

NACIDO LOBO

Una aventura para Tragos & Mazmorras ambientada en Ravenloft

SINOPSIS

Los personajes son conducidos por fuerzas desconocidas a Ravenloft, el Semiplano del Terror, donde tomarán parte de una particular batalla contra los licántropos y al final descubrirán que nada es lo que parece ser.

Escenarios

Un **bosque tenebroso** y lleno de lobos y cosas peores.

Una **capilla en ruinas** en un claro del bosque.

El **Castillo Buffor**, la fortaleza del señor de las tierras.

El pueblo de **Wolfenburgo**, lleno de hoscos vecinos.

El **campamento vistani**, un grupo de carromatos de un pueblo nómada.

Escenas

La niebla, donde los jugadores llegan a Ravenloft.

Aullidos en la noche, donde deben escapar de los lobos y algo más.

Claro de luna, donde encuentran un refugio inesperado.

Cuernos de caza, donde conocen al Señor.

Cuentos para no dormir, donde conocen de verdad al Señor.

Wolfenburgo (opcional), donde se hacen las investigaciones pertinentes.

Caperucita roja, donde se hacen los héroes.

La madriguera, donde luchan por sus vidas.

La caravana vistani, donde conocen algunos secretos bien guardados.

Bailando con lobos (final uno), donde se enfrentan al verdadero terror.

Y comieron perdices (final dos), donde pueden descansar por fin.

Personajes no jugadores

Otto von Buffor, el señor de las tierras.

Elsa von Buffor, la hija de Otto.

Hans, caballero y mano derecha de Otto.

Frederik Walman, camarero mayor del castillo y padre de Inga.

Inga Walman, la hija de Frederik y doncella de Elsa.

Cloris Bluchër, ama de llaves del castillo.

Theobold, sacerdote de Wolfenburgo y espía de Elsa.

Rudolph Walman, hijo del cantero y sobrino de Frederik.

ESCENARIOS

Bosque tenebroso

Un bosque oscuro y denso. La mayor parte del terreno es un gran bosque de castaños y robles con algún pino. En los días de otoño, el bosque despliega una gama de ocre, sienas y verdes que le dan un encanto bucólico. Se oye el canto de los pájaros y el viajero atento puede encontrar corzos, pequeños zorros rojos, ardillas y otros roedores, así como lagartijas, ranas y abundantes aves.

Las largas noches otoñales son bien diferentes. Las nubes cubren la luna proyectando sombras sobre la tierra oscura. La niebla humedece y reblandece el manto, convirtiendo las hojas caídas en una resbaladiza alfombra y los árboles se yerguen amenazadores en el camino. Pasada la media noche, mientras las lechuzas ululan y buscan presas, los lobos entonan sus canciones a la luna y se unen a las cacerías nocturnas de sus amos.

La Capilla

Una pequeña capilla abandonada en un claro del bosque. Rodeada de ominosa niebla y de aspecto tenebroso, se revelará como un lugar seguro... o no. La iglesia tiene un pequeño jardín a su vera, cercado por una oxidada y chirriante verja de un metro de altura. Por dentro, el edificio está vacío, salvo por un atril de piedra cubierto de polvo.

Wolfenburgo

Situado en los lindes de la colina, Wolfenburgo es un pueblo de unos 400 habitantes y tiene un aspecto pobre y macilento en el que las casas se apiñan alrededor de unas pocas calles. Los

edificios son en su mayoría de dos plantas, con vigas de madera vista y voladizos. No hay más alumbrado que el propio de los portales, por lo que las calles, húmedas, frías y mal adoquinadas, son bastante oscuras de noche.

La mayoría de los edificios se componen por una disposición de: Taller, tienda o negocio en la planta baja y una vivienda en la planta superior. Los artesanos del pueblo producen mercancías comunes y hay un herrero que provee de enseres de cocina y herraduras, pero no de armas o armaduras. No hay posadas pero sí una taberna en la que se pueden comer carne con nabos y beber la cerveza local.

El único edificio que no es una vivienda particular, taller, cuadra o almacén, es la iglesia. Esta está separada del resto de edificios por un pequeño jardín sin vallar de aspecto descuidado. Tiene una única nave, un ábside sin crucero y una torre sobre el pórtico que además de estar rematada con el campanario, contiene una biblioteca.

El Castillo Buffor

Coronando la colina que domina toda la zona, el castillo tiene base rectangular con una ancha muralla reforzada con torres en las esquinas. La puerta está fortificada y flanqueada por dos torreones adicionales. La entrada está a la altura del primer piso, por lo que hay que subir una pequeña rampa hasta la entrada y una vez superada la muralla, hay que bajar bien unas escaleras a mano izquierda, bien una rampa a mano derecha, ambas en recodo, hasta el patio de armas.

