

BAROVIA

AD&D Ambientación RAVENLOFT

Los jugadores comienzan la aventura en la carretera que va desde Tantras al Valle del Viento Helado en el escenario de los Reinos Olvidados (aunque puede ser fácilmente reubicada pues no tiene demasiada importancia), pues han oído decir que el comercio de la trucha de cabeza de jarrete está sufriendo ataques de bandidos y tal vez un trabajo como escoltas por esa zona estaría muy bien pagado en estas condiciones.

Tras un par de semanas de viaje, ya han dejado atrás toda zona habitada o conocida y pasan por una zona boscosa aunque no muy densa y bastante llana. Hace un día fantástico. Sin embargo, y de repente, aparece delante de ellos una niebla ligera que poco a poco, comienza a espesarse. Cuando la niebla llega a su punto álgido, aparece en medio de ella un personaje ataviado con una capa negra. Se cubre la cara y solo deja entrever los ojos y la frente extraordinariamente blanca. En los ojos se aprecia un enfermizo brillo amarillento. El pelo negro y peinado hacia atrás.

El personaje misterioso se limita a comentar: "Vaya, solo (nº de jugadores), que pena. El barón no se alegrará mucho. Qué le vamos a hacer".

Acto seguido abre su capa y la niebla parece cerrarse en torno a los jugadores sin que estos puedan hacer nada para impedirlo. De inmediato, los árboles parecen deformarse extrañamente y a desaparecer de la vista de los jugadores. Todo lo que les rodea se vuelve irreal. Tirada de constitución aquí para ver si se desmayan.

Cuando reaparecen, están en Barovia, los dominios del vampiro Strahd Von Zarovich. Pintarlo aquí lo más tétrico posible. Árboles ennegrecidos, niebla persistente, falta de visibilidad casi absoluta, ruidos extraños, aullidos de lobos que parecen estar en todas partes.

Ataque de los lobos en solo 5 minutos más de juego. Poner un par de ellos por número de jugadores.

Características de los lobos: GACO 15 PG 25 CA 9 Daño por garra 1d10.

Una vez desembarazados de los lobos y sigan la dirección que sigan, encontrarán un campamento de gitanos vistanis. Son como zíngaros más o menos. Medio ladrones y medio comediantes. La vieja de la troupe les informará de donde están y del lio en que se han metido, aunque no les dirá que Strahd suele traer gente aquí para divertirse cazándoles. Eso sí, les informará de la dirección donde está el castillo del barón y les dirá que si alguien sabe cómo salir de Barovia es el propio Strahd.

Tratando bien a la gitana (soborno al canto) les dirá que hay una leyenda gitana que cuenta la historia de que existe una puerta entre los Reinos y Barovia aunque está vigilada por un ser maligno que formula una pregunta a cualquiera que intente atravesarla y cualquier intento de

atravesarla sin responder a la misma es inmediatamente castigado con la muerte. Por otra parte, si alguien consiguiera derrotar a la criatura, se convertiría inmediatamente en la criatura muerta y estaría condenado a ser el guardián de la puerta hasta que algún otro incauto le matara. Su héroe local Kulchek logró escapar y las indicaciones que conducen a la puerta son las huellas del perro de Kulchek que marcaba a fuego sus pisadas en las piedras.

Los vistanis son sirvientes de Strahd que le temen y le odian por igual. Si los jugadores pasan la noche con ellos, intentarán asesinarles o como mínimo hacerles prisioneros para entregarles al barón y de paso despojarles de todo lo que lleven.

Estadísticas vistanis hombres: GACO 18 PG 20 CA 8 Daño 1d6 (cuchillos)

Estadísticas vistanis mujeres: GACO 20 PG 18 CA 10 Daño 1d4

Siguiendo el camino indicado llegarán al castillo. Píntalo lo más tétrico posible (tormenta incluida si hace falta). Gárgolas con colmillos adornan la entrada. La puerta se abre sola y se cierra a sus espaldas con estruendo. Al cabo de un rato baja el barón y les saluda con toda la hospitalidad del mundo. La escalinata por la que baja es impresionante como el resto del interior del castillo, aunque los motivos de decoración son algo tétricos para el gusto habitual. Por ejemplo, la barandilla de la escalera termina en una calavera (y no es de piedra). Los cuadros de las paredes representan escenas de batallas en las que se supone que ha intervenido el barón y la sangre vertida en los cuadros no parece pintura precisamente.

