



D&D®

LA MALLDICIÓN DE STRAHD



DUNGEONS & DRAGONS®

Desentraña los misterios de Ravenloft en esta terrorífica aventura
para el mayor juego de rol del mundo

CURSE of STRAHD



D&D®

INTRODUCCIÓN

CRÉDITOS

Diseñador en jefe: Christopher Perkins

Consultores Creativos: Tracy y Laura Hickman

Diseñadores: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford

Editor de Dirección: Jeremy Crawford

Editor: Kim Mohan

Asistencia Editorial: Scott Fitzgerald Gray

Diseñadores en jefe de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Director de Arte: Kate Irwin

Dirección Adicional de Arte: Shauna Narciso, Richard Whitters

Diseñador Gráfico: Emi Tanji

Ilustración de Portada: Ben Oliver

Ilustraciones del Interior: Dave Allsop, François Beauregard, Mark

Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Jedd Chevrier, Daarken, Lake

Hurwitz, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Ben Oliver, Adam Paquette,

Rob Rey, Chris Seaman, Richard Whitters, Kieran Yanner

Cartógrafos: François Beauregard, Mike Schley, Ben Wootten

Gestores de Proyecto: Neil Shinkle, Heather Fleming

Ingeniero de Producto: Cynda Callaway

Técnicos de Imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Especialista de Prensa: Jefferson Dunlap

Otros Miembros del Equipo D&D: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sennett, Nathan Stewart, Greg Tito

Descargo de Responsabilidad: Wizards of the Coast no puede ser hecha responsable por cualquier efecto secundario prolongado resultante de aventurerarse en el terrorífico reino de Ravenloft, como licantropía, vampirismo, fobia a las cosas muertas, fobia a las cosas vivas, de dormir sin una luz en la mesita de noche y una vengadora sagrada +5 guardada bajo la almohada, y la intranquilizadora sospecha de que Strahd es demasiado listo como para ser derrotado y esto es todo parte de un gran plan para extender su poder más allá de Barovia. No pensarías que podríais escapar a no ser que gle os dejara, no es así?

Este libro está basado en la Aventura de 32 páginas *Ravenloft*, publicada en 1983 por TSR, Inc. Aquí se encuentran los créditos de este libro:

Diseñadores: Tracy y Laura Hickman

Editor: Curtis Smith

Diseñador Gráfico: Debra Stubbe

Ilustrador: Clyde Caldwell

Cartógrafo: David C. Sutherland III

The following D&D books also provided material and inspiration:

Cordell, Bruce R. y James Wyatt. *Expedición al Castillo Ravenloft*. 2006.

Elrod, P.N. /, *Strahd: Memorias de un Vampiro*. 1993. Hickman, Tracy and Laura. *Rahasia*. 1984.

Nesmith, Bruce with Andria Hayday. *Reino de Terror*. 1990.

Pozas, Claudio. "La Bella Fbarovia." *Dungeon* 207. 2012.

TSR, Inc. *Compendio de Van Richten del Cazador de Monstruos, Volumen Uno*. 1999.

---. *Compendio de Van Richten del Cazador de Monstruos, Volumen Dos*. 2000

Playtesters: Robert Alaniz,* Mal A'menz,* Glen Ausse, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Anthony Caroselli,* Christopher D'Andrea,* Jason Fransella,* Jeff Galper, Elyssa Grant, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Shaun Horner, Donald Jacobs, James Krot, Yan Lacharite,* Jonathan Longstaff,* Michael LeClair, Ray Lillard, Eric Lopez, J.M., Matt Maranda,* Cris McDaniel, Randy Merkel, Lou Michelli,* Mike Mihalas,* Daniel Norton,* Lucas Pierce, Claudio Pozas,* John Proudfoot,* Rob Quillen II, Karl Resch,* Jason Riley, Sarah Riley, Arthur Severance,* Sam Sherry,* Zach Sielaff, David "Oak" Stark,* Jayson Thiry, Steve Townshend,* Kyle Turner,* Will Vaughn, Peter Youngs

*Este playtester proporcionó feedback para un grupo



62086517000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6598-4
First Printing: March 2016

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe 4 The Square Stockley Park IJxbridee Middlesex UBJJ JE1 UK ..

EN LA PORTADA

El Señor de Ravenloft tiene huéspedes para cenar, y estais invitados. Ben Oliver nos echa luz sobre el vampiro Strahd von Zarovich, cuyo oscuro pasado es una historia digna de ser contada, y cuya maldad no conoce límites.

CRÉDITOS

Prefacio.....	4	Kasimir Velikov.....	231
Introducción.....	5	Madame Eva.....	232
Jugando la Aventura.....	5	Objetos Animados.....	233
<i>Barra Lateral:</i> Vuelta a un Clásico.....	5	Pidlwick II.....	235
Marcas de Horror.....	7	Rahadin.....	236
Cap. 1: Hacia las Nieblas.....	9	Rictavio.....	238
Strahd von Zarovich.....	9	Strahd von Zarovich.....	239
Fortunas de Ravenloft.....	11	Vladimir Horngaard.....	241
<i>Barra Lateral:</i> usando Cartas de barajas Normales.....	11	Zombi de Stahd.....	242
Cap. 2: Las Tierras de Barovia.....	23	Ap. E: La Baraja de Tarokka.....	243
Disposición de la Tierras.....	23	Ap. F: Para los Jugadores.....	250
Alteraciones a la Magia.....	24		
Los Barovianos.....	24		
<i>Barra Lateral:</i> Nombres Barovianos.....	25		
<i>Barra Lateral:</i> Calendario Baroviano.....	26		
Los Vistani.....	26		
Encuentros Aleatorios.....	28		
<i>Barra Lateral:</i> Los Espías de Strahd.....	29		
Áreas de Barovia.....	33		
<i>Barra lateral:</i> Las Tierras de Barovia			
Rasgos Comunes.....	33		
Cap. 3: La Villa de Barovia.....	41		
Acercándose a la Villa.....	41		
Áreas de la Villa.....	43		
Eventos Especiales.....	48		
Cap. 4: El Castillo Ravenloft.....	49		
Encuentros Aleatorios.....	49		
Los Muros de Ravenloft.....	52		
Piso Principal.....	54		
Corte del Conde.....	61		
Las Salas del Llanto.....	64		
Torres de Ravenloft.....	69		
Despensas de Mal Agüero.....	74		
Mazmorras y Catacumbas.....	79		
Cap. 5: La Villa de Vallaki.....	95		
Acercándose a la Villa.....	95		
Áreas de Vallaki.....	97		
Eventos Especiales.....	123		
Cap. 6: El Viejo Mascahuecos.....	125		
Acercándose al Molino.....	125		
Áreas del Molino.....	126		
Los Megalitos.....	128		
Cap. 7: Argynvostholt.....	129		
La Orden del Dragón de Plata.....	129		
<i>Barra Lateral:</i> Retornados.....	130		
Acercándose a la Mansión.....	130		
Áreas de Argynvostholt.....	130		
Eventos Especiales.....	142		
Cap. 8: La Villa de Krezk.....	143		
Áreas de Krezk.....	143		
Áreas de la Abadía.....	147		
Eventos especiales.....	155		
Cap. 9: Paso de Tsolenka.....	157		
Áreas del paso.....	157		
Eventos Especiales.....	159		
Cap. 10: las Ruinas de Berez.....	161		
Acercándose a las Ruinas.....	161		
Áreas de Berez.....	162		
Eventos Especiales.....	166		
Cap. 11: la Torre de Van Richten...	167		
Acercándose a la Torre.....	167		
Áreas de la Torre.....	168		
Eventos Especiales.....	171		
Cap. 12: El Mago de los Vinos.....	173		
Acercándose al Viñedo.....	174		
Acercándose a la Bodega.....	174		
Áreas de la Bodega.....	176		
Eventos Especiales.....	179		
Cap. 13: El Templo de Ámbar.....	181		
<i>Barra Lateral:</i> Frío Extremo.....	181		
Áreas del Templo.....	183		
<i>Barra Lateral:</i> Sarcófagos de Ámbar.....	191		
Eventos especiales.....	196		
Cap. 14: La Colina de Antaño.....	197		
Áreas de la Colina.....	197		
Eventos Especiales.....	200		
Cap. 15: La Guarida de los Hombres Lobo.....	201		
<i>Barra Lateral:</i> Viajando a Través de las Nieblas.....	201		
Áreas de la Guarida.....	203		
Eventos Especiales.....	205		
Epílogo.....	207		
Strahd Prevalece.....	207		
Strahd Muere.....	207		
Ap. A: Opciones de Personaje.....	209		
Trasfondo de Personaje.....	209		
<i>Barra Lateral:</i> Equipo de Cazador de Monstruos.....	209		
Baratijas Góticas.....	210		
Ap. B: La Casa de la Muerte.....	211		
Historia.....	211		
Rosa y Espino.....	211		
<i>Barra lateral:</i> Avance de Nivel.....	211		
<i>Barra Lateral:</i> Rasgos de la Casa.....	212		
Áreas de la Casa.....	212		
<i>Barra Lateral:</i> Rasgos del Dungeon.....	217		
Finales.....	220		
Ap. C: Tesoros.....	221		
El Tomo de Strahd.....	221		
Objetos Mágicos.....	221		
Ap. D: Monstruos y PNJs.....	223		
El Abad.....	223		
Amalghomos.....	224		
Árbol Marchito.....	225		
Baba Lysaga.....	225		
Bruja baroviana.....	226		
Ezmerelda d'Avenir.....	227		
Guerrero fantasma.....	229		
Hombre Cuervo.....	230		
Izek Strazni.....	230		

PREFACIO: REGRESO A RAVELOFT

D

OBLÓ LA ESQUINA Y ALLÍ HABÍA UN vampiro.

Gruñí y puse los ojos en blanco.

Era 1978 y estaba jugando en una de mis primeras aventuras en dungeons. Estaba siendo dirigida por un amigo al que había conocido en el instituto, John Scott Clegg, y era típica del tipo de aventuras a las que la gente jugaba en aquellos días. Se trataba todo de explorar un batiburrillo de salas conectadas por paillos en una mazmorra, matando a los monstruos con los que nos encontrábamos, buscando tesoros y ganando puntos de experiencia.

Ahora nos hallábamos cara a cara con el encuentro aleatorio numero treintaycuatro, un vampire. No un Vampiro con mayúsculas, sinó un vampiro en minúscula con x dados de golpe y una Categoría de armadura y. Simplemente otro monstruo en el dungeon.

