

El Culto del Fuego Negro

Módulo de AD&D Ravenloft para 3-5 jugadores de niveles 1-3.

Idea original y desarrollo: Javier Albizu

Redacción y versión final: José Luis Latasa.

INTRODUCCION

Camináis silenciosamente por la llanura. Una espesa niebla surge de la nada y os rodea con sus brazos brumosos. Un extraño cosquilleo os recorre todo el cuerpo. La niebla se deshace lentamente. Acabáis de poner vuestros pies en Ravenloft el Demiplano del horror.

PROLOGO

Los jugadores se encuentran recorriendo un camino muy transitado que atraviesa un espeso bosque. A los pocos minutos se escucha el repiqueteo de los cascos de un caballo. Por el sur aparece un carro conducido por Walter Eucken comerciante de vinos, calvo, pequeños ojos, gran nariz, se dirige a la feria de Silverbas para cerrar unos tratos. Se ofrece a llevar a los jugadores hasta allí, ya que prefiere estar acompañado en unos caminos tan inseguros como estos. El comerciante responderá amablemente a todas sus preguntas y les informará que se encuentran en Falkovnia. Ante alusiones de nieblas extrañas, portales dimensionales, criaturas extraplanares o similares tomará a los jugadores por locos y se alejará lo más rápidamente posible desoyendo toda petición de ayuda.

SUEÑO

La segunda noche será especialmente oscura. No hay luna y las estrellas parece que se han escondido bajo un manto de negrura. Un silencio sepulcral rodea el campamento. Uno de los personajes de guardia sufrirá una terrible pesadilla.

Un roce helado en la cara te despierta, parece que te has quedado dormido. A tu alrededor sólo ves una espesa niebla que parece intentar agarrarte. Pequeños jirones de bruma empiezan a realizar una complicada danza formando una cara que se retuerce, gime y grita rodeándote a una velocidad infernal.

Cuando atraviesas la niebla ves el campamento. Todos parecéis dormir apaciblemente. Te acercas para descubrir una escena macabra. Vuestros cuerpos están tendidos en extrañas posiciones. Horribles pústulas escupen sangre desde vuestros cuellos. Hay cuatro cadáveres que no reconoces, gitanos morenos con extravagante ropa de lunares y lentejuelas. Al ver el rictus de tu cara te quedas petrificado.

La niebla a tu espalda empieza a condensarse y forma una figura humana, larga túnica blanca ribeteada en oro. Se acerca y con sus uñas ardientes graba un símbolo en tu pecho, el dolor es insoportable, te quema las entrañas. Cuando termina, la sombra de un ser alado y deforme surca el cielo. Oscuridad.

Despiertas empapado en sudor. Sientes una molestia en el pecho. En él descubres una cicatriz que forma un símbolo inquietante.

Un hechizo de leer magia permite descifrar que en el símbolo está escrito "Si el inocente corrompido triunfa será el principio del fin."

ENCUENTRO

Una vez en Silverbas el comerciante abandonará a los jugadores. En la feria hay toda clase de objetos con un diez por ciento de descuento sobre el precio habitual. "Pasen, pasen y vean"- grita un joven delante de una pequeña carpa - "Sólo una moneda por ver a los ilustres hermanos Sthravos los mejores malabaristas del mundo. Pasen, pasen, no se arrepentirán".

El joven, pantalón de lunares, chaqueta de lentejuelas, será reconocido por uno de los jugadores como uno de los extraños que aparecía muerto en el sueño de la noche anterior. El pecho empezará a molestarle, un pequeño cosquilleo que se convertirá en un dolor intenso, no desaparecerá hasta que hablen con el joven gitano.

Cuando se dirijan hacia él, este mostrará una cara de gran asombro y sin mediar palabra cerrará la carpa y les hará pasar a un gran carromato cercano. El lugar está habitado por cuatro hermanos, Dimitri joven acróbata-malabarista que los ha traído hasta aquí, Iván gemelo del anterior, Alexei músculo, bigote y poco pelo, Nadia, joven misteriosa y distante, y una mujer en estado



Mercenario

avanzado del embarazo.

