

El Barco del Horror

Aventura para personajes de niveles 8 a 10

Contenido

Capítulo 1: El Endurance y Su Tripulación - página 2

Capítulo 2: El Viaje por el Océano - página 8

Capítulo 3: La Isla Graben - página 22

Capítulo 4: Todstein - página 29

Apéndice: Meredoth, nuevos conjuros, hojas de CM - página 35

Mapas

Isla Graben

Aldea Graben

La Hacienda de la Familia Graben

El Endurance - Cubierta Principal

La isla de Todstein

El Endurance - Cubiertas Inferiores

Las Cámaras de Meredoth

Resumen de la Aventura

Los personajes se encuentran empleados (presos realmente) en un barco que disfrazado su verdadera identidad, el Barco del Horror. Después de perderse en el mar en una densa niebla, una serie de visitas y pistas extrañas conducen a los PJ a la comprensión de que su barco, junto con su capitán, esta maldecido para transportar a los confiados viajeros dentro de Ravenloft. El capitán es culpable de saquear tumbas y es responsable de haber profanado los cuerpos de los muertos. Como castigo, fue condenado a una vida de tormento por los espíritus de los muertos a quienes ha perturbado.

El capitán convence a los PJ que si ellos pueden ayudarlo a enmendar sus pecados, el podría ser capaz de transportarlos fuera de Ravenloft. Él fue contratado por una acaudalada familia para transportar los de sus muertos a una pequeña isla para que sean enterradas en un mausoleo. En tres ocasiones, tomó el dinero que le pagaron y simplemente tiró los cuerpos por la borda. Debe encontrar los cuerpos y ponerlos correctamente en el mausoleo. Espera que los espíritus de estos tres dejen de aterrorizarlo.

Después de una búsqueda dificultosa, los PJ encuentran los cuerpos y los recuperan del fondo

del mar. Deben llevarlos entonces los cuerpos al mausoleo en una isla pequeña y remota.

En el proceso de hacer esta entrega, los PJ realizan un horrible descubrimiento. La familia que contrató al capitán no transportaba a sus parientes muertos, trabajaban para un maligno necromante quien requería cuerpos para sus investigaciones. Los cuerpos que eran enviados enviados a él eran robados de las tumbas cercanas a su aldea, y en algunos casos, eran los cuerpos de los desafortunados campesinos locales quienes fueron asesinados por esta maligna familia.

Los PJ tiene ahora un trabajo por delante. Podrían elegir eliminar a la familia de ladrones de tumbas. Destruyan o no a la familia, deben encontrar no obstante al necromante en su isla y destruirlo. Esta no es tarea fácil, ya que él tiene legiones de no muertos nunca antes vistos quienes vigilan su isla.

Una vez que el necromante es destruido, los PJ tienen varias elecciones para hacer. Ya que el necromante era el único habitante de la isla, los PJ podrían tomar posesión de la isla (si desean tener su propio dominio en Ravenloft). También, una vez que la familia roba tumbas es destruida, la tierra de la familia y sus posesiones están a disposición de los PJ (si la hacienda no es destruida en el proceso).

Capítulo 1:

El Endurance y su Tripulación

El Endurance es una mezcla entre un galeón y una fragata. El barco siempre ha sido mantenido en óptimas condiciones. Actualmente está pintado de azul oscuro con decoraciones en blanco y rojo. El mascarón de proa es la cabeza y el torso de Poseidón (o algún dios del mar). Tiene un largo cabello lacio y sostiene un tridente en una mano y agarra suavemente un hipocampo con la otra.

Killian, el tío de Garvyn fue un marinero toda su vida, la que paso en el Endurance, nunca asentándose o estableciendo un hogar.

Garvyn contratado en el barco de su tío cuando era un adolescente, estuvo en servicio hasta la adultez, y por lo tanto, Killian le dejó su barco a su sobrino. Garvyn ha sido el dueño del barco por 13 años.

El barco esta construido de manera de barco de batalla que de carga, pero las modificaciones han permitido una amplia capacidad de carga. Poco después de heredar el barco, Garvyn decidió renunciar a la vida de mercenario. Garvyn raramente ha tenido poco trabajo y ha transportado todo lo imaginable.

Datos Técnicos del Endurance

Longitud total: 55 metros	Area de navegación: 1500 metros
Longitud sobre cubierta: 38 metros	cuadrados
Manga: 12 metros	Catapultas: 3
Altura del mástil principal: 45 metros	Balistas pesadas: 10
	Categoría de Armadura: 4
	Puntos de Golpe: 260

Condiciones Generales

El capitán Garvyn es víctima de una maldición (descrita luego). Nunca puede abandonar su barco. Algunos de su tripulación no pueden ir más allá de 500 metros del barco. Aquellos quienes conocen su secreto, no se les es posible discutirlo; por extrañas razones, sufren horribles pesadillas y alucinaciones si lo revelan (los poderes de Ravenloft son realmente extraños).

Garvyn, su primer o segundo oficial están al mando en la cubierta principal todo el tiempo. Tiene una tripulación completa, que incluyendo a los oficiales es de 91 hombres. Como barco de combate, serían necesarios mas

hombres, pero con los cambios del barco y las modificaciones, son necesarios menos hombres. El barco esta corto de algunos marineros, a pesar de la adición de los PJ.

Durante los periodos ociosos, los marineros pasan su tiempo en sus camarotes, en el salón comedor, en la sala de hamaca, o a veces en la bodega de carga, si el espacio lo permite.

El DM debe recordar que los PNJ marineros están entrenados para sus trabajos y no para la lucha. No son altamente inteligentes, pero entienden su trabajo y lo realizan bien. Los PJ deben mostrar cierta cantidad de respeto por los marineros, y no pueden pretender mandonearlos.

Combate

En combate, se requieren 30 hombres para manejar las balistas y 18 hombres para las catapultas. Aproximadamente todos los hombres abordo están entrenados en el uso de armas excepto los mas jóvenes o los novatos. Durante los períodos de inactividad, el maestro artillero entrena a los marineros en el uso de estas armas. Los PJ pueden escoger ser entrenados si lo desean.

El barco tiene 260 puntos de golpe. Cuando sus puntos de golpe se reducen a cero, el barco comienza hundirse. Sin embargo, si un único ataque inflige daño equivalente al 20% (52) o mas de los puntos de golpe originales del barco, tirar por la siguiente tabla.

Tirar 1D6	Efecto
1	Agujero en la cubierta.
2	Agujero en el casco sobre la línea de flotación
3	Agujero en el casco debajo de la línea de flotación
4	Ruptura de mástil
5	Sacudida del barco
6	Fuego

Agujeros: Un agujero hecho en el barco tienen un diámetro de 10 cm por cada cuatro puntos de daño causado por el ataque. Por ejemplo, un ataque que causa 80 puntos de daño crea un agujero de 2 metros de diámetro.

Ruptura de mástil: Un mástil roto pierde una altura (contando de abajo hacia arriba) de un metro por cada 3 puntos de daño. Por ejemplo si un ataque inflige 60 puntos de daño, el mástil pierde sus últimos 20 metros. Cualquier tripulante en el aparejo o en el carajo debe hacer un chequeo con éxito de

Destreza para agarrarse del aparejo o las velas, o de lo contrario se cae a la cubierta o al agua (1d6 puntos de daño por cada tres metros de caída).

Sacudida del barco: Cualquiera que no este agarrado de algo o sentado debe hacer un control de Destreza o caer a la cubierta.

Fuego: Un fuego puede extinguirse por dos personas en el primer round, agregando una persona por cada round subsecuente. El fuego inflige un punto de daño en el primer round, doblándose en cada round subsecuente.

Las Cubiertas:

Cubierta Principal

1. Bauprés: El bauprés es similar a un mástil, excepto que sobresale de la proa del barco. Es de 17 metros de largo y sirve para fortalecer y estabilizar el barco así como de aparejo para el ancla.

2. Catapulta Delantera: Las tres catapultas del barco constituyen su artillería pesada. Cuando el barco estuvo en servicio militar, cuatro catapultas mas estaban sobre la cubierta, pero Garvyn las quitó cuando se convirtió en un barco de servicios de carga.

Cada una de estas tres catapultas pueden girarse 90 grados hacia la derecha y a la izquierda. Se requieren seis tripulantes para disparar cada catapulta. Las canastas pueden ser cargadas con casi todo, pero los cofres de los castillos de proa y popa tienen bola de hierro de 12 kg. Estas bolas miden 35 cm de diámetro y mejoran la exactitud de las catapultas (ver lo siguiente).

Las catapultas pueden disparar en un rango de 50 a 120 metros. Un jugador selecciona un blanco para la munición de la catapulta. Tira 1d20 para el ataque. Si son usadas las bolas de hierro, la catapulta tiene Gac0 15 (el resultado de usar una munición de tamaño y peso específicos). Si alguna otra carga es usada, la catapulta tiene Gac0 18. Una tirada exitosa indica que la carga cae dentro de 10 metros del blanco. Una carga nunca puede ser apuntada a un individuo (las catapultas no son tan precisas).

Si la carga falla su blanco, el DM tira 1d8 para determinar donde cae la munición: 1 = largo y a la izquierda del blanco; 2 = corto hacia el blanco y a la izquierda; 3 = al la izquierda del blanco en el rango del blanco; 4 = corto al blanco; 5 = largo al blanco; 6 = largo y a la derecha del blanco; 7 = corto y a la derecha del blanco; 8 = a la derecha y en el rango del blanco.

Cuando el disparo resulta corto o largo, el DM tira 2d10. El resultado se suma o se resta del rango del blanco. Por ejemplo, una carga que es apuntada a 70 metros falla; la tirada de 1d8 indica que el disparo es corto. Una tirada de 2d10

resulta en 7. Esto significa que la munición cae a 63 metros de la catapulta (70 - 24).

Para los resultados que indican que la carga cae a la derecha o la izquierda del blanco, el DM tira 2d6. Esta es la distancia desde el extremo exterior del blanco de 10 metros donde cae la carga.

En cualquier momento cuando la carga golpea un objeto, la bola de hierro inflige 5d6 puntos de daño. El DM debe ajustar el daño si es usado otra cosa que no sean las bolas de hierro.

Si la munición es calculada para que caiga mas allá de su blanco, hay una chance de que la carga golpee algo en su camino. Por ejemplo, una munición disparada contra el barco podría golpear el aparejo o un mástil. Dependiendo de la trayectoria de la carga, el DM debe determinar si ocurre tal impacto. Si la carga de la catapulta golpea el aparejo o un mástil, tira 2d6 que son los metros del mástil (o metros cuadrado de aparejos) que caen sobre la cubierta; causa medio daño a la cubierta por la caída de las bolas de hierro y los escombros.

Bajo ninguna circunstancia una catapulta puede apuntarse contra un PJ o PNJ individual. Si una carga cae en el cuadrado de 10 metros donde esta el PJ o PNJ, se le permite al personaje una tirada de destreza para evitar el daño.

3. Baranda del Castillo de Proa: Esta sólida baranda separa el castillo de proa de la cubierta. Puede ser rota por una hacha o hachuela, pero es lo suficientemente resistente para soportar el peso de una hombre parado encima. No se caerá si un personaje es arrojado contra ésta en una batalla o tormenta.

4. Escaleras al Castillo de Proa: Estas son escaleras cortas con escalones anchos y bajos. La madera esta pintada y rociada con arena gruesa para permitir un movimiento seguro en clima mojado.

5. Mástil de Proa: Este mástil está construido con los troncos de varios árboles grandes y esta rodeado por bandas de hierro. Es el más corto de los tres mástiles con su 30 metros de alto. Un pequeño carajo se encuentra a 18 metros arriba del mastil

6. Aparejos: Formado por sogas de una a tres pulgadas de diámetro, el aparejo puede soportar el peso de varios hombres. Sin embargo, cuando trepan, los marineros distribuyen el peso de forma pareja a ambos lados del mástil. Los PJ que no tengan ninguna experiencia en abordar un barco debe tirar exitosamente un chequeo de Destreza para poder trepar el aparejo correctamente. Los personajes que caen sufren 1d6 puntos de daño por cada tres metros de caída.

7. Rollos de Soga: Estas sogas tiene un diámetro de una a cinco pulgadas y una longitud de 15 a 60 metros. Los rollos son pesados miden 1 metro de ancho y de

alto. El número de rollos de soga en la cubierta varían acorde con las velas que están en uso.

8. Amarres: Estas son clavijas de madera gruesa sobre manijas talladas que entran en unos hoyos bajo la baranda. Las sogas del aparejo y de las velas se enrollan alrededor de los sujetadores para mantenerlos en su lugar. Si el sujetador es esgrimido como un arma, debe ser tratada como una daga, haciendo 1d2 puntos de daño.

9. Escalera a la Cubierta Inferior: Esta es una escalera estrecha con escalones empinados. Se eleva en un ángulo de aproximadamente 70 grados. Los escalones están pintados y cubiertos de arena como los escalones que llevan al castillo de popa. Una tapa de madera se encaja sobre la escalera para proteger que la lluvia entre a la cubierta inferior. La tapa puede ser quitada desde la zona de carga.

10. Baldes para Incendios: Estos son grandes baldes recubiertos en cuero. Tienen una capacidad de 10 litros cada uno. Son llenados diariamente con agua de mar.

11. Mástil Principal: Este mástil está hecho de troncos de varios robles grandes. Está asegurado con anillas de hierro. El mástil tiene 45 metros de alto y tiene dos carajos, uno a los 20 metros de alto, y el otro a los 30 metros.

12. Cabestrante del Ancla: Este gran cilindro de madera tiene adosado ocho recios postes que sobresalen paralelo a la cubierta. Los marineros trabajan juntos para mover el cabestrante y levar el ancla. En la cubierta alrededor del cabestrante, varias estacas de madera están clavadas planas sobre la cubierta. Esto permite caminar sobre la madera lisa (importante en tiempo mojado).

13. Mástil de Mezana: Este mástil tiene 40 metros de alto. Está construido como los otros dos mástiles del Endurance, y tiene un carajo 20 metros de la cubierta.

14. Escalera a la Cubierta Inferior: Esta escalera es idéntica a la otra (área 9). Ambos huecos de las escaleras se tapan con una plataforma de madera para proteger de la lluvia; la trampilla puede cerrarse cuando hay mal tiempo.

15. Escaleras al Castillo de Popa: Es idéntica a las escaleras que llevan al castillo de proa (área 4).

16. Barandas del Castillo de Popa: Idénticas a las del castillo de proa (área 3).

17. Timón del Barco: Un típico dispositivo de navegación de los barcos; esta rueda de roble se mueve para mantener el control de la nave. En mares picados, tres hombres serán necesarios para mantener el control del timón.

18. Catapultas Traseras: Idénticas a las catapultas delanteras.

19. Cofres: Estos cofres parecen enormes baúles o cofres. Están contruidos sobre la cubierta y no son transportables. Los cofres se cierran con enormes trabas de hierro, pero no tienen cerrojo. Bandas de hierro envuelven la tapa y los lados del cofre. Los cofres tienen un metros de profundidad.

Los cofres a los lados de las escaleras al castillo de popa contienen velas extras y sogas. Los cofres entre las escaleras delanteras contienen escudos, espadas cortas, dagas, arcos y flechas. Los cofres en los castillos contienen bolas de hierro para usar en las catapultas (50 cargas por cofre).

Cubierta inferior

1. Balista pesada: Estas deben ser manejadas por tres tripulantes y pueden disparar una vez cada tres rounds. Si la manejan menos de tres hombres, disparan mas lentamente: si la operan dos hombres, puede disparar una vez cada cuatro rounds; si la maneja un solo artillero, puede disparar una vez cada seis rounds.

Si la balista es operada por tres artilleros experimentados, el arma tiene un Gac0 12. Si es manejado por personas inexpertas, el Gac0 se empeora en tres por cada novato (por ejemplo, si dos personas sin experiencia operan la balista con un artillero experimentado, el Gac0 es 18). Al menos un artillero experimentado se requiere para disparar la balista.

Un golpe con éxito inflige 4d6 puntos de daño. Una balista puede disparar en un rango de 3 a 90 metros.

Las balistas están puestas detrás de unas grandes portillas cuadradas. Las portillas tienen tapas de madera que se cierran y traban cuando hay mal tiempo. Una balista puede girarse 25 grados a la derecha y a la izquierda desde su centro.

2. Aljabas: Estos grandes cilindros de madera están atornillados a la cubierta. Cada uno contiene 25 pivotes de balista.

3. Comedor: Mesas largas y bancos llenan esta habitación. Todos los muebles están atornillados a la cubierta. La tripulación en turnos con el fin de acomodar a todos los hombres.

4. Cocina: Todos los elementos de cocina están almacenados aquí. Una enorme cocina de leña llena un extremo de la habitación. La chimenea del horno sale a un lado del barco.

5. Camarotes: La tripulación experimentada o mas antigua duerme en estos pequeños camarotes. Los cocineros, carpinteros, artilleros, y otros con talentos importantes duermen en estas habitaciones. Las puertas tienen trabas pero no cerraduras.

Estos camarotes consisten en un grupo de tres literas, de apenas un metro de ancho y del largo del camarote. Las literas tienen dos metros de largo. Un espacio estrecho para guardar cosas está debajo de cada colchón. Los cofres marineros llenan el suelo.

Cada ocupante en estos camarotes poseen varios cambios de ropa, recuerdos personales, y $6d10 + 10$ mo.

6. Camarotes de Invitados: Estos son principalmente para pasajeros, los que el Endurance ha transportado de vez en cuando. Garvyn le asigna a los PJ estos camarotes. Este es el único espacio disponible en el barco, excepto por las hamacas desocupadas del área 12. Cada puerta tiene cerradura.

Estos camarotes tienen una pila de tres literas, como los otros camarotes. Tiene también un escritorio (clavado y atornillado) y tres bancos. Tres baúles vacíos se ubican contra una pared, formando una banca.

7. Camarote del Segundo Oficial: Este esta equipado exactamente como los camarotes de los invitados. La puerta esta frecuentemente cerrada (50%). El segundo oficial y el maestro carpintero ocupan esta habitación. Cada hombre posee ropa, objetos personales, y $7d10 + 20$ mo.

8. Camarote del Maestro Artillero: Esta equipado exactamente como los camarotes de invitados, excepto que tiene dos literas. La puerta esta siempre cerrada para guardar cualquier información de navegación. El maestro artillero y maestro navegante ocupan este camarote. Cada uno posee ropas, objetos personales, y $8d10 + 20$ mo.

9. Camarote del Primer Oficial: Esta equipada exactamente como el camarote del Maestro Artillero. La puerta esta frecuentemente cerrada (75%). Esta ocupada solo por Brummett, el primer oficial. Brummett tiene varias mudas de ropa, objetos personales, y 160 mo.

10. Camarote del Capitán: Esta puerta tiene una recia cerradura. Es la mas grande de todas las habitaciones del barco, y contiene todas las cartas de navegación y mapas.

Hay cuatro literas en dos pilas, junto con una gran mesa de mapas, cuatro taburetes alrededor de la mesa, varios cofres, y un cómodo sillón de cuero. Garvyn pasó toda su vida adulta a bordo del barco, por lo que tiene muchas pertenencias, como colmillos de animales, pieles, alhajas baratas, y exóticos objetos de arte.

Bajo la litera de Garvyn está su fortuna. Hay cofre hecho dentro de la litera y solo es visible por alguien que mire bajo el colchón. El cofre contiene muchos sacos pesados, que contienen un total de 6.000 mo. En la otra pila de literas hay un cofre similar, que contienen otras 6.000 mo. Uno de los cofres en el camarote contiene gemas por valor de 4.000 mo.

11. Escalera a la Cubierta Principal: Ver la descripción en la Cubierta Principal.

12. Hamacas: Los marineros más verdes duermen aquí. Las hamacas se atan a través de la habitación, apiladas de a dos, habiendo un total de 22. Casilleros y cofres se ubican contra las paredes de la sala. Los cofres contienen tres o cuatro mudas de ropa, objetos personales, y 5d8 + 10 mo.

Una trampilla está construida en el suelo cerca de la escalera a la cubierta de carga. Las hamacas y la trampilla se quitan cuando se realizan las cargas.

13. Escalera a la Cubierta de Carga: Esta escalera es idéntica a las que llevan a la cubierta principal de la cubierta inferior.

Cubierta de Carga

1. Almacén de Velas, Sogas y Herramientas: Estos compartimentos contienen velas, sogas, herramientas, aceite para lámparas, mechas, garfios, equipo de pesca, leña y otros equipos. Las puertas no están cerradas.

2. Almacén de Agua: Aquí se almacenan barriles de agua fresca y ron. Cualquier barril vacío es llevado a la cubierta principal para que se llene de agua durante las tormentas. Estas puertas están siempre cerradas; Garvyn, el primer oficial y el segundo oficial tienen las llaves.

3. Almacén de Comida: Estos compartimentos están siempre cerrados con llave. Garvyn, el primer oficial y el cocinero tienen las llaves. Harina, avena, clavos de olor, carnes secas, sal, cebollas, papas y otras comidas se almacenan aquí.

4. Escalera a la Cubierta inferior: Esta escalera es idéntica a las otras escaleras.

5. Almacén Abierto: Grandes cajas y carga se guardan aquí cuando se viaja.

6. Depósito de Seguridad: Unas puertas dobles de madera se abren a este espacio de carga. Las carga valiosas son guardadas aquí, y las cargas ordinarias son guardadas aquí si se necesita espacio. Garvyn, el primer oficial, y el segundo oficial tienen las llaves de esta habitación.

7. Retretes: Muchos marineros hacen sus necesidades en la cubierta, pero los retretes son necesarios. Los baldes deben ser llevados a la cubierta o por un ojo de buey para vaciarse.

Nota: Esta área se describe en el encuentro con Charlotte en el Capítulo 2.

La Tripulación

Capitán Garvyn (guerrero nivel 8): CA 6 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 8; pg 64; Frz 17, Des 17, Con 15, Int 17, Sab 13, Car 15; #AT 3/2; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza), 2d4+1 (mangual); AL CN; Gac0 13.