Tras las murallas y la puerta fortificada hay dos edificios de piedra de dos pisos de altura que corresponden al gran salón y a

las estancias del señor del castillo. Un edificio anexo al gran salón tiene la cocina en la planta baja y las habitaciones de la servidumbre en la parte alta. Otro edificio contiene una taberna con muy poco uso en la planta baja y unos dormitorios fríos y austeros en la planta superior. Completan el complejo las caballerizas y corrales para cerdos y gallinas. En las torres esquineras hay una prisión vacía, una herrería y almacenes. La casa de guardia ocupa el espacio encima de la puerta, jalonada por las torres, y es donde descansan los soldados.

Si se quiere una referencia visual puede usarse el Castillo de Harlech como modelo, aunque Buffor no se construyó pensando en un acceso marítimo como sí fue el caso de la plaza galesa.

El campamento vistani

Es un campamento nómada compuesto por carretas y carromatos que sirven tanto de medio de transporte como de viviendas. Cuando acampan, los carromatos se colocan formando un círculo, encienden una gran fogata en el centro para calentarse.

ESCENAS

Estas escenas cubren uno de los recorridos posibles para la aventura, si bien cada Master es libre de llevar la partida como mejor considere. Como se verá más adelante, parte de los PNJs tienen sus propias motivaciones y con las interacciones e interpretaciones adecuadas la trama puede variar de forma considerable. Esto es un juego de rol al fin y al cabo.

La niebla

Esta aventura se desarrolla en un dominio boscoso donde puede haber licántropos, algo similar a Kartakass. La entrada al Semiplano del Terror se produce a través de las sempiternas nieblas que rodean cada Dominio. Los PJs son sorprendidos por una densa niebla en el lugar en el que están, hasta el punto que no pueden ver nada a su alrededor. Se oyen mutuamente, pero el efecto de la niebla en suspensión, dispersa el sonido en todas las direcciones y la desorientación es completa. Sólo saben que sus compañeros están cerca, pero no donde.

Poco a poco la niebla empieza a despejarse, mostrando a los personajes que se encuentran en un camino que atraviesa el frío y tenebroso bosque, de nudosos y retorcidos árboles, con el suelo cubierto de una alfombra de resbaladiza hojarasca humedecida por la niebla. Es entonces cuando empiezan a percibir los aullidos de los lobos acercándose.

Aullidos en la noche

Mientras los personajes avanzan desorientados por el bosque al que acaban de llegar, sin saber cómo, los aullidos de los lobos parecen estar por momentos más cerca. Una tirada de *Sentidos (CD 15)* permite divisar entre algunos de los árboles desprovistos de hojas lo que parece ser una torre.

Justo en el preciso instante en el que divisan el edificio, los personajes que saquen tiradas de *Sentidos (CD 20)* advertirán las pisadas y movimientos sigilosos de los lobos cercándoles. Si ninguno lo escucha, serán tomados por sorpresa. Hay un número indefinido de lobos que salen del oscuro bosque y no

importa cuantos maten, cada turno hay al menos uno por jugador. Después de un par de turnos de combate, un rugido sobrenatural desde la bruma precede la entrada de un licántropo en forma híbrida (*chequeo de miedo*). El monstruo arremete contra los personajes mientras estos oyen más rugidos y grandes sombras aparecer en la distancia. La idea es que escapen hacia la torre que vieron anteriormente y que en realidad resulta ser la capilla.

Claro de luna

Bañados por el sudor y tensos por la adrenalina, jadeando y con los aullidos a sus espaldas, los PJs llegan de repente a un claro del bosque donde, bañada por la pálida luz de la luna, se encuentra una capilla en ruinas. En ese momento notan una paz que les invade y que sus perseguidores se detienen a cierta distancia del claro. Si algún PJ estaba incapacitado de algún modo por el miedo, al entrar en esta zona recuperará el control de sí mismo.

La capilla es un pequeño edificio de piedra de una única planta, con un jardín descuidado a un lado protegido por una verja desvencijada y oxidada de un metro de altura. Este jardín, es de hecho un cementerio con una lápida solitaria con la inscripción “Aquí reposa el Conde Viktor Delbruk, Asesino de Lobos y Protector de Wolfenburgo”. Si se cava se podrá encontrar la tumba de Viktor donde descansan sus restos mortales junto con el ajuar funerario que incluye una espada, un hacha y un escudo, todo ello forjado en hierro, no en acero, cosa que podrá saberse con una tirada de *Oficio [Herrero]* (CD 15) u otra habilidad similar.

Un Máster particularmente malévolo puede aprovechar la coyuntura para introducir un esqueletos como posibles guardianes del reposo del Conde Viktor y para forzarles a entrar en la capilla si fuera menester.

En el edificio propiamente dicho, la dovela clave (la piedra que tiene la posición más alta de un arco y que distribuye el peso por el mismo) del arco de la puerta es de un color marcadamente diferente al del resto de la construcción. Los PJs que saquen tiradas de *Sentidos (CD 20)* se darán cuenta de esto.

De noche la capilla está rodeada de niebla y tiene un aire misterioso. La luz de la luna llena penetra por el techo hundido y le da a la ruina un ambiente fantasmagórico, reflejándose en ocasiones en las vidrieras de colores rotas que quedan en las ventanas.