Cuando Nadia ve a los jugadores sus ojos se tornan blanco y con voz quejumbrosa murmura: "Os veo... estáis... estáis... en una enorme llanura, la sombra de un ser maligno se cierne sobre vosotros... lucháis... lucháis con todas vuestras fuerzas, pero él ríe, ríe sin parar... el cielo... el cielo es púrpura, es sangre de inocente".

Si un jugador relata el sueño de la noche anterior la mujer embarazada sufrirá un desmayo y al recuperarse les contará una larga historia.

HISTORIA

Me llamo Hellen Nuremberg, nací hace 21 años en el pequeño pueblo de Panthorm, mi padre era el secretario del señor del lugar, Walter Von Burian y al morir me dejó bajo su protección.

Yo en aquel entonces tenía un novio, uno de los aprendices de viejo On, Adam Goldenthal (pausa). Cuando Von Burian me anunció que iba a casarse conmigo creí morir de angustia ¡Quería a Adam! (lloriqueo)... y hasta después de casarme seguí yendo a visitarle (mirada captanciosa para saber si comprenden la estructura profunda del eufemismo.)

Hace unos meses mi marido descubrió que tenía una enfermedad mortal. Yo, para entonces, ya estaba embarazada de Adam (gimoteo). Buscando una solución para su problema hizo llamar a un viejo conocido suyo, Trevor Darkholder, larga serpiente que pasa por clérigo sombrío de la muerte. Este comunicó a Von Burian que no tenía curación posible pero podía devolverle a la vida con una macabra ceremonia, Von Burian debía ser despedazado por acólitos de Darkholder que después introducirían sus restos en un caldero hirviendo que con el hechizo adecuado conseguiría reencarnarlo en su hijo recién nacido. Pero para ello debía establecer un lugar de culto en el pueblo para conseguir la energía mágica necesaria. Von Burian aceptó y le dejó practicar su culto en las afueras, mientras este fuera secreto.

Escuche la conversación y Adam y yo decidimos escapar. Pero a los pocos días nos atacaron ocho hombres. Para que yo pudiera huir, Adam me volvió invisible y él se enfrentó a los enmascarados. Pude ver como lo mataban, fue... ¡horrible! (gemidos, lloros, quejas, imprecaciones, maldiciones, recuerdo de sus familias). Después de eso (gemidos) encontré a esta buena familia que me acogió y con ella he vivido estos últimos días.

Ahora me dirijo hacia Aerie, allí tengo parientes que me ayudarán, la tía Carla siempre ha sido muy cariñosa (breve momento de alegría) les rogaré que me acompañaran ya que nuestros destinos parecen extrañamente entrelazados.

EMBOSCADA

Al día siguiente los jugadores y el carromato de los gitanos parten hacia Aerie. La mañana es alegre, la lluvia del rocío ha limpiado todo posible temor, es momento de relajarse y disfrutar del viaje. Pero llega la noche y en ella habitan los más grandes temores.

Después de acampar, cuando la mayoría del grupo duerme, los chasquidos de unas ballestas rompen el silencio de la noche, los dardos van dirigidos hacia cualquiera que monte guardia. Al asalto siguiente tres hombres embozados y armados con afiladas espadas atacarán a los desprevenidos aventureros. Los asesinos, hombres de Von Burian, intentarán llevarse a Hellen sin

dañarla. Los jugadores contarán con la desinteresada ayuda de los ilustres hermanos Sthravos.

Si los personajes sobreviven a este encuentro el resto del viaje serán tranquilo hasta Aerie.

DESCANSO

Los días transcurren tranquilos. El tiempo fluye y el cambio lo acompaña. Tres semanas después del nacimiento de Franz, un mensajero trae la noticia de la muerte de Von Burian. Al escuchar esto, Hellen toma la decisión de ir a Panthorm y tomar su legítimo puesto como dueña del pueblo. Ruega a los jugadores que la acompañen y así poder agradecerles todo lo que les debe.

MISTERIO

El viaje es completamente tranquilo hasta Panthorm. Cuando Hellen, sin ninguna ceremonia, toma el cargo, una inquietante noticia le es comunicada por sus soldados. Durante su ausencia un misterio ha conmovido al pueblo. Cuatro jóvenes han desaparecido en extrañas circunstancias.