Garvyn es un hombre alto y delgado, de poco mas de 50 años. Su piel esta muy curtida y sus ojos son color de un intenso azul oscuro. Tiene la barba y el cabello entrecanos. Habla con el acento típico de los marineros; es ágil y activo a pesar de sus años. Décadas de viajes lo han mantenido en estado y en forma, y sus piernas marineras le han dado una admirable destreza.

Garvyn es de naturaleza buena y tolerante. En una crisis (mal tiempo o combate), ladrará las órdenes pero permanecerá en control y calmado. Su tripulación generalmente confía en él, especialmente en una crisis. Garvyn obtiene el respeto a través de su personalidad confiable y su competencia.

El Capitán Garvyn está maldito como resultado de aceptar el pago para llevar unos parientes muertos de una familia hasta su mausoleo pero en vez de hacerlo, arrojó los cuerpos por la borda (esto se describe en detalle en el Capítulo 2). Como resultado, el no puede dejar su barco nunca; si lo intenta, es detenido por una barrera invisible. Además, los poderes de Ravenloft han asegurado su control sobre Garvyn mediante un encantamiento en su barco. Si el barco naufraga (durante una tormenta, un ataque o suicidio), los poderes de Ravenloft reconstruyen el barco luego de 24 horas del naufragio. Comúnmente, el barco aparece cerca del sitio del naufragio en la mañana siguiente. Todo hasta el último clavo esta exactamente igual como lo estuvo antes del naufragio, incluyendo las pertenencias personales de la tripulación.

El capitán cree que si puede devolver los cuerpos que arrojó por la borda y enterrarlos, podrá liberarse así de su maldición. De esto se habla el final de la historia.

El Endurance es ahora un tentáculo de Ravenloft que puede extenderse hasta cualquier mundo, arribar a cualquier puerto, y aceptar pasajeros. Éstos pasajeros no saben el destino que les espera. Una vez que el barco abandona el puerto, los pasajeros entran al reino de Ravenloft y son sujetos de todas las condiciones de supervivencia y de escape del reino.

Brummet, Primer Oficial (guerrero nivel 7): CA 6 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 7; pg 55; Frz 16, Des 17, Con 15, Int 15, Sab 15, Car 18; #AT 3/2; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza), 2d4+1 (mangual); AL CB; Gac0 14.

Brummet es un hombre apuesto y carismático de menos de 40 años. Su cabello rubio esta blanqueado por el sol y comienza a mostrar un indicio gris. Tiene ojos de un profundo color verde que brillan en su tostado rostro. Distinto a los demás marineros, él está perfectamente afeitado. Es fuerte y ágil debido a los años de servicio, y corre rápidamente sobre la cubierta con la gracia de un bailarín.

El primer oficial es un eterno optimista, y aunque comprende la gravedad de la situación del barco, está convencido que la maldición puede romperse. Su visión positiva es la responsable de mantener el buen espíritu de la tripulación. Brummet es amigable y agradable.

Ralfeo, Segundo Oficial (guerrero nivel 6): CA 6 (bonif. por Des y escudo); MV 12; DG 6; pg 42; Frz 16, Des 17, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 15; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta), 1d4 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6 (lanza), 2d4 (mangual); AL NB; gac0 15.

El segundo oficial es un hombre de color, de pelo negro, ojos marrones, y una corta barba oscura. Es apuesto y amable, pero tranquilo y reservado. Durante las fiestas improvisadas que se hacen en el barco, Ralfeo se sienta entre los hombres, bebiendo y riendo, pero rara vez se une a las bromas o los relatos de historias. Mientras está al mando del barco, cuando no están el capitán ni el primer oficial, es un líder respetable y capaz.

Koresh, Maestro Artillero (guerrero nivel 8): CA 5 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 8; pg 68; Frz 18, Con 14, Int 15, Sab 14, Car 8; #AT 3/2; Dñ 1d6+2 (espada corta), 1d4+2 (daga), 1d6+2 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6+2 (lanza), 2d4+2 (mangual); AL CN; Gac0 13.

Koresh ha visto muchas batallas en su vida. Su cuerpo es testimonio de su ocupada vida, ya que posee muchas cicatrices. Koresh tiene menos de 30, y su aspecto es curtido y ordinario excepto por su largo cabello rojo. El es el maestro de las catapultas y balistas. Un pasatiempo favorito del barco es desafiar a Koresh para probar las habilidades con el arco y flecha o arrojar dagas. Koresh es el indiscutible campeón hasta la fecha.

Peregrino, Maestro Navegante (guerrero nivel 8): CA 9 (escudo); MV 12; DG 3; pg 26; Frz 13, Des 14, Con 12, Int 16, Sab 16, Car 17; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta), 1d4 (daga), 1d6 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6 (lanza); AL NB; Gac0 18.

Peregrino es inteligente y erudito. Tiene una vista excelente y es siempre el primero en ver la tierra si está en la cubierta. También tiene un sentido sobrenatural para saber cuando el barco esta fuera de rumbo. Peregrino es delgado pero increíblemente apuesto . Tiene ojos y cabello color marrón. Peregrino ríe con facilidad y piensa siempre que todos los chistes son divertidos, no importa cuan tontos puedan ser. Sin embargo, mientras trabaja, es serio y cuidadoso, chequeando sus cálculos varias veces.

Thorvid, Maestro Carpintero (guerrero nivel 3): CA 5 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 3; pg 25; Frz 18/60, Des 19, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 9; #AT 1; Dñ 1d6+3 (espada corta), 1d4+3 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d4+4 (martillo de guerra; Al NB; Gac0 18.

Thorvid es tan robusto y recio como una viga de roble. Tiene una voz grave y su rostro esta curtido como la corteza de un árbol. Generalmente prefiere trabajar la madera y hacer reparaciones en vez de socializar, pero a veces eleva su jarro junto con la alegre tripulación.

Lobos de Mar (ocho guerreros nivel 5): CA 6 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 5; pg 40; Frz 17, Des 17, Con 15; Int 11, Sab 11, Car 14; #AT 1; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco largo, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza); AL N; Gac0 16.

Marineros (16 guerreros nivel 4): CA 8 (bonif. por Des, escudo); MV 12; DG 4; pg 35; Frz 17, Des 15, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 13; #AT 1; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco corto, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza); AL N; Gac0 17.

Marineros (16 guerreros nivel 3): CA 9 (escudo); MV 12; DG 3; pg 22; Frz 16, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 12; #AT 1; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco corto, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza); AL CN; Gac0 18.

Marineros (20 guerreros nivel 2): CA 9 (escudo); MV 12; DG 2; pg 14; Frz 16, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 12; #AT 1; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco corto, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza); AL CB; Gac0 19.

Marineros (20 guerreros nivel 1): CA 9 (escudo); MV 12; DG 1; pg 6; Frz 15, Des 11, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 12; #AT 1; Dñ 1d6+1 (espada corta), 1d4+1 (daga), 1d6+1 (garrote), 1d8 (arco corto, flecha de fajo), 1d6+1 (lanza); AL CB; Gac0 20.

Capítulo 2

Viaje por el Océano

La primer tarea del DM es transportar a los jugadores a alguna ciudad sobre un río o costa. Los PJ deben estar en un lugar donde tengan fácil acceso a un puerto capaz de recibir barcos grandes. Si están en un lugar sobre un río, el río debe tener una ruta que los lleve directamente a mar abierto en dos horas.

El DM debe buscar una razón para que los PJ necesiten algún tipo de transporte de larga distancia. Esto puede incluir viajar a otra parte del reino o tratar de escapar por completo del reino. El DM debe arreglar un encuentro para los PJ con una gitana, preferiblemente en el descampado o lejos de zonas civilizadas. Si esto no es posible, la siguiente descripción necesitará modificarse un poco.

El camino por el que van dobla en una larga y abierta curva, y cuando la rodean se encuentran en el extremo de un pequeño campamento gitano. Un niño de rostro marrón pasa corriendo, y se detiene abruptamente al verlos. De pronto el niño habla preguntándoles "¿Son ustedes las personas que busca mi abuela?" Se da vuelta rápidamente y corre hacia el campamento, gritando por su abuela tan fuerte como su pequeño cuerpo le permite.

Momentos después, una mujer de mediana edad que viste una pollera larga y una blusa roja, sale de una de las tiendas. "Muy bien, Vathan," dice ella, palmeando la cabeza del chico. "Ahora vete corriendo a jugar con Saul mientras ofrezco mi ayuda a estas personas perdidas." El pequeño niño cabecea y se va corriendo hacia el campo.

Si las computadoras protestan diciendo que ellos no están perdidos, la gitana solo sonríe y dice, "Ustedes no necesitan vagar en el bosque o buscar en una ciudad para estar perdidos. Hay muchas maneras de estar perdidos tantas como peces en el mar. Ustedes parecen haber encontrado muchos de esos peces."

"Ustedes no saben que es lo que los trae a Vincenzia. Así es el camino de las cosas en Ravenloft. A veces las gitanas conocen sus mentes antes que ustedes mismos."

"Vengan, siéntense junto al fuego con Vincenzia. Les diré que lo que necesitan saber." Ella los guía pasando por muchas carpas coloridas hasta un fuego que ardientes brazas. En minutos, ella a avivado el fuego hasta una gran llamarada y les ofrece a ustedes un jarros de su "receta especial" de sidra. Tiene un fuerte olor a manzanas, humo de leña, y hierbas frescas y raíces. Ella se sirve un gran jarro de sidra y lo apoya en el suelo. La luz de la fogata se refleja en sus grandes ojos marrones mientras les habla.

Si los PJ rechazan la sidra, la gitana simplemente se encoge de hombros. No hay nada inusual en la sidra; es simplemente una mezcla de frutas y hierbas saborizantes. Los PJ que la beban no sufrirán efectos inusuales.

La gitana pasa su trenza de cabello negro, que le llega hasta la cintura, por encima de su hombro y los mira a cada uno de ustedes, de a uno en uno. Luego les dice, "Cada uno de ustedes llevan sus propios miedos y cargas propias, pero para algunos de ustedes, la carga se hace mas liviana al ser parte de este grupo. Aún el grupo los ha llevado lejos de resolver sus propias crisis solo los llevo a resolver los problemas de otros y ayudarlos. ¿Qué es lo que esto significa?

"Ustedes sacan fortaleza de su compañerismo. No dejen que asuntos insignificantes debiliten sus lazos."

"Ustedes buscan muchos viajes, pero hay un viaje en el que todos deben seguir. Incluso cuando piensen que han perdido el rumbo, recuerden que Destino no sabe de líneas rectas. Ella los lleva en el camino que quiere, y muy pocas cosas en este mundo cambian esto."

"Por ahora, la Señora Destino los ha conducido a mi, y aun no saben por que. Si, ustedes no sabían que me buscaban, pero yo si lo sabía. Tengo un mensaje para ustedes."

Vincenzia explica a los PJ que deben buscar pasaje en un gran barco. El capitán esta haciendo los preparativos para embarcarse en un viaje, y que puede conducir a donde los PJ desean ir. Por ahora, ese es el camino que Destino les ha marcado.

La gitana les dice a los PJ donde encontrar ese barco (el DM debe determinar su ubicación, dependiendo donde estén los PJ en Ravenloft). Les dice que el capitán se dirige al destino de los PJ (dentro o fuera de Ravenloft).

La mujer les dice a la compañía que todo lo que necesitan saber es como encontrar el barco y su capitán. Ella les dice que el capitán Garvyn cree haber encontrado la manera de salir de Ravenloft (si eso es lo que buscan los PJ). Ella no admitirá que duda del resultado de este viaje (ella no puede creer que el barco pueda escapar del reino).

Vincenzia escucha las preguntas de los PJ por no mas de 10 minutos. Después de esto, los interrumpe diciendo, "¡Suficiente! No llegarán a ningún

lado si solo se sientan y hacen preguntan a una vieja gitana. Permanezcan en el camino, vayan y encuentren el camino que Destino les ha escogido para ustedes."

Una vez que los PJ le dan la espalda al campamento gitano, surge la niebla. Si ellos tratan de buscar el campamento, este ha desaparecido en la niebla, y no tiene oportunidad de encontrarlo otra vez.

Buscando el Endurance

El DM tiene la opción de aventurar a los PJ a través de la región de Ravenloft, o podría simplemente permitir que los PJ se pierdan en un banco de niebla, solo para emerger en sus destinos. Después de viajar a la ciudad portuaria mas cercana en Ravenloft, los PJ encontrarán el barco exactamente como fue descripto.

El Endurance es un hermoso, y sólido barco que se encuentra en exelente estado. Cuando los PJ vean el barco, leer la siguiente descripción:

Aunque los muelles se llenan del bullicio de su fervorosa actividad, no tiene problema en identificar al Endurance entre los demás barcos. Es un grande y hermoso barco en perfecto estado. Incluso los ojos poco entrenados pueden reconocer que el todo el trabajo necesario para mantener de esta manera al barco.

Los tres mástiles del Endurance surgen por encima de ustedes cuando se aproximan. Ya que las velas están arriadas, pueden notar los grandes aparejos que con las velas hacen de este un barco rápido. Ustedes ven una docena de marineros o más, ocupados haciendo los preparativos en cada parte del barco.

Mientras caminan por el muelle, uno de los marineros nota a la compañía y se dirige a ustedes. "¡Saludos, compañeros!" les dice en una voz grave. "¿Están buscando el trabajo? Voy derecho a buscarles al capitán." Ágilmente salta de su posición y desaparece bajo la cubierta sin esperar por sus respuestas.

Permite a los PJ un tiempo para que examinen el exterior del barco. Cada detalle esta en perfecto estado. Señálales a los PJ que no encuentran la pintura saltada, ni las sogas deshilachadas, ni rayones en la pintura alrededor de las balistas. Notan que la madera tiene algunas marcas y manchas, pero todo ha sido perfectamente arenado y pulido.

Después de unos pocos minutos, aparece una cabeza sobre la baranda y son saludados por un hombre alto de mediana edad. Los examina desde lo alto y les dice, "Hola, ¿quién busca al capitán de esta fina embarcación?"

Garvyn espera la respuesta de los PJ, mencionando que no estaba esperando visitantes. Pero viendo que la compañía tiene una misión, los invita a bordo.

El capitán Garvyn sonríe y arroja una escalera de cuerdas, invitando entusiastamente a los PJ que suban a bordo. "Suban y hablaremos" les dice.

Garvyn conduce a los PJ hasta el castillo de popa y se sienta en un pequeño barril, diciéndoles que se sienten si lo desean en los barriles cercanos y en los rollos de sogas. Los PJ se encontrarán en compañía de un hombre alto, delgado, con una piel curtida por el sol, de pelo y barba entrecanas, y unos centellantes ojos tan azules como el mar. Es ágil a pesar de su edad, y camina a lo largo de la cubierta con confianza.

Garvyn les pide a los PJ que le cuenten algo de sí mismos. El escuchara atentamente con una sonrisa, afirmando con la cabeza. Cuando los PJ hallan terminado con sus presentaciones, el presentará sus términos.

Pueden llamarme Capitán o pueden llamarme Garvyn o pueden llamarme Capitán Garvyn, no me interesa. Tengo prisa por hacer este viaje. Creo que pude haber encontrado la manera de escapar de este reino maldito, y admito que podría usar unos pocos buenos hombres, y mujeres, para completar mi tripulación. No puedo prometerles nada, pero yo soy la mejor oportunidad que tienen. Yo puedo pagarles unas monedas por su servicio, pero lo más valioso será es lograr escapar. Zarpo al amanecer, con o sin ustedes. Si planean venir, deben estar en el barco antes de que caiga el sol."

Si los PJ tratan de escapar de Ravenloft, el Capitán revela poco de su plan, excepto que cree que debe estar en cierta parte del océano durante la luna nueva, dentro de unos pocos días. Explica que ha visto muchas señales y augurios que lo guiaron a este descubrimiento.

Si los PJ preguntan sobre Vincenzia, la gitana, les dice que no sabe nada de ella (dice la verdad).

Si los PJ están buscando simplemente viajar a otra parte de Ravenloft, y no buscan escapar, Garvyn lo piensa por unos minutos, luego accede a transportarlos. Él piensa que puede dejar a los PJ (y hacer unas monedas de oro en el camino) y todavía llegar a su destino.

El DM debe determinar un precio apropiado si le piden a Garvyn que los transporte. El DM también debe determinar una modesta paga para los PJ si le sirven a Garvyn como parte de su tripulación.

En teoría, Garvyn no miente sobre su plan de escapar de Ravenloft. Él está más que seguro respecto a lo que se requiere para escapar. Debe reparar sus

pecados (ver la descripción de Garvyn en la sección de PNJ), y necesita que los PJ le ayuden a conseguirlo. Solo después de que halla corregido sus errores tendrá la oportunidad de escapar de Ravenloft (e incluso después no hay garantías de esto).

El DM debe permitir a los PJ que determinen su siguiente curso de acción. Si ellos necesitan reunir suministros antes del viaje se les podría permitir hacerlo. El DM puede asumir que los PJ conocen a Garvyn durante ya entrada la tarde, dándoles solo unas pocas horas para prepararse.

Izando las Velas

Cuando los PJ están listos para abordar el barco, Garvyn los guía por el barco y les asigna los camarotes. Él explica en que forma se sirven las comidas, y también que debe haber silencio en los camarotes desde la media noche hasta el amanecer. (No puede permitir tener hombres cansados cuando hay tanto en juego.)

El primer oficial de Garvyn despierta a la tripulación entera, incluyendo a los PJ, aproximadamente una hora antes del amanecer. Cuando los rayos del sol comienzan a asomar sobre el horizonte, el Endurance se desliza silenciosamente de su litera y se dirige hacia el mar abierto.

Mar Abierto

Después de que Brummet, el primer oficial, los despierta a ustedes y a toda la tripulación una hora antes del amanecer, son hechas las revisiones finales, el barco se libera de sus amarres, y el Endurance se desliza silenciosamente saliendo del puerto. Con el cielo despejado y con un viento vigoroso parece el clima ideal para la misión del Capitán Garvyn.

Una vez de viaje, el primer oficial les da la opción a los PJ de volver a sus literas o tomar el primer turno en la cubierta. Brummet esta abierto a las preferencias de los PJ de estar todos juntos en un mismo turno o divididos entre los tres turnos de la cubierta. Él preferirá que los lanzadores de conjuros estén divididos entre varios turnos para poder hacer un buen uso de sus habilidades. Él es justo y negociante, pero no sucumbe ante intimidación alguna. Aunque trata de conocer las preferencias de los PJ, siempre tiene lo bueno del barco en lo mas alto de su mente. Si los PJ no desean beneficiar el barco, el les se los explica gentil, pero firmemente y les ofrece a los PJ la mejor alternativa.

Brummet también señala a los PJ que si sienten nauseas, deben tratar de llegar al castillo de popa. Allí, los síntomas siguen su curso con una menor cantidad de problemas. Cualquiera que vomite debe asegurarse de hacerlo a un lado del barco.

Pasa el día sin que nada suceda. El día esta despejado, el viento sopla, y el sol calienta. Los PJ observadores podrán ver en el agua numerosos cardúmenes de peces en el agua, bandadas de gaviotas, y cardúmenes de marsopas y delfines. Los PJ son mantenidos ocupados por Brummet, quien les asigna varias tareas desde la asistir al puesto de observación, remendar las velas, ayudar en la galera. El PJ mas fuerte es puesto a trabajar manejando las velas con los otros marineros. Los PJ, como el resto de la tripulación, trabajan de ocho a diez horas, con el resto del día para ellos para descansar y recrearse.

Mareo

En el primer día en mar abierto, el DM debe pedir un control de constitución a cada PJ. Los chequeos deben hacerse una vez en la mañana, una vez en la noche, y una hora después de cada comida. Si un PJ se salta una comida por alguna razon, el chequeo que requeriría por esa comida no se realiza. Un fallo en un chequeo significa que el PJ es afectado por la enfermedad del movimiento y sufre todo lo que esto implica.

Cualquier PJ que hace tres controles consecutivos exitosos, no se enferma y no necesita hacer ningún otro control de Constitución. Esto indica que el PJ se ha aclimatado al vaivén del barco y no sufrirá de mareos por el resto de la aventura.

Los PJ que fallen un control de Constitución y se enferman continúan tirando controles de Constitución hasta que superen tres seguidos. Estarán continuamente enfermos hasta que lo logren. En el segundo día en el mar y cada día siguiente, los chequeos se hacen una hora después de cada comida.

Los PJ que sufren de mareos tiene una penalización de -2 a las tiradas de ataque y una penalización de -4 a los controles de Destreza. La CA se reduce en uno. Los hechiceros mareados deben hacer un control de Inteligencia para lanzar exitosamente un conjuro; un chequeo que falle significa que el hechicero no es capaz de completar el conjuro y éste se pierde. Los sacerdotes mareados deben hacer controles de Sabiduría, con resultados similares. Los ladrones mareados sufren una penalización de 15% a todas las habilidades que requieren Destreza.

Conjuros de curación o pociones no tiene efecto para el mareo.

Atardecer en el Océano

Después de un día ocupado pero sin novedades, los PJ son testigos de un hermoso atardecer en el océano. Poco después del amanecer, una ligera niebla surge de la superficie del agua. La niebla se vuelve mas y mas densa, y por la

medianoche la niebla oscurece la luna llena. El viento sopla mas despacio, pero mantiene una fuerza suficiente como para mover el barco lentamente. Leer lo siguiente a los PJ.

Es casi la medianoche, y la escena ante ustedes es distinta a la vista del mar que disfrutaron durante el día. El brillante cielo azul y el mar se han ido, como si los colores fueran borrados. El ardiente sol y las chillantes gaviotas también se han ido. Es su lugar, ven agua negra, una niebla gris, y una porción de niebla brillante que ocultan la luna. El viento es sopla débilmente y las olas los arrullan después de su primer día duro en el mar. La escena completa, junto con el aire fresco y el día ocupado que tuvieron, les da un poco de sueño. Cuando sus turnos terminan, incluso sus duras literas parecen relajantes. Brummet les informa que alguien los despertará cuando sea el momento del siguiente turno.