Durante el día sin embargo, la atmósfera es más bucólica. Los rayos de sol consiguen colarse en el bosque e iluminan el entorno, se oyen los sonidos de los pájaros silvestres y las piedras blancas amanecen cubiertas de enredaderas mientras se calientan con el sol matutino. En la zona, de forma esporádica, se pueden ver flores de llamativo azul que advierten de su toxicidad: acónito. Si un jugador lo pide puede realizar una tirada de *Herboristería (CD 15)* para saber que efectivamente son plantas venenosas o de *Conocimiento Arcano (CD 20)* para saber que están relacionadas de algún modo con los lobos y los hombres lobos.

Cuernos de caza

Una vez que amanece los personajes serán libres de tomar el camino que deseen, aunque en ningún momento

reconocerán el paraje que les rodea. El bosque cubre un territorio bastante amplio y fuera del claro donde se encuentra la capilla, la única parte despejada es una vereda hecha por el tránsito y la costumbre.

Mientras siguen el camino marcado por la senda, oyen cuernos cuernos de caza y al poco tiempo, en los límites del bosque, se dan de bruces con una partida de caza formada por media docena de jinetes, dos de ellos vestidos como caballeros y el resto como campesinos.

El más joven de los caballeros da un paso al frente, montado en su caballo, y se presenta como Hans. Es joven y apuesto, con cierta aureola de encanto. El segundo caballero es ya mayor, tiene una fea cicatriz en la cara donde debería tener el ojo izquierdo y es manco de la mano derecha. Los campesinos son irrelevantes en este caso.

Tras una breve charla de cortesía iniciada por Hans, cuando los personajes cuentan el ataque de los hombres lobo, son invitados a quedarse en el cercano Castillo Buffor, la fortaleza del caballero de más edad. Durante el camino hasta allí les interrogará con preocupación sobre todos los detalles del encuentro.

Si cuentan algo sobre la capilla le dedicará una plegaria al Conde Viktor y les comentará que fue un viejo amigo suyo. Y si en algún momento son tan descuidados como para mostrar la espada, el hacha o escudo de la tumba, Otto les increpará por apropiarse de ellas, acusándoles de haber profanado la tumba de su amigo. En este caso Hans intervendrá para calmar la situación diciendo que seguramente habrá sido para

poder defenderse... Simplemente Hans las recoge y cuando lleguen al castillo mandará a un criado a colocarlas en su debido lugar.

El castillo está a unas pocas millas de donde se produce el encuentro, se encuentra en lo alto de una colina, por lo que se puede ver desde la distancia. Al pie de la colina, en el lado opuesto del que están los personajes, se encuentra el pueblo de Wolfenburgo, por lo que hasta que no están en lo alto de la colina, bordeando el castillo, no pueden verlo.

Cuentos para no dormir

Cuando la comitiva llega, los miembros de la corte del castillo (ver arriba índice de personajes no jugadores) salen a recibir a los caballeros y los jugadores son presentados a Elsa, la hija del señor. Frederik, el camarero mayor les asigna los aposentos del edificio de la posada, en los que no se aloja nadie ahora mismo y Bluchër, la ama de llaves, se encarga de prepararles las habitaciones.

Durante la cena, Otto cuenta a los personajes la historia de la batalla del Conde Delbruk contra los hombres lobo, en la que él mismo participó como uno de los principales caballeros y donde perdió la mano y el ojo. Tras aquella batalla los licántropos fueron derrotados y no volvieron a aparecer nunca más.

Después de esto aclara que aquello había pasado hace mucho y que no había habido ataques de hombres lobo en décadas, hasta ahora que los PJs le cuentan el que sufrieron.

Con gesto grave y taciturno, mirando hacia el fuego de la enorme chimenea del salón, añade que tal vez deban prepararse

y volver a forjar armas de plata para los soldados. Cuenta que él ya tiene la espada Matalobos, pero que ya está mayor para blandirla y que tal vez llegue el momento de que otro valeroso caballero la vuelva a desenvainar. Tras esto, se levanta dificultosamente de la mesa por la cantidad de alcohol bebido en la cena, apura su copa de vino y se marcha a sus aposentos murmurando para sí.

Wolfenburgo (opcional)

Esta escena es opcional y va en función de si los jugadores quieren una partida de investigación o de acción pura y dura. Puede alargarse durante varios días según se estime oportuno y los resultados de jugar esta parte pueden cambiar considerablemente el curso de la historia.

Ver la sección “Investigando en Wolfenburgo” más abajo.

Caperucita roja

En la profundidad de los bosques cercanos, la chamán de los hombres lobo ha descubierto recientemente que Inga es en realidad la última descendiente de los Delbruk y planea convertirla en una mujer loba para que luche con ellos contra Otto. Sabiendo esto envía sus hombres lobo a raptarla.

