



El Legado de RADER



Requires the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook,
Third Edition, published by Wizards of the Coast®

Juan Antonio Huerta Domínguez
Emilio Barriga Tomas



Créditos

Autor.

Juan Antonio Huerta Domínguez.

Ilustraciones.

Emilio Barriga Tomás.

Adaptación de la aventura a D20 System.

Federico Chiscano Fuentes.

Mapas.

Juan Antonio Huerta Domínguez.

Diseños de Portada y Contraportada.

Emilio Barriga Tomás.

Maquetación.

Emilio Barriga Tomás.

Correcciones.

Federico Chiscano Fuentes.

Luis Moreno Ortí.

Otros.

Diseño dragón portada por

Tatiana Delgado Yunqueira.

Filmación.

Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona

Impresión.

Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona

Agradecimientos.

A todos aquellos que comprasteis y colaborasteis con el fanzine La Pluma Negra, con el y gracias a vosotros se inició un camino. A Luis I y II, a Javi I y II, a Rodrigo, a Carlos y Chema por esas partidas con la caja roja. A Edu, Gonza, Toni, Jose, Santi y Victor por los chorreones. A Maria Teresa por esas estupendas colaboraciones. Y sobre todo muchas gracias a Federico por su dedicación y profesionalidad.

Publicado por Libros Ucronia S.L., C/Galileo 7, 2º 16, 28015 Madrid.

JUNIO DE 2001

Todo el material publicado en este libro es propiedad de sus respectivos autores.

DEPOSITO LEGAL: B-31.094-2001 - ISBN: 84-931868-1-3

www.librosucronia.com alojada en www.comicvia.com

"The 'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com."

"Requires the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast®"

"Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission."

El Legado de Rader.

103 años atrás...

"Durianor de Dilion corría asustada, apretaba con fuerza el pequeño contra su pecho a sabiendas que sería la última vez que lo tendría consigo, que oiría su diminuto corazoncito latir con fuerza. Parecía mentira, tanta magia invertida, tanto poder desperdiciado..."

El pequeño apenas soltaba un sollozo, como si supiera que en el silencio iba su vida.

Les habían sorprendido por la noche, habían golpeado con fuerza. La familia Dilion iba a ser exterminada, nadie recordaría que jamás hubiesen existido, que alguna vez hubiesen trabajado por la paz y por la magia...

Tenían que haber sospechado cuando el anciano Rader cayó en un aparente asalto de bandidos, el abuelo de los Dilion había sido demasiado astuto y poderoso como para caer víctima de una simple y vulgar emboscada. Ahora era demasiado tarde. Se habían confiado y pagarían caro su error.

Miró a los insondables ojos castaños del retoño de los Dilion y con un tierno beso, que sabía que era el último, lo separó de ella para siempre entregándoselo a la mascota de la familia. En su cuello un colgante que le acompañaría el resto de su vida y se encargaría de ayudarle y protegerle en los duros tiempos que le tocaría vivir. Nuit apenas podía con el peso del pequeño Rader de Dilion, llamado así en memoria del recién fallecido cabeza del clan Dilion, pero el centenario pseudodragón haría lo necesario por prestar un último servicio a la familia.

Dreme el Miserable había tejido de forma impecable una trampa imposible que poco a poco se iba cerrando sobre la ya condenada familia Dilion. Su objetivo iba más allá de la venganza, más allá del rencor, los superaba con creces, pero sin embargo, la motivación final no pasaba de la simple codicia...

El tesoro de los Dilion era fabuloso, sus riquezas incalculables, pero su biblioteca... su biblioteca era calificada de legendaria... Dreme el Miserable quería hacer pagar al culpable de su caída en desgracia, pero sobre todo quería esa biblioteca para sí.

El Gremio de Andranor, como entonces se llamaba a la poderosa escuela de hechiceros enterrada en lo que ahora es Medialuna había expulsado de sus salas a Dreme. Lo había repudiado porque incluso sus compañeros en los más oscuros senderos de la nigromancia se horrorizaban con sus actos. Le temían con un terror que no podía ser humano. Fue juzgado, condenado y exiliado, y como no podía ser de otra forma juró venganza contra quien fue su más poderoso adversario, enconado enemigo y principal adalid de su caída en desgracia. Por justos y nobles motivos Mungan de Dilion consiguió la condena de Dreme el Miserable y de esa forma selló su destino y condenó a su progeñie...

Durianor de Dilion sabía que habían fracasado en muchas cosas, al final tantos años de preparación no habían servido de mucho; ella era la última, bueno, la penúltima, su poder y habilidad en el Arte no le llegaban ni al borde de la túnica a Dreme el Miserable. Sin embargo haría que todo mereciese la pena, su alma estaría condenada junto a la de su más terrible y malvado enemigo, pero pondría fin a tanta locura y sinrazón.

Sintió su halo acercarse, notó su respiración, escuchó su voz mientras pronunciaba las palabras que la arrastrarían a los más horribles e inimaginables sufrimientos... pero antes de que el malvado concluyese pronunció la palabra maldita. Dreme gritó asustado, una lágrima resbaló por la mejilla de la última maga. Dilion, un relámpago sacudió la tierra y después, después oscuridad...

Crónicas de la Familia Dilion, Libro IV-Capítulo Doce.

"La Magia es sabiduría y poder. Cuando es conducida por un camino recto, es la cuna de todo aquello que puede ser bueno y provechoso. Pero si se conduce por el tortuoso camino de las tinieblas, entonces los negros tonos de la oscuridad más tenebrosa inundan el alma y su condena será eterna. Mientras haya criaturas malvadas vagando por estas tierras, haciendo uso de la magia con siniestras intenciones, deberemos guardarnos todos, porque nadie estará a salvo."

Crónicas de la Familia Dilion, Libro II-Capítulo Séptimo.



Introducción.

Esta aventura está ideada para un grupo de tres a cinco personajes jugadores de niveles cuatro a seis. No es necesaria ninguna clase de personaje en concreto, aunque la ayuda de un hechicero o mago y de un ladrón o cualquiera con habilidades de observación e investigación, sería de gran utilidad.

Debido a la especial naturaleza de algunos de los adversarios a los que se enfrentarán los personajes jugadores, sería conveniente que el grupo contara con algún tipo de arma mágica.

Resumen.

La aventura transcurre en la Posada de los Sueños Pendientes, que está localizada en lo que antaño fue una vieja fortaleza. Los PJs serán enviados al lugar en la búsqueda de los restos de lo que fue la morada de una poderosa familia de hechiceros. Una serie de personajes muy peculiares, cada uno con sus propios y terribles secretos podrá ser sospechoso de los horribles asesinatos que irán ocurriendo durante la corta estancia, apenas una semana, que los personajes jugadores pasarán tras sus muros. En ellos caerá la responsabilidad de averiguar quién es el culpable de estas muertes y poder sobrevivir para contarlo. Situación harto difícil, ya que al final de esta terrible semana, los perseguidores de todos nuestros misteriosos huéspedes aparecerán en escena (incluido un malvado vampiro con sus acólitos y una feroz jauría de hombres lobo), una vez levantadas las nieves, creándose una auténtica batalla campal con nuestros personajes jugadores en medio de todo. Sobrepasados con creces en niveles de habilidad, los jugadores beligerantes lo tendrán realmente complicado para sobrevivir, siendo necesario para completar con éxito esta pequeña aventura buenas dosis de ingenio y cautela.

Localización de la Aventura.

La aventura tiene lugar en la Posada de los Sueños Pendientes, la cual fue construida sobre las ruinas de lo que antaño fue la orgullosa y poderosa fortaleza de los Dilion.

El antiguo hogar de los Dilion tiene sus orígenes varios siglos atrás en un puesto avanzado de montaña, antes de que la región fuera pacificada y sus caminos se hicieran transitables.

Este antiguo asentamiento fue construido sobre los restos de un poblado abandonado, que había pertenecido a una extraña tribu de shamanes adoradores de una especie de oso blanco, que habitaba en estas montañas.

Se cree, que con la bajada de las temperaturas tras la última glaciación, el animal desapareció y la tribu emigró dejando tras de sí un velo de sombras y misterio.

Cuando Rader de Dilion encontró el lugar, le pareció un emplazamiento adecuado para el proyecto que tenía en mente. Mandó construir una fortaleza inexpugnable, apartada de sus enemigos, donde fijar su base de operaciones y almacenar todo su conocimiento arcano. Además, la fortaleza serviría de refugio para quien quisiera atravesar las inhóspitas montañas, y una vez pacificada la zona se podrían abrir rutas comerciales a través del valle.

Efectivamente, la fortaleza de los Dilion se convirtió en un punto estratégico y de referencia para los mercaderes que quisieran acortar camino atravesando las montañas. En su momento más álgido, llegó a acantonar en su interior a casi quinientos hombres armados. Tras la caída de los Dilion, la fortaleza quedó en tal estado ruinoso que se descartó la idea de reconstruirla. El comercio ha menguado y el paso montañoso vuelve a ser peligroso.

El valle en el que fue construida la fortaleza se encuentra en el centro de un gran paso montañoso, donde suele arreciar el mal tiempo. Cuando los PJs llegan a la posada, una gigantesca nevada ha dejado los caminos completamente intransitables. Un montón de viajeros (entre ellos los personajes jugadores) se han quedado atrapados tras los muros de la Posada de los Sueños Pendientes.

Comienzo de la Aventura.

La Real Orden de Estudios Arqueológicos de Medialuna.

Los jugadores recibirán un encargo muy especial por parte de la Real Orden de Estudios Arqueológicos de Medialuna. Esta orden, con representaciones en varias ciudades, se dedica a la búsqueda, conservación y estudio de diversas ruinas y antigüedades de todo tipo, principalmente las que tengan que ver con la magia.

Les ha llegado la información de que en las ruinas de una fortaleza, donde hoy en día está situada la posada de los Sueños Pendientes, podría encontrarse intacta la biblioteca de un antiguo clan de poderosos

hechiceros destruido casi en su totalidad hace ya un siglo (los Dilion).

Esta orden no se dedica a la expoliación ni al saqueo, sino al estudio y a la conservación. Por tanto, si quedan descendientes de los Dilion no piensan robarles su herencia, sino asegurarse de que los objetos mágicos de gran poder tengan un destino adecuado a la responsabilidad inherente a su uso. Es por ello que primero buscan, localizan, y luego informan acerca de sus hallazgos. Realizan sus misiones de la forma más discreta posible para evitar competidores y revuelos innecesarios antes de tiempo.

Los Personajes Jugadores serán contratados por ésta Real Orden de Estudios Arqueológicos de Medialuna (que el Dungeon Master podrá localizar donde considere conveniente) para ir a la Posada de los Sueños Pendientes e investigar si existe o no esta biblioteca. Lo que pueda parecer una sencilla tarea pronto se complicará de manera totalmente inesperada y ajena a la misión de los PJs.

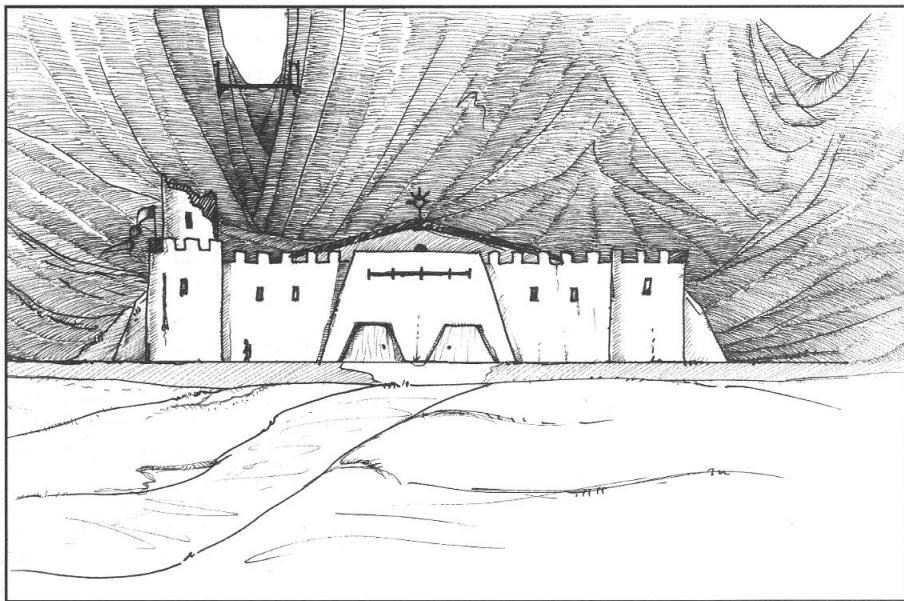
La sede de la Real Orden se encuentra en un viejo edificio en el populoso centro de la ciudad, sus alrededores están llenos de tenderetes con las más diversas mercancías y pequeños comercios. El edificio seguramente será la construcción de piedra más antigua reconocida en la población. La Real Orden lleva allí establecida desde siempre, todo el mundo ha oído hablar de ella alguna vez.

Los PJs serán conducidos al interior de la Real Orden por algún mensajero encargado de buscarles y entregarles una sucinta nota en la que se indica la necesidad de sus servicios. La Real Orden tiene fama de pagar bien por sus excéntricas misiones de escarbar en remotos lugares, lo que debería motivar lo suficiente a los PJs como para acudir a la cita. Además, la Orden tiene una reputación intachable y trabajar para ella otorga cierto prestigio a los que lo hacen.

Se les hará acceder al interior por una puerta lateral situada en un estrecho callejón. Una vez dentro, serán llevados a la presencia de Breghan, quien les informará de los pormenores de la misión. Breghan es el encargado de asignar y coordinar los trabajos para la Real Orden y, además, es un experto astrónomo, ciencia a la que dedica todo su tiempo libre.

“Entráis a través de una angosta puerta de madera, los detalles del marco os llaman la atención por estar ricamente labrados con motivos de animales. La talla de madera es tan bella como nunca habéis visto antes y os sorprende encontrar algo así en una simple puerta lateral.

El pasillo por el que continuáis vuestra marcha está tenuemente iluminado por lámparas de aceite y sus paredes de fría y lisa piedra contrastan con la belleza de la entrada. Llegáis a una puerta entreabierta y una voz que parece haber oído



vuestros pasos os habla en susurros invitándoos a entrar:

Pasad, pasad,...

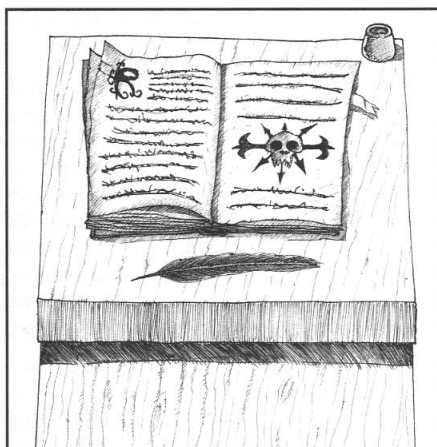
Entráis en un pequeño y angosto despacho que tiene todas paredes recubiertas de estanterías repletas de libros antiguos y pergaminos de todos los tamaños, formas e incluso colores. La sala está bien iluminada por una enorme lámpara repleta de innumerables velas. No tiene más ventanas que una preciosa claraboya de vidrios de colores. En el centro hay un escritorio de roble, tras el cual os espera sentado un pequeño anciano con las manos entrecruzadas y apoyadas encima de la mesa. Es una persona entrada en edad que parece rondar los cincuenta años, aunque su aspecto físico es bastante saludable. Tiene el cabello castaño cortado como un monje y un rostro arrugado curtido por el sol. Va ataviado con una túnica marrón desgastada, sin ningún tipo de adorno. Cuando entráis, levanta la vista de los pergaminos que inundan su escritorio y os mira con unos ojos cansados, mientras os dedica una sonrisa. Su voz suena rasgada y algo estropeada:

Bienvenidos damas y caballeros, bienvenidos a la Real Orden de Estudios Arqueológicos de Medialuna. Os agradezco vuestra pronta disposición, más aún sin saber todavía de que se trata,... je, je. Aunque claro, eso es la vida para vosotros ¿no? Envidia me dais, si señor, hubo un tiempo en que yo era como vuestras mercedes, altivo, dispuesto, bravo y gallardo... ¡no os riáis! es cierto...

Bueno, os he requerido para algo más concreto que las divagaciones de un viejo. Tenemos información acerca de la posible localización de lo que podría ser la academia o laboratorios donde la antigua familia de hechiceros Dilion aleccionaba a los suyos..."

Breghan les explicará por encima la historia de la fortaleza, la localización actual de las ruinas, y en qué consistirá su misión. Concretamente, deben encontrar la legendaria biblioteca de los Dilion y traer una prueba de su existencia.

Como recompensa les ofrecerá dos mil piezas de oro a repartir entre el grupo y una *poción de curar heridas moderadas* (cura 2d8+5 pg) para cada miembro. La poción y una cuarta parte de los honorarios les serán entregados al comienzo de la misión. Deben aceptar como condición, que no podrán quedarse con nada que tenga un evidente interés histórico o relación con los herederos de los Dilion.



Cronología de la Aventura.

La aventura transcurre en una semana y aquí se detallan los hechos relevantes que irán sucediendo cada día a partir de la llegada de los PJs a la posada.

Día 1. La tormenta de nieve está en su apogeo y las puertas de la posada se cierran. Los personajes jugadores ya están dentro.

Día 2. Día tranquilo y sin incidentes, buen momento para explorar la posada. Sigue nevando.

Día 3. Primer asesinato. Sigue nevando.

Día 4. Primer día de investigación. Por la noche los personajes jugadores tienen unos extraños sueños.

Día 5. Segundo asesinato. Sigue Nevando.

Día 6. Tercer asesinato. Empieza a escampar.

Día 7. El final de la tormenta, una guerra sin enemigos.

Alrededores de la Posada.

1.- Río.

El río en esta época desciende con una fuerte corriente que ha impedido que se helase en los últimos días. En cualquier caso, el agua está a unos cinco o seis grados en horas de sol y a uno o dos grados durante la noche. Es un río con abundante pesca en temporada.

2.- Puente.

Es antiguo, pero sólido y de buena construcción, se hizo para durar y permanece aparentemente inmune al paso del tiempo.

3.- Puesto de guardia en ruinas.

Estas ruinas son lo único que queda de un antiguo puesto de guardia. En el hipotético caso de que por azar del destino los PJs se vean desplazados durante la batalla final fuera del perímetro de la posada, podrían intentar buscar aquí una posición defendible.

4.- Murallas en ruinas.

El antiguo hogar de los Dilion comprendía mucho más de lo que ahora es La Posada de los Sueños Pendientes, tal y como evidencian las ruinas de estas otrora poderosas murallas. En algunos tramos hay grandes brechas repletas de escombros, que han sido cubiertas por toscas empalizadas de madera para evitar que se cuelen animales salvajes. Los matojos y el musgo han crecido hasta cubrir la mitad inferior de la muralla.