Cuando los PJ están durmiendo, elige una de las habitaciones de los PJ al azar. El las primeras horas de la mañana, los PJ son despertados por un ligero llamado a la puerta de sus camarotes.

Los golpes a su puerta son suaves pero persistentes. No importa cuanto permanezcas acostado en tu litera, los golpes continúan.

Del otro lado de la puerta, encuentras a un hombre de mirada confundida. Esta vestido con unos pantalones que le llegan a las rodillas, una camisa blanca suelta, medias gris oscuras, y botas bajas color negro. No lo reconoces inmediatamente como uno de la tripulación, ya que acabas de despertarte de un buen sueño.

El hombre parece sorprenderse cuando abres la puerta. Sorprendido, te dice, "Buenas tardes, soy Jacob. Lamento haberte molestado, me debo haber confundido de camarote. Disculpa la intrusión." Se aleja de tu camarote, y lentamente camina hacia el corredor y desaparece escaleras arriba hacia la cubierta principal.

Si los PJ persiguen a Jacob escaleras arriba, no lo encontrarán en ningun lugar del barco. Un búsqueda en el barco completo (si los PJ van tan lejos de hacerlo en medio de la noche) no mostrará señal de Jacob.

A intervalos de una después de la primera visita de Jacob, los camarotes de los PJ restantes son visitadas. Los encuentros son exactamente iguales que el encuentro descrito aquí.

Si algún PJ pregunta por Jacob en la mañana, ninguno del barco conoce algo sobre él. Una búsqueda en el barco no mostrará pruebas de su existencia.

Tiempo Bravo

En el segundo día de viaje, el clima se vuelve mas frío y el cielo amenaza con mal tiempo. El viento se ha incrementado, y el barco navega a una alta velocidad. La niebla de la tarde anterior se ha dispersado. Las gaviotas no están presentes hoy, manteniéndose en tierra a expectativa de una tormenta inminente.

La mañana pasa sin novedad, excepto por una investigación que los PJ emprender en la búsqueda de su visitante de la última noche. El viento sopla fuerte toda la mañana, aumentando en intensidad al mediodía.

Justo después del almuerzo, el Capitán Garvyn ordena que todos las portezuelas sean aseguradas y todas las ballistas sean encadenadas. Garvyn, Brummett y la tripulación se preparan los impermeables para la tormenta inminente. El segundo oficial les muestra a los PJ donde hay impermeables extra almacenados, útiles para la tormenta.

Los impermeables consisten en pantalones flojos y chaquetas que llegan hasta los muslos. La tela es una lona pesada que esta saturada con aceite de ballena para hacerla impermeable. Los pantalones se ajustan en la cintura y en los tobillos para evitar que entre el agua. Las chaquetas tiene capuchas grandes que pueden tirarse para atrás para ver mejor o cubrirse con ésta para evitar que la lluvia moje la cara. Cualquiera que vista un impermeable mejora su Categoría de Armadura mejoran en 1 (sólo para armas penetradoras y cortadoras).

Basil, el cocinero, pide a dos de los PJ que lo ayuden a asegurar la cocina. La comida y los utensilios deben ser guardados antes de que el barco sea golpeado por la tormenta o habrá una masa de objetos mortales volando por la habitación. El cabo de mar también les pide que lo ayuden a asegurar la carga. Aunque el cargamento es liviano, todo debe asegurarse para prevenir que se dañe el casco por la carga que se mueva.

Una vez que todo se asegura, los PJ son enviados a sus camarotes para asegurar sus posesiones personales. Todo debe almacenarse en cofres o guardarse en sacos y atarlos a las literas.

Después de que el último objeto se almacena, la tormenta se desata.

La Furia de la Tormenta.

Una manto de lluvia golpea la cubierta, lavando las tablas y vertiéndose a lo lados del barco. La sogas y aparejos se tensan mientras el barco se sacude en el agua. El Capitán Garvyn y dos hombres se esfuerzan por mantener el timón, dirigiendo el barco hacia las rompientes olas. Ustedes se dan cuenta que si el barco se pone de lado al oleaje, podría volcar y hundirse en cuestión de momentos.

Brummet y cinco marineros se esfuerzan para desmontar la última vela. Justo mientras la vela bajaba, una ráfaga de viento sopla la vela suelta, y cae sobre la cubierta como una sábana mojada. Los hombres se amontonan para juntar la vela y asegurarla.

Los relámpagos destellan y los truenos rugen sobre ustedes. La cubierta se ilumina como por la luz del día cuando los relámpagos cruzan los cielos.

El DM debe permitir a los PJ elegir sus propios cursos de acción. Garvyn ordena a los personajes más débiles, especialmente los magos, a que se retiren a sus camarotes. También se lo ordenará a las mujeres. A menos que la compañía tenga una guerrera especialmente poderosa, Garvyn no permitirá que una mujer esté en la cubierta con este tiempo.

Los otros PJ pueden ocuparse de ayudar con la vela suelta, ayudando a mantener el rumbo del barco, o uniéndose con los otros marineros para vigilar las velas que amenazan con soltarse u otro aparejo en la cubierta que muestre señales de romperse.

Cualquier personaje que sufra de mareos tiene dos opciones: o viajar en la tormenta en el área de carga junto con un gran balde, o castigarse en la baranda del castillo de popa. Los personajes que elijan esta última opción deben tener una compañía que lo vigile en caso de emergencia.

La furia de la tormenta se desata por cerca de dos horas. Excepto por algunas pocas velas que son rápidamente amarradas, el Endurance sobrevive a la tormenta. Caen un relámpago y un trueno y la tormenta mejora a una lluvia pesada y constante.

La tripulación se rota para permitir que cada turno descanse. Cualquiera en la cubierta ha sufrido 1d4 puntos de daño por golpes y magulladuras. El capitán deja el timón al segundo oficial y a otro marinero.

La cena es una comida fría debido a la poca conveniencia de cocinar en mal tiempo. El capitán y el primer oficial ven que sea rotada la tripulación correctamente para que todos se alimenten. Los PJ rotarán si es necesario.

Después de que los turnos de la cena hallan terminado, el DM debe elegir el PJ más compasivo para que tenga un encuentro fantasmal.

Visitante Fantasmal

El PJ que experimente el siguiente encuentro debe estar solo cuando el fantasma aparezca. Esto puede ser en uno de los corredores que llevan a los camarotes, el área de carga, el camarote de los PJ, o cualquier otro sitio apropiado. El encuentro puede ocurrir mientras el PJ camina por los corredores, o el PJ podría responder a un llamado a la puerta de su camarote.

Una pequeña niña, de no mas de nueve años, se para ante ti. Esta vestida con un camisón blanco con una gorra haciendo juego. Su pelo rojizo y rizado cae hasta debajo de sus hombros. Sus ojos azules están llenos de lágrimas, y solloza al verte. "¿Puedes ayudarme? Te dice entre sollozos. "Perdí a Clara, mi muñeca. La busqué por todos lados pero no pude encontrarla." La pequeña niña tiembla y te das cuenta que debe estar medio congelada con el frío de la tormenta. Ella toma tu mano y notas que sus manos y dedos están fríos como el hielo.

Se le debe permitir al PJ ayudar a la pequeña en la manera mas apropiada. La acción mas probable sería llevar a la niña a un camarote y arroparla con una manta. Si el PJ conversa con la niña, ella le da esta información.

La pequeña niña se llama Charlotte. Dice que ella esta sola en el barco y que esta volviendo a casa después de visitar a su abuela. Si los PJ le preguntan por que ellos no la habían visto antes, Charlotte responde simplemente que los grandes no siempre se notan a los chicos. Su padre siempre dice que los niños deben ser vistos y no oídos. Además, Charlotte a estado en su camarote casi todo el viaje porque los marineros a veces la asustan. Ella prefiere estar en su camarote y jugar con sus muñecas. El cocinero la cuida y le da la comida en su camarote.

Camarote Oculto

Si los PJ se proponen a buscar su muñeca, Charlotte los lleva a la cubierta de carga hasta una puerta cerrada con llave. La puerta parece confundirse entre con la madera, y aunque los PJ han visto esta parte del barco antes, nunca han notado esta puerta.

Abriendo la cerradura con una llave que cuelga alrededor de su cuello, Charlotte abre la puerta hacia un pequeño camarote. La litera y los cofres son los mismos de los otros camarotes, pero dos grandes baúles ocupan una de las paredes de los camarotes. Uno de los baúles esta parcialmente vacío, y es fácil adivinar que contiene sábanas y colchas blancas como las que cubren la cama. El otro baúl, es un baúl para ropa, está lleno con vestidos que cuelgan prolijamente de sus perchas. Los cajones del baúl están llenos de ropas para las muñecas, además de la ropa interior de Charlotte, su ropa de cama y zapatos.

Si los PJ ayudan a Charlotte a buscar en la habitación por su muñeca, Clara es encontrada enterrada entre las sábanas de la cama. Una vez que Clara es recuperada, Charlotte le da al PJ un abrazo y un beso. Charlotte le pide tímidamente al PJ la puede acostar en la cama y arroparla. Una vez que se acuesta, Charlotte se duerme rápidamente.

Esta es la última vez que los PJ verán a Charlotte por un tiempo. En la próxima visita al almacén de carga, la habitación ocupada por Charlotte se ha ido; el área es parte del depósito de seguridad. Absolutamente no hay señales de Charlotte, de su muñeca o de sus pertenencias.

Preguntas Sin Respuesta

El espacio marcado en el mapa como "Especial" en la cubierta de carga es la habitación donde aparece el camarote de Charlotte. A excepción de este encuentro, el área completa constituye el depósito de seguridad. Cuando los PJ acompañan a Charlotte a su camarote, parece haber una pared que divide el depósito de seguridad en dos habitaciones: la habitación de Charlotte y el depósito de carga. En algún otro momento no habrá señales de la habitación de Charlotte. Desde este punto, y a lo largo de la aventura, el depósito de carga es considerablemente más frío que el resto del barco, a pesar del clima.

Ninguno de los marineros saben algo de Charlotte. Si les preguntan, ellos afirmarán que el PJ está "medio chiflado", que sufre de mareos, o que ha bebido demasiado ron.

Si le preguntan a Garvyn, dirá las mismas respuestas que sus marineros y dirá que no sabe nada sobre Charlotte o de su extraño camarote. Los PJ que superen una tirada de sabiduría notarán que Garvyn no está diciendo la verdad. Él sabe mucho más sobre Charlotte de lo que cuenta. Si los PJ intentan usar PES o conjuros similares para conocer los secretos de Garvyn, solo sabrán que Garvyn lamenta profundamente un hecho que involucra a Charlotte, por alguna razón que no se puede determinar.

Si los PJ intentan usar PES o un conjuro similar mientras hacen preguntas sobre Jacob (el otro visitante misterioso), sienten el mismo sentimiento de pena en Garvyn. El capitán ha estado ocultando sus sentimientos durante un largo tiempo, sin embargo, es subconscientemente capaz de enmascarar sus emociones sobre este asunto.

No importa lo que los PJ averigüen sobre Charlotte o Jacob, no encontrarán nada.

Día Tres - Todos a la Mar

La mañana siguiente a la tormenta es inusualmente calma. El aire es pesado y húmedo, y una ligera niebla flota a medio metro de la superficie del agua. Las velas cuelgan flácidamente. Feas nubes grises oscurecen el sol, bañando a todo con una luz filtrada y sucia. Mientras el barco va a la deriva, todos a bordo sienten un sentimiento de impotencia en medio del vasto y negro

océano. Ni siquiera el ruido de las gaviotas se oyen como para quebrar la monotonía de la nada del mar.

El Capitán Garvyn ordena a que bajen el ancla, ya que la corriente del agua podría llevar el barco fuera de curso. Es mas seguro mantener la posición y esperar a que vuelva el viento.

Mientras pasa la mañana, la niebla se hace mas espesa, elevándose primero hasta el nivel de los ojos de buey, luego hasta los puestos de ballistas y finalmente a la baranda del barco. Por el mediodía, la bandera en lo alto del mástil principal se oscurece en la niebla.

Esta es una oportunidad excelente para que el DM asuste a los PJ. En una niebla tan densa como esta, el sonido llega inusualmente lejos. El murmullo de pájaros lejanos, el gimoteo de las sogas mojadas raspándose unas contra otras, el crujir de la tablas de madera del barco pueden resultar ser tácticas efectivas para asustar. Los PJ pueden pensar que oyen sus nombres, los nombres de sus compañeros, o varias amenazas murmuradas en la brisa. Con poco esfuerzo, el PJ puede saltar con cualquier sonido.

Visitantes Inesperados

Alrededor de la media tarde, el Endurance es visitado por otro barco. Debido a la niebla, el barco no es visto hasta que esta a unos 15 metros del Endurance.

A cualquier PJ en la cubierta se le debe permitir un control de Sabiduría para notar el acercamiento del barco. A pesar de cual PJ lo note, el vigía en el carajo verá el barco y avisará en el momento que está a 15 metros del Endurance.

A través de la niebla densa, una oscura figura se materializa y suge en la cercanía. La reconoces como otra embarcación, pero este barco ha llevado una vida larga y mortal. El casco se muestra grandes agujeros, aunque el agua pasa por las fisuras sin inundar la quebrantada la cubierta. Los aparejos y las velas cuelgan en jirones sueltos y enredados., aunque el barco avanza rápidamente a pesar de la falta de viento. Las cubiertas y el casco dan señales de putrefacción, y podrían adivinar que la madera esta apolillada también. Si el barco estuvo alguna vez pintado, no quedan indicios de ello ahora el color se decascaro y despinto hace mucho tiempo. Los mástiles crujen y oscilan, luciendo frágiles y podridos.

La tripulación de la embarcación comienza a aparecer sobre la cubierta, primero diez, luego quince, luego dos docenas de marineros condenan a este Mar de los Sargassos a sus vidas de muertos vivientes. Todos están vestidos con harapos que vagamente son reconocibles como las vestimentas de los piratas.

Ellos parecen humanos, pero su carne se pudre en sus cuerpos. Donde alguna vez hubieron uñas, largas garras sobresalen ahora de sus dedos sucios. Colmillos filosos llenan sus bocas podridas. Muchos de los ghastr esgrimen sables oxidados, cimitarras o espadas largas. Cuando el barco está cerca, puedes entonces leer su nombre quemado en el frente: Tortura Eterna.

El barco atacante gira en un intento de embestir, si prestar atención al daño potencial que puede hacerse a si mismo. Con el ancla abajo y sin viento, el Endurance no tiene oportunidad de maniobrar fuera de su camino. Éste recibe de lleno el impacto. Un horrible sonido a madera que raspa a madera llenan el húmedo aire. Todas las personas en el barco deben hacer un chequeo exitoso de Destreza o ser sacudidos y derribados a menos que un objeto (como una baranda o el timón) sirva para agarrarse.

El Endurance sobrevive al embiste, con nada mas que daños estéticos. Ya que el barco atacante esta en avanzado estado de deterioro, el impacto se reduce considerablemente debido a su débil condición.

Tan pronto como el Tortura Eterna hace contacto, sus marineros comienzan a abordar el Endurance.

Ghastr (24): CA 4; MV 15; DG 4; pg 30 (x6), 26 (x6), 23 (x6), 20 (x6); #AT 3; Dñ 1d4/1d4/1d8; AE las personas en un radio de tres metros deben superar una tirada de salvación contra conjuros o ser afectados por el hedor a carroña y sufrir nauseas, teniendo una penalización de -2 al ataque; toque de parálisis que dura 1d6+4 rounds; DE inmune a sueño y conjuros de hechizo; AL CM; Exp 650 c/u; Gac0 17.

Debido a sus tendencias sangrientas en vida, estos ghastrs todavía mantienen la habilidad de luchar con armas (sables, cimitarras y espadas largas). Sin embargo, estos ataques son hechos con Gac0 19 y hacen solamente 1d4 puntos de daño. Los ghastrs pueden cambiar un ataque de garra por uno de arma.

El DM puede usar el mapa de la cubierta del Endurance como barco de los ghastrs, con la excepción de que el Tortura Eterna no tiene almacén de carga. Cualquier marinero o PJ que intente abordar el Tortura Eterna debe superar un control de Destreza cada round para evitar caer a través de la madera podrida. Un personaje que cae a través de la madera podrida sufre 1d6 puntos de daño y tiene una posibilidad de 50% de caer a la cubierta de abajo. Caer a través de la última cubierta causa 1d6 pd adicionales y arroja al personaje al agua del fondo del barco. Debido a los agujeros en el casco, el personaje puede colgar del fondo del barco, nadar hacia los hoyos o hacia aguas abiertas.

El Tortura Eterna no tiene tesoro. Los PJ que aborden el barco para revisarlo son sujetos a caer por sus cubiertas. Todos los materiales del barco sufren de putrefacción, moho y deterioro. No hay nada de valor en el barco.

Si todos los ghastrs son muertos, el Tortura Eterna flota silenciosamente lejos en la niebla. No importa cuanto daño halla sufrido el barco, no se hundirá. Si los PJ tratan de incendiarlo, encontrarán que la tarea es imposible ya que la madera esta muy mojada y podrida.

La tripulación del Endurance es notablemente afectada después de este encuentro. Están todos nerviosos y alterados por el resto del día. Esta es una buena oportunidad para que el DM le de un poco de color a la aventura. Los marineros asustados probablemente comenzarán a contar cada historia de fantasmas que han oído. Habrá tantas historias de fantasmas contadas por la nerviosa tripulación, como el DM quiera contar.

Si las historias se escapan de las manos y causan que la tripulación funcione pobremente, Garvyn aparece y regaña a la tripulación y a los PJ por su conducta infantil. Les dice que paren de contar historias inmediatamente y que busquen algún pasatiempo mas constructivo. Aunque mantiene un bajo tono voz, se nota que esta afectado. Él mira sobre el bauprés del barco, sacude su cabeza, y luego se retira solitariamente a su camarote después de decirle a Brummet que se haga cargo del barco.

Entre la Niebla

El barco mantiene su posición por el resto del día y la noche. El viento no vuelve hasta las primeras horas de la mañana. La niebla se mantiene, a veces densa alrededor del barco, y a veces ligera permitiendo una visibilidad de 20 metros.

Los PJ no son requeridos a servicio por el momento. Debido a que el barco esta sin velas, se necesita poca tripulación. Varios tripulantes rotan turnos como vigías en la cubierta y los carajos. Los PJ pueden rotar como vigías si lo desean o si muchos hombres fueron muertos en el ataque de los ghastrs.

¡Hombre al Agua!

Poco después de la hora de la cena, ustedes oyen el grito de uno de los vigías en la cubierta. "¡Hombre al agua, bauprés de estribor! ¡Hombre al agua!"

En la cubierta, hay una gran actividad mientras se arrojan sogas al desesperado tripulante. Es difícil verlo a través de las nieblas, pero sus gritos de ayuda y su pataleo en el agua señalan su ubicación. De pronto, todo se torna al silencio. El único sonido es el golpe de las olas contra el casco. Los llamados al tripulante caído no tiene respuesta.

Para que halla una oportunidad de recuperar el tripulante ahogado, alguien tiene que saltar. El marinero esta inconsciente; flotará en su posición actual antes de comenzar a hundirse. Si una soga es atada alrededor del PJ o tripulante que salte al agua, no hay peligro de perder a esa persona. Los tripulantes ayudaran a cualquier PJ quien sea voluntario para arrojarse al agua.

Hay una oportunidad acumulativa de 25% de salvar al tripulante por cada uno que salte al agua, hasta un máximo de 95%. Los PJ con pericia en nadar no tienen dificultad en el agua. Los PJ sin la pericia de nadar deben superar un control de Destreza (usando la puntuación de Destreza a la mitad).

Cada PJ en el agua debe superar un control de Sabiduría para notar un cambio inusual en el barco. El nombre Endurance que estaba pintado a ambos lados del barco en el ha sido reemplazado por unas letras rojas, sangrientas y chorreantes que dicen, "Barco de los Horrores."

Cuando los rescatadores vuelven al barco, un extraño cambio toma lugar. El una vez bello barco muestra ahora evidencia de descuido y deterioro. El aparejo esta desgastado y cubierto de musgo. Las velas están manchadas de gris y marron. Casi cada centímetro cuadrado de pintura se descascarado de la madera, y el hermoso mascarón ha sido reemplazado con el semblante de una arpía que llora.

La mayoría de la tripulación esta horrorizada así como los PJ por el súbito cambio del barco. Sin embargo, unos pocos sacuden sus cabezas o contienen las lágrimas. Ellos han viajado con el Capitán Garvyn en el pasado, y han sido testigos de este fenómeno terrorífico antes. En cada viaje, esperan que no ocurra el cambio, pero hasta ahora no han conseguido escapar de esto.

Los pocos tripulantes que están familiarizados con la metamorfosis explican que el cambio ocurre siempre después de flotar durante horas en la niebla densa. No tienen idea que es lo que causa este cambio o como puede evitarse.

El Capitán Garvyn desaparece a su camarote en el curso de estos sucesos. No habla con nadie, exigiendo a los visitantes que se vayan y lo dejen en paz.

Si los PJ preguntan a los tripulantes que han viajado antes en el Endurance, Hugo, uno de ellos, es capaz de proporcionarles mas información. El cree que Garvyn y el barco han sido maldecidos de alguna forma a viajar a las tierras de los hombres libres y luego ser traídos de vuelta al reino de la maldad y el terror. Hugo nota que Garvyn nunca abandona el barco, ni cuando esta en el puerto. Si necesita suministros, siempre hace una lista y pide a uno de la tripulación que se lo compre.

Ninguno de los tripulantes sabe mas sobre esta situación..