Los hombres lobo entrarán en el castillo por la noche trepando por la muralla del lado de la poterna, llegando al tejado del edificio del gran salón y las cocinas. Como no saben muy bien cómo está organizado el castillo, algunos entrarán en la segunda planta del gran salón, que es un granero, y otros en la segunda planta de las cocinas, que es donde duermen los sirvientes del castillo.

En cuanto irrumpen ahí, los gritos alertarán a todo el castillo, pero será tarde para que los personajes puedan hacerles frente: sólo alcanzarán a verlos saltar del tejado, dejando tras de sí un camino de sangre y muerte. Es obvio que han secuestrado a Inga, ya que su cadáver no está entre los demás y nadie ha podido escapar con vida.

Si a los jugadores les gusta la acción, pueden entretenerse con algún hombre lobo, pero deben sentir la frustración de ver a la bella Inga patalear sobre el lomo del hombre lobo que la ha raptado. Como colofón puede verse bajo la luna, como esta aberración, cansado de las patadas, deja inconsciente de un golpe a la dama y salta del muro escapando de sus perseguidores.

Hans se ofrece a liderar la búsqueda pidiéndoles ayuda a los PJs si estos no se ofrecen. Con el propósito de enfrentarse a los hombres lobo, Otto pone a disposición de los personajes la espada Matalobos, que en caso de no haber nadie más adecuado, la portará Hans. Si los PJs se resisten, una sutil pero firme frase recordando que hasta que llegaron no había habido ataques, debería ser suficiente.

Matalobos: Espada larga de plata +2, 2D6 puntos de daño adicionales contra lobos y hombres lobo.

Adicionalmente, hay una cantidad de plata en forma de cubertería, copas y ornamentos a discreción del Director de Juego que el herrero del castillo puede fundir para bañar armas o las puntas de flechas, virotes u otros proyectiles.

Una vez organizados, el grupo de personajes y Hans siguen los rastros de los hombres lobo hasta el linde del bosque, no muy lejos de donde se encontraron la partida de caza.

Seguir rastros en el bosque de noche no es precisamente fácil y llegar a la madriguera de los hombres lobo requiere 3 tiradas exitosas de *Rastrear* (CD

20). Si falla alguna tirada, se contabilizará como un retroceso en su búsqueda y anulará un éxito previo. Cada tirada representa una cantidad indeterminada de tiempo y supone una posibilidad de “monstruo errante” a discreción del Director de Juego. Este punto de la partida es ideal para que los grupos ávidos de acción puedan desarrollar algunos combates.

Cuando hayan conseguido la segunda tirada de *Rastrear*, unos aullidos presagian un inminente ataque de hombres lobo. Varios hombres lobo y lobos feroces surgen de la espesura desde varios puntos y atacan directa y frontalmente a los jugadores. La cantidad de hombres lobo depende de los jugadores, pero debería ser un encuentro duro.

Durante la refriega Hans fingirá quedarse aislado del resto de personajes y poco después le perderán la pista. Estando fuera de la vista de los personajes, Hans aprovechará para desvelar su verdadera naturaleza de lobo hombre y cambiar a su forma de híbrida, similar a la de un hombre lobo, pero de casi 3 metros de altura y con un brillo malévolo en los ojos que denota algo más que la astucia animal del hombre lobo: la inteligencia de un humano.

Empuñando la Matalobos despachará a todos los hombres lobo que pueda para luego usar su olfato e instintos animales y llegar a la madriguera justo antes que los personajes.

La madriguera

Una vez consigan la tercera tirada de *Rastrear* los aventureros llegarán a un claro en el bosque donde, en lo que podrían ser los restos de un túmulo olvidado, hay una cueva.

Bajo la luz de la luna llena, varios licántropos surgen de la gruta mientras el aire trae una fantasmagórica melodía y una pesada somnolencia nubla los sentidos de los personajes. Cuando están a punto de caer dormidos, con un rugido que hiela la sangre, un enorme hombre lobo arremete contra los que salen de la caverna y empiezan a pelearse entre ellos.

Cada aventurero deberá superar una *TS de Voluntad* (CD 15) para evitar quedar dormido. Aún superándola, los que no consigan una tirada de 25 estarán confusos y lo verán todo como si estuvieran soñando.

Mientras los hombres lobo luchan entre sí no harán caso a los personajes a menos que estos les ataquen. Si entran en la caverna, encontrarán a Inga inconsciente y escoltada por un par de licántropos que lucharán para evitar que se la lleven.

Desandar el camino realizado para llegar al castillo no es tan fácil cuando los personajes están corriendo sin aliento en un bosque repleto de asesinos sanguinarios. Para conseguirlo han de realizar al menos una tirada de *Rastrear* (CD 15).

Antes de que lleguen a la salida del bosque, Hans les dará alcance en forma híbrida y buscará la mejor forma de atacar a su objetivo, que en este caso es Inga. Si se le ofrece un poco de resistencia, cejará en su empeño y se ocultará en la oscuridad del bosque. En estos momentos Hans ya sabe quién es realmente Inga y buscará un mejor momento para acabar con ella en el castillo.