5.- Promontorio de la posada.

La posada se encuentra elevada por un promontorio artificial, que mejora su posición defensiva considerablemente.

6.- Bosque.

Es un bosque espeso de altos robles y abundante maleza. Se encuentra deshabitado excepto por pequeños animales salvajes.

7.- Camino.

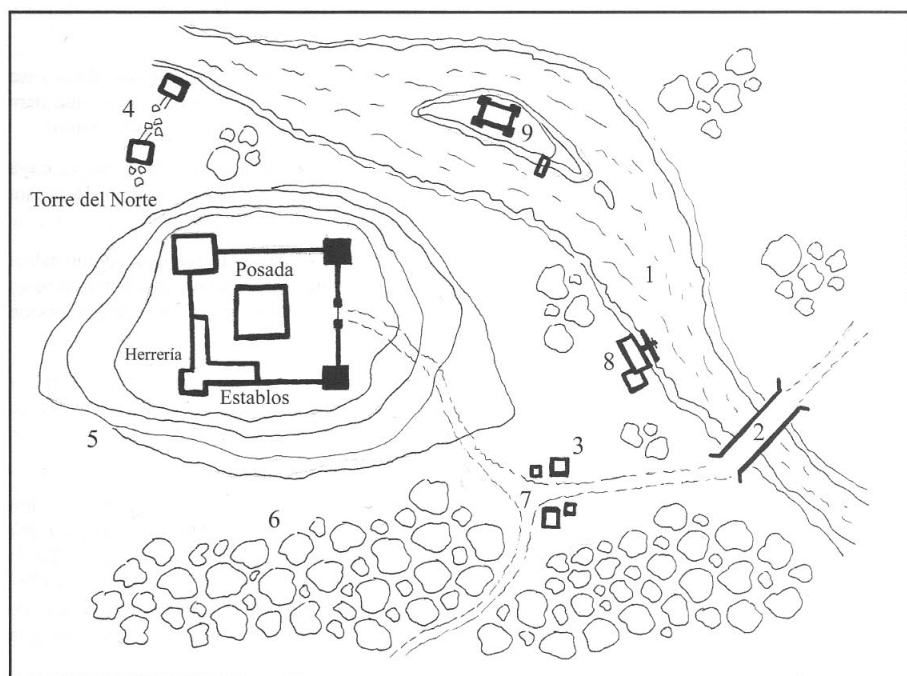
El camino que atraviesa esta cordillera pasa a los pies de la Posada de los Sueños Pendientes. Antiguamente era una calzada bien acabada y cuidada, pero ahora dependiendo del tramo es un simple camino de tierra o los restos adoquinados de la antigua calzada.

8.- Molino.

Este molino de trigo, que todavía funciona, es utilizado por los habitantes de la posada cuando deja de nevar y el río se deshiela. Utilizarlo en invierno, con la multitud de trozos de hielo flotantes que desciende por el río, sería peligroso para su estructura. También es un buen sitio para buscar una posición defendible si algún PJ se queda fuera de la posada durante el enfrentamiento final.

9.- Fortín de la Isla.

Esta fortificación servía antaño para controlar aquellas embarcaciones que pasasen por la zona. Contaba con una buena posición defensiva, gracias a su situación en medio del cauce. Hace muchos años un ligero puente de madera lo unía con la fortaleza de los Dilion, pero ahora la única forma de acceder a él es a través del subterráneo que parte de la Torre del Norte.



La Posada.

Esta posada convertida ya en legendaria es famosa por su excelente cocina y su mejor cerveza. Lleva ofreciendo refugio y descanso a los viajeros que llegan a sus puertas desde hace ya muchos años. Los PJs deberían conocerla, aunque solo fuera de oídas.

Del antiguo castillo que se levantaba en el lugar pocos restos quedan, la torre del homenaje es lo que actualmente sirve como posada, aunque sólo sus dos primeras plantas permanecen intactas; los restos de una tercera y una cuarta planta derruidas evidencian el deterioro del lugar.

Martín Garemat, un fornido norteño de piel morena con rudos modales y voz de trueno dirige el lugar con mano de hierro.

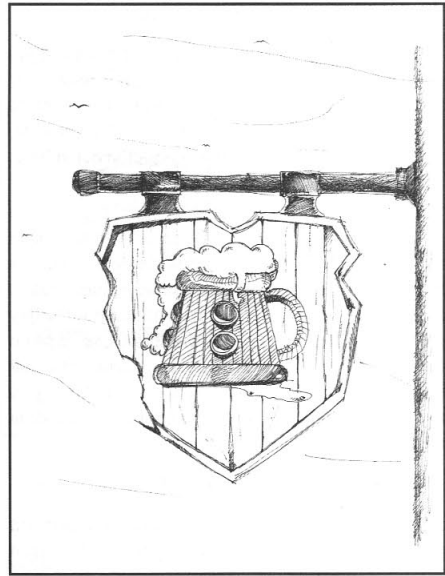
Los Garemat se hicieron con el control de las ruinas aproximadamente medio siglo atrás y la convirtieron en una posada. Nadie reclamó los restos de la fortaleza, así que no hubo ningún impedimento.

La posada actualmente es la base de operaciones para aquellos que buscan fortuna en las montañas (tramperos, buscadores de oro, aventureros, etc) y también sirve como punto de abastecimiento para las caravanas de mercaderes, e incluso algunas veces los mercaderes la utilizan como lugar de intercambio de mercancías, ya que los mercaderes de las diferentes ciudades y poblaciones vecinas prefieren intercambiar sus bienes en un punto a medio camino, que tener que atravesar las inhóspitas y peligrosas montañas. Esta información forma parte del saber popular y es probable que los PJs la conozcan, a menos que procedan de lugares lejanos.

Cuando los personajes jugadores empiecen a investigar los posibles motivos para los asesinatos, puede que lleguen a la conclusión de que es la posada la causa de los mismos, es decir, que los asesinatos persiguen en realidad hacerse de alguna manera con el control de la posada (esto es falso, salvo si el DM quiere incluir la teoría de la conspiración en la aventura). Si hacen preguntas en ese sentido, podrán conseguir la siguiente información de los sirvientes o de cualquier miembro de la familia Garemat, siempre y cuando tengan el tacto adecuado para que no parezca un interrogatorio. El DM también puede solicitar pruebas de Diplomacia (tirada opuesta) o de Reunir Información (CD 15).

Amenazas a la Posada.

Se avecina una guerra entre señores nobles y la posada se encuentra en un lugar estratégico para cortar



o controlar los suministros y refuerzos que quieran atravesar las montañas.

Diferentes tribus de orcos han querido siempre controlar el estratégico enclave, faltándoles para ello la necesaria unidad con la que lanzar el ataque y mantener después el lugar.

Un grupo de mercaderes ha intentado desde hace ya un par de estaciones comprar la posada para establecer un centro de comercio tras sus muros.

Cierto noble de una ciudad cercana, cuya auténtica identidad permanece en secreto, desea para él el control de tan importante lugar.

El viejo fantasma de Durianor de Dilion habita la torre del norte y no le gusta que simples mortales habiten en lo que antaño fue su hogar. (Ver descripción de Durianor de Dilion).

Localizaciones.

Establos.

Grandes y espaciosos, están perfectamente organizados y cuidados. Tienen cabida para dos docenas de caballos y un par de carruajes. En su interior, a parte de los animales que hayan traído los PJs, encontrarán cuatro carromatos, una docena de caballos y tres mulas. Se encuentran pegados a la muralla, al lado de la herrería.

De los carromatos, uno es una simple carreta de carga propiedad de la posada, otro pertenece a los mercaderes (sencillo, completamente cubierto y sin nada que pueda llamar la atención), el tercero es una carreta cubierta de lona con los enseres propios de alguien que pasa su vida en los caminos. El cuarto, sin embargo, propiedad de la Baronesa Ingrid Batiendra, es un carruaje de madera rojiza ricamente labrada que está completamente cerrado; sus ventanas también están cerradas con puertecillas de madera y gruesas cortinas. En su interior, debajo de uno de los asientos acolchados, hay escondido un compartimiento secreto, que contiene el diario de la Baronesa. Es un libro de cuero negro de pequeñas dimensiones, cerrado con un pequeño candado. Junto a él hay una bolsa de lona llena de diferente pedrería (300 po en gemas) y 50 piezas de oro de cuño desconocido. Para encontrar el compartimiento hará falta superar una prueba de Buscar con CD 15. Para abrir la cerradura la CD es 20 y si se quiere forzarla la CD es 17. El compartimiento tiene Dureza 5 y 3 pg.

Diario:

El diario contiene muchas más anotaciones, indicamos un ejemplo de los datos que marcarán la lectura para que los PJs puedan hacerse una idea tras un par de horas leyendo detenidamente.

- Hoy casi le mato, triste manera de recompensar su abnegado servicio. A veces pienso en si sería capaz de acabar con mi vida para poner fin a esta pesadilla.

- He conseguido huir de él, no sé por cuanto tiempo, pero el haber sido capaz de correr lejos de su maléfica influencia me ha dado una alegría que no experimentaba desde hace mucho, mucho tiempo.

- Por poco me descubren en el pueblo, ha sido una imprudencia creer que estaba a salvo, tengo que tener más cuidado.

- Casi acabamos con los caballos de puro extenuamiento..., esos aullidos..., todos sabíamos qué significaban, quiero pensar que me equivoco, pero sé que la caza ha comenzado.

- Hoy ha sido un día agradable, lo hemos pasado bien, incluso me han dicho que he llegado a sonreír. Doy gracias a los cielos por gozar de su lealtad y amistad. No quiero ni pensar en que me convertiría si no fuese por su tremendo sacrificio.

- Hace una semana que no oímos aullidos; eso puede significar que los hemos perdido

definitivamente o que están a punto de echársenos encima. Pienso en que quizá debería seguir yo sola y evitar que ellos puedan llegar a compartir mi destino u otro peor. El nunca abandonará, y desde luego no se mostrará indulgente.

- Ayer nos asaltaron dos de sus bestias, de nuevo hemos tenido la suerte de nuestro lado. Si hubiesen esperado a su amo..., no, no quiero pensarlo, pude despacharlas con relativa facilidad pero...

- Hoy volví a tener un desliz y casi termino con la vida del pobre Luis; tuvo que golpearme para que lo soltase y a punto estuve de perder el control. Evidentemente estoy condenada a caer en la oscuridad y a veces pienso que tiene que haber una solución que no implique la muerte, aunque suene a broma, pero no quiero ni debo engañarme. Mi destino está sellado y solo tengo dos salidas entre las cuales no quiero escoger ninguna.

Pajar.

Aquí se almacenan grandes cantidades de forraje para los animales. Al menos hay suficiente como para un mes con las cuadras repletas. Si los personajes jugadores se acercan aquí durante la noche, descubrirán a un par de sirvientes retozando entre la paja cubiertos de pieles. Se encuentran encima de los establos.

Dormitorios de los sirvientes.

Sencillos y dignos dicen mucho de la familia Garemat, ya que es extraño tratar con tanto cuidado a simples sirvientes. Estas habitaciones son pequeñas, pero disponen de mullidas camas recubiertas de pieles. Los personajes jugadores no encontrarán aquí nada de valor ni de relevancia para la aventura por mucho que registren.

Herrería.

Una completa y muy bien equipada herrería se encuentra en esta sala. Con dos chimeneas, tres fraguas y amplio espacio, permite trabajar en su interior a una docena de personas sin molestarse entre ellas. Está equipada para todo tipo de trabajos, desde el material para hacer herraduras y reparar carromatos hasta forjar espadas y armaduras. Se encuentra pegada a la muralla norte.

El jefe de la herrería, Markhus, cuenta actualmente con dos aprendices, Djhon y Khanrek. Está trabajando en una armadura de cota de mallas y dispone, dispuestas para la venta, de dos espadas largas de gran calidad.

Cocina.

Limpia y bien aseada, es la envidia de muchas grandes tabernas de lujo de ciudades cercanas, tiene todo perfectamente organizado. Las cocinas están abiertas de seis de la mañana a diez de la noche, hora que marca un lujoso reloj de arena situado encima del marco de la puerta. Ocho sirvientes se encargan de que todo funcione tan bien como el reloj de la entrada. Disponen de carne de ternero, pescado salado, diferentes frutas y hortalizas y una excelente reserva de vinos.

Baños.

Increíble para una posada rural pero cierto, unos sencillos pero prácticos baños permiten darse un chapuzón de agua caliente en cualesquiera que sea la época del año. Una pequeña piscina de piedra recubierta de sencillos baldosines de arcilla cocida, rodeada de grandes calderos sobre pequeñas lumbres hacen posible el milagro. De un pozo situado en la misma sala se saca el agua necesaria; el pozo dispone de una sencilla noria que permite que un animal (habitualmente un asno o un burro, aunque actualmente no hay ninguno) haga el trabajo difícil.

Para ayudar a mantener el agua caliente, se puede descender por medio de una pequeña escalera de caracol a una sala situada debajo de la piscina, donde se pueden encender fuegos para ayudar a mantener el agua caliente. La reducida estancia tiene una salida de humos en una esquina (no es lo suficientemente grande para que alguien pueda trepar por ella).

Salón comunal.

Limpio, luminoso y muy bien organizado, permite comer en el simultáneamente a más de setenta personas. Hay permanentemente cuatro sirvientes atendiendo la estancia, más si la concurrencia lo hiciese necesario.

En el centro de la gran sala hay dos enormes fuegos y a su lado leña para mantenerlos. La barra es enorme y se encuentra sustentada por el esqueleto de un dragón de tamaño mediano. Detrás de ella, atendiendo y sirviendo está el propio Garemat. Siempre a su lado, colgada en la pared, hay una enorme hacha de dos manos de un acero negruzco y aspecto siniestro con extraños símbolos inscritos.

En el salón se puede jugar a las cartas y a otros juegos de azar; constantemente hay partidas montadas, algunas más amistosas que otras. Las disputas son permitidas siempre y cuando no pasen a mayores, ni consistan en intercambios de golpes. Garemat las zanjará inmediato o al menos echará a los conten-

dientes a la calle para que rediman allí sus diferencias.

Dormitorios comunes.

Limpios y aseados, cálidos y acogedores. Las camas están bien acolchadas y las pieles que las cubren resguardan apropiadamente del frío. Sin ningún tipo de ostentoso accesorio, cumplen a la perfección su función.

Dormitorios nobles.

Están destinados a aquellos que desean mayor intimidad. Son pequeñas habitaciones individuales, unas junto a otras, construidas con ladrillo y adobe, ventanas de cristal y chimenea propia. Su mobiliario consiste en dos camas de plumas con sus respectivas pieles, una mesa con dos sillas, dos pesados arcones sin cerradura y una pequeña leñera.

9a: Dormitorio de Ordosio y Dalila; 9b: Dormitorio de la Baronesa Ingrid Batiendra; 9c: Dormitorio de Dundo.

Aseos.

Estos aseos son un verdadero lujo incluso para las grandes posadas de ciudades cercanas, están perfectamente limpios y perfumados.

Torre del Norte.

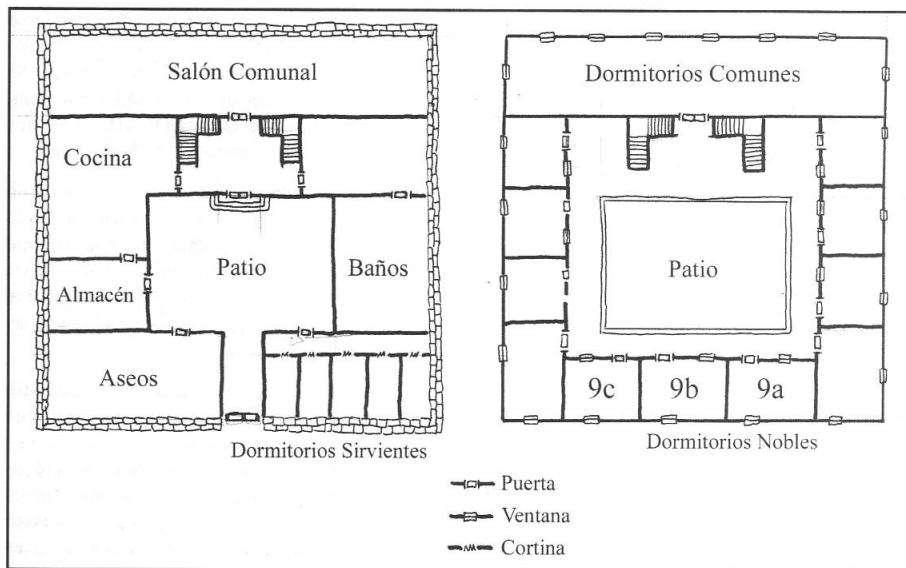
Esta vieja y derruida torre constaba en su tiempo de tres alturas, ahora solo quedan en pie dos más el sótano.

Si los personajes jugadores intentan acercarse a la torre antes del primer asesinato, se encontrarán con que el propio Martín Garemat sale por casualidad de algún lado y les recuerda que está terminantemente prohibido acercarse al lugar. Ante cualquier pregunta al respecto, contestará secamente que hay tumbas y viejas criptas que no quiere que sean molestadas y profanadas por la búsqueda de ridículos tesoros. (En realidad él mismo ha visto el espíritu de Durianor Dilion vagar por ahí y no quiere provocarle de ninguna manera. No dice la verdad, porque no quiere asustar a los clientes con historias de fantasmas).

Reglas de la Posada de los Sueños Pendientes.

Estas son las normas que rigen el comportamiento de los huéspedes, su violación supondrá multas de dinero, posesiones o incluso la expulsión del lugar. Hay un cartel con las reglas escritas en común en el salón principal y en la puerta de entrada.

1. Prohibido terminantemente portar ningún tipo de arma en el salón comunal.



2. Queda prohibido el uso de la hechicería en el salón comunal.

3. Los huéspedes de la posada tienen la obligación de colaborar en su defensa en caso de ataque por criaturas salvajes o salteadores.

4. La torre del norte no es lugar para los huéspedes, teniendo prohibido acercarse al lugar.

5. Quién moleste al personal u a otros huéspedes será expulsado inmediatamente de la posada, independientemente de las condiciones meteorológicas o del peligro en el exterior.

6. Quién infrinja estas normas será multado y sancionado en consecuencia a la gravedad de sus actos.

Como el lector podrá observar, nada dicen las reglas acerca del uso de armas o magia en otros lugares de la posada. Al ser conscientes sus dueños de la inevitabilidad de algún que otro conflicto, sólo les interesa imponer aquello que puedan mantener.

