnoloted , su única misión es evitar que alguien llegue a la llamada araña blanca , su alineamiento es neutral maligno , pero los años de encierro lo han enloquecido para convertirse en caótico , alardea mucho , y es muy confiado aunque no tonto , trata de matar lentamente a sus víctimas .

El es una especie de creación por los drow capaz de realizar conjuros , además de poseer la resistencia de cualquier guerrero , el es una variación de lo que es The magian de el libro Blood enemies : abominations of cerilia de la campaña de Birthright

Efilatus

También el es un guardián encargado de cuidar principalmente las ataduras de el demonio , a sus garras calló también el cetro de rastinon , junto con el manual de el uso de el aparato , tal vez las brumas dejaron estos objetos , o un viajero tuvo el infortunio de entrar a el dominio de esta criatura , el es sereno y pasivo , su única ambición es cuidar su tesoro y vivir en paz .

Lord Wilfred Godefroy

Lord de Mordent

Fantasma , caótico malvado

Categoría de armadura 0

Movimiento	9
Dados de golpe	10
Puntos de golpe	80
Gac0	11
Numero de ataques	1
Daño	no
Ataques especiales	la víctima
	Envejece
	1d4x10 años
Defensas especiales	ver abajo
Resistencia mágica	no
Frz	/

Des /

Con	/
Int	14
Sab	11
Car	15

Lord Godefroy es un fantasma , y aparece la mayoría de las veces como una figura transparente , lleva una camisa rizada de cuello alto y una chaqueta con faldones , su pelo gris se encuentra recogido de una manera muy apretada , pareciese tener 70 años , su expresión siempre es severa e inflexible .

Cualquier efecto de sacerdote de ahuyentarlo falla , además cualquier criatura muerta viviente gana +2 a su tirada de salvación para ser ahuyentada

Mato a su esposa e hija en un acceso de furia , aparentando un accidente ; se suicido debido a el tormento que le daban el fantasma de su esposa e hija y fue sepultado en el mausoleo de la casa Heater . Debido a sus actos , los poderes oscuros le dieron el dominio de Mordent.

Es perverso y maligno , a pesar de todo el sigue temiendo a el espíritu de su esposa e hija .

Godefroy se encuentra detallado en dominios y residentes de la caja de Ravenloft .

Mekerfalen

El es la encarnación de la destrucción , fue creado en el plano negativo por algún dios , su único objetivo es destruir todo lo que se encuentre a su paso . Debido a su naturaleza , por donde se encuentre ocurren catástrofes , pues la energía negativa está mas fuerte por donde se encuentra , resurge aproximadamente cada 2000 años y tiene la misión de regular el crecimiento de los planos materiales , algunos dicen que fue ideado por el mismo dios que tuvo la idea de crear los planos materiales primarios , aunque esto puede ser totalmente erróneo , en realidad nadie lo sabe .

Mekerfalen es un regulador de crecimiento de los planos primarios , aproximadamente cada 2000 años renace en un ser de algún plano primario , y al cabo de unas semanas resurge completamente eliminando al anfitrión , el cual ya no sufre una transformación ,

sino que Mequerfalen lo despedaza desde dentro como si el anfitrión fuese el cascarrón , y mekerfalen es el producto .

En el caso de Elizabet ella tiene transformaciones al principio , pero cuando se cumpla el plazo , sufrirá el mismo destino de un capullo al dar la vida a una mariposa .

Mequerfalen ha resurgido en muchos planos materiales primarios (ver reglas de planescape) , algunos mas avanzados que en otros , pero en todos el resultado siempre ha sido el mismo , algunos solo retrasan lo inevitable pues nadie hasta ahora ha podido separar a el anfitrión de Mekerfalen , en ocasiones han matado al anfitrión tratando de así eliminar a la bestia . El tiempo que le toma a mekerfalen destruir un plano varia de el tamaño de este , en general tarda de 10 a 50 años , nunca descansa y no deja piedra sobre piedra . después de un lapso de 4 a 8 años deambula por aquel mundo destruido para no dejar cabos sueltos , finalmente es absorbido nuevamente a el plano negativo , la energía de el viaje es tal que termina por destruir el plano , entero , dejando un hueco dentro de la línea planar o el espacio .

No tiene alineamiento , pues en su mente solo esta el destruir .

OBJETOS MAGICOS

Aquí se explica el uso y los efectos de algunos de los objetos que se pueden hallar en la aventura .