Una Tarde Sobria

Los sucesos del día han dejado un sentimiento de melancolía en el barco. Si algún tripulante se perdió en el ataque de los ghash, o si el tripulante que se cayó al agua no fue recuperado, el ánimo está mucho peor. No se hacen los usuales bromas o cantan canciones. Después de la cena, la mayoría vuelve a sus camarotes para pasar una tarde silenciosa.

El Regreso de Charlotte

Aproximadamente tres horas después de la cena, Charlotte hace otra aparición. Esta parece ser su primer visita, excepto para cualquier PJ que desea acompañar a Charlotte a su habitación.

Siguiendo la subsiguiente desaparición de Charlotte, el DM (vía por uno de los marineros o por la sugerencia de un chequeo de Inteligencia) debería fomentar a los PJ a buscar en el almacén donde apareció el camarote de Charlotte. Cualquier personaje que supere una tirada de detectar puertas secretas encontrará una pista. Acuñada entre dos tablas en el piso hay un pequeño collar. Por su tamaño, es fácil darse cuenta que pertenece a un niño. El collar en una fina cadena de plata con un pequeño pendiente de una corona de rozas alrededor de un corazón. En la parte de atrás están grabadas las iniciales CMR. Sería fácil deducir que el pendiente pertenece a Charlotte, pero la naturaleza de su aparición es un verdadero misterio.

Pistas Fantasmales

Poco después de la medianoche, todos en el barco se despiertan por un lamento y un alarido terrible.

Mientras duermes tranquilamente, arrullado por ligero movimiento de cuna del barco, todo permanece en silencio en el vasto océano. De pronto, te levantas súbitamente de tu litera con un sudor frío que corre por tu espalda. Tu corazón palpita rápidamente y la adrenalina corre por tus venas al ver lo que te rodea. Unos horrorosos chillidos y llantos llenan el aire que respiras, causando que vibre cada tabla del barco. Nunca en tu vida habías oído tal chillido.

Comienzas a oír el sonido del bullicio de la tripulación desde sus literas y entrando a los pasillos de la cubierta. Algunos de las voces están asustadas, mientras otras llaman a las armas contra un ataque.

Los PJ que salgan al pasillo encontrarán con los marineros que están corriendo, algunos agarrando armas, otros con miradas aterrorizadas, todos tratando de determinar la fuente del lamento. Varios marineros, incluyendo a Brummet, suben corriendo escaleras arriba hacia la cubierta. Unos pocos van

abajo a la cubierta de carga. Los chillidos no paran nunca haciéndose mas fuerte y mas débil en un ritmo variable, pero siempre causando la vibración de cada tabla y clavo del barco. El Capitán Garvyn no aparece a lo largo de los eventos que siguen.

El llanto es causado por la aparición de una mujer. Tiene aproximadamente 25 años, con un largo cabello rubio y un rostro hermoso. Está vestida con un camisón rosado y sostiene una manta de bebe, acunándola entre sus brazos, pero sin sostener a ningún niño. Su rostro está hinchado y parece estar exhausta.

La mujer llora, solloza y grita, "Oh, hijo, nunca vas a conocerme" y "¿Quien va a cuidarte como una madre?"

La mujer no intenta atacar. Si es atacada, la visión se desvanece y reaparece en otra parte del barco.

Si los PJ intentan comunicarse con ella, deben hacer sus primeras preguntas un rato después de haber ganado la atención de la mujer y ella responderá. Las respuestas las contesta entre sollozos.

El nombre de la mujer es Madeline Stern. Ella murió pariendo hace varios años, y ella dice entre llantos que Morvan, su hijo, es ahora un joven. Él creció sin conocer a su madre.

Si los PJ pregunta a Madeline por que aparece en el barco, ella contesta que el Capitán Garvyn impidió su eterno descanso. Ella dice por que, pero dice que Garvyn no le permite estar en paz.

Treinta minutos después de la aparición de Madeline, su forma fantasmal se marcha del barco. Sube hasta la cubierta, agarrando aun la manta entre sus brazos, y flota sobre la baranda del barco. Desaparece en la niebla hacia el este.

Pocos minutos después de la desaparición de Madeline, la niebla comienza a levantarse. El cielo se limpia gradualmente, justo después del amanecer, las estrellas pueden verse en los cielos.

La Historia de Madeline

Si los PJ preguntan al Capitán Garvyn sobre Madeline, el insiste que no sabe nada sobre ella. Dice que nunca ha conocido a alguien llamado Madeline ni a su esposo o a su hijo. La mayor parte de esta historia es cierta.

Nota para el DM - no revelar la información siguiente a los jugadores:

Garvyn se encontró a Madeline poco después de su muerte. Garvyn fue contratado por una rica familia para transportar el cuerpo de Madeline al mausoleo de la familia en una isla pequeña. Fue pagado por su trabajo, pero en lugar de completar su misión, arrojó su cuerpo por la borda en lugar de hacer el viaje de tres días a la isla. Desde entonces, Madeline siempre se le ha aparecido.

Garvyn sabe porque se le aparece, pero tiene vergüenza de admitir su error. El mantiene su ignorancia hasta que los PJ los confronten con evidencia sólida (ver la sección siguiente).

Jacob y Charlotte son también víctimas de la codicia de Garvyn. Fue pagado para llevar sus cuerpos al mausoleo, pero tomo el dinero y arrojó los cuerpos por la borda. El no sabía que Charlotte era una niña hasta que su cuerpo fue arrojado; Garvyn se siente especialmente culpable por no haberla llevado. Garvyn no admitirá tampoco estos actos malignos, a menos que le presenten evidencias sólidas.

Los Secretos de Garvyn

Si los PJ deciden que es correcto revisar el camarote de Garvyn, se les debería permitir hacerlo. Si esto no se les ocurre, los fantasmas los visitarán repetidamente, dándoles pistas sobre la culpabilidad de Garvyn o apuntando al camarote de Garvyn o al lugar donde las bitácoras se guardan en el camarote. Una vez que la búsqueda está en marcha, los fantasmas podrían aparecer según la discreción del DM para observar silenciosamente o repetir la conducta que han exhibido hasta ahora.

El camarote puede ser revisado fácilmente mientras Garvyn está en la cubierta, o puede ser forzado fácilmente para proceder con la búsqueda. Garvyn pone poca resistencia, dándose por vencido rápidamente y admitiendo que los PJ descubrirían su secreto eventualmente.

Las pistas se encuentran en sus viejas bitácoras. Éstas están guardadas en un gran baúl en su camarote. Por cada hora de búsqueda entre los libros, ellos pueden encontrar una evidencia desde las evidencias B, C y D. El DM de dárseles cuando sea apropiado.

Hay notas en la bitácora de Garvyn que registran la posición del Endurance cuando los cuerpos fueron arrojados por la borda. Estas notas no aparecen en los papeles que se les da a los jugadores. Las posiciones del barco se vuelven importantes cuando llegue el momento de recuperar los cuerpos.

Garvyn no niega ninguno de los detalles de la bitácora. Mientras los PJ buscan en sus páginas, él simplemente se agacha y se agarra la cabeza. Él está preparado para la indignación y la furia de los PJ; después de todo los ha condenado a navegar en el Endurance por siempre a menos que se rompa la maldición.

Garvyn explica a los PJ que su conducta lo ha maldecido. El está condenado a Ravenloft y a su dominio en su barco. Él no puede sacar un pie de la nave, pero su tripulación es capaz de salir del barco hasta 500 metros. Los PJ se encuentran con la misma limitación cuando desembarcan.

Garvyn sabe que es responsable de que las almas sin descanso aparezcan en su barco. Los jugadores inteligentes serían capaz de concluir que recuperando los cuerpos y enterrándolos como corresponde podrían poner a descansar sus almas. Garvyn cree que esto es cierto. Si los PJ no llegan a esta conclusión por si mismos, el DM podría permitir un chequeo de Sabiduría al PJ que hace la relación. De otra forma, Garvyn puede simplemente decirles a los PJ de su plan para quitar la maldición.

Rompiendo la Maldición

Garvyn puede navegar el barco a los lugares aproximados donde acada cuerpo fue arrojado en el océano. Los PJ deben encontrar la forma de encontrar y recuperar los tres cuerpos.

Hasta que los cuerpos son encontrados, el barco es frecuentado continuamente por los tres espíritus. Tan pronto como un cuerpo es recuperado y transportado hasta Todstein, cesa la visita del espíritu. Los cuerpos no dean de visitarlos hasta que sus cuerpos son recuperados.

Durante el tiempo en que los cuerpos están en el barco esperando ser transportados a Todstein, las visitas se vuelven mas ruidosas y mas frecuentes; por ejemplo, Charlotte llora incontrolablemente, Madeline grita y se lamenta por el largo periodo de tiempo, y Jacob golpea con sus puños las paredes del barco. El DM no debe decir que las visitas fantasmales cesarán una vez que los cuerpos hallan sido enterrados como corresponde.

Los PJ deben encontrar cada cuerpo y traerlo nuevamente a al barco. Garvyn seguirá las recomendaciones de llevar los cuerpos a la isla uno por uno o juntar a los tres cuerpos y transportarlos.

Los siguiente son las condiciones en que cada cuerpo puede ser encontrado. El DM debe usar las reglas para nadar del Manual del Jugador y la GDM, las reglas para los conjuros que funcionan bajo el agua en la GDM y el Manual del Buen Hechicero, y las reglas de conjuros usadas en Ravenloft.

Los PJ necesitan medios mágicos para respirar bajo el agua. Si no hay ninguna disponible, el DM podría proporcionar unas pocas pociones mágicas en unos de los baúles de Garvyn; de otra manera, se lo deja al PJ a su propia ingenuidad. Mientras buscan cada cuerpo, cada PJ tiene una posibilidad acumulativa de 10% por hora de buscar los restos. En cualquier momento en que la búsqueda es suspendida y recomenzada, un PJ comienza nuevamente con una chance del 0% y debe rehacer nuevamente su porcentaje de chance. Cada jugador tira individualmente para buscar un cuerpo.

Charlotte

La búsqueda del cuerpo de Charlotte es cerca de la isla Graben. Su esqueleto esta en el fondo del océano, 30 metros bajo el agua. Mientras recuperan su cuerpo, los PJ son atacados por un cardumen de esqueletos tiburones.

Esqueletos tiburones (9): CA 6; MV 24 (n); DG tres de 4, 5 y 6 dg; PG 40, 36, 33, 30, 27, 22, 20, 16, 12; #AT 1; Dñ 1d4 (4 DG), 1d6 (5DG), 1d8 (6DG); AL N; DE inmune a conjuros de frío, miedo, sueño, hechizo, y retener; sufren medio daño de armas penetradoras; Exp 175; 270; 420; Gac0 17 (4 DG), 15 (5 y 6 DG)

Los tiburones atacan después de que los PJ han estado en el agua durante diez rounds o más. Ya que los esqueletos tiburones no pueden oler la sangre, no hay peligro de atraer su atención si se derrama sangre. El DM puede poner cardúmenes adicionales para que ataquen si eso desea.

El esqueleto de Charlotte es encontrado en el arenoso fondo del océano. Jirones de su blanco vestido de sepulcro se adhieren a sus huesos. Alrededor de una muñeca hay un brazalete de oro que hace juego con el collar encontrado en el almacén de carga del Endurance.

Las Pistas de Charlotte

Después de que el cuerpo de Charlotte de recuperado, sus visitas cambian. En lugar de buscar su muñeca, llora porque perdió a sus padres. Si los PJ son bondadosos y simpáticos, Charlotte se calma y les habla. Si están enojados e impacientes, ella llora mas fuerte al punto de la histeria y finalmente desaparece. Sin embargo regresa en futuras visitas.

El DM debe distribuir cuidadosamente las pistas de Charlotte (y las de todos los espíritus), siendo cuidadoso de no dar de una vez toda la información. Los jugadores encontrarán mas satisfacción en la aventura si sienten que ellos se están ganando la información que reciben.

Los PJ pueden enterarse lo siguiente de Charlotte. Sus padres son Karl y Louisa Reiland. No conoce a nadie llamado Graben. Charlotte murió de polio y fue enterrada en un cementerio junto a sus abuelos. Tiene tres hermanos y dos hermanas. Ella además está enojada porque sus padres le dijeron que cuando ella muriera, vería a sus abuelos en el cielo, pero todavía no los ha encontrado, tampoco cree haber encontrado el cielo aun.

Jacob

El cuerpo de Jacob fue arrojado cerca de Todstein, aproximadamente a 200 metros de la costa. Su cuerpo esta a 35 metros de profundidad. El fondo es rocoso; por cada cinco rounds un PJ que camine en el fondo del océano, debe superar un control exitoso de Destreza o sufrir 1d4 puntos de daño por pisar una roca suelta.

El esqueleto de Jacob es encontrado vistiendo con pantalones de cuero y harapos de una camisa blanca. Sus huesos están encajados entre dos piedras grandes, pero no es difícil de sacar.

Las Pistas de Jacob

Cuando el cuerpo de Jacob es recuperado, sus visitas cambian. Si los PJ le preguntan, se enterarán que está furioso con la familia Graben. Él fue asesinado por Horst, el hijo mayor de Graben. Jacob fue en vida, un tonelero, y Horst lo asesinó con sus propias herramientas de tonelero y con los aros de barril. Jacob sospechaba que la familia saqueaba las tumbas, y cree que por esto fue asesinado.

Jacob hará cualquier cosa para vengarse de los Graben. Implora a los PJ que vayan a la Isla Graben y que se enfrenten a la malvada familia. El no solo sospecha que la familia saquea tumbas, también de asesinato. No sabe por que la familia toma parte de dichas actividades.

Jacob ofrece incluso guiar a los PJ alrededor de la Isla Graben si están de acuerdo en investigar a la familia. Para conseguir esto, deben llevar consigo el esqueleto de Jacob alrededor de la Isla. El esqueleto debe estar guardado en un baúl, caja, o saco, y no debe transportarse en un saco contenedor u otro dispositivo mágico (la magia anulara la conexión entre Jacob y su cuerpo).

Ataque al Endurance

Mientras buscan el cuerpo de Jacob, el Endurance es atacado por una estrella de mar gigante. Ver al final la descripción del monstruo.

Estrella de Mar Gigante (1): CA 2; MV 6 N 30; DG 13; pg 88; #AT 12; Dñ 1d10 (x12); AL CN; Gac0 7

Si el Endurance es destruido por la estrella de mar gigante, los PJ y los marineros no tienen problemas en agarrarse de los restos. Intentarán atar las tablas entre si para hacer una balsa, o mas preferentemente, nadarán hasta Todstein. El mar esta bravo a mas de 100 metros de la costa, pero entre los 100 metros y la playa, el agua es calma y tranquila. Las corrientes submarinas ayudan a llevar a los nadadores a la costa.

Todos los nadadores son buenos nadadores. Todos ellos tienen pericia en nadar. El Capitán Garvyn desaparece en el naufragio. Intentar buscarlo es inútil.

Si los PJ y los marineros están varados en Todstein, no encontrarán manera de salir de la isla. Están forzados a pasar al menos una noche acampando en Todstein. El DM puede aprovechar esta oportunidad para tener a los PJ aterrorizados. Los PJ y marineros tienen pesadillas de estar siendo perseguidos por hordas de criaturas de muertos vivientes o encontrándose con sus grandes miedos. Ruidos extraños se escuchan en los bosques, y sombras fantasmales se elevan desde el agua hasta la fogata.

Si los PJ se toman el tiempo para explorar la isla, encontrarán el mausoleo como lo dijo Garvyn. El DM debe ver el Capítulo 4 para la descripción. Sin embargo, los PJ no pueden encontrar la entrada al mausoleo, ya que el Capitán es el único (según cuanto sepan los PJ) que conoce el secreto para abrirlo.

La primera mañana después del campamento en la isla, el Endurance aparece anclado en la playa cerca del lugar donde se hundió el barco. El Capitán Garvyn, está abordo y vivo. El barco está intacto, y cada cosa estará igual que antes del naufragio. Los PJ observadores notarán que las marcas recientes en el barco (como las que fueron infligidas en el ataque de los ghastr) están presentes también.

Garvyn explica que esta aparición es un elemento de su maldición. Su barco ha sido hundido antes, y cada vez, el se ha hundido con su barco, solo para reaparecer la siguiente mañana. Nunca recuerda los detalles de donde estuvo. Él cree que pudo haber estado inconsciente, en coma o suspendido mágicamente durante el tormento. Los poderes de Ravenloft se aseguran que Garvyn este atado a su maldición salvándolo y reconstruyendo su barco.

Garvyn agrega que se dio cuenta por primera vez de su maldición, trato de hundir el barco para romper la maldición, pero el barco se reconstruyo de la misma manera como sucedió en este encuentro. Apparently, Ravenloft no se libera fácilmente a sus prisioneros.

Cuando Garvyn y el barco son encontrados intactos, Garvyn insiste sobre recuperar el tercer cuerpo antes de explorar la isla. Permitirá que los cuerpos de Charlotte y Jacob sean enterrados si los PJ insisten en hacerlo. Sin embargo, si el DM necesita alimentar con pistas a los PJ, los espíritus de los muertos serían muy útiles. Los PJ podrían tener la valentía de conservar los cuerpos en el barco para obtener mas pistas de ellos.

Madeline

El cuerpo de Madeline esta ubicado a 85 metros de profundidad en mar abierto. No hay formaciones terrestres visibles desde el barco.

El esqueleto es encontrado vestido con una raída vestimenta de terciopelo rojo. Parto del manto sepulcral todavía envuelve los huesos de Madeline.

Aproximadamente a 100 metros del esqueleto de Madeline hay una pequeña caverna. La cueva no contiene nada de valor y tiene aproximadamente 15 metros de diámetro. Es el hogar de tres vodyanoi que atacarán a los PJ que hayan buscado por una hora.

Vodyanoi (3): CA 2; MV 3 N 6; DG 8; pg 58, 48, 42; #AT 3; Dñ 3d4/3d4/1d10; AE 50% de oportunidad por día de llamar 1d20 anguilas eléctricas; AL CM; Gac0 13

Los vodyanoi son una madre y dos juveniles. Estas especies crecen en ambientes de agua salada.

Las Pistas de Madeline

Después de que el cuerpo de Madeline es recuperado, sus visitas cambian en el barco. Si los PJ tienen un talante compasivo hacia a ella, ella les dará las siguientes pistas.

El parto del bebe de Madeline fue atendido por Lucrecia, una de las jóvenes hermanas Graben. Lucrecia sirvió frecuentemente como matrona en la pequeña villa de la isla Graben. Madeline cree que Lucrecia fue parcialmente responsable de su muerte, porque ella abandonó a Madeline justo después de que nació el bebe, antes de cuidar a Madeline en las etapas finales del parto.

Madeline fue sepultada en la parcela de la familia Stern en uno de los pequeños cementerios de la isla Graben. Ella supo que la familia Graben robo su cuerpo e intento llevarlo a Todstein, pero no conoce la razón de esto. También le robaron un anillo con un zafiro que ella tenía cuando fue sepultada.

Madeline está enterada de otras actividades en el cementerio donde ella fue enterrada. Ella afirma que los Graben robaron otros cuerpos y se los llevaron a la casa de ellos.

Después de que el cuerpo de Madeline fue robado, sus restos fueron llevados a la casa Graben, su joya fue tomada y le pusieron un mensaje en el vestido. Luego fue entregada al Capitán Garvyn para que sea transportada a Todstein. Madeline pide a los PJ que no la lleven a Todstein, que en su lugar la lleven a su cementerio en la Isla Graben.

Viaje a la Isla Graben

Las pistas provistas son mas que suficientes para atraer a los PJ a que investigan la Isla Graben. Si los PJ son reacios a visitar la isla, los espíritus pueden usarse para persuadir a los PJ, proveyéndoles mas pistas, o generalmente haciendo miserable la vida de los PJ hasta que vayan a la isla.

Como último recurso, los poderes de Ravenloft pueden llevar misteriosamente al barco hasta la Isla Graben. No importa que dirección elijan los PJ, siempre terminarán en la Isla Graben.

Jacob y Madeline como PNJ

Si los PJ desean la ayuda de Jacob y Madeline como PNJ, deben transportar sus esqueletos con ellos para mantener el contacto con sus espíritus. Como se dijo anteriormente, los esqueletos no deben ser transportados en algún tipo de contenedor mágico, porque el contacto se rompe.

Cada historia, incluso las de horror necesitan toque cómico de tanto en tanto. Jacob en particular puede ser efectivo al respecto. Jacob puede ser bien jugado como un pasajero de taxi, diciéndoles a los PJ que se apuren, o que tomen otro camino del que ellos habían escogido, o hacer comentarios de cada decisión que hagan. Jacob no es hostil con los PJ, pero está impaciente por la misión que debe cumplir. Si los PJ ignoran las sugerencias de Jacob, se desaparecerá a la vista, de muy mal humor, o podría disolverse en un gruñido malhumorado, quejándose de que él habla y nadie lo escucha.

Madeline puede jugarse de la misma manera. Ella no es tan agresiva como Jacob pero comunicará su displuencia a los PJ si a ella no le gusta el curso de acción. Madeline estalla en lágrimas si los PJ se enojan con ella. Una discusión entre Jacob y Madeline sobre el curso de acción también sería apropiado, con Madeline deshaciéndose en lágrimas si siente que pierde en la discusión. El PJ encontrarán necesario consolar y confortar a Madeline en varias ocasiones.

Capítulo 3

Isla Graben

La Isla Graben se encuentra aproximadamente a 150 km de la costa de Lamordia en el Mar de las Penas. No se ve tierra desde ninguna parte de la Isla Graben.

El Territorio

El clima de la Isla Graben es fresco y duro. Los vientos fríos del mar atormentan en todos lados en la isla durante todas las estaciones del año. La temperatura nunca sube a más de 20°C, inclusive en lo más alto del verano. Las temperaturas en invierno pueden alcanzar temperaturas de 25°C bajo cero. La isla está cubierta de niebla cada tarde, variando desde una bruma ligera a una densa niebla de baja visibilidad.

La isla recibe frecuentes tormentas y se entierra bajo un par de metros de nieve en invierno. Mientras el clima dificulta la vida, las tormentas sin embargo, proveen una fuente constante de agua dulce.