Los Huéspedes.

La Baronesa Ingrid Batiendra.

Sencilla y elegante, está joven dama que aparenta no llegar a los treinta fue la última en llegar antes de que se cerrasen las puertas a la tormenta. Dirá ser una noble de tierras lejanas huyendo de problemas en su tierra natal y ante cualquier pregunta acerca de

estos problemas, contestará con una sonrisa y educadas evasivas. Un conjuro de *discernir mentiras* o alguna habilidad similar no detectará nada, ya que lo que dice es cierto. La parte oculta de esta historia es que, en realidad, Batiendra es una vampiresa casi recién creada (apenas cincuenta años), que huye desesperadamente de su hacedor, un vampiro de gran poder de nombre Feldegart, el cual se haya tremendamente encaprichado de ella y hará todo lo posible por devolverla al redil.

La Baronesa es de carácter dulce y pocas palabras; va siempre vestida con ropajes claros y una gruesa capa cubriéndola por entero, incluido el rostro, del que sólo se atisba unos bellos labios en una delicada mueca de preocupación.

Si alguien se dirige a ella con las debidas maneras, contestará educadamente, pero si es grosero,

impertinente o de alguna manera desagradable, reaccionará en consecuencia. Se alimenta poco a poco de animales y de la sangre de sus sirvientes, con lo que no es probable que los personajes jugadores tengan problemas con ella, a no ser claro que se los busquen ellos mismos.

Lady Ingrid viaja acompañada de dos sirvientes humanos (Andrés y Luis) que conocen perfectamente su naturaleza, pero que morirían por ella antes de traicionarla. Los padres de éstos eran miembros de la guardia que protegía el castillo de los Batiendra en la fatídica noche que

Feldegart asaltó el lugar. Se sienten obligados por el fracaso de sus progenitores y protegerán a la Baronesa con el fin de restaurar el honor de sus familias. Los criados siempre llevan el cuello cubierto con pañuelos blancos para evitar mostrar las marcas de los afilados colmillos de su señora.

Oculto en un doble fondo del carruaje, la Baronesa transporta su ataúd de roble. No se puede acceder a él, si no es desmontando el carruaje, aunque ella sí puede entrar y salir libremente en forma gaseosa. Si en algún momento pelagra gravemente la no-vida de la Baronesa, ésta se trasladará a su ataúd para descansar (ver debilidades de vampiro en la ficha de la Baronesa).

La Baronesa permanecerá en sus aposentos con la puerta y las contraventanas cerradas durante el día, aunque el hecho de que el cielo esté permanentemente cubierto por la tormenta durante estos días, le hace más fácil evitar ser detectada. Por la noche bajará al salón a distraerse un rato, aunque no es muy sociable y costará entablar una conversación con ella. Durante el día uno de sus sirvientes le subirá el almuerzo a la habitación y por la noche aparentará tomar algo de cena en el salón. Si los PJs comienzan a sospechar del extraño comportamiento de la Baronesa, ésta fingirá estar enferma y encontrarse mal, para así justificar sus encierros durante el día. Mientras le dure la enfermedad, no saldrá de su habitación. La Baronesa ante todo trata de ocultar su naturaleza vampírica, e intentará de defenderse sin acudir a habilidades mágicas, que puedan delatarla.

Ante los asesinatos reaccionará con indiferencia, aunque tendrá un especial interés en averiguar si los cuerpos tenían marcas en el cuello (mandará a uno de sus sirvientes a investigar).

Si es acusada de algún asesinato, se mostrará indignada y exigirá pruebas. Si la encierran, esperará al anochecer y entonces escapará usando su forma gaseosa. Se ocultará en el denso bosque hasta que se despejen los caminos y sus sirvientes puedan reunirse con ella (les visitará una noche para explicarles su paradero).

Darten el Bardo.

Darten es un nombre conocido para los residentes de cualquier ciudad de los alrededores. Es un joven bardo que se ha ganado una pequeña reputación gracias a su habilidad con el laúd y

sus alegres canciones. De piel morena, ojos claros y baja estatura, es atractivo y seductor teniendo gran éxito con las damas allá donde viaja. Se pasará gran parte del día en el salón comunal, contando relatos o interpretando alguna de sus canciones. Es alegre, sarcástico y bonachón.

Bajo esta inocente apariencia se esconde un terrible secreto. Darten es en realidad un malvado hombre lobo que está creando una red criminal secreta gracias a sus selectivos mordiscos entre damas de la alta sociedad y las escogidas conversiones que llevan a cabo sus cada vez más numerosos sicarios.

Darten llegó a la posada en busca de un cofre de gran valor (ver primer asesinato) del cual había sabido a través de uno de sus agentes. Una vez atrapado en la posada por el mal tiempo y dándose cuenta de las posibilidades de transformaciones que había en el lugar, se ha puesto en contacto con sus seguidores para que vengan lo antes posible a la posada para intentar causar un auténtico baño de sangre y conseguir más adeptos contagiándoles la licantropía.

Si Darten es acusado de los asesinatos, reaccionará en un primer momento con risas y chanzas, haciendo uso de su habilidad de Interpretación. Si los PJs persisten en encerrarlo, les dejará hacer mientras no peligre su integridad física y proclamará su inocencia y la injusticia a la que se está viendo sometido. Lo normal es que lo encierren en su habitación o en el almacén con alguien de guardia. La misma noche en que le encierren se escapará destrozando al guardia y al primero que le acusó de los asesinatos. Luego huirá a las montañas en busca de sus seguidores para volver tal y como se explica al final de la aventura.

Los mercaderes de Garmut.

Este grupo de cinco humanos barbudos fingen ser mercaderes de artículos de plata de la Compañía de Bienes Varios Garmut. Van vestidos con ricas túnicas y adornados con todo tipo de joyería confeccionada en plata (brazaletes, broches, anillos con gemas incrustadas, etc.). De arrogantes modales y pocas palabras, son en realidad nobles menores, mercaderes que recientemente han comprado su título, sedientos de ocupar posiciones de mayor poder. Conspiran para asesinar a su señor, Lord Tiamatren y permanecerán constantemente apartados del resto de los huéspedes cuchicheando continuamente entre ellos.



A estos pobres diablos apenas se les puede tachar de aprendices de conspirador, pues han roto cualquier tipo de regla para llevar a cabo una conspiración con éxito; la primera, no llamar la atención. Fueron descubiertos incluso antes de llegar a la posada y de hecho el contingente de tropas enviado por Lord Tiamatren espera impaciente a las afueras a que pase la tormenta para apresarlos, lo que invariablemente acarreará su ejecución.

Una subtrama interesante sería el hacer que uno o varios jugadores entablaran amistad con alguno de los PNJs, de manera que en la resolución de los conflictos finales se sientan en la obligación de interceder por su causa.

Dalila y Ordosio.

Estos dos jóvenes de apenas dieciocho años se hallan profundamente enamorados el uno del otro, pero desgraciadamente para ellos son descendientes de dos principados rivales. Han realizado una romántica huida de sus familias con el objeto de poder casarse y vivir juntos. Ambos rubios y de tez pálida, se hacen pasar por dos hermanos carpinteros, que viajan en busca de mejor fortuna.

Desconfiarán de los extraños y si se habla con ellos darán muestras de inseguridad. Es fácil darse cuenta de que ocultan algo y de que están huyendo de alguien o de algo, aunque por supuesto lo negarán (prueba de Averiguar Intenciones CD 7).

Dalila es una atractiva joven de rasgos delicados y voz melódica. Es muy insegura, así que busca la ayuda de Ordosio para tomar cualquier decisión y por supuesto le obedece en todo. Está muy asustada por el enfado que tendrá su padre, el cual ha amenazado de muerte en diversas ocasiones a su amado.

Ordosio es un joven apuesto, mucho más espabilado que su querida Dalila. Es valiente y gallito, pero sobre todo un romántico incurable. Cuando se produzcan los asesinatos, sentirá miedo por la seguridad de su amada, y hará todo lo posible por protegerla.

Son en esencia dos buenas personas, esa clase de gente que te cae bien desde el primer momento (detalle que el DM debería hacer notar a los PJs para que éstos puedan confiar en ellos).

Dogartuk.

Ladrón, aventurero y caza tesoros, es famoso por alguna de sus correrías en las ciudades cercanas (alguno de los PJs pícaros debería conocerlo de vista o al menos de oídas). Tiene antecedentes de chantaje, robo, asalto y un montón de delitos, excepto asesinato... Una de sus famosas hazañas, de la cual todavía se habla, fue llevar a cabo un rescate en la sede de un gremio de hechiceros de gran poder... Gracias a uno de sus contactos, averiguó que en las cercanías de la posada había escondido un tesoro de gran valor y ha venido a buscarlo (conoce la historia del clan Dilion), y como veremos más tarde con consecuencias fatales para su salud.

Es un semielfo, aunque sus rasgos élficos están ya muy diluidos y apenas se notan. Mide aproximadamente metro sesenta y no es muy corpulento. Lleva una gruesa barba castaña anudada en dos trenzas, al igual que el cabello, que lo lleva recogido de igual forma.

Durante la aventura se hará pasar por Ismak, un explorador, guía y escolta de caravanas.

Dundo.

Dundo es un joven ladrón, comerciante de objetos robados y en especial de joyas. Ha quedado con Mastiak (ver más adelante) en la posada para venderle ciertas perlas negras de especial pureza, pero lamentablemente para ambos no llegarán a hacer el trato, tal y como se explica más adelante. Dundo solo le dejará una muestra a Mastiak para que medite bien su oferta y morirá antes de cerrar cualquier trato.

A Dundo se le podrá ver la primera noche que los PJs pasen en los Sueños Pendientes jugando a las cartas, y apostando en un momento dado una enorme y preciosa perla extraída de una cuidada bolsa de terciopelo, lo que causara revuelo entre los curiosos que observan la partida. CD 3 si los PJs observan el porqué del revuelo.

Resto de huéspedes.

A parte de los ya mencionados, hay una docena más de huéspedes sin historias que ocultar y sin información que merezca la pena mencionar en esta sección. El DM es libre a la hora de introducir los personajes que considere oportunos para darle su toque personal a la aventura. De hecho debería tener unos cuantos preparados para no levantar sospechas al definir en profundidad a los ya mencionados y al resto sólo ligeramente.

Caravanas.

Actualmente hay tres importantes caravanas de mercaderes que visitan la posada, han levantado sus tiendas de lona dentro de la protección de las murallas.

Dos de ellas están intercambiando mercancías y la tercera va de camino a una ciudad cercana.

Caravana de Mastiak.

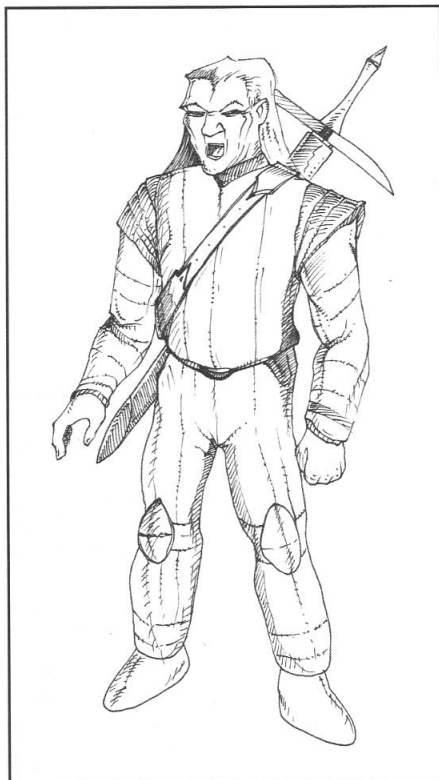
Transporta corales y maderas de alta calidad a un gremio de artesanos de una población al otro lado de las montañas. Su carga puede parecer baladí, pero las dos carretas que la componen están valoradas en unas 2000 piezas de oro.

Han montado su campamento con dos grandes tiendas de colores pardos. La escolta de la caravana está formada por ocho humanos de aspecto tranquilo, pero bien armados. Su líder, Mastiak, es una pequeña y joven pelirroja vestida con una gruesa túnica de color azulado. También lleva un abrigo de pieles de oso y de su cuello cuelga un extraño amuleto.

Mastiak también hace negocios con Dundo y de vez en cuando le compra alguna que otra joya, prefiriendo no saber cómo llegaron hasta las manos de Dundo, aunque sospecha que de forma ilícita.

Caravana de Andrekhal.

Transporta botellas de vidrio de diferentes tamaños, formas y colores para un especialista en perfumes. Ha quedado en la posada para intercambiar mercancía con la de Mulani. Su caravana está formada por tres pequeñas carretas. Dos enanos, un elfo y cuatro humanos componen su dotación. Van bien armados y han montado su campamento enganchando y uniendo sus carretas mediante gruesas lonas. Sin duda es el campamento caravanero más acogedor. Su líder, Andrekhal, parece ser un hechicero de carácter reservado; luce extraños tatuajes en su cuerpo y viste con ropas de aventurero. No muy lejos de él, siempre



se encuentra su mascota, un gatito juguetón llamado Azazel (es su familiar).

Caravana de Mulani.

Ha venido a recoger la mercancía de Andrekhal, y a cambio le va a entregar tejidos de excelente calidad. Su caravana está formada por dos grandes carromatos tirados por dos bueyes y seis mulas. Han montado un campamento de siete pequeñas tiendas de lonas grises y su dotación la conforman nueve hombres de aspecto un tanto pendenciero, excepto su líder Mulani, que es un viejo guerrero templado y cabal. Hace unos años, Mulani decidió cambiar su vida de aventurero por la de mercader, ya que le reportaba mayores beneficios con menos riesgos. Además, sus compañeros de aventuras habían muerto en una emboscada de orcos de la que sólo consiguió escapar él. Todavía tiene pesadillas y malos recuerdos de ese aciago día. Es un hombre duro, de nervios de acero, capaz de asumir el mando en situaciones desesperadas. Los PJs pueden confiar en él y también se pueden dirigir a él para pedirle consejo.

¿Quién va a ser el asesino?

Pese a todo, al final no va a ser el mayordomo, sino nuestro hombre lobo, Darten el Bardo. Sus motivos son sencillos: hambre, sed de poder, placer, y por supuesto un pequeño cofrecillo recubierto de multitud de piedras preciosas que permanecía oculto en los sótanos del viejo torreón. El cofre contiene 1000 piezas de oro grabadas con el escudo de los Dilion por ambas caras (un dragón de perfil y alzado), estas piezas de oro son tres veces más grandes que una pieza de oro normal y además poseen un importante valor histórico. Si los PJ llegan a registrar los dormitorios, y superan una prueba de Buscar con CD 20, encontrarán escondido en la habitación de Darten, debajo de un tablón suelto en el suelo, el preciado cofre (todavía con algunos restos de la misteriosa arena de la que hablaremos más adelante). En un principio, nada dice que el cofre no pueda pertenecer legalmente a Darten y tenerlo escondido simplemente para evitar robos, pero la arena podría dar una buena pista a un jugador lo suficientemente observador. Si los PJs recuperan el cofre, la familia Garemat lo reclamará (ellos desconocían su localización, pero la heráldica indica claramente que era propiedad de los Dilion y por consiguiente, ahora lo es de los nuevos propietarios de sus antiguas posesiones).

Escena Primera.

Se cierran las puertas.

"Las gruesas y negras nubes que cubren por completo el firmamento os hacen presagiar una gran tormenta. Truenos y relámpagos retumban en el horizonte y una densa cortina blanca avanza implacable hacia vosotros. La tormenta está a punto de alcanzaros cuando por fin divisáis vuestro ansiado objetivo. Entrecortada entre peñascos, podéis ver lo que sin duda debe ser la Posada de los Sueños Pendientes. Las almenas derruidas, las gruesas murallas de granito derrumbadas en varios tramos y la firme torre de homenaje parcialmente destrozada, desafiando cualquier tormenta, son las señales inconfundibles. De sus chimeneas veis salir un acogedor humo mientras llegáis a sus gruesas puertas de madera. Más de cerca observáis, que las brechas en las murallas están tapadas por toscas pero seguras empalizadas de madera. Los vigilantes de la puerta se apresuran a indicaros la entrada hacia los cálidos salones de la posada, para cerrar por fin las puertas a la tormenta."

El primer día de la llegada de los personajes jugadores a la posada será un día tranquilo y sin incidentes. Martín Garemat les recibirá personalmente dándoles la bienvenida e indicándoles las normas de la posada.

El Dungeon Master puede optar por introducir en este día una amistosa partida de cartas, junto a algún truco o altercado que desemboque en una pelea. Las normas de la posada prohíben portar armas, por tanto, sea tratará de una reyerta inofensiva utilizando los puños y los muebles que tengan a mano. Si la pelea no es provocada por los PJs, no habrán consecuencias por parte del posadero.

Comportamientos y Rumores en el salón comunal.

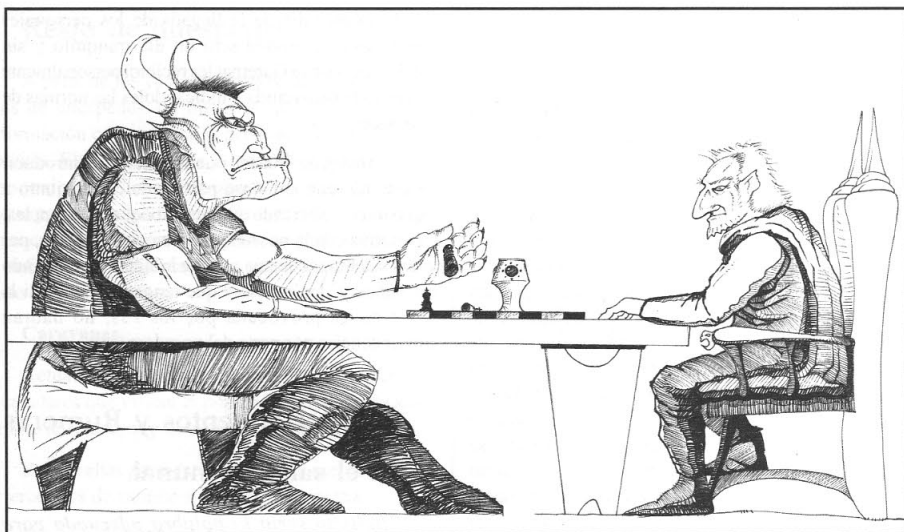
"Bullicio sería la palabra adecuada para describir la situación del salón principal de la posada. Multitud de huéspedes se encuentran charlando, comiendo y bebiendo animadamente por toda la estancia. Los tres grandes fuegos que arden en la habitación son más que suficientes para resguardar al recinto del aire gélido del exterior. Todo rebosa de actividad: tras la enorme barra de piedra jarras de bebida son repartidas sin pausa, varias doncellas corren de acá para allá con bandejas repletas de comida, un par de animadas partidas de cartas y dados tienen lugar con gran cantidad de curiosos a su alrededor. Se respira buen ambiente y multitud de conversaciones se cruzan en el aire..."