Sombrero de multiformas

Es parecido a un sombrero de disfraz solo que en esta ocasión , el que lo use puede tomar cualquier forma de un ser viviente

y de su tamaño aproximadamente con un margen de 50 cm mas alto o mas bajo , el producto es una copia fiel de quien se halla elegido para la transformación , solo un ver realmente puede descubrir la verdad , la ropa , y el equipo de quien se halla elegido , toma parte también de la ilusión , pero no puede ser utilizado por el portador de el sombrero .

El olor , el movimiento e incluso la voz , de el portador cambia a la de quien imita , esto no significa que comprenda su idioma , por ejemplo alguien que desee convertirse en un tigre , gruñirá como tigre , olerá como tigre, caminará como tigre , pero no tendrá las habilidades de un tigre , como su sorpresa , o ataques especiales .

Este sombrero por lo regular es ridículo , y solo los aguru bonza conocen el método de su construcción .

Lamento de el dragón

Es un dispositivo de demasiado poder , es muy difícil encontrar uno , se dice que para su construcción se necesita atrapar el alma de un dragón en el momento de que este expira , el secreto de su construcción se ha perdido con el tiempo .

Es una esfera de el tamaño de un puño , es de color rojo , cuando se encuentra desactivada , se activa a derramar una gota de sangre , o una lagrima sobre la esfera , en este momento comienza a absorber

energía de el plano de fuego , y comienza a tomar tonalidades anaranjadas , a medida de que se recarga adquiere un color amarillo y su temperatura aumenta cuando termine de recargarse es decir exactamente 15 round después de la activación , descarga toda la energía acumulada es decir 8d12 +12 en un radio de 120 metros con tirada de salvación contra aliento de dragón para daño a la mitad .

El daño es por fuego , así que cualquier protección contra el fuego , ayudará a la víctima de el lamento de dragón .

no existe manera de desactivar un lamento de el dragón . solo un cetro de cancelación , o un deseo limitado .

Ataduras de el demonio

En realidad mas haya de ser un artefacto , esto es una reliquia , las ataduras de el demonio constan de 4 bandas de cuero café oscuro a manera de muñequeras , y una mas grande también de el mismo material a manera de gargantilla , unidas por una especie de cuerda de color negro de aspecto sólido y rasposo .

Se dice que las manillas fueron construidas con la piel de un dios benévolo , y la correa de color negro que une todas está formada de las entrañas de el mismo dios, las cintas de cuero van en las muñecas y en los tobillos de la persona , la otra de tamaño mas grande va en el cuello , la separación entre las argollas de los pies es suficiente para que el sujeto atado pueda caminar ; las de las manos no dan tanta libertad a el sujeto

debido a que están unidas a la correa principal a la altura de la cintura .

Su función es evitar cualquier transformación , vías posesión o enfermedad , tales como la licantropía , la manipulación mental por medio de un conjuro o criatura , la posesión demoniaca , los berserkers etc. El sujeto permanecerá consciente mientras este atado y no tendrá transformaciones , ni hará cosas en contra de su voluntad , puede evitar el efecto de un conjuro basado en hechizo , mientras el sujeto se encuentre atado .

También impiden que criaturas cambiaformas usen sus habilidades de alterar su forma .

No pueden ser destruidas por ningún medio , las ataduras se adaptan a el tamaño de la persona poseída , desde un gnomio hasta un gigante , y pueden serle retiradas solo por quien ató al sujeto , o en el momento en que el sujeto es librado de la aflicción .

NOTA

En la aventura las ataduras solo evitarán que Mekerfalen resurja mientras los pj buscan el aparato , al llegar el 35° día nada podrá detener a Mekerfalen ni siquiera las ataduras de el demonio , si es que resurge definitivamente mientras Elizabet se encuentra atada , las ataduras se aflojarán , pues ya no tiene un uso en Mekerfalen , pues el no es cambiaformas , ni se encuentra poseído .

Manual de uso de el aparato

Este es un pergamino que describe como manejar el aparato adecuadamente :

Tened cuidado con lo que leáis , si vos estáis seguro de querer usar el aparato aquí esta su empleo mas seguro , pero creedme , no os gustará el resultado .

Debéis colocar el cetro de rastinon en la boca de el esqueleto , estando ya los individuos dentro de las cámaras , debéis descargar la energía proveniente de el cielo , capaz de quemar los arboles y partir las rocas , tantas veces como horas tiene la luna antes que aparezca el sol , con la ultima descarga de energía , los sujetos ya no serán el mismo , pero seguirán siendo ellos .