Me acuerdo que pensé en aquel momento, qué es lo que estás haciendo aquí? Aquellas criatura parecía completamente fuera de lugar entre los kobolds, orcos y cubos gelatinosos que habíamos visto hasta entonces. Esta era una criatura que se merecía su propio ambiente y ser algo más que un mero monstruo errante.

Cuando llegué a casa le conté todos aquellos pensamientos a Laura.

Aquel momento fue en el que nació Strahd von Zarovich.

Strahd no sería una mera ocurrencia, pedía su propia historia, su propia tragedia. Laura y yo nos pusimos a investigar la mitología y el folklore que rodea a la figura del campiro. Comenzamos con la vaga imagen en blanco y negro de Bela Lugosi de 1931, pero encontramos mucho más.

La primera encarnación “moderna” de la figura del vampire fue escrita por John William Polidori basándose en un fragmento de una historia por Lord Byron. Fue escrita mientras Lord Byron y Polidori se encontraron en Villa Diodati, una mansión alquilada cerca del lago Ginebra, en Suiza, con Mary Wollstonecraft Godwin y su prometido, Percy Shelley.

Una noche de Junio, Byron sugirió que cada uno de ellos escribiera una historia de fantasmas. La contribución de Mary Shelley al esfuerzo se convertiría posteriormente en *Frankenstein*.

La historieta corta "The Vampyre," publicada en 1819, fue la contribución de Polidori.

Este era el médico personal de Byron, y el primero de los así llamados vampiros “románticos” escritos por Polidori se basaba en realidad en Lord Byron.

Byron, al igual que los vampiros ficticios que inspiró, desde los el Lord Ruthven de Polidori, hasta la encarnación visión de Bram Stoker, era un decadente depredador, un abusador escondido tras una imagen de romántico. Era un atractivo y carismático monstruo, pero a pesar de todo era sobre todo un monstruo.

El vampire romantic de los primeros años del género no era simplemente un hombre que abusaba de su mujer, sinó uno que la mataba, el arquetipo del abuso en la peor forma de codependencia destructiva.

Para Laura y para mí, estos eran los elementos que verdaderamente definían a Strahd von Zarovich, una bestia ególatrada acechando siempre tras una máscara de trágico romance, la ilusión de redención que siempre fue su único camuflaje ante su presa.

Inicialmente íbamos a llamar a la aventura *Vampyr*, una mas en la serie de juegos que llamábamos Nightventure que Laura y yo estábamos publicando por nosotros mismos en 1978. El castillo fue bautizado como Ravenloft, y cuando llegaba Halloween cada año nuestros amigos nos preguntaban si podíamos jugar otra vez a ese “juego de Ravenloft”.... Y así es como el mejor título salió ganador. Fue en parte por esto que fui contratado por TSR, Inc., para escribir aventuras de DUNGEONS & DRAGONS en 1982.

Poco después, la *Ravenloft* fue publicada.

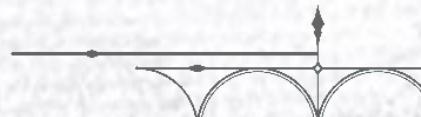
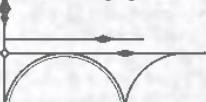
Desde entonces, los fans de *Ravenloft* han visto muchas perspectivas creativas diferentes acerca de Barovia (un país que, por coincidencia absoluta, aparece en una película de Bob Hope de 1947 llamada *Where There's Life*). Sigue siendo una de las aventuras más populares de todos los tiempos de DUNGEONS & DRAGONS. En sus varias encarnaciones, cada diseñador ha luchado por añadir algo nuevo a la antigua leyenda de Strahd, y estamos agradecidos a todos ellos.

But the vampire genre has taken Pero el género de los vampiros se ha alejado de sus raíces en años recientes. El vampiro que con tanta frecuencia vemos en la actualidad ejemplifica loc contrario del arquetipo original: la mentira de que es correcto entrar en un romance con un monstruo abusivo porque si lo amas lo suficiente, este cambiará.

Cuando Laura y yo recibimos una llamada de Chris Perkins para volver a visitar *Ravenloft*, esperábamos que podríamos volver a traer las historias de antaño de los vampiros a su lugar original. El talentoso equipo de Wizards of the Coast no solo aceptó con gracia nuestras sugerencias, sinó que nos embarcó en una conversación que trajo nuevas perspectivas a la pesadilla que yace más allá de las puertas de Barovia.

Ahora os invitamos de Nuevo, como huéspedes nuestros, a que atraveséis los Bosques de Svalich si es que osais hacerlo. Porque aquí el romance es trágicamente peligroso.... Y un verdadero monstruo sonríe mientras os aproximais.

Tracy Hickman .
May 2015



INTRODUCCIÓN

BAJO FURIOSAS NUBES DE TORMENTA, UNA solitaria figura se halla recortada contra los antiguos muros del Castillo Ravenloft. El Conde vampiro Strahd von Zarovich con la mirada inclinada a un escarpado acantilado con un pueblo a sus pies. Un viento frío y amargo hace girar hojas muertas alrededor de él, ondulando su capa en la oscuridad.

Un relámpago escinde las nubes que se hallan sobre él, arrojando una clara luz blanca a través de él. Strahd se gira hacia el cielo, revelando los angulosos músculos de la cara y de las manos. Él tiene un aspecto de poder y de locura. Su una vez hermoso rostro se halla contorsionado por una tragedia más oscura que la misma noche.

Estuendosos truenos golpean las torres del castillo. Los aullidos del viento aumentan tal como Strahd echa un vistazo a la villa. Mucho más abajo, pero no más allá de su alcance, un grupo de aventureros acaba de entrar en sus dominios. Una torcida sonrisa se asoma en la cara de Strahd como si sus oscuros planes se desarrollan tal como había planeado. Él sabía que iban a venir, y él sabe por qué han llegado, todo de acuerdo a su plan. Él, el señor de Ravenloft, les atenderá.

Otro relámpago resplandece en medio de la oscuridad, su trueno resuena en las torres del castillo, pero Strahd se ha ido. Sólo el aullido del viento o tal vez un lobo solitario-llena el aire de la medianoche. El alto señor de Ravenloft tiene invitados para cenar. Y vosotros sois los invitados.

EJECUTANDO LA AVENTURA

La Maldición de Strahd es una historia de terror gótico, presentada aquí como una aventura del juego de rol Dungeons & Dragons para un grupo de cuatro a seis aventureros de niveles 1-10. Un equilibrio de las clases de personajes es muy útil, ya que la aventureros se enfrentarán a una variedad de desafíos. Cada clase de personaje sin duda tendrá su momento de brillar.

UNA ADAPTACIÓN CLÁSICA

Esta aventura es una recreación de la aventura original Ravenloft, que fue publicado en 1983 por TSR, Inc. Desde entonces, el original se ha ganado una reputación como uno de las mayores aventuras de Dungeons and Dragons, y pasó a inspirar la creación de un escenario de campaña del mismo nombre en 1990: Ravenloft hogar de los Dominios del Terror.

El módulo I6: Ravenloft, escrita por Tracy y Laura Hickman, abrió un nuevo camino mediante la presentación de una aventura de D&D que era tanto un relato basado en una ubicación, como presentando un villano que era complejo y aterrador. Castillo Ravenloft, con sus sorprendentes mapas tridimensionales, sigue siendo a día de hoy es uno de los más emblemáticos y memorables de todos los Dungeons de D&D.

Este libro incluye la aventura original, así como material expandido desarrollado tras consulta con Tracy y Laura Hickman. Se expande lo que sabemos sobre las tierras alrededor del Castillo Ravenloft y arroja una nueva luz sobre el oscuro pasado del señor del castillo. Las tierras de Barovia pertenecen a un mundo olvidado en el multiverso de D&D, y esta aventura muestra atisbos de ese mundo. Con el tiempo, la región maldecida de Barovia fue arrancada de su mundo de origen por los poderes oscuros y ligada en la niebla como uno de los dominios del terror en el Plano de las Sombras.

Este libro es solo para ti, el Dungeon Master. Te recomendamos que lea toda la aventura antes de intentar llevarla a cabo. Se presupone que tienes el Manual del jugador para la quinta edición, la Guía del Dungeon Master y el Manual de monstruos.

El Manual de monstruos contiene los bloques de estadísticas para la mayoría de

los monstruos y personajes no jugadores (PNJ) que se encuentran en esta aventura. Las descripciones y los bloques de estadísticas para la nueva monstruos y PNJs se proporcionan en el Apéndice D. Cuando el nombre de una criatura aparece en negrita, es una representación de una señal visual que marca que el bloque de estadísticas de la criatura se halla en el Manual de Monstruos. Si el bloque de estadísticas se encuentra en el apéndice D, el texto de la aventura se lo indicará.

Los conjuros y el equipos no mágico mencionado en la aventura se describen en el Manual del Jugador. Los objetos mágicos se describen en la Guía del Dungeon Master, a menos que el texto de la aventura le dirija a una descripción del equipo del apéndice C.

El texto que aparece en un cuadro como éste está destinado a ser leído en voz alta o parafraseado para los jugadores cuando sus personajes llegan por primera vez a una ubicación o bajo unas circunstancias específicas, como se describe en el texto. Las descripciones interiores y nocturnas se describen con la suposición de que la aventureros están utilizando una antorcha u otra fuente de luz para ver.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA

Aventureros de un país extranjero se encuentran en Barovia, un misterioso reino rodeado de una niebla mortal y gobernado por Strahd von Zarovich, un vampiro y mago. Mediante el uso de una baraja de cartas tarotka se predice su futura, una adivina llamada Madame Eva les encauza en un recorrido oscuro que los lleva a muchos rincones del Barovia, culminando con una búsqueda del vampiro en el Castillo Ravenloft.

La gente de Madame Eva se llaman Vistani. Ellos viajan en carros cubiertos de un lado para el otro, atrayendo extraños hacia el dominio de Strahd.

Barovia es una tierra de fantasmas, hombres lobo, y otras criaturas caídas. Los espacios naturales esconde muchos secretos, incluyendo ruinas y campos de batalla olvidados que cuentan la historia de la vida de Strahd como conquistador. Los aventureros que exploran los yermos encontraran los restos de los antiguos enemigos de Strahd, aunque no todos ellos tan muertos como se podría esperar.

Para la gente de Barovia, no hay escape de esta dura tierra. La ciudad de Vallaki está preparada para defenderse contra los servidores de Strahd, pero está lejos de ser el santuario que pretende ser. El pueblo de Krezk está cerca de la frontera del dominio de Strahd, su abadía se halla ahora en las garras de engañadas criaturas malvadas.