Durante su estancia en el salón comunal, los PJs podrán percibir, ver u oír determinados comportamientos y rumores de los demás huéspedes. Cada PJ podrá hacer pruebas de Reunir Información o de Avistar (CD 10 a 15) para averiguar rumores o fijarse en detalles (respectivamente) que pasan desapercibidos. Tira 1d20 por cada hora que los PJs pasen escuchando los cuchicheos del local y observando a los presentes. Los resultados pueden repetirse.

Tirar 1d20.

1. La Baronesa (o la misteriosa dama de la esquina, si todavía no saben quién es), sólo bebe vino caliente, todavía no se le ha visto probar bocado alguno.

2. Los sirvientes de la Baronesa parecen excesivamente pálidos y demacrados (La Baronesa acaba de alimentarse de ellos).



3. Las manos de los dos jóvenes de mesa en el rincón se juntan de vez en cuando de manera enternecedora incluso para el más aguerrido corazón.

4. Dos viajeros comentan algo acerca de lo misteriosa que ha sido la tormenta y de que se podría tratar de algún tipo de intervención divina. (Falso)

5. El viejo fantasma del torreón del norte suele salir con este tiempo a deambular por las ruinas de lo que fue su castillo. (Cierto, ver Escena del Sueño)

6. Un campesino situado en la barra, lleva el bulto de una gruesa daga bajo una de sus botas de pieles. (Sin importancia).

7. Comentario: La semana pasada Darten les partió el cuello con sus propias manos a dos cazadores de osos que estaban montando jaleo en el salón. (Verdadero).

8. Uno de los concurrentes lleva un talismán de origen orco colgando del cuello. (Verdadero)

9. El fantasma de la torre está más enfadado que nunca y quiere que todos los humanos abandonen el lugar. (Falso).

10. En un momento dado se podrá oír a los Mercaderes de Garmut mencionar las palabras: eliminar, suprimir, asesinato..., todo esto claro entre tenues cuchicheos.

11. Ha sido la mayor nevada de los últimos treinta años. Viene bien para que los ríos y arroyos cojan más caudal y se refresquen los campos, llevábamos un par de meses de sequía.

12. Ha sido la mayor nevada de los últimos treinta años. Mientras no se congelen las cosechas vendrá bien.

13. La fortaleza era antaño el antiguo lugar de residencia de un poderoso clan de hechiceros llamado Dilion. El fantasma del torreón es uno de sus descendientes, que quedó condenado a vagar eternamente por la tierra, como castigo por el uso de una magia prohibida. (Verdadero).

14. Ha sido la mayor nevada de los últimos treinta años. Mi abuelo me comentó que la última de este tipo duró dos meses. (Verdadero, pero en este caso no va a ser así)

15. Parece que uno de los jugadores de cartas intercambia miradas de complicidad con una de las jefas de caravanas. (Sólo la primera noche, repetir la tirada si se produce después de la muerte de Dundo).

16. A su paso por el salón, Darten pone en extremo nerviosa a la mascota de Andrekhal, el gato siames de nombre Azazel. (Verdadero).

17. Un mercader y una de las doncellas tontean continuamente.

18. Los dos jóvenes de la mesa del rincón echan furtivas miradas cada dos por tres a la puerta, parecen esperar casi continuamente que alguien entre a buscarlos.

19. Un individuo que esta jugando a las cartas con otros en una mesa cercana, parece hacer trampas. (Buen momento para que el Dungeon Master inicie una pelea).

20. Se dice que el viejo fantasma de la torre del norte manda avisos y premoniciones en forma de sueños. (Verdadero).

Escena Segunda.

El primer crimen.

“Oís gritos y voces, algo terrible ha debido ocurrir. Cuando os acercáis al origen de tanto alboroto os abris paso entre curiosos y madrugadores, que al igual que vosotros se han acercado a ver que pasa. Entráis en los baños. Veis a Martín Garemat y a uno de sus sirvientes observando con atención el cadáver de un individuo, vestido con pieles de abrigo que yace a todas vistas muerto junto a los baños.”

El cuerpo.

El cuerpo será encontrado a primera hora de la mañana ahogado en los baños. Si los PJs examinan el cadáver, cada uno podrá hacer una sola prueba de Avistar. Cada pista tiene una CD asignada, así que los PJs descubrirán las pistas cuyas CD igualen o sobrepasen. Se hace una sola prueba para todas las pistas, no una prueba para cada pista.

CD 3: El cadáver está completamente vestido con ropas de abrigo. Son pieles normales de viaje.

CD 8: El individuo fue estrangulado y ahogado. Sus pulmones están llenos de agua (se comprueba fácilmente presionándole con fuerza el pecho, o también abriéndole en canal, depende del estomago de cada uno). Las marcas del estrangulamiento sólo se verán si se desviste a la víctima, ya que sus ropajes le tapan bastante el cuello. Aún así son muy tenues, ya que el asesino quería ahogarle sin dejar marcas para evitar sospechas.

CD 10: El cadáver tiene unas marcas en el cuello, unos pequeños arañazos de lo que podrían ser las garras de un animal. (Los arañazos fueron realizados en el forcejeo con Darten y también pueden confundirse equivocadamente con marcas de colmillos).

CD 15: Tiene la marca de un anillo en su dedo índice, pero el anillo ha desaparecido. Debía ser un anillo especialmente grande o con algún tipo de adorno, observada la marca que le ha dejado.

CD 18: En las uñas de los dedos tiene restos de lo que parece ser el pelaje de algún tipo de animal.

Hay que pensar que en la época medieval, si queremos ser realistas, la gente no se aseaba muy frecuentemente y podrían tener unas uñas de tamaño considerable y de apariencia bastante resistente. Personajes jugadores con conocimientos acerca de animales podrán averiguar que son pelos de lobo.

El entorno.

Si los PJs examinan la escena del crimen, pueden hacer una prueba de Avistar y descubrir lo siguiente:

CD 5: Hay jabón en el suelo, lo que podría indicar un fatal resbalón (eso claro, si no se ven las marcas del cuello). Para ayudar a pensar en esta ridícula teoría, un sirviente podría resbalar al acercarse a mirar (con los personajes jugadores presentes) y golpearse en el suelo al caer, para seguidamente rodar al agua. Solo sufrirá una leve contusión, pero ayudará a distraer a los jugadores.

CD 7: El agua está ligeramente teñida de un color pardo (es sangre).

CD 10: Hay un poco de arena negra en el suelo, cerca de donde está el jabón. Disuelta en el agua hay también arena negra, de similar procedencia a la que hay fuera.

CD 13: Quien examine las escaleras verá que éstas están llenas de polvo, y sobre éste hay marcas unas pisadas; no son lo suficientemente profundas como para reconocer el calzado que las produjo, pero sí para saber que ahí hubo alguien recientemente. Si se pregunta al servicio o al propio Garemat, éste informará a los personajes jugadores de que había como veinte días que no se utilizaban los baños, ya que nadie había solicitado un baño caliente.

¿Qué ha pasado realmente?

El pobre desdichado que ha muerto es Dogartuk, un ladrón, aventurero y caza tesoros, famoso por alguna de sus correrías en las ciudades cercanas. Gracias a uno de sus contactos averiguó que en la posada había escondido (en la torre del Norte) un tesoro de gran valor. Le fueron facilitadas unas señas muy precisas sacadas de un antiguo diario (el diario pertenecía a otro ladrón que estuvo de paso por el lugar y que encontró el cofrecillo, pero que huyó asustado por una presencia sobrenatural abandonando el botín...).

Dogartuk vino a buscar un tesoro, lo encontró y, cuando estaba limpiándolo de la cantidad de arena y

porquería que tenía encima, fue sorprendido y asesinado. La sangre que hay disuelta en el agua es de su atacante al que consiguió herir con un par de puñaladas antes de morir.

El motivo por el cual la víctima tiene puestas las ropas, es lógicamente por que acababa de venir del exterior de la posada. Había recuperado el objeto de la torre del norte después de lograr desenterrarlo y había venido a limpiarlo al baño cuando fue sorprendido y asesinado.

Darten ya había oído hablar del diario y del tesoro, pero cuando fue a hacerse con él, ya se le había adelantado Dogaturk. Al enterarse de que éste venía hacia la posada, se apresuró para llegar antes y estarle esperando.

Antes del asesinato, Darten se desnuda en su cuarto y se transforma en hombre lobo. Luego se desuelga por la ventana y se mueve sigilosamente siguiendo el olfato de Dogaturk hasta los baños. Después huye con el botín y lo esconde en su cuarto. Se transforma en humano y se vuelve a vestir, esperando a que alguien encuentre el cadáver y entonces acudir a los baños como un curioso más.

A parte del cofre, Darten también decidió apropiarse de la hermosa daga de plata envenenada (es de gran calidad) y del precioso y opulento anillo que llevaba Dogaturk en su dedo índice. A partir de esa noche, Darten portará estos dos objetos consigo, ya que le gusta tener recuerdos de sus víctimas.

Un PJ observador evidenciará el enorme anillo que lleva Darten en uno de sus dedos (Avistar CD 15) y será cuestión de tiempo que lo relacione con el anillo que le faltaba al cadáver. Si al examinar el cadáver, nadie reparó en el detalle del anillo, entonces hará falta una prueba de Inteligencia (CD 15) para recordar si Darten llevaba ese anillo con anterioridad.

Pese a la aparente maestría de Darten, en este caso ha dejado un cabo suelto, ya que alguien ha sido testigo del asesinato.

Dundo, un joven ladrón comerciante de artículos robados, se encontraba merodeando y calibrando las posibilidades de entrar a robar en las caravanas. En el momento en que Dogaturk entró a lavar su botín, él estaba en la cámara debajo de la piscina curioseando y, mientras se mantenía oculto en las escaleras, fue testigo del asesinato. Dundo está acostumbrado a moverse en un mundo al margen de la ley, un mundo de asesinos y ladrones, y sabe que lo mejor es mantener la boca cerrada (aunque tristemente de poco le va a servir).

Notas.

Ante esta situación, Martín Garemat, temiendo por el prestigio de la posada y la vida de sus huéspedes, se reúne con los PJs en su habitación para pedirles ayuda para atrapar al asesino. Por un lado, ellos son los únicos aventureros en ese momento en la posada y por otro, parece que son los únicos huéspedes que no se traen algo entre manos o que no ocultan nada.

En el caso de que algún PJ estuviese despierto, cuando Darten realice este u otro asesinato, y acuda a la escena del crimen demasiado pronto, es probable que muera si se enfrenta él sólo a Darten.

Mucha tendría que ser la casualidad para evitar el primer asesinato, pero puede que después del primero los jugadores tomen medidas que logren dificultar o imposibilitar el resto de asesinatos. Lo básico es establecer guardias nocturnas, en ese caso, el evitar los demás asesinatos, dependerá de cómo y donde establezcan las guardias. A menos que Darten crea que va a ser descubierto in fraganti (el no correrá con ese riesgo), se las arreglará para matar a su siguiente víctima, ya sea usando su poción de invisibilidad o con su audaz sigilo.

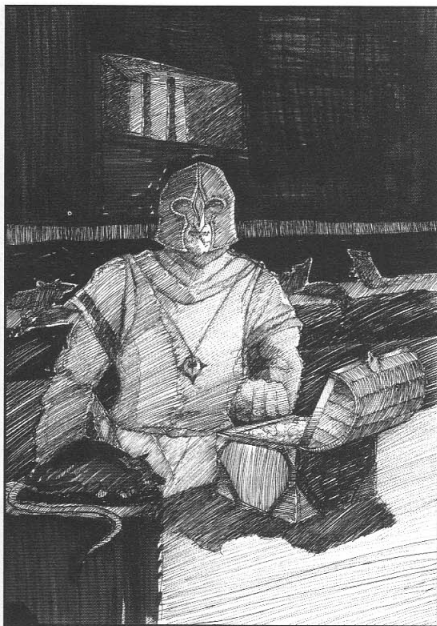
Si los PJs consiguiesen evitar alguno de los asesinatos, deberían ser recompensados con experiencia extra. Por otro lado, si se convierten en una molestia para el hombre lobo, pasarán a ser los próximos en la lista de objetivos.

El terrible desenlace es, sin embargo, inevitable y la batalla final tendrá lugar a su debido momento.

Escena Tercera.

La vida es sueño.

La noche siguiente al descubrimiento del cuerpo, los personajes jugadores tendrán unos extraños sueños obra del viejo fantasma de Durianor Dilion, que conociendo los peligros que se ocultan tras nuestros peculiares huéspedes intenta avisar a nuestros héroes para que hagan algo al respecto. Cada jugador tendrá un sueño diferente, a elegir por parte del Dungeon Master. Los PJs se levantarán con la sensación de haberlo vivido realmente, más que si hubiese sido un sueño normal. Un sudor frío les bañará la frente y tendrán nítido y claro el recuerdo de su experiencia.



Escena Cuarta.

El día después.

Segundo cadáver.

Durante esta jornada los PJs deberán aprovechar para investigar y conseguir todas las pruebas que puedan del primera asesinato, porque por la noche, de nuevo, habrá otro crimen.

Este crimen ocurrirá en un momento en que los jugadores se encuentren en el salón comunal con la tormenta arreciando en el exterior y una fuerte ventolera silbando con gran violencia.

Las puertas de la posada se abrirán con gran estruendo, y un hombre totalmente cubierto con pieles de lobo entrará rodeado de una pequeña nevisca en la estancia. De aspecto imponente y rudo, éste hombre es Bolo el Trampero, cazador de lobos y peores horrores. A duras penas a conseguido llegar a refugiarse en la posada después de una travesía infernal.

Al abrirse las puertas, un viento tormentoso irrumpe en el salón (ambas puertas están abiertas) y apaga de golpe antorchas y candelabros dejando la estancia en una penumbra (salvo si hay luces mágicas). Por encima del murmullo de los huéspedes y los suspiros de algunas de las damas presentes, de repente se oye un pequeño gemido y como un cuerpo pesado cae al suelo. Cuando por fin se enciende alguna lámpara o antorcha, el cuerpo de Bolo aparecerá tendido en el suelo justo donde se erguía hace unos momentos. Su rostro está encogido con una expresión de dolor y de su espalda sobresale la empuñadura de una daga de plata. Bolo, al parecer en su último estertor, se agarró fuertemente con la mano a la pata quemada de uno de los lobos cuya piel lleva a modo de abrigo. (Cualquier intento de curarle llegará demasiado tarde, un detenido examen del cuerpo y de la daga (Avistar CD 15) revelará que ésta se encontraba untada en un extraño veneno).

El DM deberá intentar sacarle partido a esta escena dándole su apropiado tono de comicidad y dramatismo.

- El PJ se encuentra sumergido en una niebla, pisa algo húmedo, lo toca pero no sabe bien qué es. Está caliente, se lo lleva a los labios y descubre que parece ser sangre, y que está muy buena...

- El PJ se encuentra en el bosque, noche cerrada, le persiguen y no sabe bien quién o qué es lo que le está dando caza. Solo escucha continuos aullidos de lobos.

- El PJ se encuentra vagando sin rumbo fijo por un gran campo de batalla lleno de muertos. Entre ellos se encuentran soldados de diferentes pero irreconocibles facciones, algunos de ellos portan estandartes de murciélagos, otros llevan estandartes con lunas llenas y otros con las fauces de un lobo como insignia.

- El PJ es apuñalado por la espalda en medio de un mercado por algún personaje de su pasado con el que tuviera gran confianza. Cuando se vuelve y mira a la cara de su asesino, ésta se transforma en la cabeza de un lobo de terribles fauces.

- El PJ es perseguido por una terrible y enorme criatura que no atina a reconocer; hay niebla por todos lados y a lo lejos vislumbra un viejo árbol de retorcidas formas hacia el que corre con la sensación de que en el árbol se encuentra su salvación.

¿Qué ha pasado realmente?

Darten y Bolo eran antiguos amigos, pero se convirtieron en acérrimos enemigos cuando Darten descubrió que era un licántropo. Desde entonces Bolo busca a su antiguo amigo para darle la paz eterna. Lamentablemente, Darten lo reconoció nada más entrar en la posada y supo actuar con rapidez para evitar ser descubierto. En cuanto vio entrar a Bolo por la puerta y apagarse las luces, lanzó la daga de plata envenenada desde un rincón escondido del salón, para acto seguido tomar su poción de invisibilidad y salir del rincón a escondidas para colocarse en otro lugar del salón.

Si la habitación no quedo a oscuras para algunos (luz mágica, visión en la oscuridad), da igual, porque ellos verán lo que le golpea a Bolo, pero no quien lanza la daga. Cuando reaccionen y se levanten a buscar al asesino, éste ya estará invisible dando un rodeo para alejarse de ese rincón. Reaparecerá en otro punto del salón (haciendo que estaba escondido tras una mesa) con sólo realizar alguna de las acciones que hacen desaparecer la invisibilidad.

La daga de plata pertenecía a Dogartuk, pero Darten se la tomó prestada, porque le interesó sobremediana el veneno en el que estaba untada.

Información a reunir por los PJs.

Destaca el detalle de la forma en que Bolo agarra con ambas manos la pata quemada de una de sus pieles. Quizás lo interpreten como un intento, en sus últimos instantes de vida, de identificar a su verdugo.

Si los clientes de la posada son preguntados sobre Bolo, habrá unos pocos que podrán contarles quién era Bolo y a qué se dedicaba. E incluso alguno de ellos (25%) puede que se acuerde de la historia de Bolo y su antiguo amigo (no saben el nombre del amigo de Bolo, tan solo la leyenda que suele acompañar a todo gran héroe).

Si se identifica el veneno con Alquimia (CD20), el examen revelará, que se trataba de un extracto de loto negro (CD 20, inicial 3d6 Con, secundario 3d6 Con), uno de los venenos más exóticos y potentes que se conocen.

Darten, como supongo que el lector ya se habrá imaginado, tiene una gran quemadura en una de sus piernas, la cual permanece oculta por la ropa que le cubre.

Escena Quinta.

Más Cadáveres.

El sexto día amanecerá con el descubrimiento de un tercer asesinato. El cadáver corresponde a Dundo, que al parecer fue atacado mientras dormía en su habitación. Aparecerá muerto con una daga de plata clavada en el corazón. El asesino se ha ensañado especialmente con él, ya que evidencia varias puñaladas en el cuello, además de la del corazón.