La costa Noroeste de la Isla Graben es un acantilado rocoso rodeado por una pequeña playa rocosa. El acantilado está desprovisto de vegetación excepto por algún matorral y un árbol ocasional encajado entre las rocas.

La villa Graben y la hacienda de la familia Graben están en una depresión en forma de casquete donde el río atraviesa el acantilado para alcanzar el mar. A ambos lados del río, el acantilado se inclina empinadamente hacia arriba hasta alcanzar 100 metros de altura del resto del acantilado.

El extremo norte de la isla está cubierto por un terreno rocoso y áspero. Matas de pastos largos y duros y algunas flores duras crecen ocasionalmente en el duro terreno. La tierra es usada para el pastoreo de ovejas y cabras.

La tierra se inclina gradualmente hacia el extremo sur de la isla. La parte central de la isla esta cubierta por pradera, con pastos largos, chaparrales, y muchas variedades de arbustos y flores silvestres. Es el hogar de una variada y pequeña vida animal, incluyendo gallinas salvajes, ardillas de tierra, perros de pradera, faisanes, codornices y otros pájaros y pequeños mamíferos.

El extremo sur de la isla consiste de un pantano. El terreno es esponjoso y suave, virtualmente inhabitable. Muchas de las típicas criaturas que habitan los pantanos están ausentes, debido al clima frío. Sin embargo, el pantano es el hogar de otras, nutrias, castores, muchas serpientes y ranas, lechuzas y varias especies de pájaros.

Las lluvias frecuentes en la isla causan la formación de varias crecidas del río. A lo largo de los barrancos hay unos bosques densos de pinos, hogar de osos, lobos, pumas, conejos, ardillas y varias especies de pájaros.

Aldeas

Dos pequeñas aldeas agrícolas aisladas, Seeheim y Kirchenheim, se encuentran en extremo norte de la isla. Son bastante autosuficientes, pero unos pocos mercaderes en cada aldea hacen viajes ocasionales a Graben por necesidad de suministros. Estas aldeas son el hogar de aproximadamente 300 personas.

El asentamiento mas grande en la isla es la aldea de Graben. Es el hogar de unas 1000 personas.

La cuarta aldea esta en una pequeña isla al oeste de la isla principal. Conocida como la Isla Knammen, su terreno coincide con el de la parte norte de la Isla Graben. La pequeña aldea es el hogar de unas 150 personas y es conocida como Meerdorf.

Habitantes

Los residentes de todas aldeas son personas tranquilas y ligeramente suspicaces. Ellos componen un grupo unido, temeroso de los extranjeros y extraños. Ellos conocen a sus amigos aldeanos muy bien y conocen a los parientes y al árbol familiar de sus vecinos tanto como al propio.

Los nativos de la Isla Graben son primariamente pastores de ovejas y cabras. Algodón, avena, centeno, trigo, lino y maíz crecen en pequeños campos en las regiones de pradera de la isla. Muchos nativos son empleados como tejedores, molineros e hiladores de lana. La gente de Graben trabaja duro, pero tienen una vida relativamente confortable en el ambiente duro en que viven.

Unas pocas familias viven como pescadores. Los mares tempestuosos hacen de ésta una profesión peligrosa. Afortunadamente, ya que la isla esta en medio del océano, los botes no necesitan aventurarse lejos de la tierra para una buena pesca.

Los PJ tendrán alguna dificultad para comunicarse con los residentes de la Isla Graben. Los nativos son corteses pero evitan la conversación. Los residentes proporcionarán direcciones alrededor de sus aldeas, sugiriendo un lugar para comida o albergue, o hablarán brevemente sobre la vida de la isla. No dirán mucha información personal o rumores. Ningún residente hablará con los PJ por mas de 5 minutos.

Afortunadamente, los tiene la guía de Jacob y Madeline. Ambos vivían en la aldea de Graben, y ambos conocen la tierra y la gente muy bien. En la aventura se asume que los PJ toman las ventajas de los conocimientos de la isla de los espíritus. Si los PJ rechazan de sus servicios por alguna razón, el DM necesitará inventar un reemplazo conveniente (de la forma de aventureros aldeanos) o haciendo a los aldeanos mas locuaces.

Información de los Aldeanos Sobre la Familia Graben

Todos en las aldeas conocen a la familia Graben. Fueron los primeros en establecerse en la isla y descenden de mercaderes de joyas. La mayoría de los viejos Graben no salen de la hacienda, solo los miembros mas jóvenes de la familia son vistos con frecuencia en la aldea de Graben. Cuatro generaciones de la familia viven en la hacienda.

A pesar de que la familia Graben nunca visita Seeheim o Kirchenheim, los habitantes conocen a la familia. Los viajeros a la aldea principal los han visto en ocasiones, y su notoriedad penetra en la isla.

Los miembros mas ancianos de la familia no son vistos nunca en la aldea de Graben. Los de la segunda generación son vistos solo en raras ocasiones. La tercera generación de los Graben, aquellos que tienen entre 20 y 30 años, son

vistos frecuentemente en la aldea junto con sus hijos. Ellos generalmente visten con ropas oscuras, y siempre tienen una gran suma de dinero para gastar.

De vez en cuando, los Graben hacen conocidos en la isla, pero estas relaciones nunca parecen durar mucho. En el caso de Madeline, por ejemplo, una de las mujeres Graben fue su amiga y se ofreció a asistirle en el parto de su hijo. Después de la muerte de Madeline, la aldea fue fría con la mujer Graben. En otro caso, uno de los hombres Graben cortejo a una de las chicas del pueblo, pero después sus dos hermanos fueron muertos misteriosamente, terminando la relación. La mujer murió aproximadamente un año después, dejando a la familia sin herederos.

En general, nadie puede pensar en algo bueno para decir sobre la familia de Graben (sólo que ellos tienen dinero), pero los lugareños tampoco salen a decir cosas malas de ellos. La mayoría del Grabens se quedan en sus hogares, y esto satisface los lugareños.

El Pueblo de Graben

El pueblo de Graben se localiza al lado del océano, con un río pequeño que fluye al sur. La mayoría de los habitantes vive en su propio pueblo, con unas pocas familias que viven en granjas pequeñas al norte. Estas granjas son la fuente del suministro de grano del pueblo y una porción de sus frutas y verduras. La mayoría de los lugareños mantienen jardines pequeños y una cabra o dos cerca de sus casas.

Este pueblo pequeño es casi autosuficiente, contando con los pescados y unas cosechas para comida, lana, algodón y pieles por vestir. Se usa madera y piedra del lugar para materiales de construcción. Las casas y tiendas se hacen de piedra o se construyen también con tejados de tablones de madera. Las paredes de todas las construcciones son bastante gruesas (30 a 60 cm) para protegerse del frío del invierno.

Comerciantes y Mercaderes

El pueblo incluye las tiendas y negocios siguientes. Cada uno se maneja como un negocio familiar, con los miembros familiares viviendo sobre la tienda. Todos los negocios se encuentran en la calle principal que va desde la playa a través del pueblo. Cada tendero tiene información ligeramente diferente sobre la familia de Graben.

Panadería: Esta tienda ofrece variedad de panes, panecillos y dulces son hechos de los productos locales. La mayoría de éstos son el centenol, avena y

productos del trigo, con lo que las galletas y pasteles resultan algo raros. La panadería cuanta con la miel local para endulzarlos.

La panadería es manejada por una viuda, Miriam Brote, y sus niños. Miriam es una mujer gorda que es tímida pero agradable. Miriam tiene miedo de la familia de Graben y se pone nerviosa pero cortés cuando ellos compran su tienda. No puede decir por qué, pero ella no confía en la familia.

Carnicero: Harvid Fleischer es el carnicero local. Por una paga o a cambio de productos, mata cabras, ovejas o pollos. Mantiene un ahumadero pequeño detrás de su tienda. Él también caza y matanza animales salvajes para vender a los lugareños.

Harvid no es muy inteligente, pero es bueno con el hacha. Normalmente caza con arco y flecha, pero a veces usa trampas. Ha estado cazando por la noche en los bosques al otro lado del río y ha visto algunas cosas extrañas en la hacienda Graben. Harvid ha visto los carros de la familia yendo y viniendo muy tarde en la noche, y descargando grandes bultos (de tamaño humano). Él es lo suficientemente inteligente como para no cuestionar estos incidentes, pero lo suficientemente tonto como para no comprender las implicaciones.

Tonelero: Éste era el negocio de Jacob cuando él estaba vivo. Su hermano Jeremiah lo ha tomado a partir de su muerte. Jeremiah hace toneles y barriles de todos los tamaños. Hace un barril de tamaño especial para la familia Graben - un barril de 1,5 m alto y un metro de diámetro. Él no tiene idea de para que lo usan. Los Graben le pagan bien y no desea ofenderlos preguntándoles.

Hilador de algodón: Manejado por la familia de Ackerman, este negocio limpia, tiñe e hila el algodón crudo en hilo y estambre. Cada miembro de la familia trabaja en alguna etapa del proceso.

Margaret e Hiram Ackerman tienen cuatro niños y manejan un negocio limpio, eficiente. Ellos han sido pagados muy bien por la familia Graben en ocasiones de pedidos especiales. Estos pedidos han incluido colores especiales (incluso el púrpura y el azul profundo) y también grandes cantidades de estambre pesado que consiste en una mezcla de algodón y lino.

Pescadería: Pieter Fischer y sus hijos manejan la pescadería y los barcos de pesca. Los Fischers son hombres grandes, fuertes, musculosos de años de navegación y de arrastrar las redes de pesca. Ellos pescan en las primeras horas de la mañana, abasteciendo la tienda para el día.

Pieter ha visto a los Graben en los muelles a horas tempranas de la mañana. Ellos parecen estar haciendo siempre entregas de algún tipo a un único barco. Les ha visto entregar mercancía, pero nunca aceptando alguna.

Almacen general: Esta tienda vende todo desde mantas y telas hasta linternas, conservas y comestibles. Lars Stromm y su familia manejan la tienda. Ellos también compran huevos, verduras y la leche de cabra a los lugareños para la venderlos a otros lugareños. La tienda recibe embarques mensuales de suministros que no puede producirse en la isla.

Lars hace buenos negocios pero raramente ve a los miembros de la familia de Graben. Cuando ellos van de compras a su tienda, compran grandes cantidades de todo y quieren sólo la mercancía de mejor calidad. Lars no puede deducir donde consiguen los Graben su dinero, ya que ninguno tiene un trabajo o negocio. No puede creer que una familia puede apoyarse en riqueza heredada durante el todo este tiempo en que lo han hecho los Graben.

La Posada de la Oveja Negra: Ya que la isla raramente tiene visitantes, hay sólo un lugar para los viajeros. La Posada de la Oveja Negra es el edificio más cercano a la playa. La posada tiene seis cuartos encima de un cuarto común grande donde se sirve vino, cerveza ligera y un menu almuerzos y cenas. La tarifa incluye sopas, estofados, panes, pasteles de carne y platos de papas. Todas las comidas se cocinan en la planta baja, y las bebidas se preparan y se guardan en el sótano.

Barnabas Vincent es el dueño de la posada. Un miembro de la familia Graben se detiene en la posada al final de cada mes para comprar grandes cantidades de vino y cerveza ligera.

Molino: Situado al lado del río, el molino limpia y muele todo tipo de granos haciendolos comida y harina. El molino es operado por Hans Mueller y su familia, y emplea a muchas personas del pueblo.

Hans nunca se ha encontrado con alguien de la familia Graben.

Tejedor: Marcus Gwynn es el tejedor local, ayudado en su negocio por sus cuatro hijas. Produce todos los tipos de telas y también toma pedidos especiales.

La familia Graben visita a Marcus regularmente. Ellos piden a menudo telas finas, pero también piden grandes cantidades de telas hechas del hilo duro y resistente hecho por los Ackerman.

Hilador de Lana: Vance Stellen y su familia limpian, tiñen e hilan la lana. Ellos tienen un inventario normal, pero también satisfacen órdenes especiales. Los Graben parecen comprar siempre colores oscuros.

El Cementerio

Cuando los PJ visitan el cementerio, sin tener en cuenta el momento en el día, el DM debe informarles que el cielo está encapotado y nublado. Cuando los PJ se acercan al cementerio, una ligera niebla cubre el suelo. Cuando los PJ exploran, la niebla se espesa, pero de una forma tan lenta que apenas se nota.

Este pequeño cementerio da al mar y está rodeado por una pared de piedra de 1,80 m de alto. Se posa sobre el duro césped de la pradera, y el terreno está intacto salvo por las tumbas que se han cavado. Marcadores de madera o piedra delimitan las tumbas.

El PJ puede encontrar en el cementerio las lápidas de Madeline, Charlotte y Jacob. Si los PJ cavan en esos sitios, encontrarán ataúdes vacíos. Si cavan en cualquier otro sitio del cementerio, esos ataúdes también estarán vacíos.

Después de varios turnos de búsqueda, el DM debe informar a los PJ que la niebla ha cubierto al cementerio y que pueden ver solamente hasta 6 metros.

Mientras te haces paso entre las lápidas, comprendes que la niebla se ha estado haciendo más espesa desde que llegaste. Puedes ver quizás tres lápidas a cada lado de ti, pero más allá de eso, la niebla lo cubre todo. El ruido de las olas puede oírse bajo el precipicio del cementerio.

La niebla revolotea y se enreda sobre ti en una danza tétrica. El sonido de las olas parece susurrarte en la oscuridad. Una humedad fría cubre tu cuerpo cuando el aire mojado se te acerca. Sonidos lejanos como el balar de una oveja, las ruedas de un carro que crujen en el camino y voces apagadas se amplifican en la niebla. Éstos suenan como si estuvieran al lado tuyo, pero nunca lo sabrás con certeza con este clima.

Ésta es una oportunidad excelente para que el DM asuste a los PJ. Los PJ podrían separarse entre las lápidas, teniendo dificultad en encontrarse. También podrían tener problemas en encontrar la verja que lleva afuera del cementerio, o perder el sentido de orientación por completo.

Cuando los PJ abandonan el cementerio para volver al pueblo, tienen un encuentro con una gitana (vea abajo).

Si los PJ preguntan en el pueblo o le preguntan a Jacob, les dicen que un pequeño grupo de hombres cuida de los deberes de enterrar a los muertos. Jacob puede encontrar a estos hombres si los PJ desean hablar con ellos. Todos ellos tienen la misma información. Nunca han enterrado a un miembro de la familia de Graben; ellos creen que los Grabens tienen una pequeña parcela familiar en sus tierras. Los hombres agregan también que no importa cuán bien cubran una tumba y reemplacen el césped, después de unos días el lugar está desarreglado y parece como si los animales hubieran estado cavando en el césped.

Si los PJ preguntan por el mausoleo de la familia de Graben, ninguno del grupo del cementerio sabe algo sobre eso. Ellos asumen simplemente que la familia tiene su propio cementerio o mausoleo, porque ninguno de la familia ha sido enterrado en el cementerio.

Si los PJ preguntan sobre dificultad de enterrar a los muertos en la isla, los hombres están todos de acuerdo que, aunque la tierra y el césped son duros, nada evita el entierro de los ataúdes. El extremo del sur es demasiado pantanoso y el extremo norte es demasiado rocoso, siendo la región de la pradera mas conveniente para los entierros.

Los otros pueblos en la isla tienen mausoleos pequeños contruidos en las afueras, hechos de la piedra del lugar. Son agregados tantos nuevos mausoleos como sea necesario. Si los PJ investigan los mausoleos, encuentran evidencias que aquí se enterraron cuerpos, pero no se encuentra ninguno de los cadáveres.

El Regreso de Vincenzia

Lee el pasaje siguiente a los PJ después de que ellos abandonan el cementerio.

Mientras que avanzas con dificultad a través de la niebla, el duro césped tira de tus pies. Tus botas se sienten pesadas entre los pastos húmedos, y te cubres de la humedad de la densa niebla. La humedad y el frío se ciernen sobre ti.

Cuando las nieblas se arremolinan y se disipan, permitiéndote pasar, por poco chocas con una figura oscura que está de pie delante de ti. Una mujer alta vestida en faldas largas, una blusa roja y un mantón, con una larga trenza de pelo negro, sale de la niebla ante ti. Ella ríe estrepitosamente al ver las miradas sorprendidas en sus rostros.

Reconocen a la mujer de mediana edad como Vincenzia, la gitana que les dijo que busquen al Endurance. Obviamente parece disfrutar sorprenderlos. Ella les dice en su manera misteriosa.

"Ustedes han llegado lejos desde nuestro último encuentro. ¿Destino nunca se mueve en línea recta, o si? Ustedes están más cerca de sus metas que desde la última vez que los vi, aunque ustedes crean estar mas lejos".

"Todo parece diferente viéndolo desde afuera que desde adentro. En esta tierra, nada es lo que parece. Incluso cuando crees que has alcanzado tu meta, debes buscar un hilo que te lleve más lejos."

"Las respuestas que buscan los llevarán más alla de esta isla. El mal que están persiguiendo es mas grande de lo que creen. Éste busca dividirlos a ustedes y destruirlos. Que sus trucos no los engañen.

"Por ahora, la Señora Destino los guía. Confíe en si mismos incluso cuando parezcan llevar un camino errado".

Si los PJ preguntan a Vincenzia, ella escucha a las preguntas de PJ por no más de cinco minutos. Después de este tiempo, ella les chista, diciéndoles, "¡Suficiente! No llegarán a ninguna parte si sólo se sientan y hacen preguntas a gitanas viejas. Manténganse en el camino, hallen el camino que Destino les ha escogido."

Para el DM

A esta altura, los PJ debe tener pistas suficientes para deducir que la familia Graben está robando tumbas y de vez en cuando está causando una muerte para producir un cuerpo. Ninguno en el pueblo sospecha esto, ya que la familia Graben tiene cuidado de no revelar sus actividades.

Los PJ también debería haber deducido que la familia está enviando los cuerpos a Todstein bajo la excusa de que su mausoleo familiar se encuentra allí. El Capitán Garvyn nunca cuestionó las explicaciones de los Graben. Él no sabía nada de la isla y no tenía ninguna razón para sospechar que la familia estaba mintiendo.

Cuando Garvyn conoció a la familia por primera, él no tenía idea que había tropezado con Ravenloft. Con cada crimen sucesivo, el reino apretó sus grilletes sobre Garvyn, hasta que lo reclamó después de que tiró el tercer cuerpo al mar. Él lamentó su pecado y se arrepintió, pero era demasiado tarde. El reino lo reclamo y lo maldijo a viajar las aguas de Ravenloft.

Las Opciones de los PJ

Los PJ ahora tienen varios cursos de acción para considerar. Ellos pueden elegir visitar la hacienda Graben, pero deben elaborar una buena razón para hacerlo. Los PJ son echados a menos que inventen alguna excusa que trate sobre el comercio de joyas o de transporte de carga. En este evento, los PJ son conducidos a la sala de la mansión de la familia Graben para discutir sobre negocios con Colin Graben. Esto se explica en detalle después en este capítulo.

Los PJ también podrían desear observar la hacienda en secreto. Esto puede hacerse fácilmente escondiéndose en los bosques cerca de la casa o a través de los medios mágicos.

Un isleño muere 1d4 días después de que los PJ llegan en la isla. Una segunda tirada de 1d4 indica el número de días siguientes a la muerte en que la familia Graben abre la tumba y roba el cuerpo. Si los PJ están observando a la familia durante ese momento, serán testigos del acto completo. Otra tirada de 1d4 indica que el número de días que siguen al robo antes de que el cuerpo se entrega a un barco visitante.

La Hacienda de la Familia Graben

La propiedad mira al mar y puede ser alcanzarse cruzando el río por cualquiera de los dos puentes. Alternativamente, es posible escalar el bajo precipicio que se encuentra a lo largo del mar al sur del río. El precipicio tiene sólo 5 metros de alto al sur del río, pero sube hasta una altura de 70 metros detrás de la casa principal y a una altura de 100 metros al extremo de la propiedad.

La casa principal es el edificio más viejo en la isla. Es la residencia más grande en la propiedad y corre paralelo al precipicio del mar. Esta construida de la piedra local y esta cubierto con un techo de tejas. Los miembros mas antiguos de la familia viven en esta estructura de 36 habitaciones. La casa tiene 70 metros de largo.

Las casas al noreste de la casa principal están ocupadas por los miembros más jóvenes de la familia. Estos edificios alojan de tres a cuatro parejas con sus niños. Las casas contienen de 18 a 26 cuartos.

Al sudoeste de la casa principal es una hilera de tres casas más pequeñas. Cada una contiene ocho cuartos. La casa que está más lejos de la casa principal es el hogar de una familia que cuida al ganado. Los miembros de esta familia han vivido en las tierras y han seguido esta profesión durante 150 años. También, la casa del medio de la hilera es el hogar de una familia de sirvientes. Ellos han estado a servicio de los Graben por más de 100 años. Esta familia se encarga de la cocina y la limpieza de la hacienda.

La casa más cercana a la casa principal es una casa de huéspedes. Casi siempre está vacía. Es usada de vez en cuando por el capitán y los oficiales de un barco que hace negocios con los Graben. También es usado por las familias de hombres y mujeres jóvenes que se comprometen a casarse con los miembros de la familia Graben. (La familia cree en los matrimonios arreglados.)

A lo largo de la costa, al sudoeste de las casas, hay una vasta pastura. Oveja, cabras y unas vacas tienen permitido vagar en esta región. El área es rodeada por un cerco de madera excepto en el lado cerca del océano. El precipicio es demasiado empinado y rocoso para que los animales salgan.

El resto de la propiedad es una pradera salvaje, salvo por unas parcelas de cosechas al sur de la pastura. Los miembros de la familia Graben se entretienen a menudo montando caballos o cazando en la pradera.