La caravana vistani

Tras tanto encuentro con hombres lobo y con Hans, los aventureros llegan al final a la carretera cuando está despuntando el alba. En la distancia ven acercarse una caravana vistani que se ofrece a llevarles hasta el castillo o Wolfenburgo.

Si los personajes comparten sus historias con los vistanis, estos ofrecen refugio en la caravana por si lo desean, tanto para ellos como para Inga, que no tiene ni idea de qué está pasando, porqué la han secuestrado o qué es lo que querían de ella.

Por otra parte, los vistanis más ancianos recuerdan la guerra del Conde contra los hombres lobo y cuentan que alguno de ellos participó como voluntario en el ejército del Conde. Ellos le enseñaron al Conde a combatir no sólo a los hombres lobo con plata, sino también a los lobo hombre con hierro frío y acónito.

Si los aventureros les preguntan por los lobo hombre les explicarán que en realidad hay dos tipos distintos de licántropos y que estos son seres mucho más malignos y poderosos. Ambas especies de cambiantes están en guerra desde tiempos inmemoriales y parece que lo de hace unas décadas no fue más que otra batalla más, sólo que esa vez afectó a

los humanos. Lo extraño del caso es que poco después de la derrota de los hombres lobo por parte del Conde, los lobo hombre también desaparecieron.

Las principales diferencias entre unos y otros son que los lobo hombre son sensibles al hierro frío y al acónito (la flor azul que rodea la capilla del bosque), son capaces de hipnotizar o dormir a sus víctimas con su canto y son mucho más fuertes en general. Se rumorea también que los más poderosos de todos apenas envejecen, son inmunes a la magia y hasta pueden cambiar de forma.

Llegados a este punto, el final de la historia depende mucho de lo que hagan los personajes. Si acuden al castillo es casi seguro que encontrarán su final mientras que si se quedan con los vistani un Máster benévolo puede dejarles vivir para siguientes aventuras.

Bailando con lobos (final uno)

Si van al castillo con Inga se encontrarán con que Hans ha llegado antes y les estará esperando junto con Otto y Elsa, preparados para convertirse y atacarles si van con Inga.

Si han dejado a Inga con los vistani, tratarán de convencerles de que todo ha estado bien en el castillo y se mostrarán sorprendidos y preocupados por las noticias que les traen. Intentarán convencer a los jugadores de que les cuenten dónde está Inga.

Teniendo en cuenta que en condiciones normales Otto es un adversario fuera de las posibilidades del grupo medio de personajes que tienen aventuras en Ravenloft, el Master puede decidir que los

vistani acudan en su rescate... Téngase en cuenta no obstante que podría resultar bastante anticlimático, sobre todo si Inga va con ellos al castillo.

Y comieron perdices (final dos)

Mientras los personajes se alejan del territorio en un carromato vistani, uno de los ancianos les explica que él mismo se enfrentó hace años con el líder de los lobos hombre, el más poderoso de todos, y que aunque no logró matarlo, sí lo dejó tuerto y le cercenó una mano...

INVESTIGANDO EN WOLFENBURGO

Los personajes pueden tener pocos motivos para visitar Wolfenburgo, un pueblo que no parece muy halagüeño. Uno de ellos es investigar acerca de los sucesos sobre hombres lobo.

En general la gente del pueblo se comporta de manera hosca y poco amigable. Sólo encontrarán un poco de colaboración en la Iglesia, dirigida por Theobold, o en la taberna tras gastar algunas monedas para lubricar las relaciones sociales.

Aparte de esto, según cómo sean de cuidadosos podrán atraer la atención del joven albañil del pueblo, Rudolph y/o espías al servicio de los Buffor.

El pergamino de la Iglesia

En la iglesia está la única biblioteca del pueblo y si quieren acceder a ella tendrán que ganarse la confianza de Theobold, que mostrará curiosidad o miedo por sus asuntos, según lo cerca que toquen los personajes el asunto de los licántropos.

Según lo que hablen con él, puede ponerles en conocimiento de que guarda un pergamino que habla de una profecía o leyenda acerca de los hombres lobo.

Cuenta la leyenda que sólo la sangre soberana puede acabar con los hijos de la luna, nacidos lobos y que caminan sobre dos patas unas veces y sobre cuatro otras.

En Wolfenburgo nadie, excepto Theobold y Rudolph saben la diferencia entre hombres lobo y lobos hombre, por lo que la leyenda resulta un tanto críptica.

Theobold conoce la naturaleza de Elsa y ha sido "persuadido" por esta para que colabore con ella. En cuanto los personajes hayan hablado con él, este le contará todo a la loba mujer que actuará según considere oportuno. Pueden comunicarse durante el día en persona o por la noche si fuera necesario enviándose señales con espejos entre la torre de la iglesia y el castillo.

Conversación en la taberna

Si los personajes acuden a la taberna de Wolfenburgo y preguntan a cerca de los sucesos con hombres lobo en la región o sobre el famoso Viktor Delbruk, algún parroquiano de avanzada edad les puede contar la siguiente historia.