Hellen rogará a los jugadores que le ayuden ya que se halla sola en el pueblo y no sabe en quien confiar.

INFORMACION

Las cuatro jóvenes desaparecidas son: Katya, musa y venus de la triste existencia del noble aristócrata, Narada, escanciadora de los dones de Baco, Ingrid, dulce servidora de la noche, Zolda, vástago del sudoroso adorador de Hefestos.

Todas las desapariciones son fruto de los planes maquiavélicos de Darkholder que mantiene dos acólitos encargados de proporcionarle el material necesario para sus invocaciones. Para la próxima necesita cinco jóvenes y un bebé. Sus secuaces son Peter, uno de los criados del castillo y Hans hijo del tabernero. Su próxima víctima es Eva, hermana de Hans, que como cada tarde del jueves irá a bañarse a un lago a medio kilómetro del pueblo.

A las preguntas de los jugadores los habitantes del pueblo responderán de diferentes formas. Klaus, palafrenero del castillo, sospecha de las abundantes salidas que hace Peter durante el día. Sara, compañera de Narada, vio como salía Hans con ella la noche de su desaparición. El tío Jim observa una clara relación entre los secuestros y el perro fantasmal que le visita todas las noches. Emma, vidente opina que el fin del mundo está cerca y esto sólo es el principio. El resto de los aldeanos se mostrarán susceptibles ante cualquier pregunta "¿No sospecharán de mí?" pero todos piensan que se los habrán comido los lobos y otras soluciones similares.

Después del secuestro de Eva, el siguiente paso lo dará Peter secuestrando al hijo de Hellen, con ello se completará el número necesario para realizar la invocación.

Si registran la habitación de Peter o Hans descubrirán un medallón de plata que tiene grabada una estrella de cinco puntas con una llama de juego negro en su interior.

Si se les interroga intentarán hacer creer que ellos no tienen nada que ver con los hechos. Si son torturados hablarán pero culparán al otro diciendo que les obligó bajo amenaza de muerte.

INVOCACION

En un bosque a un kilómetro del pueblo se halla

el templo de Darkholder. Si los jugadores llegan al lugar con los medallones una trampilla se abrirá en el suelo y mostrará unas lúgubres escaleras que se hunden en la tierra.

Si han conseguido impedir alguno de los secuestros podrán rescatar al resto de las jóvenes, después de acabar con los 25 cultistas.

Si los planes del clérigo se han cumplido se desarrollará ante ellos la siguiente escena.

Las escaleras conducen hasta una puerta de doble hoja decorada con extraños relieves que se abre a vuestro paso sin emitir el mas mínimo ruido.

Ocultándose entre las sombras de las paredes once acólitos meditan y recitan una salmodia ininterrumpida.

Con la mirada perdida en el vacío de sus mentes y apoyados en pequeños altares unidos por medio de estrechas canaletas a un pentagrama.

Como estatuas helénicas, hieráticas, marmóreas, cinco jóvenes ocupan las puntas del pentagrama y portan entre sus manos una llama de fuego negro.

Presidiendo el negro altar, Darkholder invoca oscuras fuerzas del más allá mientras sostiene sobre el

frágil cuerpo de un niño recién nacido el curvo filo de una daga ritual.

En un momento dado, Darkholder levanta su huesuda mano y los acontecimientos se precipitan. Los sectarios se cortan el cuello y la sangre que mana a borbotones se desliza a través de las canaletas hacia el fuego central. Con un grito ensordecedor el oficiante termina su oración y clava el cuchillo en las blandas carnes de la inocente víctima. Desde las manos de las jóvenes cinco lenguas llameantes se unen con la hoguera central. Allí se forma una figura oscura, debajo de la negra capucha aparece una blanca calavera que pregunta con voz cavernosa: "¿Quién me convoca?". La respuesta de Darkholder no se hace esperar: "yo he sido", una carcajada infernal retumba por todo el templo. El Grim Reaper esgrime su guadaña y con un hábil movimiento de muñeca separa la cabeza del clérigo de sus hombros.

Los acólitos aterrorizados por el suceso salen corriendo del templo ignorando todo lo que encuentran por su camino.