Strahd les invita a cenar con él y tras enseñarles sus habitaciones ofrece ropa decente a los jugadores (tanto hombres como mujeres) y les emplaza para que después de un breve descanso y aseo se reúnan con él en el comedor.

Cuando bajan la comida ya está servida en la mesa y en el comedor solo se encuentra el barón sentado a la mesa y un sirviente vistani tocando el violín. El hombre lleva un pañuelo rojo alrededor del cuello y parece extrañamente pálido. Si algún jugador consigue despistar al barón y observar mejor al vistani, se dará cuenta que bajo el pañuelo tiene un corte en el cuello que va de oreja a oreja, o sea, que está ligeramente muerto.

El barón les explica con toda la tranquilidad del mundo que si encuentran allí es simplemente para su diversión. Que pasarán la noche y el día siguiente allí (encerrados en el astillo sin poder salir) y que a la noche siguiente empezará la cacería. Cualquier intento de atacar al barón será inútil pues este se desvanece en el aire. Las salidas del castillo han sido bloqueadas por las gárgolas que ahora han adoptado una posición defensiva. La única salida se encuentra en un conducto que da al foso del castillo y se encuentra en los calabozos pero esto hay que descubrirlo claro.

Durante la noche se oyen lamentos varios. Si investigan encontrarán a los cautivos de los que se alimenta Strahd. En un calabozo se encuentra el embajador de Gundaria, país vecino, regido por otro vampiro y en continua guerra con Barovia. El hombre se llama Pargat y está atado a un curioso mecanismo de tortura. Atado de pies y manos y suspendido en el aire podría intentar descansar dejándose aguantar por las correas que le sujetan pero debajo de él se encuentran varios cuchillos de plata apuntando hacia arriba con lo que tiene que mantenerse en tensión constante.

NOTA para el máster: Este tipo es un hombre lobo, de ahí lo de que los cuchillos sean de plata, así le provocan más dolor aun.

Si le liberan les informará que la puerta que buscan se encuentra en la confluencia de los ríos Irnich y Jorth, en una cueva. Si le llevan con él, la primera noche se transformará en hombre lobo atacándoles.

Características del hombre lobo: GACO 12 PG 30 CA 9 daño 1d10+3

Buscando bien entre los calabozos encontrarán la salida hacia el foso del castillo.

Del resto de la casa solo destacar que en el piso de arriba se encuentra una trampa mortal para evitar que cualquiera se adentre en las habitaciones de Strahd. Un foso se abrirá a los pies del incauto precipitándole a un infierno de pinchos, lanzas y aguas envenenadas y llenas de serpientes.

Al cabo de solo una hora de salir del castillo les perseguirán 6 lobos del barón. Además, las plantas aleatoriamente también atacaran a los jugadores (de la manera que quieras). Tres días de fuga después, encontrarán la entrada de la cueva indicada por la pisada del perro que indicaba la leyenda.

En el interior de la cueva de 2 mts. de ancho por 3 de alto se encuentra el guardián. Un pequeño wyrm rojo que ocupa la práctica totalidad de la cueva a unos 50 mts. de la entrada. Por los resquicios que quedan a su alrededor se vislumbra una puerta de fuego azulado y anaranjado.

El bicho les dice que deben conseguir mediante tres preguntas que él les franquee la entrada voluntariamente, aunque el bicho solo contestara sí o no a las tres preguntas. La solución es llevarle a contradicción en la segunda pregunta. Algo como esto: "La próxima respuesta que me des ¿será la misma que me des a esta?". Así, diga lo que diga, la tercera pregunta será ¿Nos dejas pasar? Si en la segunda ha dicho que si, ahora debe decir si también, y si, por el contrario ha respondido que no en la segunda, ahora debe decir que si para cumplir la contradicción. Es difícil, ya lo sé.

Estadísticas del wyrm: GACO 5 PG 100 CA 0 AT 2 Arma de Aliento 3d10 Garras 1d10.

Si por churra consiguieran vencerle sin contestar, el último en atacar asumirá su forma y quedaría en su lugar atacando a su vez a sus antiguos compañeros.

Si contestan bien, el wyrm desaparece y ellos vuelven a los Reinos.

FIN.