De todos los asentamientos en el dominio del Strahd, el pueblo de Barovia es, con mucho, el más "oprimido. Muchas de sus tiendas están cerradas, y los habitantes han sucumbido a la desesperación. Es bien conocido que Strahd desea la hija adoptiva del burgomaestre, Irene Kolyana. Los aldeanos no la protegen para que no sufra daño, para no incurrir en la ira del vampiro. Pocos saben que Irene guarda un extraño parecido con Tatyana, la amada muerta de Strahd.

El pueblo de Barovia se esconde a la sombra del Castillo Ravenloft, el hogar y la fortaleza de Strahd. El castillo se encuentra encima de una gran aguja de roca, invencibles y para siempre vigilante. Cada noche, miles de murciélagos vuelan hacia el exterior del castillo para alimentarse. Se dice que a veces Strahd vuela con ellos. Barovia nunca será seguro hasta que el mal que habita en su castillo sea destruido.

Una vez Strahd perciba a los aventureros, él y sus espías los vigilarán de cerca. Cuando el considere que es el momento adecuado, Strahd invita a sus "huéspedes" al Castillo Ravenloft. Su objetivo es que se enfrenten entre ellos, atormentarlos, y matarlos, como lo ha hecho con tantos otros visitantes. Algunos se convertirán en esclavos no-muertos. Otros nunca podrán ser resucitados de nuevo.

La mejor esperanza de los aventureros para derrotar a Strahd es conocer sus secretos, porque él no es un vampiro ordinario. Guiados por lectura de las cartas de Madame Eva, tienen que buscar en sus dominios principal y su castillo objetos mágicos que pudieran debilitar o matarlo, mientras tratan todo el tiempo tratando de mantenerse con vida.

A pesar de que los aventureros pueden escapar matando a Strahd, no puede ser realmente destruido. Barovia es su prisión, y ni siquiera la muerte le puede liberarse de su maldición.

La aventura termina cuando Strahd von Zarovich o los personajes son derrotados. Tu objetivo es mantener a Strahd en juego durante el mayor tiempo posible, utilizando todas sus habilidades los lazos y los recursos a su disposición.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Gran parte de la acción de la aventura es impulsada por el choque entre las decisiones de los aventureros y los objetivos de Strahd, y los aventureros y el vampiro están atrapados en hilos del destino que se representan mediante una lectura especial de cartas detallada en el capítulo 1, "dentro de las nieblas". Antes de llevar a cabo la aventura, necesitas llevar a cabo esa lectura para determinar la ubicación de varios objetos que son claves para la historia, así como uno de los lugares donde puede ser encontrado Strahd.

El Capítulo 1 también establece las metas de Strahd, y sugiere ganchos de aventura para atraer a los personajes de los jugadores en el reino maldito de Barovia. Si los personajes son de nivel 1, los trasfondos de personaje en el apéndice A está disponible para ellos, y considerar comenzar su primera vez en Barovia con la mini-aventura "Casa de la Muerte" en el apéndice B.

El Capítulo 2, "Las Tierras de Barovia," proporciona un resumen del reino e incluye reglas especiales para ello y sus habitantes, incluyendo el misterioso Vistani. Los capítulos 3-15 detallan áreas que corresponden a lugares en el mapa de Barovia en el capítulo 2.

El epílogo ofrece formas para que puedas finalizar la aventura.

El Apéndice C se detalla los objetos mágicos especiales introducidos en la aventura y el apéndice D proporciona los bloques de estadísticas para Strahd, varios PNJs y los monstruos que pueden ser encontrados en Barovia. El Apéndice E muestra las cartas tarotka que los Vistani usan para su echar la fortuna, y el apéndice F contiene los documentos para que puedas mostrar a los jugadores.

NIVELES DE PERSONAJES

La aventura es para personajes de niveles 1-10 e incluye las amenazas de dichos niveles y más allá. Strahd puede ser un reto especialmente mortal en estos niveles. Se supone que los personajes

ganarán niveles durante el transcurso de la aventura, así como adquieren aliados y poderosos objetos mágicos que pueden inclinar la balanza a su favor. Los personajes que se dirigen directamente al Castillo Ravenloft sin aumentar su poder primero, probablemente morirán.

Puedes recompensarlos ganen puntos de experiencia por derrotar enemigos, utilizar las recompensas de hitos, o una mezcla de ambos. Dado que de hecho gran parte de la aventura implica interacción social y exploración, en lugar de combate, tu labor será probablemente sería más fácil si utilizas recompensas de hitos. Recompensas apropiadas de hitos serían los siguientes:

Encontrar artefactos. Los personajes adquieren un nivel cuando obtienen el Tomo de Strahd, la Espada Solar o el Símbolo sagrado de Ravenkind.

La derrota de Villanos. Los personajes adquieren un nivel cuando derrotan el antagonista que aparece en algún lugar, tales como las brujas en Old Bonegrinder (capítulo 6).

El logro de los Objetivos de la Historia. Los personajes adquieren un nivel cuando logran algo significativo, tales encender el faro de Argynvostholt (capítulo 7), frustrando el ritual de los druidas en lo alto de la colina Yester (capítulo 14), o forjar una alianza con Ezmerelda d'Avenir (Apéndice D).

El Apéndice B, "La Casa de la Muerte", utiliza recompensas por hitos a modo de ejemplo.

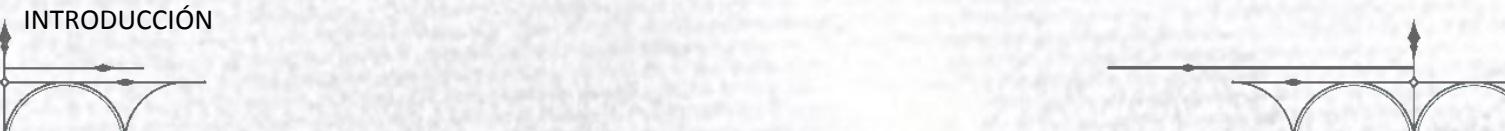
Estate preparado para el hecho que la aventura es una extremadamente abierta, una de las características del Ravenloft original. La lectura de las cartas en el capítulo 1 y las decisiones de los aventureros pueden guiarlos por todo el mapa, y un gripo puede internarse con facilidad en un área mucho más allá de su poder. Si deseas dirigirlos hacia lugares que corresponden a su nivel, consulta a las zonas según la Tabla por nivel pero ten cuidado de perjudicar la idea de que las decisiones de los personajes importan. A veces, los aventureros solo tendrán que huir o esconderse cuando están fuera de su lugar por nivel.

Si un área de la aventura se siente que está libre de sensación de misterio o de peligro, considera el uso de las recomendaciones de la sección "Marcas de Horror" para aumentar la sensación de amenaza. Si un encuentro de combate se ve que es demasiado fácil, puedes hacer lo siguiente (a) Dirigirlo a que termine lo más rápido posible o (b) aumentar la amenaza haciendo que el enemigo principal tenga el máximo de puntos de golpe posibles, y mediante la adición de monstruos / trampas, o ambos.

ÁREAS POR NIVEL

Rango de Nivel	Área	Capítulo
1º-3º	Villa de Barovia	3
4º	Ciudad de Vallaki	5
4º	Viejo Mascahuesos	6
5º	Pueblo de Krezk	8
5º	Mago de la Bodega de Vino	12
6º	Torre de Van Richten	11
6º	Colina de Vester	14
7º	Argynvostholt	7
7º	Cubil de los Hombres Lobo	15
8º	Paso de Tsolenka	9
8º	Las Ruinas de Berez	10
9º	Castillo Ravenloft	4
9º	Templo de ámbar	13

INTRODUCCIÓN



MARCAS DEL HORROR

Una ráfaga de aire como el mal aliento aliento de algún horrible monstruo recibe a los aventureros, suben las escaleras de una torre en el Castillo Ravenloft. Acercándose a la parte superior, comienzan a escuchar los latidos de un corazón en la oscuridad. No es un corazón humano, pero si el corazón de algo monstruoso y horrible; Tal es la naturaleza del terror gótico: el miedo generado por las señales en la oscuridad que serán todas verdaderamente horribles y reveladas con el tiempo.

Los siguientes consejos pueden ayudarle a hacer de esta aventura una escalofriante experiencia para ti y tus jugadores.

LO DESCONOCIDO

El horror nace del miedo a lo desconocido. Nuestro temor es mayor cuando la oscuridad nos envuelve y no podemos ver, o cuando la verdad está detrás de una puerta cerrada, cubierta por una sabana o enterrada en la tierra blanda. No es el monstruo, sino su sombra la que engendra terror. Cuanto más sabemos acerca de un monstruo, menos lo tememos, por lo que el truco está en mantenerlo fuera de la luz durante el tiempo que sea posible. aquí hay dos trucos para aumentar el miedo a lo desconocido:

- Cuando parece como si los personajes tienen todo bajo control, de repente puedes describir una ráfaga de viento que apague las antorchas, sumiéndolos en la oscuridad.
- Antes que aparezca un monstruo, toma un momento para describir el olor que le precede, el misterioso sonido que hace, o la extraña sombra que proyecta presagia su presencia.

PRESAGIOS

Los presagios son descubrir pistas sobre una horrible verdad que aún no se ha revelado. Considera los siguientes ejemplos:

- Antes que los personajes se encuentran con un monstruo, insinúa la presencia del monstruo con pistas tales como marcas de garras, huesos roídos, y manchas de sangre.
- Cada vez que los personajes toman un descanso largo, dale a un personaje un sueño profético en el cual él o ella vislumbra algo que aún no se ha descubierto o encontrado.

DECREPITUD

Barovia es el reflejo sombrío de su amo no muerto. Casi todas las cosa aquí son viejas y están desgastadas por el tiempo. En todos los lugares que los aventureros van, se les debe recordar la muerte, el decaimiento y su propia mortalidad. Aquí hay un par de formas de reforzar estos temas omnipresentes:

- Tómate el tiempo para describir la madera en descomposición de los edificios, la ropa descolorida y apolillado dela campesinado Baroviano, las páginas agusanadas de libros antiguos y el óxido en las cercas y portones de hierro.
- un personaje que mira en un espejo, un pozo u otra superficie reflectante puede vislumbrar una versión de sí mismo más vieja y más decrepita.

LUZ

Un cuento que está perpetuamente en tono oscuro se vuelve tedioso muy rápidamente. Necesita que cuente con el rayo ocasional de luz para contrastar y para crear un sentimiento de esperanza. Los monstruos y otros terrores deben compensarse con las criaturas que son amables y honorables, dando a los personajes más razones para

ponerse a la oscuridad. Aquí hay un par de formas de agregar destellos de luz a una trágica historia:

- En una tierra tan deprimente como Barovia, tomate el tiempo para describir escena ocasionales de belleza, tales como unas flores bonitas floreciendo encima de una tumba.
- Asegúrate de que los héroes tienen contacto con PNJs que son honestos, amables y servicial, como los Martikovs en Vallaki o los Krezkovs en Krezk.