"Esto ya pasó hace 25 años. Estábamos volviendo del mercado de ganado de Horstwald a través del bosque cuando encontramos al viejo Rynard y a todo su rebaño muertos y descuartizados. Como si hubieran sido devorados vivos. La bestia que hizo aquello era grande, tenía garras y no debía tenerle miedo al fuego. Avisamos al Señor Conde y se organizaron batidas

para dar con la bestia y nadie encontró nada. Desde aquel día no he vuelto a salir de casa cuando hay luna llena.

Después de aquello, los crímenes se siguieron sucediendo entre los ganaderos. El Señor Conde mandó llamar a un sabio extranjero y poco después mandó forjar la Matalobos, la espada que luce el estandarte de Wolfenburgo, y partió con un grupo de caballeros a la caza de los licántropos.

Tras la última batalla, sólo unos pocos volvieron. Otto, a pesar de sus heridas, consiguió sobrevivir, pero nuestro querido Conde murió. Se levantó un templo en honor a Viktor Delbruk y durante años se le consideró un santo protector. Menos mal que no volvió pues su familia fue asesinada pocos días después por una jauría de lobos mientras paseaban por los jardines.

Ahora parece que los hombres lobo han vuelto y necesitamos un nuevo héroe capaz de empuñar la Matalobos y librarnos de una vez por todas de esa maldición."

Sea como fuere, en la taberna hay espías de Otto y en cuando acudan aquí haciendo pregunta indiscretas, el señor del castillo lo sabrá y les pondrá bajo vigilancia cuando se muevan por Wolfenburgo o estén a solas en el castillo.

El taller del albañil

Rudolph Walman no sólo ha heredado el oficio de su padre, sino también sus secretos. El joven albañil conoce el

verdadero origen de Inga y cómo su tío Frederik la ha estado ocultando, tiene mucho miedo y no sabe cómo actuar al respecto, pero si hablan con él del tema y tienen su confianza, dirá:

"Poco antes de la vuelta de los caballeros al castillo, mi padre y mi tío Frederik vieron cómo un enorme hombre lobo con varias heridas llegaba al castillo y daba órdenes a una jauría de lobos feroces, con la naturalidad que lo haría un cazador con sus podencos; azuzándolos contra los habitantes de la fortaleza. Sólo consiguieron salvar a la hija menor del Conde, que era tan sólo un bebé y se la dió por devorada.

Mi tío la crió como si fuera su hija, ocultando que era en verdad una Delbruk. Siempre que intento preguntarle el porqué me da evasivas, pero yo creo que no confía en Otto, aunque haya trabajado para él todo este tiempo. Mi tío es muy reservado".

Si se entera de que los personajes pueden ayudarle de algún modo es probable que los busque y les cuente todo esto que sabe. Si esto pasa cuando los personajes están sometidos a la vigilancia de Otto, lo más probable es que al día siguiente Rudolph sea capturado y confiese lo que sabe bajo tortura. A partir de aquí es decisión del Máster decidir cómo actuará tanto Frederik para salvar a su sobrino y a su hija adoptiva como los lobo hombre para dar caza a Inga y evitar que los personajes se interpongan.

Los espías de Otto

Los espías de Otto en Wolfenburgo tienen Sigilo +6, actúan en todo el pueblo y le pasan informes durante el día acudiendo al castillo en cualquier momento. En el castillo, cualquier sirviente del castillo espía para él, usando Sigilo +4 para escuchar conversaciones ajenas mientras limpian o hacen otras labores.

Otto usa su autoridad nobiliaria para ordenar a sus secuaces que espíen para él, por lo que no saben realmente nada y sólo pueden decir que Otto les habrá encomendado vigilarles.

PERSONAJES NO JUGADORES

Otto von Buffor

Es un viejo caballero que ostenta el gobierno de la región y se comporta de modo afable y paternal. Se queja constantemente de los achaques de la edad, aparenta unos 60 años y es manco y tuerto, fruto de las batallas que tuvo que librar en el pasado.

Otto es en realidad el líder de los lobo hombre de la región y el artífice de la muerte del Conde y su familia.

El porqué los personajes llegan a Ravenloft es algo que escapa de su conocimiento, pero cuando se entere que han estado en la tumba de Víktor sus primeras intenciones pasarán por procurar que tengan poco contacto con nadie que no sea de su entorno. En condiciones normales, dejaría que los aventureros siguieran con su viaje al día siguiente de encontrarlos, pero los acontecimientos de la noche le dará la

idea de utilizarlos contra los hombres lobo.

Vencer a Otto en combate es algo que en condiciones normales está más allá de las posibilidades del grupo clásico de PJs que llegan a Ravenloft, pero se incluyen las estadísticas por si hicieran falta.