Mientras, el Grim Reaper, intentará matar todo lo que se mueva en la habitación. Sólo hay dos formas de acabar con él: atacándole, lo cual trae grandes problemas,



Mercenario

o destruyendo las lenguas de fuego negro. Esto último se consigue golpeándolas con armas mágicas, utilizando hechizos de disipar magia o lanzándolas al fuego central. Si el combate se vuelve muy en contra de los jugadores el atormentado espíritu de Adam ayudará en la difícil lid.

Si consiguen deshacerse del Grim Reaper las jóvenes volverán en si y les darán efusivamente las gracias.

BOTIN

El herrero, padre de Zolda, les reparará cualquier arma estropeada y les regalará su más preciado

tesoro, una espada larga +3, estilizada y de bella factura. El tabernero agradecerá la vuelta de su hija y su camarera, siempre que vuelvan por aquí tendrán alojamiento gratuito en su posada. Ingrid les hará pasar una noche inolvidable de placeres ocultos. Por último Hellen les dará a cada uno 700 m.o. y su gratitud eterna. Un último consejo: esto es el demiplano del horror, haz que tus jugadores lo sufran.Ω

Personajes:

Los malos

ASESINOS

CA:4 M:12 DG:6 PG:27/20/23 GACO:16 AT:1
DÑ:1D6+1 AE:NO DE:NO AL:CE ML:12 PE:900/c.v
Deslizarse en silencio: 65
Escondarse en las sombras: 65
Tesoro: Espadas cortas +1 (Excelente calidad), cuero tachonado y escudo, 20 m.o. en total.

CULTISTAS

CA:10 M:12 DG:1 PG:7 GACO:20 AT:1 DÑ:1D4
AE:NO DE:NO AL:CE ML:4 PE:10

DARKHOLDER

CA:5 M:12 DG:4 PG:25 GACO:18 AT:1 DÑ:1D4+3
AE:Magia DE:Magia AL:NE ML:17 PE:1000
Hechizos: Causar heridas ligeras +3. Demonio del polvo, Protección contra el bien, Bendición, Guardia del dragón alado.
Tesoro: Túnica +3 CA Daga ritual +3

GRIM REAPER

CA:0 M:9(volando) DG:5 PG:27 GACO:15 AT:1
DÑ:Especial AE:SI DE:SI AL:N ML:20 PE:4000
Ataques especiales: En el primer turno golpea con la guadaña (1D4 daño) TS contra muerte o directamente muerto. En el segundo turno mira a una víctima y esta debe tirar contra terror. En el tercero golpea con la base de la guadaña (1D4 daño) y la víctima es afectada por un hechizo de fingir muerte.
Defensas especiales: Sólo es afectado por armas +3 o mejores. Es inmune a todos los hechizos que afectan la mente y la vida. No es un muerto viviente. Inmune a todos los hechizos de fuego, frío y electricidad.
Hechos circunstanciales: Debido a la invocación el Grim Reaper permanecerá los cinco primeros asaltos sin poder utilizar sus ataques especiales, su guadaña hará daño normal.

Los buenos

ALEXELSTHRAVOS

AL:CG CA:3 MV:12 DG:4 PG:32 GACO:16 AT:3/2
DÑ:1D8+1 (Espada corta +1 de calidad no mágica) TM:
M M:15 AE:NO DE:0.
En combate y en las guardias lleva una cota de mallas y un escudo mediano.

ADAM

AL:N CA:0 MV:12 DG:6 PG:17 GACO:18 AT:1
DÑ:1D3+3 TM:M ML:20 AE:Hechizos DE:Hechizos
El espíritu de Adam, lleva una daga +3 y tiene los hechizos de un mago de nivel 6 memorizados.

DIMITRI E IVAN STHRAVOS

AL:CG CA:5 MV:12 DG:3/2 PG:15/10 GACO:17
AT:1 DÑ:1D6 TM:M ML:10 AE:NO DE:NO
Espadas cortas y armaduras de cuero tachonadas.

NADIA STHRAVOS

AL:LG CA:9 MV:12 DG:3 PG:9 GACO:19 AT:1
DÑ:1D3+2 (Daga +2) TM:M ML:16 AE:Hechizos DE:
Hechizos.
Adivina de nivel 3, puede lanzar hechizos como especialista que es.