PERSONIFICACIÓN

Al atribuir características humanas a una cosa inanimada es una manera de convertir algo ordinario en algo malévolos. Una casa gimiendo, el lamento del viento, un barro apresador y un cofre rechoncho no son sólo cosas mundanas-son personajes de su historia, transformados todos en espeluznante gracias a sus rasgos parecidos a los humanos, antorchas chisporroteando nerviosamente, bisagras oxidadas rompen el silencio con sus repentinos gritos de angustia y telarañas en silencio nos llaman a nuestra fatalidad. Aquí hay más ejemplos:

- Imagínate la oscuridad como una multitud silenciosa que sigue a los personajes por todas partes y se les queda mirando a ellos mientras duermen.
- Imagínate los árboles como imponentes gigantes inactivos que aún se mantiene en pie siempre vigilando como los personajes se enfrentan a los peligros del Bosque Svalich.

DETALLES

En una historia de terror, no se sabe dónde el peligro podría estar al acecho. Una gárgola maliciosa podría ser un monstruo disfrazado o simplemente una escultura diabólica. Un espejo que cuelga en una pared puede tener el poder para trasfigurar todos aquellos que miren en él, o podría ser nada fuera de lo común. En un historia de terror, tomarse el tiempo para describir un objeto detallada entre llama la atención sobre él, lo hace a uno sospechar de él, y podría distraer del verdadero peligro. Aquí hay un par de trucos que se pueden utilizar:

- En una zona de encuentro dada, selecciona un objeto o una característica para describir con detalle. No tiene que ser importante para la historia.
- Permite al personaje que tenga la Percepción Pasiva más alta ver, oír u oler alguna cosa que nadie más puede percibir.

HUMOR

No hay compañeros de cama más extraños que el horror y el humor. La tensión no se puede mantener indefinidamente, por lo que una pizca de humor proporciona un respiro, dando la oportunidad al terror de acercarse sigilosamente a nosotros más tarde y cogernos con la guardia baja. Mientras las situaciones humorísticas ocurrirán naturalmente en el curso de la aventura, aquí hay algunos consejos para crear el humor cuando sea necesario:

- Permitir PNJs (incluso los malvados) contar chistes, hablar con voces divertidas o comportarse de forma estúpida, Incluso el humor grueso es mejor que nada.
- Cuando un héroe, un villano o un monstruo saca un 1 natural: en una tirada de ataque, de habilidad o una tirada de Salvación describe un percance humorístico que ocurre como resultado de la baja tirada, tal como un personaje tirando accidentalmente una lámpara y prendiendo en llamas unas cortinas mientras intentaba ocultarse o moverse en silencio.

CAPÍTULO 1: DENTRO DE LA NIEBLA

SNAS MISTERIOSAS NIEBLAS RODEAN Barovia obligando a sus habitantes a permanecer allí. Este capítulo te da la información que necesitas para prepararte para el viaje de los aventureros dentro de esas nieblas. El capítulo presenta los primeros esbozos de la historia y los objetivos del Conde Strahd von Zarovich por lo que estás preparado para lo que les espera a los personajes. En la sección "Fortunas de Ravenloft", el capítulo te guía a través de la lectura de las cartas de la tarotka que ayuda a establecer el escenario para la acción de la aventura, y el capítulo se cierra con ganchos de aventura que se pueden utilizar para introducir a los personajes en el horror de Barovia.

STRAHD VON ZAROVICH

Strahd von Zarovich, un vampiro y mago, tiene sus estadísticas reflejadas en el Apéndice D. Aunque puede ser encontrado en cualquier lugar en sus dominios, el vampiro siempre será encontrado en el lugar indicado por la lectura de la carta como se explica más adelante en este capítulo, a menos que haya sido forzado a retirarse a su tumba en las catacumbas del Castillo Ravenloft.

LA HISTORIA DEL VAMPIRO

En vida, Strahd von Zarovich era un conde, un príncipe, un soldado y un conquistador. Después de la muerte de su padre, el Rey Barov, Strahd libró largas guerras sangrientas contra los enemigos de la familia. Él y su ejército acorraló a los últimos de estos enemigos en un remoto valle de montaña antes de asesinarlos a todos. Strahd bautizó a este valle como Barovia, después de la muerte de su padre, y fue tan impresionado por su belleza escénica que decidió establecerse allí. La reina Ravenovia lamentó la muerte de Barov y estaba asustada por Strahd. La guerra le había hecho frío y arrogante. Mantuvo a su hijo menor, Sergei, lejos del campo de batalla. Strahd envidiaba el amor y la atención de su madre visitando a su hermano, por lo que permaneció en Barovia. La paz hizo de Strahd un hombre inquieto, y empezó a sentir que había perdido sus mejores años. No dispuesto a seguir el camino de su padre, Strahd estudió magia y forjó un pacto con los poderes oscuros del Páramo Sombrío a cambio de la promesa de la inmortalidad. Strahd registró sus tierras conquistadas para reclutar magos y artesanos, los llevó al valle de Barovia, y comandándolos para levantar un

castillo para rivalizar con la magnífica fortalezas de su tierra ancestral. Strahd lo llamó Castillo Ravenloft, para su madre, para demostrar su amor por ella.

Cuando fue terminado, Strahd ordenó a su madre y a su hermano venir a Barovia y se quedaran con él. Sergei finalmente se instaló en Ravenloft, pero Ravenovia falleció mientras viajaba al castillo con su nombre. En su dolorosa decepción, Strahd selló el cuerpo de su madre en una cripta debajo del castillo.

Pronto Strahd centró su atención en Tatiana, una joven mujer Baroviana de buen linaje y notable belleza.

Strahd creyó que ella sería una digna esposa, y él prodigó a Tatiana de regalos y de atención. A pesar de los esfuerzos de Strahd, en lugar de eso se enamoró del más joven y más cálido Sergei. El orgullo de Strahd le impidió ponerse en medio del amor de la joven pareja hasta el día de la boda de Sergei y Tatiana cuando Strahd se contempló en un espejo y se dio cuenta que había sido un necio. Strahd mató a Sergei y bebió su sangre, sellando el pacto maligno entre Strahd y los poderes oscuros. Él entonces persiguió a la novia de Sergei a través de los jardines, determinado a hacer que le aceptara y le amara. Tatiana se arrojó desde un balcón del castillo para escapar a la persecución de Strahd, precipitándose a su muerte. Guardias del castillo traidores, aprovechando la oportunidad de librarse al mundo de Strahd para siempre, dispararon flechas a su señor.

Pero Strahd no murió. Los poderes oscuros honraron el pacto que habían hecho. El cielo se volvió oscuro tal como Strahd se giró hacia los guardias, con sus ojos brillantes de color rojo. Se había convertido en un vampiro.

Después del sacrificio de los guardias, Strahd vio las caras de su padre y de su madre en las nubes de tormenta, con sus miradas sobre él y juzgándolo. Había destruido el linaje familiar y condenado a toda Barovia. El castillo y el valle por arte de magia a un semiplano y encerrado allí, rodeado por todas partes por la niebla mortal. Para Strahd y para su pueblo, no habría escapatoria.

YO SOY EL ANTIGUO. YO SOY LA TIERRA.

Mis inicios se pierden en la oscuridad
del pasado. No estoy muerto. No estoy
vivo. Soy un muerto viviente, para
siempre.

-Tomo De Strahd



Strahd ha sido el señor de Ravenloft durante siglos. Desde que se convirtió en un vampiro, él ha tomado varias consortes—aunque a ninguna amado tanto como a Tatiana, pero cada una mujeres de gran belleza. Todas ellas fueron trasformadas en engendros vampíricos. A pesar de que se alimenta de las desgraciadas almas de Barovia, le proporciona poco alimento y ningún consuelo. De vez en cuando, extraños de tierras lejanas son llevados a su dominio, para jugar al juego vampírico del gato y el ratón. Strahd saborea estos momentos, pues aunque éstos extraños no le ofrecen tierras para conquistar, no son fácilmente destruidos y, por lo tanto, le proporcionan una distracción que es bienvenida.

Strahd cree que la clave para poder escapar de Barovia radica en encontrar a alguien digno de gobernar en su lugar, pero su arrogancia es tan indomable que nunca nadie es lo suficientemente bueno ante sus ojos. Él cree en su frío corazón que sólo un Von Zarovich tan grande como él o como su padre podría influir en los poderes oscuros para liberarlo.

LOS OBJETIVOS DE STRAHD

Strahd tiene los siguientes objetivos en la aventura.

LA CONVERSIÓN DE IREENA KOLYANA

El amor no correspondido de Strahd por Tatiana lo llevó a matar a su hermano, Sergei. Hace algún tiempo, Strahd vislumbró a la joven Ireena Kolyana en el pueblo de Barovia y sintió un enorme déjà vu. Ireena es exactamente igual a Tatiana! Strahd ahora cree que Ireena es la última reencarnación de Tatiana, y por lo tanto busca apropiarse de ella.

El cortejo malvado de Strahd le ha llevado a visitar a Ireena dos veces. En ambas ocasiones, el uso su encanto para le abriera el paso a su casa, la casa de su padre adoptivo, el burgomaestre de la villa de Barovia y bebiendo su sangre. Él tiene la intención de matar a Ireena durante su próxima visita y convertirla en su engendro vampiro consorte.

El capítulo 3 da detalles sobre Ireena y dónde encontrarla en el pueblo de Barovia.

ENCONTRAR A RUDOLPH VAN RICHTEN

A pesar de que por lo general se centra en hacer Ireena Kolyana su novia, Strahd ha sido distraído por los informes que un legendario cazador de vampiros llamado Rudolph Van Richten ha llegado a Barovia. Lo considera un viejo con un deseo de morir para asustar Strahd; sin embargo, el vampiro tiene a sus espías en buscar por Barovia a Van Richten. A Strahd le gustaría mucho conocer al viejo cazador de vampiros, y encerrarlo en las mazmorras del Castillo Ravenloft, y poco a poco romper su espíritu.

El Capítulo 5 describe la ciudad de Vallaki, donde reside actualmente Van Richten de incógnito.

BUSCAR UN SUCESOR O CONSORTE

Strahd puede sentir la llegada de sangre nueva a sus dominios. Cuando entren nuevos recién llegados a Barovia, desviará su atención por Ireena Kolyana y por Van Ritchen a sus nuevos invitados de modo que pueda determinar si alguno de ellos es digno para ser su sucesor o su consorte. (Al final, decidirá que ninguno de ellos puede reemplazarlo como señor de Barovia, pero no llega a este conclusión inmediatamente.)