Fue asesinado mientras dormía, hay cristales rotos de la ventana dentro y fuera de la habitación. El cadáver se encuentra todavía cubierto por las pieles y tiene los ojos muy abiertos con una expresión de incredulidad. La cama y las pieles están empapadas en sangre.

Información a reunir por los PJs.

Estas pistas deben ser descubiertas por medio de una investigación, en la que premie la interpretación de los PJs. Aquí se listan las pistas que tiene cada PNJ, pero los personajes jugadores deben saber formular las preguntas adecuadas, porque los PNJs no van a soltar la única pista que pueden aportar, sólo porque se les pregunte por el asesinato. De hecho, muchos divagarán, se inventarán alguna cosilla para parecer importantes y habrá otros que no entiendan lo que se les pregunta.

Un sirviente dirá haber visto a Dundo irse a dormir justo después de cenar, aproximadamente a las ocho (recuerda haberse fijado en el reloj del comedor), y al parecer iba bastante borracho.

Uno de los mercaderes de Garmut llamará la atención sobre los tratos secretos que Dundo parecía mantener con la comerciante Mastiak.

Una de las sirvientas fue vista entrando en su habitación. Después de preguntar a todas las sirvientas, será fácil descubrir a la implicada, que se mostrará muy nerviosa cuando los PJs la interroguen. Su nombre es Sintany y pedirá a los jugadores que guarden su secreto. El comerciante le ofreció una exorbitante (eso dice ella) suma de dinero por acostarse con ella y, pese a que no es su profesión, Sintany aceptó. Ella dice ser inocente y que, cuando se retiró a eso de la medianoche (la luna estaba en su cenit), Dundo todavía estaba vivo.



Si la Baronesa es preguntada, la única pista que puede aportar es que escuchó como alguien salía de los aposentos de Ordosio y Dalila a medianoche. No sabe nada más respecto al asesinato.

Khanrek, el aprendiz de herrero, vio a Dundo y otro a joven (Ordosio) hablar agitadamente en los establos a media tarde. El joven hacía muchos gestos con las manos y parecía muy nervioso (Khanrek podrá reconocer a Ordosio si lo vuelve a ver). Esta información sólo se le ocurrirá mencionarla, si le preguntan si ha visto algo extraño o fuera de lo normal relacionado con Dundo en los últimos días.

Ordosio dirá que salió pasada la medianoche a hacer sus necesidades y que no observó ni al ir ni al volver que los cristales estuviesen rotos y que, de hecho al pasar frente a su ventana, vio al desgraciado comerciante dormir plácidamente. (Ordosio no dirá nada en un primer momento, sólo si es interrogado o si alguien dice haberlo visto esa noche cerca del dormitorio de Dundo y necesita justificar su paseo nocturno). Si se le pregunta acerca de la discusión que mantuvo con Dundo a media tarde, le restará importancia a ese suceso, a medida que se va poniendo cada vez más nervioso. Si le preguntan el motivo de la discusión, no sabrá qué decir, no se le ocurrirá nada, salvo "era una tontería".

Si le presionan adecuadamente en este momento de vulnerabilidad y no está su amada Dalida para echarle un guante (Dalila es una experta mentirosa, tiene Engañar +7), perderá la compostura y se derrumbará. Les contará todo lo del chantaje (ver más abajo) y que, aunque pensaba huir de la posada y despistar a Dundo, de repente decidió matarle, pero no sabe cómo ocurrió ni cómo fue capaz de hacerlo.

La chimenea de la habitación de Dundo estuvo funcionando hasta las dos o las tres de la mañana. Cualquier PNJ a elección del DM, podrá dar esta información a los personajes, pero lo ideal sería que algún PJ estuviera levantado esa noche y lo hubiera visto por sí mismo.

Mastiak fue visto entrando a la posada a las cinco de la mañana (poco antes de que cantase el gallo), uno de los sirvientes de la Baronesa, Andrés, es quien lo ha visto, y solo revelará esta información si le preguntan al respecto ya que no lo considerará relevante y desde luego que quiere evitar cualquier tipo de conflicto, más si es completamente ajeno a él o a la Baronesa.

Durante el desayuno, o a lo largo de la mañana, algún huésped comentará en presencia de los PJs algo acerca de las preciosas perlas negras con las que Dundo apostó en noches anteriores en los diferentes juegos del salón.

¿Qué ha pasado realmente?

Si los PJs han reunido todas las pistas, la conclusión a la que lleguen seguramente será la siguiente: Ordosio está obsesionado con su huida y con que les puedan capturar a él y a Dalila, y obligarles a volver con sus respectivas familias. Dundo, por casualidad, le reconoció e intentó chantajearle con hacer llegar noticias de su paradero a sus padres, si no le pagaba una exorbitante suma de dinero. Ordosio, loco de preocupación y ante la imposibilidad de no poder pagar, decidió ir por la vía rápida.

Sin embargo, la historia real es otra:

Ordosio fue hechizado por Darten para realizar este asesinato, porque Darten sabía que Dundo había sido testigo del asesinato de Dogartuk en los baños; había percibido su olor en ese momento, pero no quiso arriesgarse a entretenerse demasiado en la escena del crimen. Esperó a otra oportunidad para deshacerse de él, ya que sospechaba que Dundo no le delataría (y era cierto, porque Dundo tenía sus propios y oscuros motivos a los que atender, y prefirió no meterse en líos, aunque al final los líos le pillasen a él).

Un conjuro de *detectar magia* o similar mostrará un aura mágica sobre Ordosio (se trata de una *sugestión* mágica que Darten le implantó mientras tocaba su laúd en el salón, justo unos momentos después de haberlo fascinado con su música de bardo). Una prueba de *Averiguar Intenciones* (CD 20) revelará indicios de que Ordosio se encuentra o se encontraba bajo algún tipo de yugo mágico (tiene la mirada pérdida, los recuerdos confusos, dice cosas incoherentes, a pesar de que no miente en nada, etc.).

Si los PJs no averiguan que Dundo y Ordosio discutieron, otra pista que sirve para delatar a Ordosio y conseguir que confiese, es que es imposible que llegase a ver a Dundo a medianoche plácidamente dormido a través de la ventana (cómo el declaró), si los cristales debían de estar completamente empañados por el vaho producido por la chimenea, que estuvo funcionando hasta bien adentrada la noche.

Si los PJs no se dan cuenta de esta contradicción, intenta poner al más inteligente de ellos en una situación parecida, pero en su propio dormitorio. Ejemplo: *“Te levantas a medianoche, porque te parece haber oído algún ruido; te acercas a la ventana cerrada a investigar, pero no puedes ver nada por culpa del vaho que produce la chimenea y que empaña los cristales”*. Si aún así, no se dan cuenta, solicita una prueba de *Inteligencia* con CD 10.

En cualquier caso, aunque descubran que Ordosio fue el brazo ejecutor, lo que no saben es quién le hechizó. Las sospechas pueden caer sobre Darten (es bardo), Andrekhal (es hechicero) y la Baronesa (si saben que es una vampira).

Por otro lado, Mastiak fue a ver a Dundo antes de que saliese el sol porque quería cerrar cuanto antes con él el trato y partir en cuanto se levantasen las nieves, no quería que se le relacionase con Dundo así que eligió ir de madrugada. Cuando llegó se encontró el cadáver y no le costó hallar el pequeño saco con las preciadas perlas negras, lamentándolo por Dundo no pudo imaginar a quien perjudicaría llevándose las perlas salvo a sí mismo. Si es preguntado por sus movimientos en esa noche, creyendo que nadie le había visto, dirá haberse enterado del asesinato cuando se acercó ya después de haber amanecido a desayunar al salón.

Escena Sexta.

El Desenlace.

Uno de los sirvientes dará la voz de alarma y acto seguido quien suba a las murallas se dará cuenta con auténtico horror de lo que se avecina.

“Trompetas y tambores suenan con fuerza y feroces gritos y terribles amenazas dos pequeños ejércitos de aproximadamente cincuenta hombres cada uno se enfrentan en la ladera a los pies de la posada. Todos vestidos con ropajes de brillantes colores, unos en tonos azulados y otros escarlata pelean sin aparente convicción, todos excepto dos viejos caballeros que se batan con esfuerzo y aparentemente enconado odio.

Sin saber bien que hacer y con unas cuantas bajas ya sobre la hierva observáis con pavor como unas dos docenas de lobunas criaturas se abalanzan sobre los combatientes humanos en busca de una clara carnicería. Entre la confusión y el desconcierto inicial ambos ejércitos parecen dejar de lado sus diferencias y se enfrentan, ahora sí, con todas sus fuerzas contra lo que a todas vistas va a transformarse en una masacre.

Mientras los ejércitos parecen recluir hacia la entrada de la posada para buscar cobijo, aparece salido del bosque un oscuro personaje de forma humanoide que junto a otras cinco figuras no menos siniestras que el mismo se ponen del lado de las

lobunas criaturas y empiezan lo que sin duda será el último combate de los pobres diablos que allí se les enfrentan...

Con voz de trueno se oye detrás de vosotros a Martín Garemat que clama atención, - ¡escuchadme todos, seguidme y os guiaré a un lugar seguro, a prisa, no hay tiempo que perder!...-

Desarrollo de la Batalla.

Justo cuando está anocheciendo, aparecen los ejércitos (cada uno de unos cincuenta hombres) de los padres de los jóvenes amantes (Dalila y Ordosio), cada uno por un recodo del camino. Nada más reconocerse se lanzarán al combate entre gritos y amenazas.

Media hora después de iniciado el combate, aparecen multitud de seguidores del hombre lobo (unas dos docenas), que se lanzan al combate con ánimo de causar una masacre. Darten los hizo llamar hace tiempo para infestar a todos los habitantes de la posada. Los antiguos contendientes se unen en la lucha para hacer frente a la amenaza común. Buscan refugio tras las maltrechas murallas de la posada.

Otra media hora más tarde, entra en escena el siniestro Feldegart, un poderoso vampiro que viene en busca de su rebelde chiquilla, acompañado de 5 de sus engendros vampiros. Éstos se unen alegremente a los hombres lobo en una espiral de sangre y violencia. Se combate ya por toda la extensión de la posada. Durante la batalla, Feldegart se ha escabullido hasta el fortín de la isla, donde espera emboscar a su querida y traviesa Ingrid (aparecerá cuando los PJs estén replegándose hacia el fortín de la isla, justo antes de pasar bajo el río).

Aparece Lord Tiamatren, el señor contra el que conspiran los mercaderes de Garmut, con una escolta de 20 soldados dispuesto a apresar a sus traidores vasallos, cuando se encuentra con el tremendo pastel. Entre las tropas de los nobles, habrá unos pocos equipados para hacer frente a las bestias sobrenaturales, pero la mayoría serán incapaces siquiera de causarles ningún daño, y en consecuencia habrá multitud de bajas entre los soldados. No hay un claro vencedor en ningún momento. Al final, gracias al sacrificio humano, se logra vencer a las malignas bestias, aunque algunas consiguen escapar.

Durante la terrible batalla, el mejor lugar para refugiarse, tanto del combate como de la tormenta, es



el fortín de la isla y allí es donde Martín Garemat intentará llevar al mayor número posible de huéspedes. El posadero guiará al grupo (incluyendo a los PJs) hacia la salida secreta, que se esconde en el torreón del norte, y que conduce al fortín de la isla. Martín Garemat conoce el camino secreto que conduce a la isla y también las trampas que lo cubren, aunque lleva tiempo sin frecuentarlo asustado equivocadamente por el fantasma de Durianor. Los escoltas de las caravanas (son 24 Combatientes de nivel 1) se quedarán en la posada defendiendo las mercancías, mientras sus señores son puestos a salvo, excepto Mulani que se quedará con ellos para organizar la defensa.

Si Darten todavía no ha sido descubierto, acompañara al grupo y a los PJs a través de la cripta hasta la biblioteca (ver apartado de la biblioteca).

Si por el contrario, los PJs destaparon al asesino y Darten se vio obligado a huir, ahora que ha vuelto con su manada buscará venganza. Se adentrará sigilosamente en el túnel tras los pasos de los PJs y los seguirá a una distancia prudente hasta que lleguen a la biblioteca (ver apartado de la biblioteca).

Notas:

No hace falta decir, que la batalla no está planeada para ser desarrollada al completo, sino más bien de forma narrativa. La clave está en que los jugadores sientan la batalla explotar a su alrededor y la necesidad imperiosa de conducir a los huéspedes a un lugar seguro. El DM debería acelerar el ritmo de la narración en esta última parte, indicando solamente los detalles estrictamente necesarios e intentando introducir una sensación de apremio entre los jugadores.

Si se involucran en el combate, la situación no sería más que una sucesión interminable de tiradas de dados. Puede que esto ocurra con algún tipo de PJ y es ahí cuando el DM tendrá que improvisar los desmayos de algunas damas o cualquier treta que se le ocurra para obligar a los PJs a refugiarse en el torreón. Si aún así, hay PJs a los que les va la marcha, bueno, pues les deseamos mucha suerte.

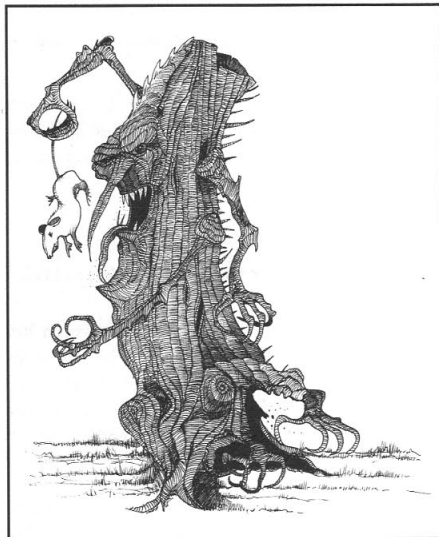
El fantasma de Durianor de Dilion.

Es completamente inofensivo y carece de cualquier poder capaz de dañar a alguien, salvo el de asustar tremendamente a los que se la encuentren. Es bastante cascarrabias y gruñona. Al lanzar su último hechizo, para acabar con las maldades de Dreme el Miserable, selló también su destino y quedó condenada a vagar por la eternidad en las ruinas de lo que fue su castillo.

Sólo tiene poder para provocar sueños (por algún motivo estos sueños no pueden mostrar a personas o lugares concretos, sino sólo mostrar algo parecido) y mover pequeños objetos de sitio.

En las últimas tres décadas no ha habido noticias acerca de sus apariciones, pero si ella quisiera, podría aparecerse en una tenue forma traslúcida con el aspecto de una anciana vestida con una ligera túnica.

En una de las esquinas del patio del castillo duerme desde hace 250 años un viejo Ent, cuyo nombre es Woorbol. El fantasma de Durianor de Dilion sabe cómo despertarlo de su letargo si hace falta y de esta manera utilizarlo como ayuda a los PJs en apuros. Sólo se debería recurrir a este refuerzo si los PJs lo necesitan en realidad. El Ent protegerá la



entrada a la Torre del Norte, dejando el paso libre a los PJs y cubriéndoles la retirada. Intentará evitar que los perseguidores atraviesen la entrada y se cuelen en los subterráneos.

El viejo Torreón.

Nota del autor: Mi primera introducción en el mundo editorial con la Cripta de Tyamerk tuvo una relativa buena acogida, los comentarios más numerosos fueron acerca de la cripta en si y sus enigmas. Al público que me comentó esa parte de la campaña va dirigida esta pequeña versión de la misma con sus nuevos enigmas.

1.- Sala de Entrada.

“Entráis en una sala en ruinas, llena de polvo y excrementos de pequeños roedores; la maleza y el diminuto musgo han hecho su aparición por toda la estancia principal. La sala no tiene ventanas y está llena de sombras. Una escalera desgastada por el uso y bastante deteriorada desciende a un nivel inferior”.

2.- Primer Sótano.

“Tras vuestro descenso por las angostas escaleras entráis a una sala completamente excavada en pura roca, al parecer se encuentra vacía. La escasa luz que entra por las escaleras proveniente del exterior no es suficiente para

vislumbra en la penumbra. El olor a humedad y podredumbre es bastante intenso”.

Trampa de foso con estacas (20 pies de profundidad): VD 2; no requiere tirada de ataque (2d6 por caída), +10 cuerpo a cuerpo (1d4 estacas que causan 1d4+2 puntos de daño por cada golpe con éxito); salvar con Reflejos (CD 20) la evita; Buscar (CD 20); Inutilizar Mecanismo (CD 20).

En el fondo del foso además habitan 4 arañas gigantes del tipo cazadoras, que atacaran a los intrusos dos asaltos después de que caigan en el foso. Para las estadísticas de las arañas, ver apéndice.

En esta estancia hay una puerta secreta que da acceso a los túneles inferiores, que es donde se encontraba el cofre robado por Dogartuk. Para detectarla habrá que superar una prueba de Buscar con CD 20. El mecanismo de apertura se encuentra oculto en los ladrillos de la pared. Una prueba de Avistar (CD 15) una vez detectada la puerta, revelará que ha sido utilizada recientemente (en los últimos días).

3.- Ermita.

“Esta sala tiene como único mobiliario un altar, consistente simplemente en una gran piedra de aparente origen volcánico de forma cilíndrica colocada el centro de la estancia. Todo él está grabado con extraños símbolos y runas. El suelo está cubierto de una arena muy oscura.”

Si se observa el altar, se podrá apreciar (por la falta de polvo) que hasta hacía poco tiempo había algo encima de él, pero que ya no está. Es aquí de donde procede la misteriosa arena negra que se encontraba en los baños y en el cofre cuando Dogartuk fue asesinado.

Desplazando la piedra cilíndrica que conforma el altar, éste dará acceso a una pequeña y tenebrosa escalera de caracol que se adentra en las profundidades de la tierra. Para descubrir esta puerta secreta hará falta superar una prueba de Buscar (CD 20).

La puerta secreta de la pared del fondo (CD 15) conduce a un largo pasadizo que cruza por debajo del río y va a terminar en el pequeño fortín de la isla. Este es el camino por donde Martín Garemat guiará a sus huéspedes. Y también es el lugar elegido por Feldegart para emboscar a la Baronesa (siempre que ésta siga con el grupo).

“Sin oírle llegar pero notando su gélida presencia, una imponente y siniestra criatura se os aparece como salida de la nada. Con una voz tenebrosa que impone autoridad os exhorta deteneros y escuchar sus demandas. Vestido con rasgados ropajes oscuros, y una antigua y aparentemente maltrecha armadura tiene un aspecto demacrado, aunque su porte y movimiento deshacen cualquier ilusión de debilidad. Batiendra debe venir conmigo, entregármela y marchareis en paz, no hacerlo y sufriréis el peor de los tormentos...”