Si queréis separar el bien de el mal en una persona , debéis colocarla dentro de una de las cámaras a un sujeto y deberéis colocar el cetro en la boca de el esqueleto y descargar la energía proveniente de el cielo , capaz de quemar los arboles y partir las rocas tantas veces como horas tiene la luna antes que aparezca el sol , con la ultima descarga de energía podréis ver en la cámara adyacente el mal encarnado .

Es necesario que leas la descripción de el aparato en el libro reino del terror en la caja Ravenloft

Cetro de Rastinon

Este cristal es la llave de el aparato , hasta ahora no se le ha descubierto ninguna otra función , sin este cetro no se puede escindir o reunir una psique .

No tiene cargas , es un cilindro de cristal de 60 cm de largo y 1,5 cm de diámetro en su interior se producen destellos plateados .

Es necesario que des un vistazo a el libro reino de terror de la caja Ravenloft para mas detalles .

Mekerfalen

CLIMA /TERRENO Cualquiera
Unico

FRECUENCIA

ORGANIZACIÓN Solitario
CICLO DE ACTIVIDAD Cualquiera
DIETA Omnivoro
INTELIGENCIA Animal (1)
TESORO Ninguno
ALINEAMIENTO Ninguno

NO. APARICIÓN 1
CATEGORIA DE ARMADURA -3
MOVIMIENTO 18
DADOS DE GOLPE 70 / 460
GAC0 -5
ATAQUES 4; garra / garra / garra / cola
DAÑO 1d12 +15 c/garra 5d10 (cola)
ATAQUES ESPECIALES Cola afilada
DEFENSAS ESPECIALES Ver abajo
RESISTENCIA MAGICA 90%
TAMAÑO 5 metros
MORAL 20
PUNTOS DE EXPERIENCIA 105

Mekerfalen es un legendario regulador de existencia en los planos materiales primarios , cuando un plano material ya ha crecido mucho , o ha dejado de ser atractivo para los dioses , Mekerfalen resurge para eliminarlo . en su fase final se ve como una criatura bípeda de poderoso físico , de color casi negro con una gran cola , su piel es reflectiva , y parece casi metálica . Es pro así decirlo primo cercano de el Tarrasque , a excepción de que Mekerfalen es extra planar .

Combate en su mente solo existe destruir , y no le importa en lo mas mínimo matar , ¡ a quien sea ! no importa la edad o el sexo . A pesar de su tamaño y volumen es demasiado rápido , por lo que hace un ataque adicional cada round cuando usa sus garras , las cuales hacen 1d12 +15 cada una , toma en cuenta de que estas garras son tan poderosas que rasgarían el acero como si fuese cartón , además posee una fuerza descomunal ; cuando ataca con su cola hace 5d10 puntos de

daño , además si en la tirada de ataque el resultado es mayor de 18 cercenará un miembro de la víctima debido a el impacto . Ya que es demasiado rápido , tiene una bonificación de +2 a su iniciativa . Su piel es demasiado reflectiva , al igual que su pariente cercano , cualquier ataque de proyectiles inferiores a una jabalina son ineficaces , también lo son



Los ataques mágicos basados en rayos de energía o proyectiles y existe una posibilidad entre 6 de que el ataque sea reflejado directamente a el lanzador .

Solo puede ser golpeado por armas mágicas +1 o superiores , y regenera un punto de golpe por round . al llegar a los -30 pg muere definitivamente .

Habitad/sociedad Mekerfalen posesiona a una víctima a la azar , durante un periodo de 3 – 5 semanas , Mekerfalen solo surge cuando la víctima se siente muy irritada , el proceso es similar a la licantropía : solo son

transformaciones espontaneas , y de poca duración . Al completarse el plazo resurge definitivamente matando a la víctima , pues el proceso es muy parecido a el de un capullo y una mariposa .

Si la víctima muere antes de el plazo , Mekerfalen resurge de la manera anterior mente descrita . para este punto Mekerfalen es inmortal . Existe la posibilidad de matarlo al reducirlo a los – 30 pg , y posterior mente usar un deseo , pero las posibilidades de éxito son de 20% , para este punto regenera 10 pg por round . la única manera “segura” de eliminarlo es separar el bien de el mal de la víctima , se puede hacer por vía de un deseo , la posibilidad de éxito es de un 30% , pero existe el riesgo de acelerar el proceso de la llegada de Mekerfalen este es de 10%