Strahd presta mucha atención a los aventureros que sean carismáticos y arrogantes, como él. Él centra sus ataques contra ellos, para ver cuánto pueden soportar.

Si se desmoronan fácilmente, pierde su interés en ellos. Si exhiben una gran fortaleza y desafío, despierta su interés -más aún si el personaje muestra un conocimiento o una belleza poco frecuente.

Cuando considera que esa persona podría no ser digna de sucederle, pero el hombre o la mujer puede proporcionarle diversión a Strahd como una nueva posesión.

INTERPRETANDO A STRAHD

Strahd cree que su alma está perdida por el mal. El no siente ni piedad ni remordimientos, ni el amor ni el odio. Él no sufre angustia o entrar en indignación. Él cree, y tiene siempre la creencia, que él es el dueño de su propio destino.

Cuando estaba vivo, Strahd podría admitir que permitir que sus emociones tomaran posesión de él sacaba lo mejor de él de vez en cuando. Ahora, como vampiro, él es más monstruo que hombre, con apenas una chispa de emoción. Él está por encima de las preocupaciones de los seres vivos. El único evento que de vez en cuando lo persigue es la muerte de Tatiana, pero su visión del pasado está privado de romance o de pesar. En su mente, su muerte no podía haber sido prevenida, y lo que esta ya hecho no se puede deshacer.

En vida, Strahd vivió para conquistar. En la no-muerte, todavía tiene sed de conquista—aunque no de reinos, sino personas, conduciendo a las almas buenas hacia la corrupción y destruyendo a las que no ceden.

Los personajes que traten de apelar a la humanidad de Strahd se verán gravemente decepcionados, porque hay poca humanidad en él. Si le preguntan a Strahd porqué está acechando a Ireena Kolyana, él les dice que el cuerpo de Ireena es el anfitrón del alma de Tatiana, y el alma de Tatiana le pertenece a él.

Strahd puede ser seductor y sutil cuando quiere, especialmente si una persona es inteligente o atractiva. Los hombres y las mujeres de belleza y astucia divierte a Strahd como juguetes temporales que poseer o descartar como él deseé.

Si se detecta una falta de cohesión en un grupo de aventureros, se alimenta de esa debilidad y trata de crear una brecha entre los personajes con la promesa de ayudar a

uno a expensas del otro. Si Strahd detecta el mal en una persona, cultivará esa tendencia, ofreciéndole a ese personaje convertirse en un vampiro de pleno derecho después de ayudar a Strahd a destruir el resto del grupo. En última instancia, Strahd no hará honor a su promesa, en lugar trasformará al personaje en un engendro vampírico bajo su control.

CUANDO STRAHD ATACA

Strahd no es un villano que se mantiene fuera de la vista hasta que el entra en la escena final. Lejos de eso, él viaja como él desea a cualquier lugar en su reino o en su castillo, y (de acuerdo a su perspectiva) cuanto más a menudo se encuentre con los personajes, mejor.

Los personajes pueden y deben encontrarse con él múltiples veces antes del encuentro final, que muy probablemente se llevará a cabo en el lugar que sea determinado por la lectura de la carta. Los detalles de sus capacidades para el combate están disponibles en el apéndice D.

Cuando Strahd quiere aterrorizar a los personajes, les hará una visita, ya sea bajo las sombras de la noche o bajo cielos cubiertos y encapotados durante el día. Si están a cubierto, él trata de engatusar o exhortar a un personaje que le invite al interior (junto con su engendro vampiro; si está presente). Strahd y sus esbirros nunca atacan a Ireena.

Estos encuentros están destinados a probar los personajes, no par matalos. Después de unos cuantos asaltos jugando con ellos, Strahd y sus criaturas se retiran. Si los personajes se retiran, Strahd probablemente permitirá que huyan, saboreando su miedo y creyendo haber quebrado su espíritu.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Los acontecimientos de esta aventura son parte de los giros oscuros del destino que un adivino puede discernir con las cartas de una baraja de la tarokka. Antes de llevar a cabo esta aventura, debes robar cartas de una baraja para determinar los siguientes elementos de la aventura:

- La ubicación de Strahd dentro del Castillo Ravenloft
- La ubicación de tres importantes tesoros que pueden ser usados contra Strahd- *El Tomo de Strahd*, el *Símbolo Sagrado de Ravenkind* y la *Espada Solar*.
- La identidad de un poderoso aliado en la lucha contra Strahd

Esta lectura de las cartas puede hacer que la aventura sea diferente cada vez que la juegues.

En algún momento durante la aventura, los personajes puedan conocer a Madame Eva, la vieja vidente Vistani (ver capítulo 2, zona G), que puede realizar la misma lectura de cartas para ellos. Los personajes también pueden hacer que Ezmerelda d'Avenir realice una lectura de las cartas para ellos, siempre que tenga su baraja de cartas tarokka. Las cartas de Ezmerelda están ocultas en su vagón (capítulo 11, zona VI).

El Apéndice E muestra todas las cartas de la baraja tarokka y resume sus significados simbólicos.

USANDO BARAJA DE NAIPES

Si se quiere, se puede utilizar una baraja de naipes en lugar de la baraja tarokka. Para ello, separa las cartas numeradas de las cartas con figuras y los comodines, y trátlas como dos barajas separadas: la baraja común (las cartas numeradas) y la baraja de los Arcanos (las cartas con figuras y comodines).

Carta común. Cada palo en una baraja de naipes corresponde a una carta en la baraja tarokka. Los ases representan las cartas "L" en la baraja tarokka, y los "10" representan las cartas "maestras" en la baraja tarokka.

Corazones = Glifos
Picas = Espadas

Diamantes = Monedas
Tréboles= Estrellas

Baraja de los Arcanos. Cada Sota, Reina, Rey y Comodín se corresponde a un carta en el mazo de cartas altas en la baraja Tarokka.

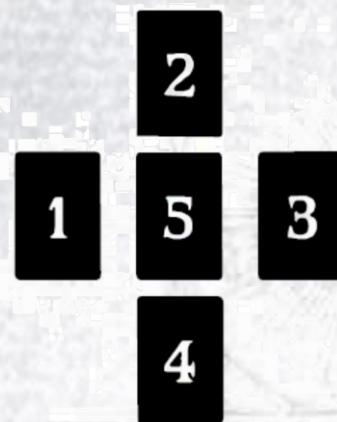
Carta Baraja Inglesa	Carta de Tarokka
Rey de corazones	El Santo
Reina de corazones	El Inocente
Sota de corazones	La Marioneta
Rey de Picas	El Señor Oscuro
Reina de Picas	Las Nieblas
Sota de Picas	El Ejecutor
Rey de diamantes	El Fracturado
Reina de diamantes	El Tentador
Sota de diamantes	La Bestia
Rey de Tréboles	El Torreón
Reina de Tréboles	El Cuervo
Sota de Tréboles	El Vidente
Comodín 1	El Artefacto
Comodín 2	El Jinete

LECTURA DE LAS CARTAS

Al realizar una lectura de cartas antes de llevar a cabo la aventura, anota los resultados para su posterior consulta.

Si los personajes tienen la lectura de sus fortunas en la aventura, haz la lectura de las cartas de nuevo, en voz alta para beneficio de los jugadores. Sustituye los nuevos resultados de los antiguos.

Cuando estés listo para comenzar la lectura de las cartas, retira las catorce cartas con el icono de la corona (baraja de los arcanos) y barájálas. Luego baraja las cartas restantes (baraja común), manteniendo las dos barajas separadas. Roba las tres primeras cartas de la baraja común y ponlas boca abajo en las posiciones 1, 2, y 3. A continuación, roba dos cartas de la parte superior de la baraja de los Arcanos y ponlas boca abajo en las posiciones 4 y 5, como se muestra a continuación:



Una vez que todas las cinco cartas se extraen y se colocan boca abajo, sigue las siguientes instrucciones por cada carta ordenadas.

1. EL TOMO DE STRAHD

Da la vuelta a la carta 1, y lee:

Esta carta les informa de la historia. El conocimiento del pasado te ayudará entender mejor tu enemigo.

Esta carta determina la ubicación del Tomo de Strahd (Que se describe en el Apéndice C). Lee el texto en el recuadro de la carta correspondiente, como se indica en la sección "Ubicaciones de tesoros" que se halla más abajo .

2. EL SÍMBOLO SAGRADO DE RAVENKIND

Da la vuelta a la carta 2, y lee:

Esta carta habla de una fuerza poderosa para el bien y la protección, un símbolo sagrado de gran esperanza.

Esta carta determina la ubicación del Símbolo Sagrado de Ravenkind (descrito en el apéndice C). Lee el texto en el recuadro de la carta correspondiente, como se indica en la sección "Ubicaciones de tesoros" que se halla más abajo .

3. LA ESPADA SOLAR

Da la vuelta a la carta 3, y lee:

Esta es una carta de poder y fuerza. Habla de un arma de la venganza: una espada de luz solar.

Esta carta determina la ubicación de la Espada Solar (Que se describe en el Apéndice C). Lee el texto en el recuadro de la carta correspondiente, como se indica en la sección "Ubicaciones de tesoros" que se halla más abajo.

4. EL ENEMIGO DE STRAHD

Da la vuelta a la carta 4, y lee:

Esta carta arroja luz sobre uno que os ayudará en gran medida en la batalla contra la oscuridad.

Esta carta determina donde los personajes pueden encontrar a un poderoso aliado. Lee el texto en el recuadro de la carta correspondiente, como se indica en la sección "Ubicaciones de tesoros" que se halla más abajo

5. STRAHD

Da la vuelta a la carta 5, y lee:

Vuestro enemigo es una criatura de la oscuridad, cuyos poderes están más allá de la mortalidad.

Esta carta determina dónde puede ser siempre encontrado Strahd. Lee el texto en el recuadro de la carta correspondiente, como se indica en la sección "Ubicaciones de tesoros" que se halla más abajo, tal y como se describe en "la Ubicación de Strahd en el Castillo Ravenloft" más adelante en el capítulo.

UBICACIÓN DE TESORO

Las cartas de la baraja común determinan las ubicaciones del Tomo de Strahd (carta 1), el Símbolo Sagrado de Ravenkind (carta 2) y la Espada Solar (carta 3).

ESPADAS (PICAS)

1 DE ESPADAS – VENGADOR

El tesoro se encuentra en casa de un dragón, en manos una vez limpia y ahora corrompida.