El vampiro no tiene especial interés en enfrentarse con todo el grupo y les propondrá un trato: entregarle a Batiendra a cambio de dejar ir al resto con vida. Si intuye que los PJs desconocen el secreto de la Baronesa, no dudará en revelarlo para que así se incremente el desconcierto de los PJs.

Si Andrés y Luis, los sirvientes de la Baronesa, todavía están con el grupo, se colocarán a los lados de su señora evitando que nadie se le acerque. Además, dificultarán cualquier intento de negociación, acusando a los PJs de traidores rastreros, desalmados, etc.

Feldegart no se caracteriza por su paciencia, así que si los PJs no se deciden rápido, desenvainará su espadón y les ordenará que se aparten de su camino, mientras se abre paso hasta la Baronesa. Cualquiera que se interponga sufrirá la ira del vampiro. Seguramente los primeros voluntarios sean los sirvientes de Batiendra; a uno lo partirá por la mitad de un terrible tajo y al otro lo agarrará por el cuello para consumirle su energía vital (con un golpetazo consume 2 niveles), algo que debería desmoralizar o hacer reflexionar a todos los presentes.

En el combate, Feldegart preferirá luchar con su querido espadón. Si se enfrenta a un oponente con baja armadura, utilizará su Ataque Poderoso para sumar más al daño. Si se encuentra en clara desventaja, porque varios miembros del grupo tienen armas mágicas, intentará dominar con la mirada al más fuerte de ellos al principio del combate o incluso durante la negociación.

Si se encuentra muy dañado, se transformará en niebla y desaparecerá entre las grietas de la pared, no sin antes dedicarle a sus oponentes un auténtico juramento de venganza (éste podría

convertirse en uno de esos villanos que duran y duran).

El vampiro desea capturar con vida a Batiendra y, ya que los de su especie tienen tanta facilidad para volverse gaseosos y huir, ha traído consigo una botella mágica que permite atrapar a las criaturas en estado gaseoso dentro de la botella, impidiéndoles salir o cambiar de forma hasta que la botella sea abierta. Por tanto, si la Baronesa logra escapar en esta ocasión no va a ser flotando.

La Baronesa en principio dejará que los demás luchen por ella, para que debiliten a su odiado amo. Cuando vea el momento oportuno intervendrá en la pelea, atacando con su *estoque +1*. Si la situación es insostenible, intentará huir sin importarle a quién deje atrás.

4.- Acceso a la Cripta.

La escalera descendiendo aproximadamente unos ochenta pies en las entrañas de la Tierra acabando en un pasillo de unos diez pies de ancho y treinta de alto sin ninguna iluminación.

5.- Sala del Estanque.

Esta gran sala está iluminada con una tenue luz azulada proveniente de unos globos luminosos que flotan en las esquinas. El agua del estanque lleva empozada mucho tiempo y el olor es insoportable.



Las paredes de mármol blanco tienen bellos tapices colgados que representan escenas de batallas, extraños animales y exóticos paisajes.

Hay una única salida, consistente en una gigantesca puerta de gruesa madera de roble, reforzada con barras de buen acero y con su superficie cubierta de extrañas runas. Es una puerta doble sin cerradura, y a la altura donde debería estar ésta hay un relieve con un extraño símbolo grabado, sobresaliendo de entre todos los demás.

La CD para forzar la puerta es 35 (tiene un conjuro de *cerradura arcana* implantado) y su dureza es de 20 (120 pg). Además, la puerta tiene resistencia a conjuros 25 (se aplica sobre cualquier conjuro que intente afectar a la puerta, como *desintegrar* o *apertura*).

La única manera viable de abrirla es pasando la mano por el símbolo, trazándolo sin separar la mano de su superficie en ningún momento y haciendo el trazo sin pasar dos veces por el mismo sitio.

"Según vais pasando vuestra mano sobre la centenaria runa, una extraña luz recorre vuestro trazo siguiendo cada uno de vuestros movimientos, cuando completáis el recorrido toda ella luce con fuerza y a los pocos segundos el resplandor se expande por toda la superficie de la puerta, sin ruido alguno y con exagerada lentitud se abre el camino..."

6.- Encrucijada.

Una vez superada la puerta, los PJs se adentran en un pasillo inclinado de paredes, suelo y techo perfectamente pulidas. El pasillo continúa en un fuerte descenso en rampa hasta un punto donde se junta con otros tres pasillos en cruz. Cuando el primer PJ o PNJ llegue a la intersección, se activará una trampa, que consiste en la caída prácticamente simultánea de cuatro bloques rectangulares de piedra por cada pasillo y que descenderán deslizándose rápidamente por las rampas hacia la intersección, arrollando a todo lo que se encuentre a su paso. Los bloques ocupan totalmente los pasillos y debido a sus enormes dimensiones y peso (4000 libras) resultan prácticamente imposibles de detener.

El techo en el punto de intersección de los pasillos se encuentra a 12 pies del suelo y es en realidad la única salida posible para evitar ser aplastado por los bloques. En el techo hay una trampilla de escape, pero está camuflada por un conjuro de *muro ilusorio*. Si un PJ salta y consigue sobrepasar la altura del techo, notará como su mano atraviesa el falso techo, y si tanea por esa zona encontrará un asa de metal.

Tirando de ella logrará bajar una escalera de mano hecha de madera y escapar de la mortal trampa.

Las piedras tardarán aproximadamente un minuto en llegar hasta el punto de intersección y aplastar a todo lo que se encuentre allí, con un resultado bastante probable de muerte.

Trampa de Bloques aplastantes: VD 5; no requiere tirada de ataque (10d6); Buscar (20); Inutilizar Mecanismo (30);. No puede ser desactivada una vez que se está marcha.

La trampa tiene un valor de desafío (VD) menor al que le correspondería, porque tiene una forma de escapar adicional y que no depende de una tirada.

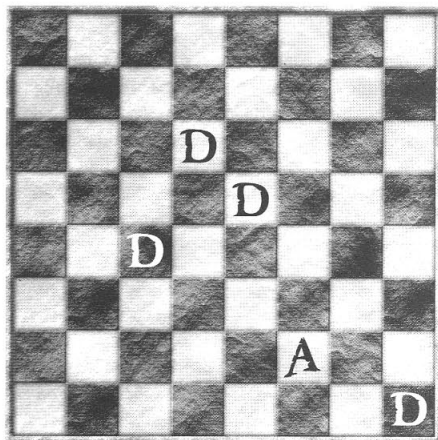
Antiguamente la trampa se desactivaba con el uso de una palabra mágica conocida sólo por los miembros de la familia Dilion. En la actualidad, haría falta un conjuro de *Conocimiento de Leyendas* (ver Manual del Jugador D&D3) para obtener las pistas necesarias para averiguar la palabra mágica. Pero el conjuro debería ser lanzado antes de entrar, ya que sólo se dispone de un minuto para salvar la vida y el tiempo mínimo de lanzamiento del conjuro es de 1d4x10 minutos.

Si el DM cree que los PJs no van conseguir escapar y que todos van a morir escachados, puede introducir la siguiente medida de emergencia: el fantasma de Durianor utiliza su poder telequinético para dibujar con una piedra una flecha en la pared que apunte hacia arriba. Si los PJs logran escapar gracias a esta indicación, la trampa sólo les reportará experiencia como si su VD fuese 1.

7.- Entrada a la biblioteca.

"La escalerilla da acceso a una sala con estatuas de piedra representando a demonios esculpidas por doquier. La estancia tiene por lo menos veinte pies de altura en forma abovedada, y en el centro hay una mesa con lo que parece ser un tablero de ajedrez y seis figuras. Cuatro damas blancas, un alfil blanco y un rey negro. Todo está cubierto por una gruesa capa de polvo con pequeñas telarañas como muestra del inexorable paso del tiempo. Las figuras se hallan tiradas encima del tablero sin ton ni son."

Esta es la última llave que abre la puerta a la fabulosa biblioteca de los Dilion. El enigma consiste en situar las piezas blancas encima del tablero de forma que no haya lugar posible donde colocar el rey negro, sin que éste se encuentre en jaque. Es decir,



que las piezas blancas deben entre todas amenazar cada casilla del tablero y así darán jaque (en realidad jaque mate) al rey negro independientemente de donde se coloque. El mecanismo de apertura se activa cuando se coloca finalmente la figura del rey en cualquier punto del tablero. Si la combinación es incorrecta, el personaje que colocó la última ficha recibirá una descarga eléctrica de 1d6 pg (sin TS) proveniente de los ojos de una de las estatuas, independientemente de la distancia que le separe del tablero. Este mecanismo de defensa funciona ilimitadamente y no hay forma de desactivarlo. Se reactiva para cada intento de combinación. Si se disipa su magia temporalmente (CD 18), el mecanismo tampoco funcionará para abrir la doble puerta.

El abuelo de los Dilion era un gran aficionado a los enigmas y dispuso éste a modo de mecanismo de seguridad contra los intrusos.

Una vez colocadas las piezas en la situación correcta, una doble puerta secreta se abrirá en la pared como si apareciese de la nada. Si se vuelven a mover las fichas, la puerta se cerrará. Desde el interior de la biblioteca la puerta se pueden atravesar como si no existiese, pero a la inversa no es posible.

Nota: hay sin duda más soluciones, mostramos esta a modo de ejemplo. D: Dama, A: Alfil.

La doble puerta se abre dejando paso a una habitación en cuyo centro en el suelo se encuentra una trampilla, de esta trampilla cuelga una escalerilla de cuerda que da a parar encima del estanque a unos veinte pies. Un conjuro de *muro ilusorio* cubre esta trampilla, de manera que desde abajo solo se ve techo.

8.- La Biblioteca.

Otro largo pasillo conduce a la cuna del conocimiento que atesoró el anciano Rader de Dilion, producto de años y años de investigación y estudio de la magia. El pasillo acaba en una puerta de piedra con el dibujo del Dragón Dorado de los Dilion grabado en su superficie. La estancia es de unas proporciones monstruosas en todas sus dimensiones y no contiene ni un solo libro...

"Ante vuestros ojos se abre una enorme estancia en todas sus dimensiones, el techo lo conforman varias bóvedas de increíble diseño y las paredes están cubiertas de lo que parecen ser tablas de piedra con algo grabado. Hay varias mesas de madera con sus respectivas sillas distribuidas por toda la sala. Unos sencillos andamios con ruedas parecen permitir el acceso a las diferentes alturas a las que están colocadas las tablas. El suelo, cubierto de baldosas, forma un bello paisaje de una pradera con animales silvestres y diversas plantas representadas. La iluminación, al igual que en salas anteriores proviene de los extraños globos flotantes de luz azulada."

Los conocimientos tan buscados por los PJs no se encuentran en papel, sino grabados en pesadas tablas de piedra colgadas y sujetas a las paredes; los andamios sirven para acceder a ellas. Al menos hay unos cien conjuros de niveles variados inscritos en tablas de piedra y colgados en la pared. En su mayoría son conjuros raros y extraños de encontrar (son conjuros de nombre, como los de Bigby, Mordenkainen y compañía), hay de todas las escuelas, excepto de Necromancia. El DM es libre de incluir conjuros de propia cosecha o provenientes de otros manuales y mundos.

Rader de Dilion descubrió la manera de que los hechizos inscritos en piedra no desapareciesen en su paso al libro de conjuros. Es ese el motivo por el que toda su biblioteca se encuentra recogida en tablas de piedra. (Las tablas funcionan como libros de conjuros a efectos de su estudio y copia a otros libros de conjuros).

Éste es pues, el Legado de Rader, un sueño hecho realidad para cualquier practicante de la magia.

A todas éstas, el asesino puede que todavía se encuentre entre el grupo de PJs. Si todavía no ha sido descubierto, Dartén querrá acompañar a los PJs al interior de la cripta, aunque el resto de PNJs se queden a salvo en la isla. Para ello argumentará que necesita vivir de cerca esas experiencias para poder inspirarse

mejor en sus composiciones musicales, o que los conocimientos de un bardo les serán de gran utilidad al grupo, o que está muy interesado en la historia de los Dilion y quiere averiguar más cosas.

Si por el contrario, Dartén fue descubierto y ha regresado con su manada para atacar la posada, seguirá sigilosamente en forma de hombre lobo a los PJs por los túneles, manteniendo una prudente distancia. Si algún PJ permanece atento a posibles perseguidores, haz una prueba de habilidad de Escuchar contra la habilidad de Moverse sigilosamente de Dartén en forma híbrida. Si el PJ gana, entonces se dará cuenta de que alguien les sigue y podrá actuar en consecuencia. Si no es así, Dartén al llegar a la biblioteca se dará inmediatamente cuenta de la importancia del descubrimiento obrado por los PJs y les atacará sin piedad para que no queden testigos del descubrimiento.

En el caso de que los PJs sobrevivan a su encuentro con Dartén, el peligro no habrá acabado ahí, porque nada más finalizar el combate en uno u otro sentido, se producirá un tremendo temblor de tierra. El techo se empezará a agrietar y de las paredes empezarán a caer y a romperse las tablas con los preciados conjuros.

Es el momento obvio para que los PJs corran hacia la salida. Si se demoran, corren el peligro de quedarse encerrados de por vida... Quizá puedan coger una o dos tablas por el camino (más sería imposible debido al tamaño y al peso). Una vez hayan salido de la biblioteca, los temblores continuarán in crescendo (el DM debería dar un toque dramático apropiado a los temblores de paredes y suelos), y entonces uno de los pasillos se derrumbará justo tras los PJs elevando una gran nube de polvo y cerrando el acceso a la biblioteca. La caída de cascotes acompañará a los PJs en su huida al exterior.

Conclusión.

Cuando los PJs salgan de nuevo al exterior se encontrarán que la situación ya está controlada, tras muchas bajas, los diferentes ejércitos han conseguido vencer o hacer huir a hombres lobo y vampiros. Los padres de Dalila y Ordosio han sobrevivido ambos al combate y discuten (aunque afortunadamente sin armas de por medio) acerca del futuro de sus hijos y la dote adecuada...

EL resto de tramas quedan abiertas a que el DM las lleve como considere más oportuno.

Esta aventura está pensada también como si fuese un escenario, de forma que el DM debería sentirse libre a la hora de meter todas las adaptaciones y modificaciones que considere oportunas. Quedan muchos flecos sueltos que están a la discreción del DM el arreglarlos o desviarlos a su antojo. Feldegart podría convertirse en el eterno villano, la Baronesa Ingrid podría volver a aparecer pidiéndoles ayuda, el amor de dos nobles de familias rivales podría dar lugares a interesantes intrigas políticas, que incluso se podrían mezclar con las intrigas desencadenadas por los falsos mercaderes. Creo que para esta aventura funcionaría muy bien lo de ¿qué pasaría si?. La imaginación de cada DM es la clave a este respecto.

Los PJs volverán a casa con las manos casi vacías, ya que lo más probable es consigan rescatar una o varias tablillas con los conjuros de los Dilion como muestra de su hallazgo. La Real Orden de Estudios Arqueológicos puede decidirse a iniciar una nueva expedición, y si es así ¿qué misteriosos túneles podría haber abierto el terremoto?

Por otro lado, si Martín Garemat ha quedado lo suficientemente impresionado por la labor de los PJs en la investigación de los asesinatos y sobre todo durante la locura que se desató con el ataque de los vampiros y hombres lobo ¡les ofrecerá ser socios en La Posada de los Sueños Pendientes! Éste sería un buen lugar como base de operaciones para los PJs entre sus aventuras. Su localización entre diversos reinos y en una zona aislada hacen de él, el lugar idóneo para que el DM localice sus aventuras.

Notas a la aventura.

Sería conveniente que los Personajes Jugadores no tuviesen acceso a ningún objeto o conjuro que les permitiese hablar con los muertos, ya que la idea del escenario o aventura es potenciar la labor de investigación de los jugadores, la cual se reduciría drásticamente si tienen acceso a tan privilegiada fuente de información. En caso de que esto sea inevitable, los datos que obtengan de los muertos deberían ser crípticos y misteriosos, dando pistas, pero no revelando toda la verdad.

Apéndice I.

Características de PNJs y Monstruos.

Los vampiros, hombres lobo, arañas y ents, son criaturas del Manual de Monstruos 3ª Edición.

Nota: Los bonificadores por sinergia ya están incluidos en el listado de habilidades.

Andrekhhal: Varón humano Hcr 4; VD 4; Humanoide mediano; DG 4d4; pg 12; Inic +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 11 (+1 Des); Atq +2 c/c (1d4 /19-20, daga), +2 a distancia (1d4 /19-20, daga); CE Convocar Familiar; AL CB;



TS Fort +2, Ref +2, Vol +4; Fue 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 11, Car 16.

Habilidades y Dotes: Avistar +2, Concentración +8, Conocimiento de Conjuros +6, Engañar +5, Escuchar +2, Escudriñar +4, Montar +2, Saber (arcano) +6, Tasación +4; Conjuración en Combate, Conjuración en Silencio, Iniciativa Mejorada.

Posesiones: *Poción de curar heridas moderadas, pergamino (comprensión idiomática, detectar puertas secretas, invisibilidad), daga, saquito con componentes, bolsa con 27 pp, 35 po, 1 gema ónice (50 po).*

Conjuros que conoce (lanza 6 / 7 / 4): 0- *detectar magia, detectar veneno, leer magia, luz, mano del mago, sonido fantasma*; 1º- *armadura de mago, escudo, proyectil mágico*; 2º- *flecha ácida de Melf*.

Tácticas: Si se ve envuelto en un combate, primero lanzará *escudo y armadura de mago* para protegerse, y luego asediara a sus oponentes con *proyectiles mágicos y flechas ácidas de Melf*. Utilizará el conjuro de *invisibilidad* para huir.

Apariencia: Es un hombre atlético y bien proporcionado. Luce extraños tatuajes en su cuerpo, lleva pendientes y adornos exóticos y viste con ropas de aventurero. Altura: 1,75m. Edad: 30 años.

Interpretación: Persona un poco distante, reservada y misteriosa. Protege sus secretos con gran celo. Si se habla con él de cuestiones mágicas, se mostrará afable y conversador.

Arañas Cazadoras: VD 1/2; Sabandija pequeña; DG 1d8; pg 5; AL N; Inic +3 (+3 Des); Vel 40 pies, escalar 20 pies; CA 14 (+1 tamaño, +3 Des); Atq +4 c/c (1d4 -2, mordisco y veneno); Frente / Alcance 5 pies x 5 pies / 5 pies; AE Veneno; CE Sabandija; TS Fort +3, Ref +3, Vol +0; Fue 7, Des 17, Con 10, Int -, Sab 10, Car 2.

Habilidades y Dotes: Avistar +15, Escondarse +14, Saltar +4, Trepar +10; Sutileza con un Arma (mordisco).

Ataques Especiales:

Veneno (Ex): Tiene una CD de 11 y el daño que causa es 1d3 Fue inicial / 1d3 Fue secundario.