Caballero de nivel 5, lobo hombre mayor, neutral malvado

FUE 21 DES 16 CON 11 INT 17 SAB 15
CAR 13

DG 8D8+5D10+2

CA 18 (sin armadura) o 27 (armadura de placas y escudo de caballero)

Ataques en forma humana: 2 ataques con Matalobos +18 (1D8+8)

Ataques en forma de lobo: Mordisco +16 (2D8+6)

Ataques en forma híbrida: Mordisco +16 (2D6+6) y 2 ataques de garra +16 (1D6+6)

Especial: Inmunidad al daño (hierro / +1); su canto produce aletargamiento; puede llamar a 4D6 lobos o 2D6 lobos feroces; pueden cambiar de forma; cada turno regenera todo el daño.

Resistencia mágica: 50%

Pericias: Cetrería +5, Etiqueta y modales +7, Atletismo +3, Caligrafía +3, Cantar +7, Leyendas +8. Montar +7, Sentidos +7, Enemigo predilecto (hombres lobo) +2, Tortura +7, Pericia con Espada larga +2, Pericia con Mordisco +2, Rastrear +3

Puntos de experiencia 13000

Elsa von Buffor

Es la caprichosa y vanidosa hija del Otto. Odia a su padre porque no le transmitió la

pureza de la raza. Le gustaría verle destruido, pero no se atreve a actuar contra él directamente. Recuerda vagamente el día que su padre regresó herido después de combatir a los hombres lobo, con su espada de plata ensangrentada.

Es una loba mujer de 25 años y tiene la costumbre de matar y comerse a sus sirvientes cuando se enfada con ellos. Está enamorada de Hans. Puede que en las circunstancias adecuadas se alíe con los Pjs, explicándoles que su padre es el jefe de los licántropos (y que es tan poderoso que la plata no le afecta, sino que debe ser muerto con hierro puro), pero omitiendo la naturaleza de Hans y la suya propia.

Juglar de nivel 2, loba mujer, caótica malvada

FUE 17 DES 18 CON 14 INT 13 SAB 11
CAR 15

DG 5D8+2D6+2

CA 18 (sin armadura)

Ataques en forma humana: Daga +6
(1D4+3)

Ataques en forma de lobo: Mordisco +6
(2D6+3)

Ataques en forma híbrida: Mordisco +6
(2D6+3)

Especial: Inmunidad al daño (hierro / +1);
su canto produce aletargamiento

Resistencia mágica: 10%

Pericias: Canción triste +5, Canción de amor +5, Etiqueta y modales +4, Ordenar +4, Hermosura +4, Caligrafía +3, Cantar +5, Sentidos +4, Apuñalamiento por la espalda (1D4+1 puntos de daño

adicionales) , Sigilo +5, Detectar magia +2

Puntos de experiencia 3000

Frederik Walman

Junto con su hermano fue el único sirviente de Viktor que escapó de la matanza que los lobo hombre organizaron para acabar con los Delbruk. Rescató a Inga de la muerte y la tomó como si fuera su propia hija. Nunca se ha fiado de Otto y la forma en la que casualmente él fue el único caballero que sobrevivió a la matanza, heredando el castillo y el gobierno. No obstante, sin tener ningún sitio a donde ir, se ganó la confianza de Otto y terminó con el cargo de Camarero Mayor del Castillo. Sea como fuere, Frederik guarda el secreto del origen de Inga para sí mismo.

Si en algún momento temiese que la vida de Inga esté en peligro a manos de Otto puede que se ponga en contacto con los personajes y les cuente sus sospechas: que Otto pudo estar detrás de una conspiración para acabar con el Conde y que hasta puede ser que esté aliado de alguna forma con los licántropos.

Inga Walman / Delbruk

La hija de Frederik Walman, fue empleada por Otto como sirvienta primero y como dama de compañía de Elsa después. Tiene 25 años. En realidad no es la hija de Frederik, sino Viktor Delbruk, aunque ella no lo sabe. Inga tiene un característico cabello pelirrojo que recuerda bastante al que se puede apreciar en los cuadros del Conde Viktor que hay en el gran salón del castillo.

Cloris Bluchër

Es la ama de llaves del castillo. Otto le ha cogido aprecio con el paso de los años y ha prohibido terminantemente a Elsa que le haga daño de ninguna manera. Puede haber aprendido muchas cosas sobre la familia Buffor y es el recurso perfecto para que el Director de Juego proporcione información a los PJs cuando se atasquen. Tiene 60 años.

Hans

Mano derecha de Otto, es un lobo hombre con algún lejano parentesco con Otto. En todo momento actúa en nombre de Otto y de hecho será quien acompañe siempre que pueda a los PJs, ya que Otto dice estar muy mayor para aventurarse lejos del castillo.