El tesoro está en posesión de Vladimir Hornsgaard en Argynvostholt (capítulo 7, área P36).

2 DE ESPADAS – PALADÍN

Veo un príncipe dormido, un sirviente de la luz y el hermano de la oscuridad. El tesoro se encuentra con él.

El tesoro se encuentra en la tumba de Sergei (Capítulo 4, área K85).

3 DE ESPADAS – SOLDADO

Dirigíos a las montañas. Subir a la torre blanca custodiada por caballeros de oro.

El tesoro se encuentra en la azotea de la torre de vigilancia en el Paso Tsolenka (capítulo 9, zona T6).

4 DE ESPADAS – MERCENARIO

Lo que buscáis se encuentra con los muertos, bajo montañas de monedas de oro.

El tesoro se encuentra en una cripta en el Castillo Ravenloft (capítulo 4, K84 zona, cripta 31).

5 DE ESPADAS – MIRMIDÓN

Buscad un cubil de lobos en las colinas con vistas a un lago de Montaña. El tesoro pertenece a la Madre Noche.

El tesoro se encuentra en el santuario de la Madre Noche en el cubil del hombre lobo (capítulo 15, zona Z7).

6 DE ESPADAS – BERSERKER

Encuentra la cripta del Perro Loco. El tesoro se encuentra dentro, debajo de huesos ennegrecidos.

El tesoro se encuentra en la cripta del general Kroval "Perro Loco" Grislek (capítulo 4, área K84, cripta 38).

7 DE ESPADAS – ENCAPUCHADO

Veo un dios sin rostro. El os espera al final de un largo y sinuoso camino, en las montañas.

El tesoro está dentro de la cabeza de la estatua gigante en el templo Ámbar (capítulo 13, zona X5a).

8 DE ESPADAS – DICTADOR

Veo un trono digno de un rey.

El tesoro se encuentra en la sala de audiencia del Castillo Ravenloft (Capítulo 4, el área K25).

9 DE ESPADAS – TORTURADOR

Hay una ciudad donde no todo está bien. Allí encontrareis una casa de corrupción, y dentro un cuarto oscuro lleno de fantasmas silenciosos.

El tesoro está escondido en el ático de la mansión del burgomaestre en Vallaki (capítulo 5: área N3S) !.

MAESTRO DE ESPADAS – GUERRERO

Aquello que buscáis se halla en el seno de la oscuridad, en la guarida del diablo: el único lugar al que ha de volver.

El tesoro está en la tumba de Strahd (capítulo 4, el área K86).

ESTRELLAS (TRÉBOLES)

1 DE ESTRELLAS – TRANSMUTADOR

Id a un lugar de alturas vertiginosas, donde la misma piedra está viva!

El tesoro se encuentra en el pico de la torre norte del Castillo Ravenloft (Capítulo 4, el área K60).

2 DE ESTRELLAS – ADIVINO

Buscad a aquel que lo ve todo. El tesoro está escondido en su campamento.

El tesoro se encuentra en el campamento de Madam Eva (capítulo 2, zona G). Si ella es la que realiza la lectura de la carta, ella dice, "Creo que el tesoro está bajo mis propias narices!"

3 DE ESTRELLAS – ADIVINO

Veo a una mujer de rodillas -una rosa de gran belleza arrancada demasiado pronto. El señor del pantano sabe de quien hablo.

El tesoro se encuentra bajo el monumento de Marina en Berez (Capítulo 10, área US). Con "El señor del pantano" se refiere al burgomaestre Lazio Ulrich (área U2), cuyo fantasma puede dirigir a los personajes al monumento.

4 DE ESTRELLAS – ABJURADOR

Veo una casa caída vigilada por un gran dragón de piedra. Mirad hacia el pico más alto.

El tesoro se encuentra en el faro de Argynvostholt (capítulo 7, área de Q53). El "Gran dragón de piedra" se refiere a la estatua en el área Q1.

5 DE ESTRELLAS – ELEMENTALISTA

El tesoro está escondido en un pequeño castillo bajo una montaña, vigilado por gigantes de color ámbar.

El tesoro está dentro de una maqueta del Castillo Ravenloft en el templo Ámbar t (capítulo 13, zona X20).

6 DE ESTRELLAS – EVOCADOR

Buscad la cripta de un mago corriente. Su bastón es la llave.

El tesoro está escondido en la cripta de Gralmore NimbleNobs (capítulo 4, área, K84! cripta 37).

7 DE ESTRELLAS – ILUSIONISTA

Un hombre que no es lo que parece. El viene aquí en un vagón de carnaval. Allí adentro está lo que buscáis.

El tesoro se encuentra en el carro del carnaval de Rictavio (capítulo 5, área NS).

8 DE ESTRELLAS – NIGROMANTE

Una mujer cuelga sobre una gran fogata. Encontrarla, y encontrareis el tesoro.

El tesoro se halla en el estudio del Castillo Ravenloft (Capítulo 4, área K37).

2 DE ESTRELLAS – ADIVINO

Veo un pueblo muerto, ahogado por un río, gobernado por alguien que ha traído un gran mal en al mundo.

El tesoro está en la cabaña de Baba Lysaga (capítulo 10, área U3).

MAESTRO DE ESTRELLAS – MAGO

Buscad la torre de un mago en un lago. Dad el nombre del mago y el servidor os guiará a lo que buscáis.

El tesoro se encuentra en el último piso de la torre de Van Richten (Capítulo 11, zona V7).

MONEDAS (DIAMANTES)

1 DE MONEDAS – ESPADACHÍN

Veo el esqueleto de un guerrero muerto yaciendo en un lecho de piedra flanqueado por gárgolas.

El tesoro se halla en la cripta de Endorovich (capítulo 4, área K84, cripta 7).

2 DE MONEDAS – FILÁNTROPO

Mirad a un lugar donde se crían enfermedades y la locura. Donde una vez los niños lloraban, el tesoro se encuentra todavía allí.

El tesoro está en el vivero de la Abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S23).

3 DE MONEDAS – COMERCIANTE

Buscad al mago de los vinos! Entre madera y arena se esconde el tesoro.

El tesoro se halla en el taller del soplador de vidrio en la bodega el Mago del Vino (capítulo 12, área WJO).

4 DE MONEDAS – MERCADER

Buscad el tonel que una vez contenía el vino más fino, del cual no queda ni una gota.

El tesoro se encuentra en la bodega del Castillo Ravenloft (capítulo 4, área K63).

5 DE MONEDAS – MIEMBRO DEL GREMIO

Veo una habitación oscura llena de botellas. Es la tumba de un miembro del gremio.

El tesoro se encuentra en la cripta de Artank Swilovich (capítulo 4, área K84, cripta 5).

6 DE MONEDAS – MENDIGO

Un elfo herido tiene lo que buscas. Él correrá con el tesoro para ver sus oscuros sueños cumplidos.

El tesoro está escondido en la choza de Kasimir (capítulo 5, área N9a).

7 DE MONEDAS – LADRÓN

Lo que buscas se encuentra en el cruce de caminos de la vida y la muerte, entre los muertos enterrados.

El tesoro está enterrado en el cementerio en el cruce de caminos del río Ivlis (capítulo 2, zona F).

8 DE MONEDAS – RECAUDADOR DE IMPUESTOS

Los Vistani tienen lo que buscas. Un niño desaparecido sostiene la llave para la liberación del tesoro.

El tesoro está escondido en el vagón del tesoro Vistani (Capítulo 5, área de N9i). "Un niño desaparecido" se refiere a Arabelle (véase el capítulo 2, zona L).

9 DE MONEDAS – AVARO

Buscad una fortaleza dentro de una fortaleza, en un lugar escondido detrás de fuego.

El tesoro se encuentra en la tesorería del castillo de Ravenloft (capítulo 4, área K41).

MAESTRO DE MONEDAS – PÍCARO

Veo un nido de cuervos. Allí se encuentra el premio.

El tesoro está escondido en el ático de la Posada Agua Azul (Capítulo 5, área de N2q).

GLIFOS (CORAZONES)

1 DE GLIFOS – MONJE

El tesoro que buscáis está escondido detrás del Sol, en la casa de un santo.

El tesoro se encuentra en la sala principal de la abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S13).

2 DE GLIFOS – MISIONERO

Veo un jardín cubierto de nieve, vigilado por un espantapájaros de tela de saco con una sonrisa. No miréis el jardín, sinó al guardián.

El tesoro está escondido dentro de uno de los espantapájaros en el jardín de la Abadía de Saint Markovia (capítulo 8, área S9).

3 DE GLIFOS – SANADOR

Dirigid la vista hacia el oeste. Encontrareis un pozo bendecido por la luz del sol blanco.

El tesoro se encuentra debajo de la glorieta en el santuario del Sol Negro (capítulo 8, el área S4).

4 DE GLIFOS – PASTOR

Encontrad a la madre, la misma que dio a luz al mal.

El tesoro se encuentra en la tumba del rey Barov y la reina Ravenovia (capítulo 4, área K88).

5 DE GLIFOS – DRUIDA

Un árbol maligno crece en lo alto de una colina de tumbas donde los antiguos muertos duermen. Los cuervos pueden ayudar a encontrarlo. Buscad el tesoro allí.

El tesoro se encuentra en la base de los Gulthias libres (capítulo 14, zona Y4). Cualquier hombre cuervo encontrado en espacios salvajes puede llevar a los personajes a la localización.

6 DE GLIFOS – ANARQUISTA

Veo las paredes de huesos, una lámpara de araña de huesos, así como una mesa de huesos todo lo que queda de los enemigos hace mucho olvidados.

El tesoro se encuentra en la sala de los huesos del Castillo Ravenloft (Capítulo 4, área K67).

7 DE GLIFOS – CHARLATÁN

Veo un molino solitario en un precipicio. El tesoro se encuentra dentro.

El tesoro se encuentra en el ático del antiguo Mascahuecos (capítulo 6, zona 04).

8 DE GLIFOS – OBISPO

Lo que buscas se encuentra en un montón de tesoros, más allá de un conjunto de puertas de color ámbar.

El tesoro se encuentra en la tesorería sellada del Templo Ámbar (capítulo 13, zona X40).

9 DE GLIFOS – TRAIDOR

Buscad una mujer rica. Un firme aliado del diablo, ella guarda el tesoro bajo llave, con los huesos de un antiguo enemigo.

El tesoro está escondido en el dormitorio principal de Wachterhaus (capítulo 5, área de N40).

MAESTRO DE GLIFOS – CLÉRIGO

Encontrareis lo que buscáis en el castillo, en medio de las ruinas de un lugar de plegaria.

El tesoro se halla en la capilla del Castillo Ravenloft (Capítulo 4, área K15).