La familia considera que posee todo la tierra no reclamada de la isla. Aunque los isleños no tienen que comprar su propiedad y solamente tienen que pedirle a los Graben que se la concedan, los Graben todavía tienen el control de la tierra. Ellos otorgan concesiones similares para cualquiera que pida tierra, pero nunca concederán tierra dentro de un kilometro y medio del borde de su propiedad. La hacienda no esta cercada o tapiada, pero se ponen marcadores de

piedra cada 20 metros a lo largo del límite de la propiedad para delinear el borde de la propiedad privada.

Los Miembros de la Familia

Ezekiel Graben y su hermana Marietta son los miembros más viejos de la familia. Sus esposos han muerto hace más de 20 años. Ezekiel y Marietta tienen cada uno sus habitaciones en la casa principal.

Ezekiel engendró a cuatro hijos, Matthias, Danar, Metan y Kugan, y dos hijas, Geneel y Mavis. Marietta dio a luz a dos hijos, Driddam y Styamar, y tres hijas, Araby, Elena y Rosalee.

Los Descendientes de Ezekiel

Matthias y su esposa han muerto pero engendraron a cinco hijos y tres hijas. Estos hijos están todos casados. Colin, su mayor hijo, ahora maneja los asuntos de negocios de la familia. Colin y sus hermanos están todos vivos.

Danar se casó, pero su esposa murió en un accidente montando a caballo. Ellos dejaron a dos hijas que fueron criadas por Metan. Cada hija se casó y tuvo tres niños.

Metan y su esposa nunca han tenido hijos propios. Ambos están vivos.

Kugan nunca se casó y está vivo.

El primer marido de Geneel murió y ella volvió a casarse. Ella tuvo siete niños y 26 nietos. Ella y su marido están vivos.

Mavis se casó y tuvo un niño antes que su marido muriera. Ella tiene dos nietos y ha muerto.

Los Descendientes de Marietta

Driddam y su esposa están muertos, dejando cuatro niños y ocho nietos. Su hijo Blaine encabeza y dirige las expediciones de robo de tumbas.

Styamar murió en su adolescencia.

Araby se escapó con un capitán de un barco y nunca se la volvió a ver.

Elena se casó y tuvo nueve niños y 21 nietos. Ella ha muerto, pero su marido, Nestor, está vivo. Su hijo Olsain maneja todas las negociaciones con el necromante. Su hija, Lucrecia, fue amiga de Madeline y responsable de su muerte.

Rosalee estuvo comprometida para casarse pero su novio nunca llegó a la boda. Ella nunca se casó.

Todos los hijos de Ezekiel y Marietta viven en la casa principal habitaciones privadas. Sus nietos y bisnietos viven en las casas al noreste de la casa principal.

Ninguno de los personajes listados aquí por su nombre (excepto Colin, Blaine, Lucrecia y Olsain) aparecerán en el pueblo. Son demasiado viejos y recluidos como para aventurarse lejos.

La tercera generación de la familia maneja actualmente todo el negocio. Todos los hombres dirigen las actividades de la casa y ayudan en el robo de tumbas y en misiones de entrega. Las mujeres no toman parte en estos esfuerzos; en cambio ellas cuidan a los niños y ven por los deberes de la casa que no son realizados por los sirvientes.

El Secreto de la Familia Graben

En algún momento, los PJ sabrán que los Graben están lejos de ser personas normales. El DM debe referirse a la descripción en las páginas de estilo Compendio de Monstruos al final de este módulo para una descripción detallada.

El DM debe elegir una situación apropiada para los PJ sean testigos de las "raras" habilidades de los Graben. Podría ocurrir cuando los PJ observan a los Graben robando una tumba, o podría ocurrir si los PJ se meten furtivamente en la mansión, observando en secreto a la familia. Los PJ deberían observar a uno o mas miembros de la familia sacándose o poniéndose sus extremidades. Una mujer pudo haber puesto su cabeza en una mesa para arreglar su cabello, un hombre podría dañarse su brazo mientras esta robando la tumba y podría quitarlo, o los niños podrían entrar una riña y podrían dejar caer algunos de sus miembros en el proceso. Estas pistas deberían ser suficientes para informarles a los PJ que los Grabens no son lo que parecen.

La familia toma cada precaución para asegurarse de que los lugareños no sepan que ellos son muertos vivientes. Sólo dejan la hacienda cuando es necesario, y cuando lo hacen, se aseguran que sus disfraces funcionan para una mejor ventaja. En la hacienda, ellos mantienen su fachada cuando que alguien cae en la propiedad.

Las familias de sirvientes que trabajan para los Graben también son muertos vivientes. Esto era necesario proteger el secreto. Una familia normal fue empleado una vez, pero los Graben se "deshicieron" de ellos cuando su secreto fue descubierto.

La condición de los Graben es el resultado de la necromancia de Meredoth. Cuando el dominio se formó, Meredoth comprendió que necesitaba una manera de mantener el suministro de cuerpos necesarios para su investigación. Una vez, él desarrolló la magia necesaria, envenenando a la familia entera, entonces convirtió sus cuerpos a su estado actual. Ellos son fieles sirvientes y son lo

suficientemente inteligentes como para mantener la fachada que protege su secreto.

Enfrentando a la Familia Graben

Si los PJ deciden hacer una visita a la familia, ellos son recibidos en la casa principal por una sirviente. La mujer lleva un vestido negro simple, y parece normal salvo por una mirada embotada en sus ojos. Ella lleva a los PJ a una sala.

Después de aproximadamente diez minutos, los PJ se reúnen con Colin Graben. Él atiende cortésmente cualquier propuesta comercial, pero si los PJ solamente charlan o hacen preguntas de la familia o la isla, él les pide que se retiren. Colin les explica secamente que él está ocupado y tiene muchos asuntos comerciales que necesitan de su atención. Él camina hacia la puerta delantero mostrándoles la salida a los PJ. Si los PJ se resisten, él tira de la sogá de una campanilla cercana. El sonido llama a 20 de los hombres más fuertes de la familia, llegando en menos de dos rounds. Ellos no atacarán a menos que los PJ ataquen primero.

Si los PJ tienen Jacob como guía, éste señala un panel secreto en el suelo de la sala. Si los PJ no están con Jacob, el DM debe inventar un método conveniente para que los PJ encuentren el panel. Si los PJ dicen que revisan el cuarto, lo encuentran automáticamente.

Bajo el panel hay un libro contable y un saco pequeño con 50 monedas de oro. El libro contable contiene un registro de los embarques y transacciones con varios capitanes de barcos. El nombre del Capitán Garvyn puede encontrarse por lo menos seis veces en el libro. Si los PJ han observado un embarque, encuentran que éste se grabó en el libro. Los archivos incluyen el nombre de la nave, el nombre del capitán, el nombre de la víctima, la suma pagada por el embarque y la fecha. Se registra como mínimo un embarque por mes y un máximo de por semana. El destino de los embarques no se registra, pero los PJ puede asumir que seguramente es Todstein.

Investigando la Hacienda

Cuando los PJ están listos lanzar un ataque a gran escala, el DM debe preparar un mapa simple de los edificios en la propiedad como describió previamente. Las residencias deben ser casas de estilo gótico con vestíbulos largos flanqueados por cuartos con escaleras largas, habitaciones grandes y techos altos. Cada casa debe incluir una cocina enorme, un comedor central, dos o tres salas grandes y cuartos de familias. Los cuartos de familias deben incluir un número apropiado de alcobas para los miembros de la familia, una sala y un comedor pequeño. Los planes del suelo deben ser relativamente simples. El DM puede usar el mapa de cualquier mansión familiar o residencia grande.

Los PJ tendrán mas éxito si atacan la hacienda en la noche. Aunque los Graben no necesitan dormir, ellos se retiran a sus cuartos y apagan las luces para mantener apariencias. Ellos descansan en sus camas más como un hábito de vida que por necesidad.

Si los PJ son rápidos y silenciosos, pueden infiltrarse en las habitaciones de la mansión sin dar la alarma. Hay una oportunidad acumulativa de 5% por cuarto incursionado para que un miembro de la familia de la alarma. Si los PJ no son cautos o son especialmente ruidosos, el DM debe hacer sonar la alarma cuando sea apropiado.

Cuando suena la alarma, la familia entera empieza a llegar a un índice de 2d4 miembros hasta que la familia entera ha entrado al edificio que los PJ están explorando. A partir de este momento, para la familia es una lucha a muerte. Si los PJ deciden intentar un escape, la familia los sigue hasta el limite de la propiedad de la hacienda, permitiéndoles a los PJ escapar una vez que están más allá de esta frontera.

Después de la Batalla

Cuando los PJ han derrotado a la familia, los PJ tienen varios edificios para explorar y saquear. Desgraciadamente, la mayoría de las posesiones de la familia tienen mas de 150 años de antigüedad. Los artículos en las áreas públicas, como las salas y la casa de huéspedes, han mejorados mágicamente para parezcan nuevos y limpios. Sin embargo, luego que muere la familia, la magia desaparece, dejando una serie de mobiliario y ropas deteriorándose. Todos los artículos hechos de madera o tela, incluso las alfombras y tapices, inmediatamente se deterioran hasta pudrirse, desmenuzándose en despojos de tela y astillas. Toda la ropa sufre de la misma manera. La mitad de todos los artículos de vidrio, cristal, porcelana y cerámico también deshacen. De la mitad restante, aproximadamente el 20% queda en buenas condiciones, mientras el resto se pone amarillo, marchito y demasiado quebradizo para ser de valor.

El dinero, gemas y joyería permanecen intactas. Los PJ puede encontrar de 2,000 a 5,000 mo (si el DM lo considera necesario para la campaña) y un gran surtido de joyería. Como último testamento de la maldad de los Graben, una bóveda pequeña contiene numerosos anillos, broches y pendientes, para hombres de hombres y mujeres. Si Jacob está con los PJ, él puede identificar varias piezas como pertenencias de sus amigos y vecinos que han muerto, incluso reconoce un anillo suyo. Los Grabens hicieron una gran ganancia de su robo de tumbas, por enviar los cuerpos y por vender las joyas que se entierran con el muerto.

En un escritorio en la habitaciones de Colin, los PJ encuentran también mapas de la ruta a Todstein. Garvyn comprueba que se le dio un mapa semejante en su primer viaje a Todstein.

Finalmente, los PJ encuentran una ordenanza de Meredoth. Describe las actividades que desea que ellos emprendan, incluso el número de cuerpos que desea recibir por mes. También hay instrucciones para los capitanes de los barcos, describiendo la entrega de los cuerpos. El nombre de Meredoth sólo aparece en papeles que son para Colin. Los PJ ahora saben que tienen otro enemigo con quién luchar. Garvyn los transportará a Todstein cuando ellos estén listos.

La muerte de la familia Graben significa que Meredoth está enterado de los PJ y comienza a hacer las preparaciones para ellos.

Capítulo 4:

Todstein

La isla de Todstein es que una loma rocosa ubicada a 90 kilómetros al oeste de Isla Graben. Las aguas alrededor de la isla hasta 50 metros son tranquilas y calmas, pero fuera de ese rango hasta un kilómetro, las aguas son agitadas. El necromante que reclame la isla usa los poderes de su dominio para protegerlo.

Meredoth fue maldecido a Ravenloft por los crímenes y hechos que perpetró en su patria. Su necromancia fue torcida y pervertida para satisfacer sus propias metas, y cuando Meredoth no podía encontrar cuerpos para sus horribles experimentos, se valió del lo que le proporcionaba el asesinato y robo de tumbas.

Meredoth ahora es el señor del dominio conocido como Nebligtode. El dominio incluye Todstein, Isla de Graben, unas islas inhabitadas esparcidas y el océano que rodean a todas estas masas de tierra. Los poderes del dominio permiten que los "dedos" del reino penetren en otros mundos, capturando así a los viajeros confiados. Meredoth se da cuenta inmediatamente cuando cualquiera pone un pie en su isla.

La Isla

A pesar de tener una latitud similar al de Isla Graben, Todstein tiene un clima sumamente diferente. El clima de la isla, por las razones desconocidas, es ártico. La temperatura puede caer a 50 grados bajo cero en invierno y alcanzar como máximo 4 grados en verano.

Durante el invierno, cae nieve cada pocos días. Las ventiscas azotan la isla cada dos a tres semanas. Por esta razón, los animales excavan madrigueras profundas y conejeras, y así sobreviven bastante bien a pesar del clima duro.

La isla es una erupción de un volcán antiguo, ya extinguido. Esto le da una base sólida y estable. Una capa de 6 metros de escarcha permanente yace encima de la base ígnea. A pesar del clima extremo, la isla está cubierta por un bosque de pinos y una variedad de arbustos de hoja perenne que crecen y fuerte y lozana justo en la escarcha. Las liebre de patas de nieve, lobos y unas otras variedades de criaturas árticas habitan la isla.

Una playa ancha se eleva gradualmente para encontrarse con el bosque de pinos que suben sobre una colina empinada. La playa es de arena a 6 metros del agua, dando un camino de arena helada, luego escarcha, y finalmente los pinos espesos.

El resto de la isla se eleva 50 metros por encima del agua en precipicios helados y traicioneros. Salvo las playas, el resto de la isla está elevada a 50 metros.

Los dos mausoleos están en el extremo norte de la isla. Ellos pueden ser encontrados siguiendo un sendero nevado y estrecho a los lados este y oeste de la isla.

Salvo los mausoleos y los senderos, la isla parece no estar tocada por la civilización. Las huellas de animales son abundantes, formando senderos a través de los bosques espesos.

Son discernibles huellas humanas a lo largo de los senderos. Parecen tener varios días viejas. Las huellas sólo llevan a los mausoleos y no llevan en cualquier otra parte en la isla.

Visiones Misteriosas

Cuando el PJ entran cerca de los mausoleos, se encuentran una bolsa pequeña color púrpura, enterrada parcialmente en la nieve. La bolsa contiene varias figuras diminutas de madera, cada una de aproximadamente cinco centímetros de alto. El número de estas figuras coincide con el número de PJ, y cada figura se parece a un PJ (el DM debe completar los detalles: por ejemplo, una figura podría tener cordón largo, rojo como cabello y podría estar envuelta en tela verde para coincida con una pelirroja que lleva una capa verde).

Probablemente, cada PJ tome su figura. Si los PJ no toman sus figuras, permíteles chequeos de Inteligencia o explícales los efectos que le sucede al primer que toca su figura.

Cuando un PJ toma su figura, éste tiene una visión breve. Cada visión debe individualmente en secreto al jugador, aunque todas las visiones son similares. El DM debe describir una situación en que algunos o todos del resto de la compañía conspiran contra el PJ. Puede parecer ser una conspiración o un

esfuerzo sutil para hacer que el PJ tome los riesgos más grandes. En cualquier caso, el jugador debe no debe tener duda acerca del significado del mensaje. Ver el hechizo de la piedra de visión en la sección "Nueva Magia" al final de este módulo para una descripción de estos efectos. Meredoth preparó estas figuras y los mensajes con la esperanza de dividir la compañía o debilitar al espíritu del grupo.

Los Mausoleos

Estas estructuras tienen la forma de cajas rectangulares con techos planos. Los techos están cubiertos por dos metros de nieve. Los mausoleos parecen estar hechos de bloques de piedra blanca, pero tras examen más meticuloso, los PJ descubren que los bloques no son de ninguna piedra. Cualquier enano en la compañía puede descubrir este hecho simplemente examinando los bloques. Los otros PJ debe hacer chequeos de Inteligencia con éxito para descubrir que los bloques realmente están hechos de nieve dura y compactada. Sin embargo, la nieve es más sólida, que los bloques que se hicieran por medios normales. Los mausoleos se construyeron mediante un hechizo de nieve a piedra (descrito en detalle al final de este módulo).

Cuando los PJ examinan los mausoleos, el DM debe leer a lo siguiente.

Mientras investigan los edificios enterrados en la nieve, un sonido extraño se levanta en el viento. Es un largo, lento gimoteo, que sube y baja en volumen, pero siempre manteniendo su intensidad. El sonido podría estar justo detrás de ustedes o podría estar a kilómetros de distancia. Suena vagamente como el lamento de un animal, pero es extrañamente antinatural. Un escalofrío los recorre cuando el sonido muere en la lejanía.

Del otro lado de las puertas que llevan al interior de los mausoleos hay dos estatuas gigantes esculpidas en nieve. Éstas parecen hombres gigantes y con armaduras, cascos y guanteletes.

Las criaturas son golems de nieve y se describen al final de este módulo). Los cuatro golems están entrenados para atacar cuando oyen la señal de Meredoth (el gimoteo).

Golems de Nieve (4): CA 6; MV 9; DG 12; pg 74, 66, 62, 57; #AT 1; Dñ 2d12; AE el cono de frío; DE inmune al frío, y a los ataques basados en agua; AL N; GAC0 9; EXP 2,000 cada uno

Las puertas dobles llevan al interior de los mausoleos. Las puertas tienen cerraduras, pero éstas no son funcionales. Garvyn sabe el secreto para abrir las

puertas; aunque él no puede dejar la nave, puede instruir a los PJ sobre funcionamiento de las puertas.

Cerraduras con Truco

Para abrir las puertas, un personaje debe apretar con ambas manos el bloque de piedra sobre la cerradura de la puerta derecha. El calor de las manos del personaje funde la capa delgada de escarcha que oculta un tablero de metal. Un round después de la escarcha funde. Éste es el resultado de un hechizo de cubrir de escarcha (vea al final de este módulo).

El tablero de metal tienen tres filas de diez caracteres grabados en su superficie. Cada fila es idéntica y cada carácter está rodeado por un círculo. Los caracteres, de izquierda a derecha, son un cráneo, una medialuna, un sol resplandeciente, un copo de nieve, una mano de esqueleto, un ojo, una pluma, un pino, llamas y un peces con colmillos.

Cada círculo que contiene un icono realmente es un botón de una cerradura compleja. Deben apretarse dos botones simultáneamente en cada fila para abrir la cerradura. La segunda fila debe usarse primero, apretando la medialuna y el ojo simultáneamente; luego, debe operarse la primera fila, apretando la mano de esqueleto y las llamas; y finalmente, la tercera fila, apretando el cráneo y la pluma.

Si un carácter aprieta un solo botón, no pasa nada. Si dos botones incorrectos se aprietan simultáneamente, una diminuta aguja sobresale y pincha el dedo del operador. La aguja no penetra a los guantes de cuero. Esta embebida con un veneno raro que provoca frío a sus víctimas. Se permite una tirada de salvación normal para evitar los efectos del veneno. Cualquiera que se exponga al veneno sufre una penalización de -2 a la Destreza y Constitución durante 2d12 horas. La víctima sufre de frío y temblores, y su piel estará fría al tacto. Ninguna cantidad de ropa o exposición a una fuente de calor (como un fuego ardiendo) neutralizará el frío. Tomar una bebida caliente neutraliza los efectos para dos rounds. Un calentar metal lanzado a un personaje con armadura de metal alivia los efectos del veneno durante la duración del hechizo. Cuando los efectos del hechizo terminan, el personaje escapa de los efectos del veneno por dos turnos, después de esto los efectos continúan.

Dentro de los Mausoleos

Cuando la cerradura ha sido operada apropiadamente, las puertas se abren hacia adentro. Adentro, el mausoleo es frío y oscuro. Si los PJ eligen acampar dentro del mausoleo encontrarán que la temperatura de adentro siempre coincide con la de afuera, pero el edificio proporciona una protección contra el viento. Si se hace una fogata dentro del mausoleo, el calor del fuego sólo se siente a un metro de las llamas. Los bloques mágicos, hechos de un conjuro de nieve a piedra, impiden que suba la temperatura del edificio.

Ambos mausoleos son idénticos y poseen las mismas cerraduras.

Tras las puertas, un corredor de tres metros de ancho corre a lo largo del edificio. Enfrente de la puerta hay una sólida pared cubierta por tres filas de diez lozas de nieve a piedra. Cada loza tiene un metro de alto y uno y medio de ancho. Las lozas encajan perfectamente en las aberturas del mismo tamaño que las lozas.

Si los PJ investigan en todo cuarto, encontrarán un tablero como el de la cerradura del mausoleo. También está disimulado por un hechizo de cubrir de escarcha. El tablero tiene los mismos símbolos que la cerradura exterior. Apretando cualquier botón se abre la cámara sepulcral correspondiente (ej., apretando el tercer botón de la primera fila se abrirá la tercera cámara en la primera fila).

Éstas son obviamente las cámaras en las que los cuerpos fueron enterrados. Todas las cámaras están vacías, pero muestran señales de uso. Unas raspaduras a lo largo del suelo de las cámaras indican que se arrastraron ataúdes adentro alguna vez allí, pero no hay ningún rastro de los anteriores ocupantes.

En el mausoleo occidental, el tablero tiene una segunda función. Si se aprietan simultáneamente los tres símbolos del cráneo en el tablero de metal, la primera loza de cada una de las tres filas de recámaras se abren hacia adentro, revelando un pasadizo secreto. Si tres botones cualquiera se aprietan simultáneamente, sale una aguja como describió anteriormente.

En la Tumba

1. Escalera:

La puerta detrás de las tres cámaras sepulcrales izquierdas se abre hacia un pasaje dos metros de ancho y tres de largo. Una escalera con escalones hechos de nieve de piedra baja hacia la oscuridad.

Meredoth ha inventado muchas trampas astutas para recibir a cualquiera que pudiera intentar infiltrarse en su hogar. La primera es esta escalera que baja 12 metros. Cuando los intrusos intentan bajar los escalones, Meredoth lanza piedra a nieve sobre los escalones, seguido de un hechizo de nieve a piedra dos rounds después. Luego Meredoth se retira a sus recámaras mientras los intrusos luchan con esta situación.

Cada PJ debe superar una tirada de salvación contra conjuros para evitar quedar inconsciente por los golpes del pequeño alud. La caída causa la mitad del daño, ya que los PJ aterrizan sobre nieve suave (3d3 puntos de daño ya que los PJ caen 10 metros). El DM tira 1d3 para cada personaje para determinar cuan profundo en la nieve queda enterrado. Importante: la tirada del dado indica el número de metros de nieve entre el personaje y la superficie de la nieve. Los personajes pueden librarse abriéndose paso a la superficie si están a un metro de la superficie de la nieve antes de que se vuelva piedra. Aquéllos que puedan volar o levitar pueden escapar de la nieve una vez que se abren paso hasta la superficie.