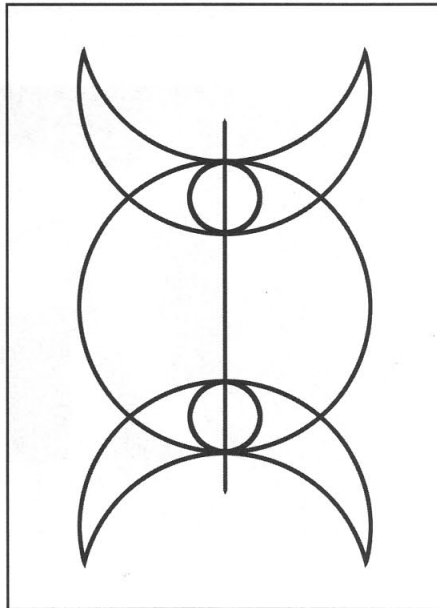
Baronesa Ingrid Batrienda: Vampira Pcr 4; VD 6; Muerto viviente mediano; DG 4d12; pg 30; Inic +9 (+5 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 21 (+5 Des, +6 natural); Atq +6 c/c (1d6+3, golpetazo con consumo de energía) o +9 (1d6+4 /

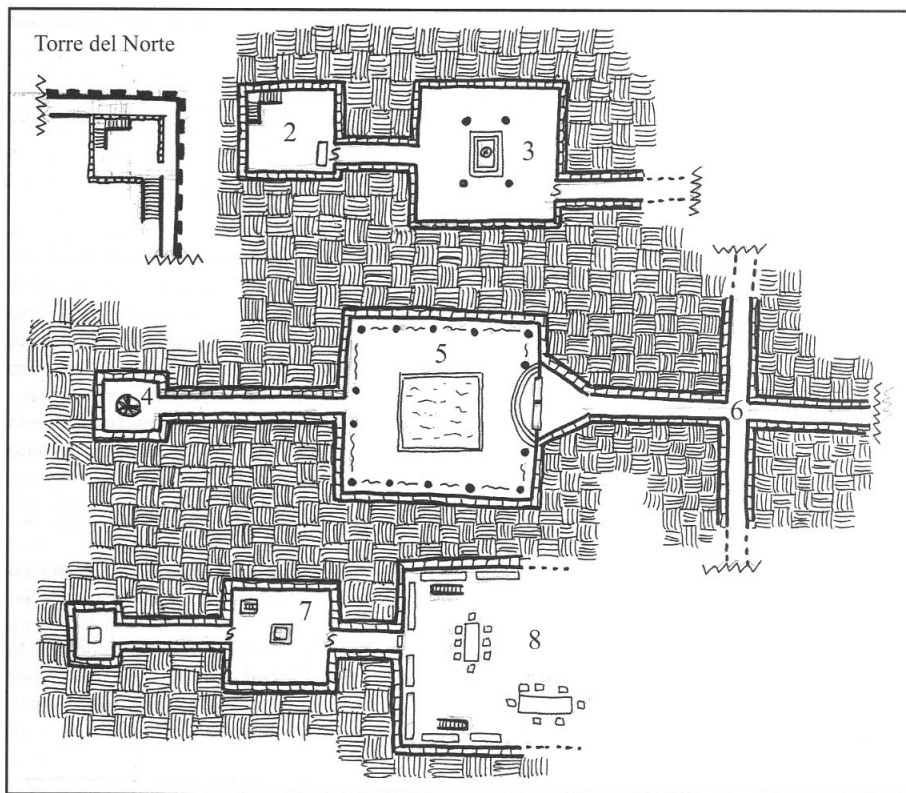
18-20, +1 *estoque*); AE Dominación, consumir energía, consumir sangre, crear engendro, hijos de la noche, ataque furtivo +2d6; CE Muerto viviente, forma alternativa, curación rápida 5, forma gaseosa, reducción del daño 15 /+1, resistencia al frío y a la electricidad 20, resistencia a la expulsión +4, trepar cual arácnido, debilidades de vampiro, evasión, esquivas asombrosas; AL CN; TS Fort +3, Ref +11, Vol +3; Fue 17, Des 20, Con -, Int 16, Sab 14, Car 18.

Habilidades y Dotes: Abrir Cerraduras +12, Averiguar Intenciones +15, Avistar +14, Buscar +13, Diplomacia +8, Disfrazarse +10 (+12 cuando sabe que es observada), Engañar +17, Equilibrio +7, Escapismo +12 (+14 si consiste en desanudar), Escondarse +16, Escuchar +14, Germánica +6, Hurtar +12, Intimidar +8, Moverse Sigilosamente +16, Piruetas +12, Saltar +10, Trepar +7 (+9 con cuerda), Usar Objeto mágico +11, Uso de la Cuerda +10 (+12 para atar a alguien) con +2 adicional si la cuerda es de seda; Alerta, Esquiva, Gran Fortaleza, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Reflejos de Combate, Reflejos Rápidos, Sutileza con un Arma (estoque).

Ataques Especiales (aclaración):

Consumir Energía (Su): Las criaturas vivas que sean golpeadas con éxito por el ataque de golpetazo del vampiro, sufren 2 niveles negativos.





Consumir Sangre (Ex): Un vampiro puede chupar la sangre de una criatura viva con sus colmillos, si consigue con éxito hacerle una presa. Cuando tenga sujeto a su oponente, le empezará a drenar la sangre, causando 1d4 puntos permanentes de Constitución por cada asalto que la presa sea mantenida.

Crear Engendro (Su): Un humanoide o un monstruo humanoide que muera a causa del ataque de consumir energía de un vampiro, se levantará 1d4 días después del entierro convertido en engendro de vampiro. Si en lugar de consumir la energía, consume la Constitución de su víctima hasta 0 o menos, la víctima volverá como un engendro si tenía 4 o menos DG y como un vampiro si tenía 5 o más DG. En cualquier caso, el nuevo vampiro o engendro creado estará bajo el control del vampiro que le creó y permanecerá esclavizado hasta la muerte de su amo.

Dominación (Su): El vampiro mira a los ojos de su oponente e intentar someter su voluntad. Es similar a un ataque de mirada, excepto porque el

vampiro debe emplear una acción estándar, y porque aquellos que meramente le estén observando no son afectados. La víctima debe superar un tiro de salvación de Voluntad para no caer instantáneamente bajo la influencia del vampiro, como si se tratara de un conjuro de *dominar persona*, lanzado por un hechicero de nivel 12. Esta habilidad tiene un alcance de 30 pies.

Hijos de la Noche (Su): Una vez al día, utilizando una acción estándar, puede convocar a un grupo de 4d8 ratas gigantes, a una horda de 10d10 murciélagos, o a una manada de 3d6 lobos. Estas criaturas tardarán 2d6 asaltos en llegar y servirán al vampiro durante una hora.

Cualidades Especiales (aclaración):

Muerto viviente: Inmune a los efectos mentales enajenadores, al veneno, al sueño, a la parálisis, al aturdimiento y a la enfermedad. No le afectan los golpes críticos, el daño atenuado, el daño de característica, el consumo de energía o la muerte por

daño masivo. El TS de Voluntad contra la dominación de la Baronesa y el TS de Fortaleza para recuperar los niveles perdidos a causa del consumo energía, tienen una CD de 16 (si es Feldegart quien los utiliza la CD es 15).

Curación rápida (Ex): Recupera 5 puntos de daño por asalto, mientras tenga al menos 1 pg. Si es reducido a 0 pg o inferior, el vampiro automáticamente asume la forma gaseosa e intenta escapar. Tiene 2 horas de tiempo para alcanzar su ataúd, de lo contrario será destruido. Una vez que se encuentre descansando en su ataúd, se pone a 1 pg después de pasada una hora. A partir de entonces recupera el ritmo de curación de 5 pg por asalto.

Forma Alternativa: (Su): Puede asumir la forma de un murciélago, un murciélago gigante, un lobo o un lobo gigante mediante una acción estándar. Esta habilidad es similar al conjuro de *polimorfarse* lanzado por un hechicero de nivel 12, excepto porque el vampiro sólo puede adoptar las formas antes mencionadas. Puede permanecer en la forma elegida hasta que asuma otra o hasta el siguiente amanecer.

Forma Gaseosa (Su): Con una acción estándar, puede asumir a voluntad una forma gaseosa, como el conjuro lanzado por un hechicero de nivel 5. Puede permanecer indefinidamente en forma gaseosa y volar

a una velocidad de 20 pies con una maniobrabilidad perfecta.

Trepar cual Arácnido (Ex): Puede escalar superficies inclinadas como si fuera el objetivo del conjuro del mismo nombre.

Debilidades de vampiro:

Repeler a un vampiro: Los vampiros no pueden soportar el fuerte olor de los ajos y no entrarán en un área decorada con ajos. Retroceden de los espejos y de un símbolo sagrado empuñado con fuerte presencia. Éstas cosas no causan daño al vampiro, sólo le mantienen a raya. Son incapaces de cruzar agua en movimiento, aunque pueden ser transportados por encima del agua mientras descansan en sus ataúdes o a bordo de un barco. Son incapaces de entrar en un hogar u otro edificio, sino no son invitados por alguien con la suficiente autoridad para hacerlo. Pueden entrar libremente en espacios públicos.

Matar a un vampiro: Reducir a un vampiro a 0 pg o por debajo no lo destruye, sólo lo incapacita. Sin embargo, ciertos ataques pueden matarlo. Exponer a un vampiro a la luz directa del sol, lo desorienta durante un asalto (sólo podrá emplear acciones parciales). Si en el siguiente asalto no logra escapar, es destruido. Sumergir a un vampiro en agua en



movimiento, le hace perder un tercio de sus pg por cada asalto de inmersión (es destruido al final del tercer asalto). Empalar el corazón de un vampiro con una estaca de madera, mata instantáneamente al monstruo. Pero volverá a la vida si la estaca es sustraída, siempre que el cuerpo no haya sido destruido. Una táctica popular es cortarle la cabeza a la criatura y llenar su boca de ostias sagradas.

Posesiones: *Estoque* +1, colgante de perlas (100 po), bolsa con 70 pp y 50 po.

Dalila: Mujer humana Aristócrata 1; VD 1/2; Humanoide mediano; DG 1d8; pg 5; Inic +0; Vel 30 pies; CA 10; Atq +0 c/c (1d3, atenuado, impacto sin arma); AL CB; TS Fort +0, Ref +0, Vol +2; Fue 10, Des 10, Con 10, Int 13, Sab 11, Car 14.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +3, Avistar +2, Diplomacia +5, Disfrazarse +5, Engañar +7, Escuchar +3, Montar +1, Saber (historia) +4, Saber (nobleza y realeza) +4; Soltura con una Habilidad (Engañar), Voluntad de Hierro.

Apariencia: Mujer atractiva de rasgos suaves y delicados. El cabello rubio y lacio le llega hasta mitad de la espalda. Altura: 1,68 m. Edad: 17 años.

Interpretación: Insegura, asustadiza, tímida, romántica, vergonzosa, pulcra. Es una experta mentirosa y sabe engañar muy bien.

Darten: Hombre lobo Brd 8; VD 10; Cambiaformas mediano; DG 8d6+8; pg 42 (58 en forma animal o híbrida); AL CE; tres formas alternativas.

Forma Humana: Inic +3 (+3 Des), Vel 30 pies; CA 15 (+3 Des, +2 natural); Atq +10/+5 c/c (1d8+1 / 19-20, espada larga), +9 /+4 a distancia (1d4+1, daga); CE Empatía con lobos, forma alternativa; TS Fort +5, Ref +9, Vol +10; Fue 13, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 16.

Habilidades y Dotes: Avistar +10, Buscar +7, Concentración +10, Engañar +6, Esconderse +10, Escuchar +11, Interpretar +14, Moverse sigilosamente +10, Reunir Información +6, Saber (arcano) +5, Supervivencia +3, Usar Objeto mágico +8; Conjuración en Combate, Control de Forma Mejorado, Liderazgo, Pericia, Sutileza con un Arma (espada larga).

Forma Híbrida: Inic +9 (+5 Des, +4 Iniciativa mejorada), Vel 50 pies, CA 19 (+5 Des, +4 natural), Atq +5 c/c (1d6+2, mordisco); AE Derribar, Maldición de la Licantrópia; CE Empatía con lobos, forma alternativa, reducción del daño 15/plata, olfato;



TS Fort +7, Ref +11, Vol +10; Fue 15, Des 20, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 16.

Habilidades y Dotes: Las mismas que en forma humana con los siguientes cambios: Avistar +14, Buscar +11, Concentración +12, Esconderse +12, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +12, Supervivencia +3 (+7 si rastrea por olfato); Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Sutileza con un Arma (mordisco) (estas dotes son adicionales, no sustitutivas).

Forma de Lobo: Igual que la forma híbrida.

Ataques Especiales (aclaración):

Derribar (Ex): Si el hombre lobo golpea con su ataque de mordisco, puede intentar derribar a su oponente como una acción gratuita, sin hacer un ataque de toque y sin provocar un ataque de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no podrá reaccionar para derribar al hombre lobo.

Maldición de la Licantrópia (Su): Cualquier criatura humanoide que sea mordida por el licántropo en forma animal, deberá superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) para no contraer la licantrópia.

Cualidades Especiales (aclaración):

Empatía con Lobos (Ex): Puede comunicarse con lobos normales y lobos gigantes. Recibe un bono racial +4 a las pruebas para influenciar la actitud del animal y permite comunicarle conceptos simples. Si el animal está amigable, se le pueden dar órdenes sencillas (ataca, huye, enemigo...).



Forma Alternativa (Su): Permite cambiar a la forma de un lobo o de un híbrido como si estuviera utilizando el conjuro *polimorfarse* (con la diferencia de que el equipo no cambia). Cambiar de una forma a otra es una acción estándar. Tras asumir cualquier forma, el hombre lobo recupera tantos puntos de golpe como si hubiera descansado durante un día entero. Cuando muere, revierte a su forma humanoide y permanece muerto. Sin embargo, los miembros del cuerpos que hayan sido separados, retienen su forma animal.

Reducción del Daño (Ex): Un licántropo en forma animal o híbrida gana reducción del daño 15/plata.

Posesiones: *Poción de heroísmo, poción de invisibilidad, poción de neutralizar veneno, espada larga de gran calidad, instrumento musical de gran calidad (laúd).*

Conjuros que conoce (lanza 3 / 4 / 3 / 1): 0- *detectar magia, leer magia, luces danzantes, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma*; 1º- *armadura de mago, dormir, hechizar persona, protección contra el bien*; 2º- *alineamiento indecible, espantar, invisibilidad, silencio*; 3º- *acelerar, curar heridas graves, disipar magia.*

Dundo: Varón humano Pcr 4; VD 4; Humanoide mediano; DG 4d6; pg 16; Inic +3 (+3 Des); Vel 30 pies; CA 15 (+3 Des, +2 armadura de cuero); Atq +6 c/c (1d6 /19-20, espada corta), +9 a distancia (1d6 / x3, arco corto); AE Ataque furtivo +2d6; CE Evasión,

esquiva asombrosa; AL CN; TS Fort +1, Ref +7, Vol +2; Fue 10, Des 16, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 12.

Habilidades y Dotes: Abrir Cerraduras +8, Averiguar Intenciones +8, Avistar +7, Buscar +8, Engañar +8, Esconderse +10, Escuchar +7, Diplomacia +5, Disfrazarse +1 (+3 cuando sabe que es observado), Equilibrio +5, Germánica +5, Hurtar +11, Intimidar +3, Inutilizar Mecanismo +9, Montar +4, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +8, Saltar +2, Tregar +2, Uso de cuerdas +5 (+7 con cuerda de seda); Lucha a Ciegas, Pericia, Sutileza con un Arma (espada corta).

Posesiones: Armadura de cuero, espada corta, daga, arco corto, 20 flechas, cuerda de seda (30 pies), herramientas de ladrón, 4 antorchas, pedernal y acero, bolsa con 13 pc, 55 pp, 30 po.

Apariencia: Delgado y flacucho, pero ágil como un felino. Manos rápidas y de dedos ligeros. Tiene el cabello castaño corto y mirada intrigante. Su rostro es un poco escuálido. Altura: 1,65 m. Edad: 21 años.

Interpretación: Bromista, extrovertido, caradura y sinvergüenza. Siempre está pendiente de su entorno, de sacar provecho a cualquier situación, es un oportunista. Le gustan los juegos de azar y las emociones fuertes y causar impresión. Es un poco impulsivo y descuidado.

Engendro de Vampiro: VD 4; Muerto viviente mediano; DG 4d12; pg 26; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Improvisada); Vel 30 pies; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Atq +5 c/c (1d6+4 con consumo de energía); AE Hechizar, consumir energía, consumir sangre; CE Muerto viviente, curación rápida 2, forma gaseosa, reducción del daño 10 /plata, resistencia a la expulsión +2, resistencia al frío y a la electricidad 10, trepar cual arácnido, debilidades de vampiro; AL CM; TS Fort +1, Ref +5, Vol +5; Fue 16, Des 14, Con -, Int 13, Sab 13, Car 14.

Habilidades y Dotes: Arte (uno cualquiera) u Oficio (uno cualquiera) +10, Averiguar Intenciones +11, Avistar +11, Buscar +8, Engañar +8, Esconderse +10, Escuchar +11, Moverse Sigilosamente +11, Saltar +8, Tregar +8; Alerta, Iniciativa Mejorada, Reflejos Rápidos, Soltura con una Habilidad (un Arte u Oficio).

Ataques Especiales (aclaración):

Hechizar (Su): Es similar a la dominación de un vampiro, pero la CD del TS es 14 y el efecto es como el conjuro *hechizar persona* lanzado por un hechicero de nivel 5.

Consumir Energía (Su): Las criaturas vivas que sean golpeadas con éxito por el ataque de golpetazo del vampiro, sufren 1 nivel negativo. EL TS de Fortaleza para quitar el nivel negativo tiene una CD 14.

Cualidades Especiales (aclaración):

Curación Rápida (Ex): Igual que la de un vampiro, excepto que en vez de 5 pg por asalto, recupera 2.

Todos los demás ataques o cualidades especiales (consumir sangre, forma gaseosa, trepar cual arácnido, debilidades de vampiro y muerto viviente) funcionan como un vampiro normal (ver ficha de la Baronesa Ingrid Batiendra).