EL ENEMIGO DE STRAHD

Extraída de la baraja de los Arcontes, la cuarta carta en la lectura determina la ubicación de un PNJ que puede mejorar las posibilidades de los personajes de derrotar Strahd. (Algunas cartas ofrecen dos resultados posibles, A y B; en tal caso, se puede escoger el que más te guste o el que mejor se adapta a las circunstancias de la aventura).

Strahd detecta que este PNJ es un peligro para él y trata de eliminar la amenaza lo más rápidamente posible. Este PNJ, no importa cual sea, gana la siguiente acción adicional:

Inspirar. Mientras este a la vista de Strahd, este personaje otorga inspiración a un personaje jugador que él o ella puede ver.

Cada uno de los PNJs que se describen en esta sección tiene un papel para jugar en la aventura, incluso si esa persona no está indicada en la lectura de la carta. Sin embargo, tal como esta designado, la información en esta sección con respecto al comportamiento del PNJ tiene prioridad sobre todo lo que se diga en las páginas de otra sección; ese PNJ es extraordinario.

ARTEFACTO (COMODÍN 1)

Buscad un hombre ameno con un mono. Este hombre es más de lo que parece.

Esta carta se refiere a Rictavio (véase el apéndice D), que puede ser encontrado en la posada Agua Azul en Vallaki (capítulo 5, área N2). Normalmente reticente a acompañar a los personajes, Rictavio cambiará su discurso si los personajes le hablan acerca de la lectura de la carta.

Él se deshace de su disfraz y se presentará como el Dr. Rudolph van Richten.

Los personajes podrían pensar que Gadof Blinsky, el fabricante de juguetes de Vallaki (área N7), es a quien buscan porque tiene un mono como mascota. Si hablan con él acerca de esta posibilidad, Blinsky bromea que él y el mono son "viejos amigos", pero si los personajes le piden que viaje con ellos para luchar contra Strahd, él declinará amablemente. Si los personajes le hablan acerca de la lectura de la tarokka, Blinsky admite que adquirió el mono de un semielfo maestro de ceremonias del carnaval llamado Rictavio.

BESTIA (SOTA DE DIAMANTES)

Un hombre lobo tiene un odio secreto hacia vuestro enemigo. Utilizad su odio en vuestra ventaja.

Esta carta se refiere al hombre lobo Zuleika Toranescu (ver capítulo 15, zona 27). Ella acompañará a los personajes si prometen vengar a su compañero, Emil, matando al líder de su manada, Kiril Stoyanovich.

A. FRACTURADO (REY DE DIAMANTES)

Vuestro mejor aliado será un mago. Su mente está dañada, pero sus conjuros son fuertes.

Esta carta se refiere al Mago Loco del Monte Baratok (véase capítulo 2, área M).

B. FRACTURADO (REY DE DIAMANTES)

Veo a un hombre de fe cuya cordura pende de un hilo. Él ha perdido a alguien cercano a él.

Esta carta se refiere a Donavich, el clérigo en el pueblo de Barovia (ver capítulo 3, área ES). Él no acompañará a los personajes hasta que su hijo, Doru, este muerto y enterrado.

SEÑOR OSCURO (REY DE ESPADAS)

Ah, la peor de todas las verdades: ¡Debéis enfrentarlos al mal de este tierra vosotros solos!

No hay un PNJ que pueda inspirar a los personajes.

A. TORREÓN (REY DE TRÉBOLES)

Buscad a un atormentado hombre rodeado de riqueza y locura. Su casa es su prisión.

Esta carta se refiere a Victor Vallakovich (ver el capítulo 5, área N3T).

Dándose cuenta que los personajes son la clave para su salvación, el deja su hogar entusiasmado y los acompañará hasta el Castillo Ravenloft.

B. TORREÓN (REY DE TRÉBOLES)

Encontrad una chica arrastrada a la locura, encerrada en el corazón la casa de su padre muerto. Curarla de su locura será la clave para vuestro éxito.

A. JINETE (COMODÍN 2)

Veo a un hombre muerto de noble cuna, vigilado por su viuda. Retornad a la vida el cadáver del muerto, y él será vuestro aliado incondicional.

Esta carta se refiere a Nikolai Wachter el viejo, que está muerto (ver capítulo 5, área N4o). Si los personajes lanzan un conjuro de Alzar a los Muertos o un conjuro de Resurrección en su cadáver conservado, Nikolai (LN varón humano noble) se compromete a ayudar a los personajes una vez que se sienta lo suficientemente bien, a pesar de las protestas de su esposa. A pesar de que su familia durante mucho tiempo apoyado a Strahd, Nikolai se dio cuenta hacia el final de su vida que Strahd debe ser destruido para salvar Barovia.

Si los personajes no tienen los medios para alzar a Nikolai entre los muertos, Rictavio (ver el apéndice D) les da un pergamo inscrito con el conjuro el conjuro de Alzar a los Muertos si se entera que lo necesitan.

Si se están hospedando en la posada Agua Azul, el dejará el en una de sus habitaciones.

VIDENTE (SOTA DE DIAMANTES)

Buscad a un elfo del atardecer que vive entre los Vistani. Ayudadlo y él os ayudará a volver.

B. JINETE (COMODÍN 2)

Un hombre de la muerte llamado Arrigal abandonará a su señor oscuro para servir a vuestra causa. ¡Tened cuidado! Él tiene un alma corrupta.

Esta carta se refiere al asesino Vistani Arrigal (ver capítulo 5, área N9C). Si los personajes mencionan la lectura de esta carta a él, acepta su destino y les acompaña. Si los personajes tienen éxito en derrotar a Strahd, Arrigal les traiciona y les ataca, creyendo que está destinado a convertirse en el nuevo señor de Barovia.

A. FANTASMA (REY DE CORAZONES)

Ve un paladín caído de una orden de caballeros caídos. Vagando como un fantasma en la guarida de un dragón muerto.

A. INOCENTE (REINA DE CORAZONES)

Veo a un hombre joven con un corazón tierno. ¡Un niño de la madre! Él es físicamente fuerte, pero débil de mente. Buscadlo en el pueblo de Barovia.

B. FANTASMA (REY DE CORAZONES)

Aviad el espíritu del caballero torpe cuya cripta se encuentra en las profundidades del castillo.

Esta carta se refiere a Parriwimple (ver capítulo 3, área E1). A pesar de que él es un tonto, él no viajará al Castillo Ravenloft sin una buena causa. Los personajes pueden manipular o para que vaya aprovecharse de su buen corazón

Por ejemplo, podría ir allí para ayudar a rescatar a los Barovianos desaparecidos, o para salvar la vida de Ireena Kolyana, que es muy hermosa. Los personajes tienen que hacer frente de alguna manera Bildrath, el empleador de Parriwimple que no permitirá que el tonto niño vaya al castillo por ningún motivo.

EJECUTOR (SOTA DE PICAS)

Buscad el hermano de la novia del diablo. Lo llaman "Menor", pero él tiene un alma poderosa.

B. INOCENTE (REINA DE CORAZONES)

¡La novia del mal es al que buscáis!

Esta carta se refiere a Ireena Kolyana (ver capítulo 3, área E4). Su hermano, Ismark, se opone a la idea de Ireenaa siendo llevada al castillo de Ravenloft, ella insiste en ir una vez que los personajes le revelan acerca de la lectura de la carta. Sin embargo, Ireena no va a acompañar a los personajes, hasta que el cuerpo de Kolyart Indirovich no descansen en el cementerio.

A. MARIONETA (SOTA DE CORAZONES)

¿Qué horror es este? Veo a un hombre hecho por un hombre. Eterno y solo, que acecha en las torres del castillo.

Esta carta se refiere a Pidlwick II (ver capítulo 4, área K59, así como el apéndice D).

B. MARIONETA (SOTA DE CORAZONES)

Buscad a un músico, un hombre con dos cabezas. Él vive en un lugar de gran hambre y dolor.

Esta carta se refiere a Clavin Belview (ver capítulo 8, área SI 7), el mongrelfolk de dos cabezas. Clavin sirve al Abad por miedo y un perverso sentido de lealtad. Su trabajo es proporcionar comida al otro mongrelfolk, a quien aborrece. Si el Abad aún vive, Clavin no quiere incurrir en la ira de su maestro, tratando de marcharse, y se niega a acompañar a los personajes. Pero si el Abad muere, Clavin no tiene ninguna razón para permanecer en la abadía, por lo que está dispuesto a venir con ellos si se le sobornó con el vino. Clavin no proporciona ningún beneficio al grupo sin su viola.

NIEBLAS (REINA DE PICAS)

Una Vistana vaga por esta tierra sola, en busca de su mentor. Ella no se queda en un único lugar por mucho tiempo. Buscadla en la Abadía de San Markovia, cerca de las nieblas.

Esta carta se refiere a Ezmerelda d'Avenir (ver apéndice D). Ella se encuentra en la Abadía de Saint Markovia (ver capítulo 8, área S19), así como en otras diversas ubicaciones a lo largo de Barovia.

CUERVO (REINA DE TRÉBOLES)

Encontrad al líder de los emplumados que viven entre las vides. Aunque anciano, tiene ganas de una lucha más dentro de él.

Esta carta se refiere a Davian Martikov (ver capítulo 12, "El mago de los vinos"). El anciano hombre cuervo, al darse cuenta que tuvo la oportunidad de terminar con la tiranía de Strahd, deja sus viñedos y su bodega en las capaces manos de sus hijos, Adrian y Elvir. pero antes de viajar al Castillo Ravenloft para hacer frente a Strahd, Davian insiste sobre reconciliarse con su tercer hijo, Urwin Martikov (Ver capítulo 5, área N2).

A. TENTADOR (REINA DE DIAMANTES)

Veo a una niña-una Vistana. Debeis daros prisa, porque su destino pende de un hilo. ¡Encontradla en el lago!

Esta carta se refiere a Arabelle (Ver capítulo 2, área L). Ella se unirá al grupo con mucho gusto. Aunque si regresa a su campamento (Capítulo 5, área N9), su padre, Luwash, se negará a dejar que ella parta.

B. TENTADOR (REINA DE DIAMANTES)

Escucho campanas de boda, o tal vez un repique de muertos. Os llaman a una abadía en la ladera de una montaña, donde se halla una mujer que es más que la suma de sus partes.

Esta carta se refiere a Vasilka, el golem de carne (ver capítulo 8, área S13).

UBICACIÓN DE STRAHD EN EL CASTILLO

Extraída de la baraja de los Arcontes, la quinta carta en la lectura de cartas, que determina la ubicación del enfrentamiento final con Strahd-el lugar en el Castillo Ravenloft donde los personajes estarán seguros de poder encontrarlo.