Los PJ enterrados a más de 1 metro de profundidad pueden hacer un pequeño hueco en la nieve, que le permitirá respirar hasta tres rounds después de que la nieve se vuelve piedra. Cuando el aire se acaba, el personaje puede contener su respiración durante varios rounds igual a un $\frac{1}{3}$ de su Constitución; después de esto, tira un chequeo de Constitución cada round, con un modificador cumulativo de -2. Un fallo significa que el personaje se sofoca. Cualquier personaje que no necesita respirar no sufre esta suerte y simplemente debe esperar hasta alguien los desentierre.

2. Almacén: Cuando los PJ se libran del alud, el DM debe leer a lo siguiente.

Una colina pequeña de nieve se ha convertido en piedra cubriendo el suelo donde una vez estuvo en pie la escalera. Hay un hueco de 10 metros entre la cima de la colina de nieve y la puerta que llevan al mausoleo.

Te encuentras en un cuarto grande, lleno de ataúdes de cada tipo. Algunos son cajas lisas de madera, mientras que otros están adornados, con obras de arte pintadas en oro y plata. Los ataúdes se apilan sin ningún orden en particular alrededor del perímetro del cuarto. Aquellos más cercanos al final de la escalera parece haber llegado recientemente; aquéllos que se encuentran en la parte de atrás del cuarto se cubren en polvo y telarañas.

Una puerta se encuentra enfrente de la escalera.

Si los PJ investigan los ataúdes, encontrarán un esqueleto (no animado) y un cuerpo en los ataúdes cercanos de la puerta. No hay nada más de interés en el cuarto.

3. Almacén de Esqueletos: Cuarenta esqueletos ocupan este cuarto. Estos atacan cualquiera salvo a Meredoth.

Esqueletos (40): CA 7; MV 12; DG 1; pg 6 cada uno; #AT 1; Dñ 1d6 (espada corta oxidada); DE inmune a miedo, dormir, retener, hechizo, y los conjuros basados en frío; sólo sufre medio daño por las armas penetrantes; AL N; GAC0 19; EXP 65 cada uno

4. Huesos:

Cuando abres la puerta de este cuarto, un olor rancio se levanta en el aire frío. Ante ti, colgados de ganchos enormes en las paredes, hay seis esqueletos que se balancean en el aire. En el cuarto hay cajas y barriles, llenándose con un surtido de huesos y cráneos de humanos y animales, ordenados según su tipo.

Los esqueletos son normales y no atacarán. No hay nada de valor en el cuarto.

5. Mascotas:

La puerta de este cuarto se abre con un fuerte chillido. El cuarto es oscuro, con olor rancio, y puedes oír ruidos de forcejeos y raspaduras en la oscuridad.

Cuando su luz penetra la oscuridad, ves formas retorcidas con garras que se echan a correr. En el instante siguiente, las criaturas esqueléticas y huesudas cargan sobre ti.

Esta cámara está llena con toda clase de criatura esqueleto imaginable. Sólo unos pocos son nativos de la isla, lo que implica que Meredoth importaron el resto. Las criaturas esqueleto se apresuran hacia los PJ, rodeándolos y atacando. Si los PJ investigan el cuarto después que la batalla termina, no encontrarán nada de valor.

Esqueleto (100): CA 8; MV 6; DG 1; pg ver abajo; #AT1; Dñ ver abajo; DE Especial; RM Especial; AL N; GAC0 20; EXP 35 (P) o 65 (M-G) cada uno

Un total de 15 ardillas, conejos, hurones, gatos, nutrias y pájaros (incapaces de volar en forma de esqueleto) tienen 3 pg cada uno y causan 1d2 puntos de daño.

Un total de 30 monos, perros pequeños, ovejas, cerdos, cabras y pájaros grandes (incapaces de volar) tienen 5 pg cada uno y causan 1d3 puntos de daño.

Un total de 40 panteras, chitas, lobos, coyotes, perros grandes, mulas, jabalíes, tejones y canguros tienen 8 pg cada uno y causan 1d4 puntos de daño.

Un total de 15 osos, alces, caballos, leones y un elefante tienen 10 pg y causan 1d6 puntos de daño.

6. El Palacio de hielo:

La puerta de piedra blanca que da a este cuarto está antinaturalmente fría. Una escarcha gruesa cuelga de su superficie cubriéndola por completo.

Un fuerte gemido fuerte se eleva cuando se abre la puerta. Las bisagras crujen y chillan por el frío extremo. Su respiración se hace pesada en el aire inmóvil.

Ante ti, una luz tenue brilla y se refleja sobre varias de las superficies. No se ve la fuente de la extraña luz. Un laberinto de piedra y pilares de hielos yacen delante tuyo, como estalactitas y estalagmitas afiladas y congeladas que forman un laberinto peligroso pero hermoso.

Este cuarto es otra de las trampas de Meredoth. El palacio del hielo puede ser perturbado por la vibración más ligera, haciendo caer hielo y piedra sobre los PJ. Ya que Meredoth siempre lleva mocasines y conoce el secreto del cuarto, él puede atravesarlo fácilmente. Sin embargo, los PJ que llevan botas duras que intentan cruzar la cámara causarán bastante vibración para hacer caer el techo.

Tan pronto como un PJ que lleve botas de suelas duras camine tres metros en el cuarto, la cámara comienza a temblar y retumbar. En este momento, nada puede evitar el derrumbe del techo. El hielo y las estalactitas de la piedra caerán sobre cualquier PJ dentro del cuarto, causando 4d10 puntos de daño (sin tirada de salvación). Los PJ con armadura de metal sufren sólo medio daño.

Si los PJ intentan desarmar el cuarto (lanzando un conjuro de bola de fuego, por ejemplo), el cambio súbito en temperatura causa un desmoronamiento de piedra y hielo que inflige el daño listado anteriormente sobre en cualquier PJ en el cuarto. Los PJ también se encontraran hundidos hasta las rodillas en agua helada que rápidamente empieza a congelarse. Una capa de hielo de un centímetro se forma sobre el agua después de cinco rounds, y que continúa solidificándose.

Una puerta secreta en el extremo opuesto del cuarto lleva al área 7.

7. Tobogán de Hielo: Del otro lado de esta puerta, el suelo se inclina bastante en un túnel curvado de hielo puro. Un personaje que empuja la puerta no puede evitar resbalar y caer en el túnel. Si el palacio del hielo está lleno de agua debido a las acciones de los personajes, el agua corre túnel abajo, acelerando el descenso del personaje.

El DM debe determinar, basado en las posiciones y acciones de los PJ, si otros personajes resbalan túnel abajo. Aquéllos que resbalen se encontrarán en un paseo resbaladizo y salvaje bajando el túnel curvado. No hay ninguna oportunidad de que un personaje pueda frenarse en el túnel. Aun cuando esto fuera posible, un personaje que venga detrás en el tobogán lo derribará rápidamente de nuevo.

Los personajes que se resbalen túnel abajo disfrutarán de un paseo que descende 30 metros. Ellos se encontrarán pronto resbalando hacia un cuarto grande. Aterrizan en cualquier parte dentro del círculo marcado en el cuarto 9. El DM debe determinar si los personajes que chocan entre si se dañan en armas con sus armas o cosas por el estilo.

8. Pasillo: La puerta a este pasillo tiene cerradura de hechicero. Este pasaje está vacío, y el suelo congelado se inclina hacia abajo en toda su longitud. Todos los personajes deben hacer controles de Destreza cuando entren al pasillo. Si algún personaje fallan su control, el DM tira 1d4 en secreto para cada carácter y multiplica que el resultado por 10. El resultado es la distancia (en metros) en el corredor donde el PJ pierde el equilibrio y resbala el resto del camino por el pasillo (posiblemente chocando con personajes delante de él).

9. Campo de Batalla: Este cuarto está vacío. Los sonidos hacen eco sobre las paredes desnudas y sobre el techo de 50 metros de alto. Hay claras evidencias de batallas anteriores; cortes y golpes agujerean las paredes y marcas de quemadura decoran la piedra en diseños mortales. Un extraño balcón de piedra adornado sale de la pared a 30 metros del suelo.

Meredoth usa este cuarto a enfrentarse a los intrusos y también para practicar sus nuevos hechizos. Cuando ataca a los intrusos, se queda en el balcón, lanzando conjuros hacia abajo sobre a sus víctimas. La pared que rodea el balcón protege parcialmente a Meredoth.

Hay dos puertas secretas en la pared detrás del balcón. No hay ninguna otra puerta de este cuarto. Los PJ puede intentar salir a través del pasillo 8, tirando controles de Destreza cada 10 metros para evitar resbalar pasillo abajo. Los PJ no puede salir por el túnel 7 a menos que puedan volar o subir por el pasaje sin tocar el suelo o paredes.

En cuanto los PJ entren en este cuarto, Meredoth empieza lanzando abajo conjuros sobre ellos. Él tiene un round para lanzar conjuros antes de que los PJ pueden hacer algo. Esta batalla continúa hasta que los PJ se retiran o reduzcan Meredoth a 10 o menos puntos de golpe. Si Meredoth se retira, sale hacia sus habitaciones personales para consumir pociones de curación extra.

10. Corredor: Este pasadizo está vacío. Sólo sirve proporcionar acceso al laboratorio de Meredoth y a sus habitaciones personales. En una situación

desesperada, Meredoth se esconderá en uno de las alcobas que llevan a sus cuartos y lanzará conjuros abajo sobre los atacantes, metiéndose en uno de los cuartos si se ve amenazado.

En el extremo del corredor es no hay salida. Esto le da tiempo a Meredoth de ubicarse en una alcoba mientras los intrusos deciden qué pasaje para seguir. Los mocasines de Meredoth le permiten no ser oído cuando corre a toda velocidad pasillo abajo.

11. Laboratorio:

Una chirriante puerta les permite entrar a un inmenso y oscuro cuarto. Tu nariz te pica y tus ojos lagrimean por los hedores podridos que te rodean. Los olores a carne podrida, amoníaco, agua estancada y moho son notables entre los muchos olores. Una serie de horribles equipos, herramientas y burbujeantes experimentos aparecen ante ti.

Fila tras de la fila de estantes llenan el extremo estrecho del cuarto con forma de L. Botellas, frascos, cestos y botes llenos de químicos y hierbas llenan los estantes. Muchos frascos contienen órganos de humanos y animales, metódicamente ordenados y perfectamente etiquetados con el código personal de Meredoth. Muchos otros frascos, etiquetados con una variedad de símbolos, parecen contener sólo sangre.

El extremo ancho del cuarto contiene muchas mesas de experimentación, algunas cubiertas con mármol y otros con granito. Algunas de las mesas contienen la evidencia de las disecciones de Meredoth. Una impresionante serie de cuchillos y escalpelos, variedades de las que nunca has visto antes, cuelgan y llenan la pared a lo largo de tres metros.

Antes de que los PJ entren al cuarto, deben tirar chequeos de Constitución. Un fallo indica que el PJ no puede hacer nada por dos rounds debido a una náusea extrema.

Los PJ pueden examinar el laboratorio si lo desean. El DM debe describir horror tras horror, todos experimentos de Meredoth.

Meredoth es posesivo respecto a su laboratorio y no desea que sea perturbado por los PJ. Su solución es entrar en su laboratorio (asumiendo que los PJ lo seguirán), entrar a sus habitaciones a través del túnel secreto a la habitación 12, y consumir varias pociones de curación extra. Luego sale del cuarto 12 al pasillo, haciendo ruido cuando pasa por el laboratorio, en un esfuerzo por atraer el PJ hacia afuera. Al final del pasillo, se esconde en una esquina y lanza conjuros a los PJ que lo siguen.

Meredoth luego abre una puerta hacia la cornisa, esperando que los PJ crean que se ha ido hacia el balcón. Cuando los PJ aparecen en el balcón, un conjuro de boca mágica en la entrada del corredor 8 se activa, sonando como

una risa, que sube hacia arriba por el pasillo congelado. Si los PJ se dirigen hacia corredor 8, Meredoth espera por ellos llegando a cuarto 9 y comienza a lanzar cojunros nuevamente sobre ellos. Este escena continúa hasta que Meredoth muera o los PJ se rindan o sean asesinados.

12. El Cuarto de Meredoth: Esta cámara está llena con las pertenencias personales de Meredoth (incluyendo todo lo listado en la descripción del personaje al final de este módulo). Una cama desarreglada, ropas, platos con comidas a medio terminar, libros y trofeos de batallas del pasado llenan desordenadamente los estantes. Muchos artículos están polvorientos y mugrientos, pero algunos están limpios (gracias a una variedad de cantrips).

Entre los libros, los PJ pueden encontrar los archivos de embarques recibidos de la Isla de Graben. Si el DM necesita un anzuelo para futuras aventuras, los archivos también podrían incluir referencias a otras islas o situaciones donde más ladrones de tumbas están trabajando para proporcionarle cuerpos a Meredoth.

Culminación

En Ravenloft, la muerte del señor de un dominio pequeño significa comúnmente la desaparición del dominio. El dominio disuelve en la niebla, dejando a los PJ en otra parte de Ravenloft o en la tierra en la que ellos empezaron la aventura.

El DM podría provocar que Nebligtode se disuelva en la niebla en el instante en que muere Meredoth i, o el DM podría permitirle a los PJ saquear su casa y abordar el Endurance, con la niebla desplazándose hacia ellos cuando arrían las velas. Si el DM tiene planes que consistan en que los PJ se queden con el barco, se podría permitir que Garvyn desaparezca junto con Meredoth, dejándoles una embarcación marina a los PJ.

Finalmente, el DM podría decidir permitirles a los PJ salir de Ravenloft y volver a su patria, o continuar vagando en la niebla. ¡Una vez en las nieblas, cualquier cosa puede pasar!

Apéndice

Meredoth

Necromante nivel 20

AC -2; MV 12; pg 50; Frz 10, Des 17, Con 15, Int 19, Sab 16, Car 5; # AT 1; Dñ por conjuros o armas (vara, daga, dardos); AL CM; GAC0 14

Equipo: capa de protección +3, brazales de defensa CA 4, seis pociones de curación extra, una poción de resistencia al fuego, una poción de velocidad, anillo de estrellas fugaces, vara golpeadora (11 cargas), vara de serpiente (pitón), varita de extinguir llamas (16 cargas), saco contenedor, bote plegable, las raquetas de nieve de cambiar el rastro (idénticas a las botas de cambiar el rastro, pero le permite al usuario estar encima de nieve suave; huellas de oso, cabra, conejo y el lobo), escoba voladora, jarra de agua interminable, sombrero de estupidez.

Conjuros *: 5 n1, 5 n2, 5 n3, 5 n4, 5 n5, 4 n6, 3 n7, 3 n8, 2 n9

* Como necromante, Meredoth puede memorizar un conjuro adicional por nivel, mientras memorice un conjuro de necromancia por nivel.

Antecedentes

Meredoth ha vivido en Ravenloft durante casi un siglo. Aunque envejece ligeramente, los poderes de Ravenloft lo han mantenido vivo durante mas tiempo que su vida natural.

Este mago viejo y marchito tiene 1,80 de altura. Tiene ojos azules penetrantes y fríos, cabello lacio color blanco nieve, barba y bigote. Su piel es pálida y de color lechosa, cubierta de arrugas. Su largos dedos terminan en horribles uñas como garras, y sus manos tienen un tinte púrpura, como el de un cadáver. Su piel siempre está fría al tacto, y sus manos tienen un frío helado.

Meredoth típicamente viste túnicas negras o púrpuras de lana y mocasines púrpura. El clima frío en su isla no parece molestarlo. La temperatura en su casa subterránea nunca sube mas de 7°C. Su guardarropa es de poca importancia para él, cuando ya que no necesita vestirse para calentarse.

Los poderes de Ravenloft tallaron esta casa subterránea en la piedra. Se parece al hogar de su mundo natal, pero Meredoth ha hecho algunas modificaciones usando el hechizo de nieve a piedra. Él desarrolló este hechizo específicamente para este propósito.

Meredoth ve a la vida como un enorme experimento. Ve a las criaturas vivientes como muchos experimentos esperando para realizarse. No tiene

ninguna consideración sobre el valor de vida, considerado a los humanos como una cosecha esperando a ser cosechada. Le importa muy poco el origen de los cuerpos que usa en sus experimentos.

Combate

Si alguien se infiltra en la casa de Meredoth, él considera que es un problema de "exterminación", meras alimañas que requieren ser matadas y eventualmente experimentadas. Meredoth ha puesto varias trampas en su casa para este propósito. Él llega comúnmente hasta una trampa para asegurarse de que se dispare, entonces huye a otra parte de su casa. De vez en cuando, observa los forcejeos de su víctima desde una distancia segura. Si cualquier criatura sobrevive la trampa, él simplemente salta a otra.

Meredoth tiene pocos deseos de entrar en melee, pero lo hará si se encuentra amenazado. Sólo entrará en combate si todas sus trampas han sido usadas, sus criaturas murieron, y él se encuentra arrinconado.

Este necromante es cruel en combate. Nunca entra en combate sin ponerse primero hechizos de protección (a menos que la urgencia de la situación prohíba tales precauciones). Él se mantiene a una distancia segura entonces cuanto sea posible, lanzando conjuros en sus rangos máximos.

Lo que sigue es una lista de los libros de conjuros de Meredoth. Estos libros estaban hechos antes de que Meredoth llegará a Ravenloft, así que están sujeto a todas las reglas que gobiernan a los hechizos en este reino. El DM debe consultar Capítulo IX, Conjuros en Ravenloft para los cambios en estos hechizos.

Libro de Conjuros 1: cantrip, toque helado, luces danzantes, detectar muertos vivientes, borrar, reflejo de la mirada, identificar, luz, proyectil mágico, leer magia; luz continua, oscuridad, nube de niebla, llamada a la puerta, levitar, boca mágica, pirotecnia, mano espectral, cerradura de hechicero; disipar magia, runas explosivas, fingir muerte, volar, soplo de viento, apresuramiento, retener muertos vivientes, golpe de rayo, protección contra el mal radio 3m, toque vampírico

Libro de Conjuros 2: manos ardientes, agrandar, caída de pluma, encontrar familiar, protección contra el bien, escudo, presa sacudidora, escalada de araña, sirviente invisible, muro de niebla; detectar el bien, detectar invisibilidad, PES, esfera llameante, nube hedionda, llamar enjambres, telaraña; clarividencia, diminuta cabaña de Leomundo, meteoros diminutos de Melf.

Libro de Conjuros 3: llamar monstruos I, página secreta, sello de serpiente sepia, muro de viento; puerta dimensional, trampa de fuego, masamorfismo,

polimorfizar a otro, globo menor de invulnerabilidad, polimorfizarse a si mismo, extirpar maldición; invocar elemental, contactar otro plano, despedida, fabricar, paso en muro, modelar piedra, teleportación.

Libro de Conjuros 4: contagio, debilidad, tentáculos negros de Evard, tormenta de hielo, llamar monstruos II, muro de hielo; animar muertos, mano interpuesta de Bigby, nube letal, cono de frío, receptáculo mágico, enviar, llamar sombras, muro de fuerza.

Libro de Conjuros 5: concha antimagia, niebla letal, desintegrar, globo de invulnerabilidad, acechador invisible, esfera congeladora de Otiluke, repulsión, piedra a carne; controlar muertos vivientes, bola de fuego de estallido retardado, dedo de muerte, deseo limitado, llamar monstruos V, invertir gravedad; clon

Libro de Conjuros 6: cadena de rayos, contingencia, conjuro de muerte, hechizar un objeto, reencarnar; desaparecer, puerta en fase, palabra poderosa, aturdir, devolver conjuro, teleportación sin el error, ocultar; puño cerrado de Bigby, nube incendiaria, pantalla.

Libro de Conjuros 7: cristalacero, permanencia, polimorfizar cualquier objeto, palabra poderosa, cegar, conjuro de inmunidad de Serten, atrapar el alma; drenaje de energía, puerta, aprisionamiento, enjambre del meteoros, palabra poderosa matar, esfera prismática, deseo.

Poderes de Meredoth en el Dominio

Como todos los señores de Ravenloft, Meredoth tiene poderes sobre sus tierras. Primero, él tiene el control sobre los mares que rodean sus islas. Comúnmente, mantiene las aguas calmas y tranquilas en un radio de 20 metros alrededor de su isla. Más allá de esa frontera hasta dos kilómetros, el mar está turbulento. Ésto es principalmente para mantener afuera a los intrusos.

Segundo, Meredoth es instantáneamente consciente de cualquiera que ponga un pie en la isla Todstein.

Tercero, Meredoth es inmune a todos los ataques y efectos de criaturas muertas vivientes con cinco o menos Dados del Golpe.

Meredoth también puede cerrar las fronteras de su dominio generando tal turbulencia en las aguas que se vuelven intransitables. Las olas 20 metros de alto y los remolinos de un kilometro de ancho se aseguran que aquéllos que esten adentro de no escapen con vida.

Nuevos Conjuros

Cubrir de Escarcha (Alteración)

Conjuro de Hechicero Nivel 1

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M,

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 1

Area de Efecto: 3 metros cuadrado por nivel

Este hechizo le permite a un hechicero cubrir una superficie del tamaño designado con una capa espesa de escarcha. Cualquier tipo de superficie puede ser afectado, pero el hechizo se usa con mejor ventaja si la escarcha se mezcla con hielo o la nieve circundante, disimulando así la superficie cubierta.

La superficie a ser afectada debe estar lo bastante fría como para permitir congelar el agua. El efecto del hechizo permanece hasta que la temperatura se eleva lo suficiente como para fundir el hielo o la nieve circundante. En un clima ártico, el hechizo podría durar permanentemente. Calentando la superficie afectada funde temporalmente la escarcha, pero si las temperaturas están lo bastante frías, la escarcha se forma de nuevo después de un round.