Feldegart: Vampiro Gue 5; VD 7; Muerto viviente mediano; DG 5d12; pg 47; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 23 (+4 Des, +6 natural, +3 armadura); Atq +11 c/c (1d6+6, golpetazo con consumo de energía) o +13 (2d6+8 / 19-20, espadón de gran calidad); AE Dominación, consumir energía, consumir sangre, crear engendro, hijos de la noche; CE Muerto viviente, curación rápida 5, forma alternativa, forma gaseosa, reducción del daño 15 /+1, resistencia al frío y a la electricidad 20, trepar cual arácnido, debilidades de vampiro; AL CE; TS Fort +6, Ref +7, Vol +3; Fue 22, Des 18, Con -, Int 15, Sab 14, Car 17.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +11, Avistar +14, Buscar +11, Disfrazarse +5, Engañar +12, Escondarse +12, Escuchar +14, Montar +6, Moverse Sigilosamente +12, Tregar +8; Alerta, Ataque Poderoso, Especialización con un Arma (espadón), Esquiva, Gran Fortaleza, Iniciativa Mejorada, Lucha a Ciegas, Movilidad, Reflejos de Combate, Reflejos Rápidos, Soltura con un Arma (espadón).

Nota: Ya está incluido el penalizador de armadura (-2) en las habilidades de Escondarse, Moverse sigilosamente y Tregar.

Ataques y Cualidades Especiales: Ver la ficha de la Baronesa Ingrid Batiendra.

Poseiones: Botella de aprisionamiento (ver más adelante), armadura de pieles de gran calidad, espadón de gran calidad, anillo con un topacio dorado engastado (300 po).

Hombre lobo Plebeyo 1; VD 3; Cambiformas mediano; DG 2d8+4; pg 15; AL CE; tres formas alternativas.

Forma Humana: Inic +0; Vel 30 pies; CA 12 (+2 natural); Atq +0 c/c (1d3+1 atenuado, impacto sin arma); CE Empatía con lobos, forma alternativa, TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.



Habilidades y Dotes: Avistar +2, Control de Forma +4, Oficio (cualquiera) +4, Saber (cualquiera) +2; Aguantar, Soltura con una Habilidad (Oficio).

Forma Híbrida y Animal: Inic +6 (*2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 50 pies; CA 16 (+2 Des, +4 natural); Atq +2 c/c (1d6+1, mordisco); AE Derribar, forma alternativa Maldición de la Licantrópia; CE Empatía con lobos, reducción del daño 15 /plata, olfato; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 10.

Habilidades y Dotes: Las mismas que en la forma humana con los siguientes cambios: Avistar +12, Buscar +8, Esconderse +3, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +0 (+4 si rastrea por olfato); Iniciativa Mejorada, Luchar a Ciegas, Sutileza con un Arma (mordisco).

Ataques y Cualidades Especiales: Ver la ficha de Darten.

Martín Garemat: Varón humano Gue 5; VD 5; Humanoide mediano; DG 5d10+10; pg 45; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 12 (+2 Des); Atq +8 c/c (1d6+3, clava) o +10 (1d12+7 /19-20 /x3, +1 gran hacha afilada), +7 a distancia (1d6+3, clava); AL NB; TS Fort +6, Ref +3, Vol +3; Fue 16, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 11, Car 8.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +2, Avistar +6, Buscar +4, Escuchar +5, Montar +6, Saltar +5, Trepar +5; Alerta, Ataque Poderoso, Especialización en Armas (gran hacha), Iniciativa Mejorada, Soltura con un Arma (gran hacha), Voluntad de Hierro.

Posesiones: Gran hacha afilada +1, clava, bolsa con 20 pc, 25 pp y 5 po (es el dinero que lleva encima, en algún rincón de la posada guarda sus ahorros).

Nota: Mientras trabaja, Martín no va armado ni lleva armadura, pero cuando se produzcan situaciones de combate, Martín podrá echar mano de su gran hacha e incluso ponerse una cota de mallas (CA 17, Velocidad 20 pies, Saltar y Trepar sufren un penalizador de -5).

Apariencia: Norteño fornido, piel morena, melena oscura desarreglada, rasgos duros, algunas cicatrices de guerra. Altura: 2 m. Edad: 42 años.

Interpretación: Tiene mal genio, rudos y bruscos modales, pero es justo y bondadoso. Siempre habla con voz de trueno. Es valiente, seguro de sí mismo y con un buen sentido del humor. Presta atención a las noticias de fuera y le gusta oír relatos de aventuras. Los años lo han vuelto más paciente y menos impulsivo, aunque a veces le sale esa vena.

Mastiak: Mujer humana Experto 3; VD 2; Humanoide mediano; DG 3d6; pg 11; Inic +0; Vel 20 pies; CA 15 (+3 armadura de pieles, +2 amuleto); Atq +3 c/c (1d4 /19-20, daga), +3 a distancia (1d4 /19-20, daga); AL LN; TS Fort +1, Ref +1, Vol +4; Fue 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 11, Car 11.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +7, Avistar +6, Diplomacia +11, Disfrazarse +1 (+3 cuando sabe que es observado), Engañar +9, Escuchar +6, Germania +8, Hurtar -1 (+2 sin armadura), Intimidar +3, Montar +5, Reunir Información +6, Saber (local) +7, Tasación +10; Competencia con Armadura intermedia, Soltura con una Habilidad (Engañar), Soltura con una Habilidad (Tasación).

Posesiones: Amuleto de armadura natural +2, armadura de pieles, daga de gran calidad, bolsa con 35 pp, 25 po y una gema ámbar 100 po).

Apariencia: Atractiva y coqueta, en sus estancias en el salón comunal será muy sociable. Altura: 1,58, Edad: 26.

Interpretación: Ante todo es una mujer práctica y aunque cogiese las perlas negras no es una mala persona. En caso de ser acusada del asesinato lo negará, si se demuestra que robó las perlas y que la vieron cerca de la escena del crimen, simplemente contará la verdad. En la batalla final, defenderá su caravana y ayudará a quien lo necesite (huéspedes o PJs) en la medida de sus posibilidades.

Mercaderes de Garmut: Varón humano Combatiente 2; VD 1; Humanoide mediano; DG 2d8+3; pg 14; Inic +1 (+ Des); Vel 30 pies; CA 14 (+1 Des, +3 cuero tachonado); Atq +3 c/c (1d8+1 /19-20, espada larga), +3 a distancia (1d8 /19-20, ballesta ligera); AL NM; TS Fort +3, Ref +1, Vol +0; Fue 13, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 8.

Habilidades y Dotes: Avistar +2, Disfrazarse +2, Escuchar +1, Intimidar +2, Montar +4; Dureza, Reflejos de Combate.

Posesiones: Ropas de viajero, armadura de cuero tachonado, espada larga, ballesta ligera, 10 virotes de ballesta, bolsa con 15 pp y 25 po.

Nota: Éstos 5 conspiradores van disfrazados de mercader (o eso intentan).

Mulani: Varón humano Gue 3/Experto 2; VD 4; Humanoide mediano; DG 3d10+3 (guerrero) más 2d6+2 (experto); pg 34; Inic +2 (+2 Des); Vel 30 pies; CA 17 (+2 Des, +4 camisote de mallas, +1 escudo pequeño de acero); Atq +6 c/c (1d3+2, atenuado, impacto sin arma) o +7 (1d8+2 /19-20, espada larga), +7 a distancia (1d8 /19-10, ballesta ligera); AL LN;

TS Fort +4, Ref +3, Vol +4; Fue 14, Des 14, Con 12, Int 11, Sab 10, Car 14.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +2, Avistar +6, Buscar +3, Engañar +6, Escuchar +5, Montar +6, Reunir Información +3, Tasación +6; Alerta, Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, Lucha a Ciegas, Impacto sin Arma mejorado.

Posesiones: Camisote de mallas, escudo pequeño de acero, espada larga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes de ballesta, 5 virotes de plata para ballesta, bolsa con 70 pp y 45 po.

Ordosio: Varón humano Aristócrata 1; VD 1/2; Humanoide mediano; DG 1d8; pg 8; Inic +1 (+1 Des); Vel 30 pies; CA 14 (+1 Des, +3 cuero tachonado); Atq +0 c/c (1d6 /19-20 espada corta); AL CB; TS Fort +0, Ref +1, Vol +2; Fue 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10 Car 12.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +1, Avistar +4, Diplomacia +3, Disfrazarse +4, Engañar +4, Escuchar +4, Montar +3, Reunir Información +2, Saber (historia) +2, Saber (nobleza y realeza) +2; Alerta, Liderazgo.

Apariencia: Joven apuesto de cuerpo atlético y cuidados rasgos. Cabello rubio corto y tez pálida. En la aventura va disfrazado de plebeyo. Altura: 1,74 m. Edad: 18 años.

Interpretación: Valiente, gallardo, seguro de si mismo, romántico baboso, presumido, osado y un poco sinvergüenza. Le gusta hacerse el héroe, aunque se lo esté haciendo encima. Se hace pasar por carpintero.

Sirviente de la posada: Varón o mujer humano Plebeyo 1; VD 1/2; Humanoide mediano; DG 1d4; pg 3; Inic +0; Vel 30 pies; CA 10; Atq +0 c/c (1d3 atenuado, impacto sin arma); AL LN; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; Fue 11, Des 11, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 11.

Habilidades y Dotes: Avistar +3, Escuchar +3, Oficio (sirviente) +6, Saber (cualquiera) +2; Aguante, Soltura con una Habilidad (Oficio).

Posesiones: Armadura de cuero tachonado, espada corta, bolsa con 10 pp y 45 po.

Woorbol: Ent; VD 8; Planta enorme; DG 7d8+35; pg 70; Inic -1 (-1 Des); Vel 30 pies; CA 20 (-2 tamaño, -1 Des, +13 natural); Atq +12 /+12 c/c (2d6+9, golpetazo); Frente / Alcance 10 pies x 10 pies / 15 pies; AE Animar árboles, pisotear, causa doble daño contra objetos; CE Planta, recibe mitad de daño de armas perforantes, vulnerabilidad al

fuego; AL NB; TS Fort +10, Ref +1, Vol +6; Fue 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 15, Car 12.

Habilidades y Dotes: Averiguar Intenciones +9, Avistar +9, Esconderse -9*, Escuchar +9, Intimidar +8, Saber (naturaleza) +8, Supervivencia +9; Ataque Poderoso, Voluntad de Hierro.

Ataques Especiales y Cualidades Especiales: Debido a que el Ent actúa como figurante en esta aventura, no hemos considerado necesario incluir la descripción de sus Ataques y Cualidades especiales.

*Recibe un bono racial de +16 a esconderse en áreas boscosas.

Apéndice II. Nueva magia.

Botella de aprisionamiento: Este objeto mágico esta confeccionado con un extraño vidrio de color parduzco y tiene el tamaño aproximado de una manzana, con un tapón de bronce de rosca cerrándola herméticamente. Si es abierta en la presencia de una criatura en forma gaseosa, ya sea por medio de conjuro a habilidad innata (alcance 20 pies), la botella absorberá a la criatura en su interior si esta no supera un tiro de salvación de Reflejos con CD 15. El poder de la botella impide a la criatura aprisionada cambiar de forma mientras se encuentre atrapada en su interior. La única forma de escapar al confinamiento (salvo conjuros de deseo, teleportación o similares) es abriendo o rompiendo la botella. El uso de la botella es ilimitado y solo puede almacenar una criatura a la vez.

Nivel de lanzador: 7º; Prerrequisitos: Fabricar Objeto Maravilloso, Esfera Elástica de Otiluke; Precio de mercado: 56.000 po; Peso: 2 lb.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are

contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

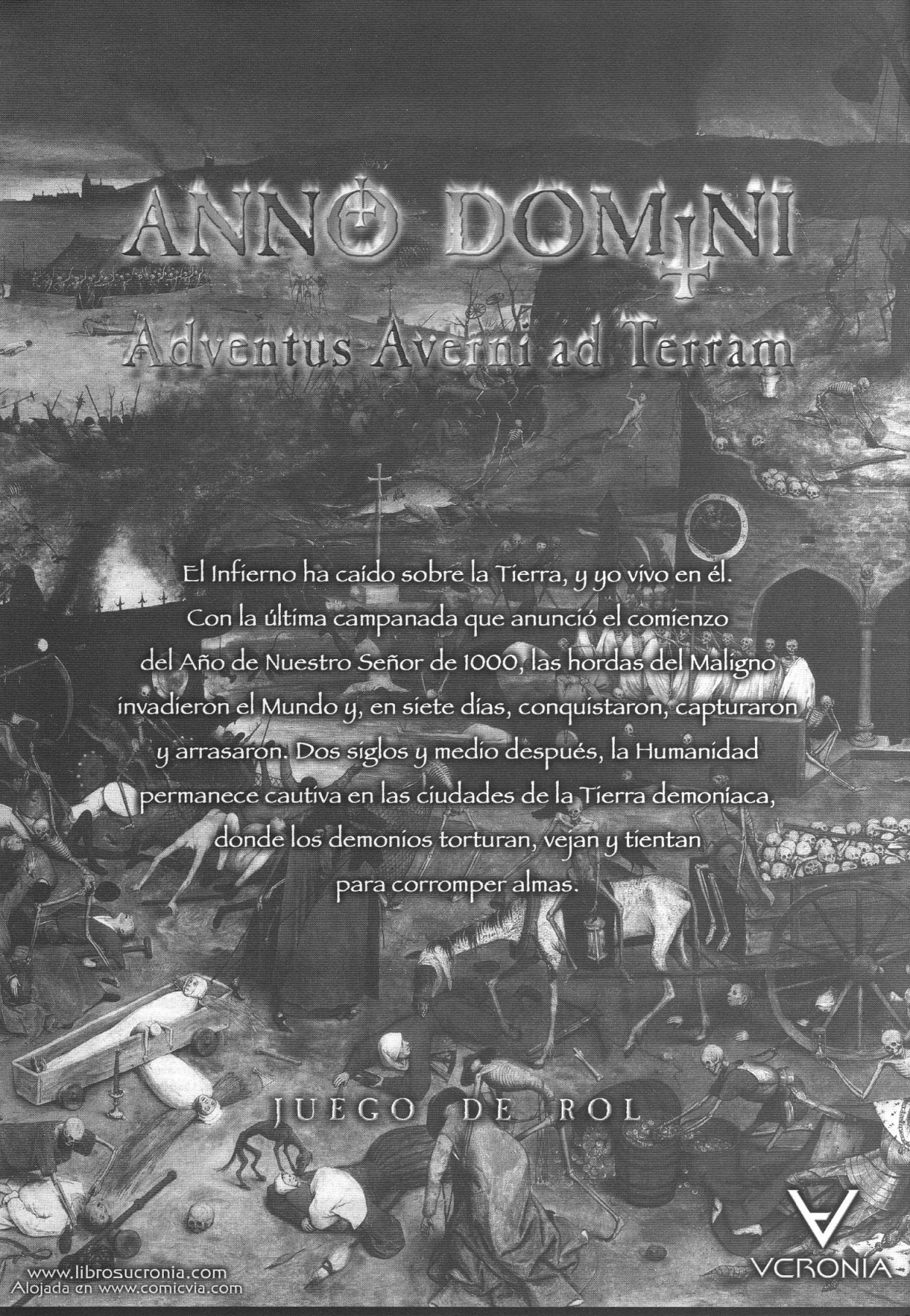
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Índice

El Legado de Rader.	4
Introducción.	6
Resumen.	6
Localización de la Aventura.	6
Comienzo de la Aventura.	6
La Real Orden de Estudios Arqueológicos de Medialuna.	6
Cronología de la Aventura.	8
Alrededores de la Posada.	8
La Posada.	10
Amenazas a la Posada.	10
Localizaciones.	10
Torre del Norte.	12
Reglas de la Posada de los Sueños Pendientes.	12
Los Huéspedes.	13
Resto de huéspedes.	16
¿Quién va a ser el asesino?	17
Escena Primera. Se cierran las puertas.	17
Comportamientos y Rumores en el salón comunal.	17
Escena Segunda. El primer crimen.	19
El cuerpo.	19
El entorno.	19
¿Qué ha pasado realmente?	19
Escena Tercera. La vida es sueño.	20
Escena Cuarta. El día después. Segundo cadáver.	21
¿Qué ha pasado realmente?	22
Información a reunir por los PJs.	22
Escena Quinta. Más Cadáveres.	22
Información a reunir por los PJs.	22
¿Qué ha pasado realmente?	24
Escena Sexta. El Desenlace.	24
Desarrollo de la Batalla.	25
El fantasma de Durianor de Dilion.	26
El viejo Torreón.	26
Conclusión.	30
Notas a la aventura.	31
Apéndice I. Características de PNJs y Monstruos.	31
Apéndice II. Nueva magia.	39



ANNO DOMINI

Adventus Averni ad Terram

El Infierno ha caído sobre la Tierra, y yo vivo en él.
Con la última campanada que anunció el comienzo
del Año de Nuestro Señor de 1000, las hordas del Maligno
invadieron el Mundo y, en siete días, conquistaron, capturaron
y arrasaron. Dos siglos y medio después, la Humanidad
permanece cautiva en las ciudades de la Tierra demoníaca,
donde los demonios torturan, veján y tientan
para corromper almas.

JUEGO DE ROL



VERONIA

La Pluma Negra

Segunda Época

El Legado de Rader

"Un cielo tormentoso cubría por entero un valle cuyas nieves hacían los caminos completamente intransitables. Andando con enorme esfuerzo y sin apenas dejar marcas en la nieve una corpulenta figura recorría acelerada el sendero que llevaba a la antigua fortaleza convertida ahora en posada. Entrecortados ruidos marcaban su camino. La manada olía a su presa..."

"Sin poder dejar de mirar atrás acortó a toda prisa la distancia que le separaba de los cálidos y seguros muros de La posada de los Sueños Pendientes, no iba a consentir que en el último momento, apenas a un par de minutos de la salvación, le diesen caza como a una liebre asustada."

"Los guardias, sin dar crédito a sus ojos, abrieron las puertas dándole la bienvenida. Dando gracias a los dioses, oyendo ya las animadas conversaciones del salón, y suspirando por un buen vino caliente, empujó con alegría las dos puertas que le separaban de un merecido descanso... Sin poder dar crédito a lo que veían sus ojos la muerte le encontró de frente..."

El Legado de Rader es una aventura de D20 System para 3 a 5 jugadores de niveles comprendidos entre el 4 y el 6. Requiere el uso del Manual del Jugador de Dungeons & Dragons® Tercera Edición, publicada por Wizards of the Coast® (edición en castellano publicada por Devir®).

Los PJs embarcados en la búsqueda de una antigua biblioteca se quedarán atrapados en La Posada de los Sueños Pendientes, donde misteriosos asesinatos irán teniendo lugar.

"The 'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com."

"Requiere the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast®"

"Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission."

P.V.P.: 1250 Ptas. - 7,50 Euros.

www.librosucronia.com
Alojada en www.comicvia.com



V
VERONIA
LUI256