Aguru Bonza

CLIMA /TERRENO	Cualquiera Ravenloft
FRECUENCIA	Muy raro
ORGANIZACIÓN	Solitario o parejas
CICLO DE ACTIVIDAD	Cualquiera
DIETA	Ver abajo
INTELIGENCIA	Excepcional 16
TESORO	Ninguno
ALINEAMIENTO	Caótico maligno
NO. APARICIÓN	1 o 2
CATEGORIA DE ARMADURA	7 o variable
MOVIMIENTO	12 o variable
DADOS DE GOLPE	1 o variable
GAC0	16 o variable
ATAQUES	1 o variable
DAÑO	4 o variable
ATAQUES ESPECIALES	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES	Ver abajo
RESISTECIA MAGICA	variable
TAMAÑO	50 cm o variable
MORAL	13

PUNTOS DE EXPERIENCIA

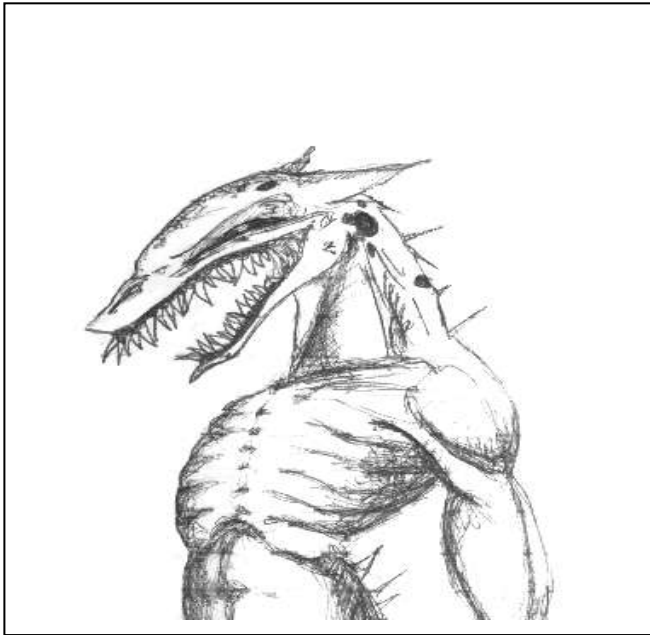
variable

Un Aguru es parecido a un perro de color amarillo sin piel , con un poco de vello por el cuerpo , sus dientes son afilados y puntiagudos , por lo regular les gusta vestir como los humanos , solo que lo hacen de manera ridícula , sus ojos la mayoría de las veces son protuberantes . es una criatura trastornada que solo desea el sufrimiento de los demás .

Es un imitador por excelencia .

Combate un aguru rara vez será enfrentado en su manera real , por lo regular siempre adopta la forma de su atacante , lo hace por medio de el siguiente proceso: el aguru debe estar , al menos a unos 10 metros de la persona que valla a imitar , debido a que la materia con la que imita , la toma de el individuo a quien va a imitar por medio de el plano etéreo , y las energías planares que rodean a el individuo , es por eso que cuando imita a alguien , obtiene también las habilidades de el sujeto imitado , siendo el aguru un copia exacta que huele , se mueve , e incluso respira como el sujeto a quien imito . es por eso que las maniobras de pelea de un Aguru varían constantemente . Incluso también los pg , Gac0 etc. exceptuando las habilidades mentales como la inteligencia el alineamiento o la moral , hasta las armas y artefactos mágicos son recreados por el aguru atreva de el plano de las sombras , aunque estos solo durarán 1d 10 +10 rounds .

El aguru sabrá todo acerca de el sujeto , como si el mismo fuese el individuo , ya que se encuentra



acuerdo en quien se llevará el mérito por arruinarle la vida a alguien .

entrelazado a el por medio de las energías planares , es por eso que hasta el gaco0 es capaz de imitar , si se aleja uno de el otro por mas de 10 metros , el lazo mental se rompe , y el aguru olvida 1d100 de porcentaje de lo que conocía de el sujeto , pero sigue con su forma hasta que el aguru lo decida , no puede imitar a dos personas en un solo día .

cuenta también con PES tres veces por día .

Habitad /sociedad son criaturas solitarias , por lo regular viven en grandes y conflictivas ciudades , escondidos , o imitando a otras personas , se alimentan de la desdicha de los demás , no necesitan alimento .

Disfrutan de ver sufrir a la gente pero nada los hace mas dichosos que hacerlos sufrir ellos mismos , por lo regular imitan verdugos , jueces , alcaldes o reyes .

Les basta con torturar , o privar a alguien de algún valor , puede ser un dulce en el caso de un niño , hasta la vida de una persona ; pero se deleitan mas con los dramas intrincados como inculpar a alguien por ejemplo .

A veces se encuentran en pareja , eso les permite hacer dramas y tragedias mas complicados , pero la mayoría de las vese pelean entre si , pues no se ponen de