Se sabe que existen conjuros similares, creando mantos de musgo, moho, césped, etc.

El componente material para el hechizo es un pellizco de polvo de vidrio mezclado con varias gotas de agua.

Piedra de Visión (Adivinación)

Conjuro de Hechicero Nivel 4

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M,

Duración: Especial

Tiempo de lanzamiento: 4

Area de Efecto: Una gema u objeto por el nivel

Tirada de Salvación: Ninguna

Este hechizo permite al lanzador encerrar un mensaje telepático en una gema u otro objeto. El lanzador puede poner las condiciones bajo las que el mensaje se revelará. Estas condiciones pueden ser tan genéricas o específicas como el lanzador desee, siguiendo el criterio del conjuro de boca mágica.

Cuando una criatura designada sostiene el objeto en su mano, el objeto brilla y titila y el mensaje se entrega mentalmente a la criatura. El mensaje permanece en el objeto hasta las condiciones de la entrega se realicen.

El hechizo permite al lanzador poner un mensaje de 50 palabras o una visión del un minuto en el objeto designado. Cuando se reúnen las condiciones de la entrega, el mensaje se entrega mentalmente al destinatario, nadie más puede oír el mensaje.

El lanzador puede crear una piedra de visión por nivel, con tal de que todos los objetos se imbuyan con el mismo mensaje y con el mismo criterio para la entrega del mensaje. Así, si un lanzador de nivel 10 que desea crear diez objetos con el mismo mensaje, sólo se requiere un solo hechizo. Si un hechicero nivel 10 desea imbuir diez objetos con diez mensajes diferentes, se requieren diez hechizos. El objeto en el que se pone el hechizo de piedra de visión se desintegra después de que se entrega el mensaje.

Los hechiceros por debajo de nivel 15 pueden encantar solamente gemas y objetos con un valor 100 mo o más. Los hechiceros de nivel 15 o mas puede encantar gemas de cualquier valor y puede fabricar objetos de cualquier valor. Así, un hechicero de nivel 15 no podría encantar una rama del árbol rota, pero podría con una pequeña corona tejida hecha de las ramas del árbol.

La piedra de visión no puede usarse para entregar conjuros mágicos o palabras de mando. Los componentes materiales son el objeto a ser encantado, y una pestaña y un diente de cualquier criatura.

Transmutar Nieve a Piedra (Alteración)

Conjuro de Hechicero Nivel 5

Alcance: 10 metros por nivel

Componentes: V, S, M,

Duración: Especial

Tiempo de lanzamiento: 5

Area de Efecto: Un cubo de 6 metros por nivel

Tirada de Salvación: Ninguna

Este hechizo funciona del hechizo como transmutar roca en lodo. Cualquier nieve natural puede transformarse en piedra relativamente sólida que se parece mármol blanco poroso. La piedra puede picarse con un martillo o cincel, pero los fragmentos se convierten en nieve inmediatamente. La piedra creada con este hechizo puede cortarse o tallarse como una piedra normal para propósitos de construcción. Construcciones y otros objetos hechos de nieve pueden transformarse a piedra, conservando su forma.

El inverso de este conjuro transforma la piedra en nieve. Si la piedra tiene forma de una estatua o construcción, hay un 50% de oportunidad de retener su forma. De lo contrario, se derrumba en los montculos de nieve limpia. Las escaleras y puentes transformados a nieve se derrumban inmediatamente.

Las criaturas que están paradas en la piedra cuando se convierte a nieve se hunden primero a una profundidad de 1d2 metros. No se hundirán más profundo en los rounds subsiguientes.

La piedra creada a través de este hechizo puede volver a convertirse en nieve a través de un conjuro de disipar magia o transmutar piedra a nieve. La piedra sufre los efectos del calor como si fuera mármol real.

Los componentes materiales son una astilla de mármol blanco, un pellizco de sal y una lágrima.

Nuevas Criaturas

Lebendtod

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera	MOVIMIENTO:	12
FRECUENCIA:	Muy raro	DADOS DE GOLPE:	1 por 10
ORGANIZACIÓN:	Cualquiera	años de edad	
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	GAC0:	15
(normalmente día)		NÚM. DE ATAQUES:	3 o 1
DIETA:	Carnívoro	DAÑO/ATAQUE:	1d6/1d6/1d8 o por arma
INTELLIGENCIA:	Mucha (11-12) a Alta (13-14)	ATAQUES ESPECIALES:	Ninguno
TESORO:	Z (por 10 individuos)	DEFENSAS ESPECIALES:	Inmune dormir, retener, hechizo
ALINEAMIENTO:	Caótico Malvado	RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
		MAÑO:	M (1,20 - 2 m de alto)
NÚM. APARICIÓN:	1-250	MORAL:	Elite (13-14)
CATEGORÍA ARMADURA:	8	VALOR PE:	Especial

Los lebendtod son una forma muy temida de muertos vivientes, se creía que sólo existían casos raros y aislados. Sin embargo, los reportes sobre ellos han aumentado rápidamente, y muchos expertos temen ahora que los lebendtod sean más comunes y se que se hallan propagado. La habilidad del lebendtod de enmascarar su verdadera naturaleza ha guardado al parecer su secreto de existencia durante décadas, quizás siglos.

Los lebendtod existen tal como fueron en vida. Mantienen los lazos familiares, ocupaciones y negocios. Continúan sus estilos de vida como lo hicieron antes, sólo que están al disposición y servicio del necromante que los creó (o de su "antepasado"). Si el necromante muere y se convierte en muerto

viviente, ellos continúan sirviéndole. Si el necromante muere normalmente, ellos cambian su lealtad al primero hechicero poderoso que se declare como su líder.

Se han informado sobre pueblos enteros de lebendtod, ya que los lebendtod pueden continuar existiendo durante años y décadas. Los lebendtod tienen la habilidad de esconder su naturaleza de muerto viviente. Dos veces por día, pueden desear parecerse a sus formas anteriores a su muerte. Este cambio dura hasta que el lebendtod elige cancelarlo o hasta que el lebendtod sea golpeado por una arma mágica o conjuro. Cuando esto ocurre, el lebendtod se transforma a su apariencia de muerto (similar a la de un ghash), horrorizando a todos los testigos del cambio.

Los primeros lebendtod fueron creados por un poderoso necromante. Emocionado con sus nuevos sirvientes, les dio la habilidad de convertir a sus víctimas en lebendtod para propagar la "especie". Cualquier lebendtod puede crear otro lebendtod matando a una víctima y respirando en su boca cuando la víctima da su último suspiro. La víctima debe entonces aislarse y dejada en paz durante 72 horas. Si se reúnen estas condiciones, la víctima despierta como un lebendtod. Si el cuerpo se perturba antes de las 72 horas, la víctima despierta como un ghash. Si la víctima da su último aliento antes de que el lebendtod puede respirar en la víctima, la víctima muere normalmente. Sólo un hechizo del deseo puede restaurar un lebendtod a la vida normal.

Combate: El lebendtod puede atacar con garra/garra/mordisco o con un arma el manejaron en vida. El daño es normal para el tipo de arma usado, pero los lebendtod no reciben ninguna bonificación extraordinaria de Fuerza.

Los lebendtod tienen también la habilidad de sacarse y ponerse sus miembros y cabeza a voluntad. A veces hacen esto para asustar a sus enemigos, a veces usar la parte desunida como un arma, y a veces para quitar un miembro severamente dañado. Existen rumores de que hechiceros malignos desarman lebendtod, los empaican en cajas y los envían a una ciudad o castillo, donde los lebendtod se vuelven a armar y atacan a los habitantes.

Los lebendtod son inmunes dormir, retener, y conjuros de hechizo. Los ataques basados en frío retardan al lebendtod por 2d4 rounds. Los Lebendtod sufren medio daño por armas normales y el daño completo de las armas mágicas.

Hábitat/Sociedad: Los lebendtod mantienen los estilos de vida que tuvieron en vida. Ellos envejecen sumamente despacio, pareciendo envejecer sólo un año por década. Un lebendtod gana 1 Dado del Golpe por cada 10 años de edad real. Así, una persona que muere a la edad 30 y vive 50 años como un lebendtod parecerá tener 35 años. Lebendtod no ganan Dados del Golpe por más de 100 años de edad.

Los lebendtod retienen las destrezas y habilidades que tenían en vida, pero con efectividad reducida. Una persona que se vuelve un lebendtod resta 2 puntos a todas las puntuaciones de habilidad y su nivel de habilidad se reduce a la mitad. Así, un luchador nivel 10 cuyas puntuaciones de habilidad eran todos 15, se convierte en un luchador de nivel 5 cuyas puntuaciones de habilidad son todas 13, cuando se transforma en un lebendtod. Los puntos de experiencia del carácter se reducen hasta la mitad de lo que necesita para alcanzar el próximo nivel (ej., 24,000 PE para el luchador del ejemplo anterior). El personaje puede continuar subiendo niveles pero necesita el doble de los puntos de experiencia normales para hacerlo.

Ecología: Los lebendtod pueden ser creados por magos de nivel alto o por los mismos lebendtod. Ellos no se reproducen de la forma de los semihumanos vivos.

Nota: Debido a la variedad potencial de Dados del Golpe y habilidades del lebendtod, el DM debe determinar los puntos de experiencia individualmente usando las Tablas 31 y 32 de la GDM.

Golem de Nieve

CLIMA/TERRENO:	Artico	DADOS DE GOLPE:	12
FRECUENCIA:	Muy raro	GAC0:	9
ORGANIZACION:	Solitario	NÚM. DE ATAQUES:	1
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	DAÑO/ATAQUE:	2-24
DIETA:	No	ATAQUES ESPECIALES:	Cono de frío
INTELLIGENCIA:	Semi (2-4)	DEFENSAS ESPECIALES:	Inmune a ataques basados en frío y agua
TESORO:	No	RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	TAMAÑO:	G (4 m de alto)
NÚM. APARICIÓN:	1	MORAL:	Fanático (19-20)
CATEGORÍA ARMADURA:	6	VALOR PE:	6.000
MOVIMIENTO:	9		

Un golem de nieve es una versión débil de un golem mayor. Se crea de la misma manera que cualquier otro golem (vea debajo). Puede esculpirse en cualquier apariencia que escoja el creador, y normalmente se retratan con armadura y un casco. Nunca lleva una arma y no puede hablar. Aunque tiene el mismo tamaño de los otros golems, es considerablemente más liviano porque está hecho de nieve.

Combate: Los golems de nieve se ajustan a las estrategias de los otros golems listadas en el Compendio Monstruoso, con los detalles que siguen. Los golems de nieve tienen una Fuerza de 19 para propósitos de levantamiento, tirando o aplastar objetos. Los golems de nieve son inmunes a todos los ataques basados en agua y frío. Ellos recuperan 1 punto del golpe por cada dado de daño que ataque basado en agua frío hubiera causado.

Si un golem de nieve está tocando alguna criatura cuando es golpeado por un ataque eléctrico, la corriente fluye a través del golem y a la criatura cautiva. El golem no sufre daño del ataque; su presa sufre daño completo. Si el golem no está en contacto con otra criatura cuando es golpeado por un ataque eléctrico, sufre el daño normal.

Los golems de nieve sólo pueden ser golpeados por armas mágicas. Sufren los efectos de ataques de fuego como si fueran luchadores humanos de 12 DG (incluyendo tiradas de salvación).

El golem de nieve puede lanzar un aliento de cono de frío una vez cada cinco rounds como si fuera un hechicero nivel 10.

Transmutar piedra a nieve retarda al golem de nieve durante 2d6 rounds.

Hábitat/Sociedad: Los golems de nieve son autómatas capaces de seguir unos órdenes simples. Ellos no pueden pensar por sí mismos y están completamente bajo el mando de su amo. Ellos no tienen ninguna sociedad y no respiran, comen o duermen.

Ecología: Sólo un mago de por lo menos nivel 15 puede crear un golem de nieve. El cuerpo puede esculpirse en nieve y luego puede convertirse a piedra mediante el uso de un conjuro de transmutar nieve a piedra, o un bloque de nieve puede convertirse a piedra mediante el conjuro y luego esculpir el cuerpo. Si el cuerpo se esculpe en nieve, esculpirlo toma aproximadamente cuatro semanas. Si el cuerpo se esculpe en piedra transmutada a nieve, el proceso toma seis semanas. El cuerpo resultante pesa aproximadamente 300 kilos. Los materiales y componentes de conjuros para crear el golem cuestan 45.000 monedas de oro. Los conjuros requeridos son transmutar nieve a piedra, deseo, polimorfizar cualquier objeto, cono de frío y permanencia.

Estrella de Mar, Gigante

CLIMA/TERRENO:	Cualquier mar	DADOS DE GOLPE:	11 o 13
FRECUENCIA:	Raro	GAC0:	9 o 7
ORGANIZACION:	Solitario	NÚM. DE ATAQUES:	1-10 o 1-12
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	DAÑO/ATAQUE:	1-10 por rayo
DIETA:	Carnívoro	ATAQUES ESPECIALES:	Vea debajo
INTELLIGENCIA:	Bajo (5-7)	DEFENSAS ESPECIALES:	Medio daño con armas romas
TESORO:	Z	RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
ALINEAMIENTO:	Caótico neutral	TAMAÑO:	G (7 - 25 m de largo)
NÚM. APARICIÓN:	1-2	MORAL:	Estable (11-12)
CATEGORÍA ARMADURA:	2	VALOR PE:	2,000
MOVIMIENTO:	6, Nad 30,		

La estrella de mar gigante es un primo de la estrella de mar normal, que vive en el mar. Tiene un cuerpo central de diez o 12 rayos que radian desde el centro, las partes inferiores se cubre con ventosas pegajosas. La estrella de mar gigante se las conoce en una amplia variedad de colores pero se ha parecen limitarse al marrón, naranja, amarillo, rosa y rojo, yendo de colores pasteles pálidos a vivos, de colores casi resplandecientes.

La estrella de mar gigante ha sido vista en todos los mares grandes de Oerth, Krynn, Toril y Ravenloft, así como en muchos otros mundos. Una variedad de estrella de mar gigante de agua dulce se rumorea que habita en grandes lagos interiores en muchos mundos.

Combate: Al ver una nave, una estrella de mar gigante maniobra para acercarse la nave desde el fondo. Las típicas superficies aerodinámicas del fondo de las naves permiten una superficie aceptable a la estrella de mar para agarrarse y un acercarse relativamente disimulada. Si es necesario, una estrella de mar seguirá una nave por kilómetros o maniobrá cientos de metros en dirección a la trayectoria de la nave para poder acercarse satisfactoriamente. Cuando esta cerca, asume la posición de ataque y intenta golpear la nave.

Si el ataque tiene éxito, la estrella de mar agarra la nave. Hay un 50% de oportunidad que el ataque agarre produzca un daño extremo a la nave de la manera siguiente (tirar 1d6): 1 = agujero en la cubierta, 2 = agujero en el casco sobre la línea de flotación, 3 = agujero en el casco debajo de la línea de flotación, 4 = el mástil se rompe (elegir al azar), 5 = se sacude el barco (cualquiera que no

este sentado o atado debe tirar un chequeo de Destreza con éxito o ser lanzado de la cubierta), 6 = 1d4 tripulantes caen al mar.

Una vez que una estrella de mar ha agarrado una nave, intenta abrir el casco en búsqueda de comida (cualquier criatura) adentro. La estrella de mar comienza a rasgar el casco con todos sus rayos. El DM debe registrar el daño infligido por cada rayo; cualquier rayo que inflige daño causa además un resultado de la lista anterior (tirar 1d6 de nuevo).

Los rayos elásticos de la estrella de mar sufren daño normal de todos los ataques excepto de armas romas con las que sufre sólo medio daño. La estrella de mar con diez los rayos tienen 11 DG y la estrella de mar con 12 rayos tiene 13 DG, un DG por rayo y otro por el centro. Cuando se tiran los puntos de golpe para una estrella de mar, el DM debe registrar separadamente el número de puntos del golpe para cada rayo y el centro. Si un personaje declara que está intentando cortar un rayo y tiene un arma cortadora apropiada (los ataques de flechas o de armas romas no pueden cortar un rayo), el rayo debe ser considerado cortado una vez ha perdido todos sus puntos del golpe. Si se hacen ataques al azar, golpearan al centro y rayos. Si un rayo pierde todos sus puntos de golpe mediante ataques, ese rayo ya no sirve y es considerado muerto, queda colgando y ya no puede atacar.

Una estrella de mar de diez rayos se retira si se le cortan cuatro de sus rayos. Una estrella de mar de 12 rayos se retira si se le cortan cinco de sus rayos.

Cuando la estrella de mar se retira, intenta llevarse comida con ella. La estrella de mar puede llevar a una víctima por cada rayo que todavía funcione.

Además de los ataques al casco, la estrella de mar es probable que escoja atacar a las personas de la cubierta. A veces una estrella de mar se acercará a una nave sin atacar, intentando en cambio agarrar a tantas personas como sea posible y retirándose con sus presas.

Hábitat/Sociedad: La estrella de mar vaga por los mares en busca de comida. Comen una gran variedad de formas de vida, pero han aprendido que los barcos que pasan casi siempre son mesas del bufete portátiles que contienen una agradable selección de bocadillos. Han aprendido que con los barcos tienen casi siempre comida garantizada y vale la pena el esfuerzo para capturarlos. La estrella de mar prefiere capturar barcos a otros métodos de caza.

Las estrellas de mar gigante hacen sus guaridas en cuevas grandes y fosos bajo el agua, guardando cualquier tesoro o comida extra en grietas y nichos. Otras criaturas submarinas tienden a evitar estas guaridas, ya que la estrella de mar gigante son eficaces máquinas de comer.

Ecología: La estrella de mar gigante existe de manera similar a sus primos más pequeños. Las estrellas de mar de 10 y 12 rayos nunca mezclan sus razas. Los

rayos que se pierden se regeneran en 1d4 meses. Las otras heridas sanan normalmente.

Muestra A

Buena Paga por Tabajo Fasil!!

Si vos queres ser un marino con un estómago fuerte es vusca de aventura, reportate a la buena nave Endurance amarrada en los muelles localez. Rekiero de gente intrépida para completar una tripulación para un viaje de carga. Puede volber a este puerto o quedarce en nuestro deztino. ¡Aparezca hantes de la puesta del sol, partimos al alba! ¡No se necesita ningún marinero de agua dulce!

Muestra B

Febrero 7. Hise un nuevo negosio con una extraña familia que vive en isla Graben. Ay algo misteriozo y tétrico en ellos, pero ofrecen buena paga para una simple entrega. Me dijeron que la estrutura de su isla no es lo sufisiente sólida por enterrar sus muertos. La tierra es fangosa y pantanosa y los no permite que algo se entierre, mucho menos sepultarlo. Una parte de la isla tiene precipicios, así que la historia no tiene ningún sentido, pero ellos pagan bien, así que yo no no estoy disconforme.

La familia tiene un mauzoleo a 18 kilometros en una isla rocoza. Ellos ellos rekieren de una nave para transportar los muertos hasta el sitio. Yo he aceptado un cuerpo, Josiah Graben, y me han pagado completo por él. Mañana llegamos a tierra.

Febrero 8. ¡Tales mares nunca los habia navegado! ¡El viage desde la Isla Graben a la isla que ellos llaman Todstein es el mas mas maldito y tempestuoso que halla viajado antes! Muchos de mi tripulación se pusieron contra la varanda para debolver sus estómagos. Pensé que seguramente nos golpearíamos contra las rocas del maldito lugar, pero agradezco a los dioses las aguas porque se calmaron a unos 50 metros de la costa. Mis hombres dejaron nuestra carga en el lugar del hindicado, pero regrezaron mui asustados de vuelta a la nave con sus colas entre las patas.

Muestra C

Marzo 29. Otro viaje al horrible Todstein. Si la paga no fuera tan alta, yo no tomaría estos trabajos. Hoy nos llevamos a un hombre joben llamado Jacob.

Marzo 30. Mi tripulación está muy asustada. Ellos temen a las aguas por las que viajamos, y ahora hablan de monstruos del mar. El cielo esta terriblemente negro y le temo a una tormenta.

Devemos evitar una fiera tormenta. Debemos darle la vuelta a la nave o seremos enviados a nuestras tumbas marinas. Mis hombres están asustados por nuestra carga. Lo tiraremos al mar y así podremos salvarnos.

Mayo 20. Otra entrega para la familia Graben. Esta ocasión, es una mujer llamada Madeline. La próxima vez, les diré a los Graben que no quiero saber a quién estoy yebando.

Mayo 21. Mi tripulación esta nuevamente asustada. Ellos me amenazaron si hacemos un aterrizaje en la isla. No me perderé mi barco o mi tripulación en ese lugar traicionero. Tiramos a la mujer al mar.

Muestra D

Agosto 13. Espere 2 meses antes de otra entrega. Espero que mi tripulación este tranquila ahora. Ahora, no sé a quién llevo, y eso me resulta mejor.

La familia no sabe sobre los cuerpos que se perdieron. Quisas no sepán si más cuerpos se pierdan. Intentare llevar este apropiadamente.

Agosto 14. Mi tripulación esta nerviosa. Yo tengo mi dinero. Nos acercamos la isla entonces en mares turbulentos luego las aguas se calmaron algunos metros de la orilla. Mis hombres rechasaban abandonar la nave. Yo lleve el cuerpo a la playa y lo deje en las piedras. Nunca pondre de nuevo un pie en esa isla.

Septiembre 19. Otro entrega para los Grabens. Parece como muchos de ellos han muerto. Yo no ago preguntas. No miro al muerto. Tengo mi dinero.

Septiembre 20. ¡Que los santos y dioses tengan misericordia de mi alma! He tirado otro cuerpo. Demasiado tarde, el manto que lo envolvía se desenredo y lo que cayo al agua parecio ser una niña. Una encantadora niña con largas trenzas rojas. Los dioses nunca me perdonarán. No ire nunca más a la Isla Graben.