Caballero de nivel 3, lobo hombre, neutral malvado

FUE 18 DES 18 CON 16 INT 13 SAB 14
CAR 14

DG 5D8+3D10+8

CA 17 (sin armadura) o 23 (cota de malla y escudo de caballero)

Ataques en forma humana: Espada larga +9 (1D8+3) o Matalobos +11 (1D8+5)

Ataques en forma de lobo: Mordisco +9 (2D6+3)

Ataques en forma híbrida: Mordisco +9 (2D6+3) y Espada larga +9 (1D8+3) o Matalobos +11 (1D8+5)

Especial: Inmunidad al daño (hierro / +1); su canto produce aletargamiento

Resistencia mágica: 10%

Pericias: Etiqueta y modales +3, Hacer la Corte +4, Atletismo +4, Caligrafía +2 ,

Montar +3, Sentidos +4, Enemigo predilecto (hombres lobo) +1 , Tortura +3, Pericia con Espada larga +1 , Pericia con Mordisco +1, Rastrear +4

Puntos de experiencia 4000

Conde Viktor Delbruk (muerto)

Último Conde Delbruk y héroe local.

Hace 25 años, para frenar los ataques de hombres lobo en la región, reunió un grupo de valientes caballeros y hombres de armas y se enfrentó al clan de licántropos que se ocultaba en el bosque. Lo que el Conde no sabía es que había una ancestral guerra entre dos razas de cambiantes y que una de ellas estaba infiltrada en sus filas: uno de sus caballeros, Otto, era en realidad el líder de los lobo hombre.

Otto utilizó los recursos del Conde para diezmar a sus enemigos y en el último golpe eliminó a sus antiguos compañeros de armas para hacerse con el control absoluto de la región.

Otros adversarios y monstruos errantes

Esqueleto

DG 1D8

CA 13

Ataques: arma oxidada +1 (según arma o 1D6)

Puntos de experiencia 65

Lobo

DG 2D8+2

CA 13

Ataques: Mordisco +2 (1D4+1)

Puntos de experiencia 65

Lobo feroz

DG 3D8+3

CA 14

Ataques: Mordisco +3 (2D4)

Puntos de experiencia 120

Ghoul

DG 2D8

CA 14

Ataques: 2 zarpazos +1 (1D3) y mordisco +1 (1D6)

Especial: Si golpea a un humanoide (excepto elfos) debe hacer un TS de Constitución o quedar paralizado durante 1D6+2 asaltos

Puntos de experiencia 175

Hombre Lobo (humanos con la maldición de la licantropía)

DG 4D8+3

CA 15

Ataques: Mordisco +5 (2D4)

Especial: Inmunidad al daño (plata / +1)

Resistencia mágica: 10%

Puntos de experiencia 420

Lobo Hombre (lobos que pueden convertirse en humanos)

DG 5D8+2

CA 17

Ataques: Mordisco +5 (2D6)

Especial: Inmunidad al daño (hierro / +1); su canto produce aletargamiento

Resistencia mágica: 10%

Puntos de experiencia 2000

Vampiro

DG 8D8+3

CA 19

Ataques: Mordisco +9 (1D6+4) o arma +9 (según arma +4)

Especial: Inmunidad al daño (+1); Hipnotizar (TS con -2 o quedar *encantado*)

Resistencia mágica: 10%

Puntos de experiencia 8000

Monstruos errantes

Para remarcar la atmósfera opresora de la ambientación los Pjs pueden tener encuentros no físicos... notar una presencia, encontrar pisadas de lobo, ver unos ojos en la oscuridad, una figura que los está acechando envuelta en jirones de niebla, un silencio repentino en los sonidos del bosque...

NOTAS FINALES

Sobre Ravenloft

Nacido como el módulo I6 para AD&D, con una ambientación marcada por el terror gótico, la licencia tuvo éxito y se terminó convirtiendo en un escenario de campaña para AD&D y D&D 3.x. Es un entorno de campaña para PJs de nivel medio y bajo, con poca magia y reglas específicas de terror y locura, donde los jugadores se suelen enfrentar al mal en diversas formas.

Sobre Trasgos & Mazmorras

T&M es un retroclón que toma como punto de partida AD&D 2ª. Es una suerte de eslabón perdido entre AD&D y D&D 3.x, lo que lo hace ideal para adaptar

cosas tanto de uno como de otro sistema. ¡Además tiene reglas para Aspectos al estilo de FATE! ¿Qué más podemos querer? Ha sido ideado, creado y escrito por Tiberio y Cano, y puede descargarse libre y gratuitamente desde la web trasgotauro.com.

Notas finales

No tengo ni idea del nivel que deberían tener los Pjs para jugar este módulo. Yo lo jugué con 3 Pjs de nivel 2 (un humano ladrón/arcano, un humano monje y una elfa druida) y sobrevivieron. Claro que no llegaron a jugar la escena “Bailando con lobos”.

Sí, la mayoría de los nombres están sacados de “El jovencito Frankenstein”.

Créditos

Ravenloft diría que pertenece actualmente a Wizards of the Coast mientras que estoy razonablemente seguro que Trasgos & Mazmorras es de la editorial Trasgotauro.

Por lo demás, la aventura en sí ha sido escrita, jugada y reescrita por la buena gente de El Dado Errante (www.eldadoerrante.com).

Exceptuando la marca registrada Ravenloft, todo lo demás es [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) y toda la pesca.