La primera vez que los personajes lleguen a la ubicación predicha, Strahd está allí, a no ser que se haya visto obligado a retirarse de nuevo a su ataúd.

ARTEFACTO (COMODÍN 1)

Se esconde en la oscuridad donde una vez la luz de la mañana iluminó un lugar sagrado.

Strahd se enfrenta a los personajes en la capilla (área K15).

BESTIA (SOTA DE DIAMANTES)

La bestia se sienta en su oscuro trono.

Strahd se enfrenta a los personajes en la sala de audiencias(K25 área).

FRACTURADO (REY DE DIAMANTES)

Él frecuenta la tumba del hombre que envidiaba por encima de todo.

Strahd se enfrenta a los personajes en la tumba de Sergei (área K85)

SEÑOR OSCURO (REY DE ESPADAS)

Se esconde en las profundidades de la oscuridad, en el único lugar en el cual ha de volver.

Strahd se enfrenta a los personajes en su tumba (área K86).

TORREÓN (REY DE TRÉBOLES)

Se esconde en una sala de huesos en los pozos oscuros de su castillo.

Strahd se enfrenta a los personajes en la sala de huesos (Área K§7).

VIDENTE (SOTA DE DIAMANTES)

Os espera en un lugar de sabiduría, calidez y desesperación.
Grandes secretos se hallan aquí.

Strahd se enfrenta a los personajes en el estudio (área K37)

FANTASMA (REY DE CORAZONES)

Mirad en la tumba del padre.

Strahd se enfrenta a los personajes en la tumba del rey Barov y la Reina Ravenovia (área K88).

EJECUTOR (SOTA DE PICAS)

Veo una figura oscura en un balcón, mirando hacia abajo sobre esta torturada tierra con una torcida sonrisa.

Strahd se enfrenta a los personajes en el mirador (área K6).

JINETE (COMODÍN 2)

Acecha en un lugar en el cual tiene que volver- un lugar de la muerte.

Strahd se enfrenta a los personajes en su tumba (área K86).

INOCENTE (REINA DE CORAZONES)

Él mora con el que su sangre derramada selló su condena, un hermano cuya luz fue apagada demasiado pronto.

Strahd se enfrenta a los personajes en la tumba de Sergei (área K85).

MARIONETA (SOTA DE CORAZONES)

Mirad a grandes alturas. Encontrad el corazón palpitante del Castillo. Él os espera cerca.

Mirad a grandes alturas. Encontrad el corazón palpitante del Castillo. Él os espera cerca.

NIEBLAS (REINA DE PICAS)

Las cartas no pueden ver donde acecha el mal . ¡Las nieblas oscurecen todo!

La carta no ofrece ninguna pista sobre donde se va a producir el enfrentamiento final con Strahd. Puede ocurrir en cualquier lugar en el Castillo Ravenloft que te guste. Alternativamente, Madam Eva dice a los personajes que vuelvan a visitarla después de como mínimo tres días, y consultará las cartas de nuevo, pero sólo para discernir la ubicación de su enemigo.

CUERVO (REINA DE TRÉBOLES)

Mirad en la tumba de la madre.

Strahd se enfrenta a los personajes en la tumba del rey Barov y la Reina Ravenovia (área K88).

TENTADOR (REINA DE DIAMANTES)

Veo una ubicación secreta- una bóveda de tentación escondida detrás de una mujer de gran belleza. El mal os espera en lo alto de su torre del tesoro.

Strahd se enfrenta a los personajes en la tesorería (área K41). "Una mujer de gran belleza "se refiere al retrato de Tatyana colgando en el estudio del castillo (área K37), que contiene una puerta secreta que conduce a la tesorería.

GANCHOS DE AVENTURA

En el evento que comienza la aventura, el destino de Strahd y el de los aventureros están entrelazados tal como los personajes son invitados u obligados a entrar a su dominio. Existen diferentes caminos para llevar a los aventureros a Barovia tal como se describen en las secciones que siguen a continuación. Utiliza la que te sea más favorable.

En "petición de ayuda", un extraño con coloridos ropajes se acerca a los personajes mientras se encuentran alojados en una taberna. El desconocido les ofrece una carta de su señor, invitándoles al pueblo de Barovia con una petición urgente de su ayuda. Si los personajes pican el cebo, la niebla los engulle tal como cruzan hacia el dominio de Strahd.

En "visitantes misteriosos" se les pedirá a los personajes que ahuyenten a una banda de viajeros alborotadores que acampan fuera de la ciudad de Vado de la Daga, en la Costa de la Espada en el escenario de campaña de Reinos Olvidados. Los viajeros dan la bienvenida a los personajes a su campamento y les invitarán a sentarse junto a su fuego mientras que su anciano narra una trágica historia de un maldito pero todavía príncipe noble. Los personajes dejados llevar por un trance por el fuego, despiertan para encontrarse en una brumosa carretera, enviado a Barovia por sus anfitriones Vistani .

En "Hombres Lobo en la niebla", los personajes son puestos juntos por una serie de ataques de hombres lobo. La búsqueda de esa manada de licántropos conduce a los personajes al interior de un bosque, donde son arrastradas hacia la tierra de Barovia. Este gancho asume el uso de las cinco facciones presentadas en la Liga de los Aventureros .

En "niebla sigilosas", los personajes están viajando por un camino solitario por el bosque cuando la niebla los envuelve, llevándolos a la tierra de Barovia.

PETICIÓN DE AYUDA

Los personajes comienzan su aventura en una antigua taberna, los detalles de cual es queda a tu discreción.

Para un grupo de avezados aventureros como vosotros, lo que se ve no es más que otra aburrida taberna en otra insulsa ciudad en alguna provincia sin nombre. No es más que otro lapso de tiempo entre los retos de la verdadera aventura.

Fuera de la taberna, esta víspera una niebla cubre la ciudad. El húmedo pavimento de adoquines reluce cuando las luces de las lámparas de la calle bailan a lo largo de las piedras resbaladizas. La niebla hiela los huesos y el alma de cualquier persona en el exterior.

Sin embargo, dentro de las paredes de esta taberna la comida es abundante, y la cerveza está caliente y espumosa. Un fuego arde en la chimenea, y la taberna está viva con el bullicio de las voces de la gente del campo.

De repente, la puerta de la taberna se abre, y un manto de



silencio cae en la sala. Enmarcada en la niebla por la iluminación de la lámpara se oyen las pisadas de una figura a través de la puerta. El sonido de sus pasos con botas pesadas, y el tintineo de sus monedas rompa el silencio. Le cubren ropa suelta de brillantes colores, y lleva su sombrero ladeado, ocultando sus ojos en las sombras. Sin dudarlo, se acerca a vuestra mesa y permanece con una actitud orgullosa con los brazos cruzados.

Con una voz con acento, dice: "He sido enviado en vuestra búsqueda para entregar este mensaje. Si sois gente de honor, iréis en la ayuda de mi señor a la salida del alba ¡No es recomendable viajar por el bosque Svalich por la noche!" Sacará de su túnica una carta sellada, dirigida a todos vosotros en una bella escritura fluida. Deja caer la carta sobre la mesa.

"Tomad la carretera al oeste de aquí y después de unas cinco horas de marcha a través del Bosque Svalich. Encontrareis allí en Barovia a mi señor".

En medio de las miradas silenciosas de la clientela, el zíngaro dirige sus pasos hacia la barra y le dirá al receloso tabernero, "una ronda para todos. Sus gargantas están obviamente resecas."

Dejará caer una pesada bolso con oro en la barra.

Después de eso, él se irá. El murmullo de voces en la taberna se reanuda, aunque algunos entre susurros. Ante vosotros se halla la carta. El sello tiene la figura de una cima que no reconocéis.

Los personajes pueden interrumpir al mensajero en cualquier momento.

Su nombre es Arrigal (NM **asesino humano**), y él es un Vistani. Los otros clientes de la taberna consideran a su pueblo como gente amable que viajan en carros cubiertos y normalmente se mantienen a sí mismos.

Arrigal describe Barovia como un valle de gran belleza y su señor como un hombre notable.

Si los personajes preguntan a Arrigal sobre la identidad de su señor, afirma servir al burgomaestre Kolyan Indirovich, pero en realidad sirve a Strahd. Después de entregada la carta, Arrigal montará en su caballo y se irá. No esperará a que los personajes le sigan.

La cima reflejada en la carta pertenece a Strahd, aunque los personajes nunca lo han visto antes.

Muestra a los jugadores la cima de Strahd en la página 239.

La carta, que parece haber sido escrito por el burgomaestre, en realidad fue escrita por Strahd. Si los personajes leen la carta, muestra a los jugadores "La Carta de Kolyan Indirovich (Versión 1)" en el apéndice F. La carta es un cebo para atraer a los aventureros a Barovia. Si los personajes pican el cebo, llegan a la zona A (ver el capítulo 2, "Las Tierras de Barovia").

MISTERIOSOS VISITANTES

Los detalles de este gancho de aventura se supone que su campaña de D&D se basa en o cerca del Valle de la Daga, una ciudad en la Costa de la Espada en los Reinos Olvidados, pero se puede cambiar la ubicación para adaptarla a tu campaña.

La Duquesa Morwen del Valle de la Daga cuenta con invitados para la cena, y vosotros estáis invitados. No sois unos extraños en el Valle de la Daga, ya que habéis ido en defensa de la ciudad en más de una ocasión, y que contáis con Lady Morwen como una amiga y una benefactora.

Una fresca brisa de otoño sopla a través de las calles mientras os dirigís a la torre del homenaje. Mientras cenáis una caliente sopa picante y un faisán cocinado con cariño, se puede decir que la duquesa parece de peor humor que de costumbre. A continuación una nube pasa sobre la ocasión cuando ella expresa su preocupación por un grupo de desobedientes viajeros acampados fuera de los muros de la ciudad.

Parecían inofensivos al principio, pero Morwen ha recibido informes de que han comenzado a acosar a gente de la ciudad y otros visitantes a medida que van y vienen, exigiendo dinero y vino, y amenazando con encerrar a los que no paguen. Ayer, la duquesa ordenó a varios guardias ahuyentar a los misteriosos visitantes, pero no pudieron realizar el trabajo hecho. Cuando los guardias regresaron, ellos hablaron con simpatía sobre los visitantes. Parecía como si los guardias hubieran sido encantados por artes mágicas. Morwen no quiere un conflicto armado, pero ella tiene como objetivo enviar un duro mensaje a los visitantes y les pide que se los entregue en su nombre. "Si no salen antes del amanecer," dice, "Voy a quemar sus vagones hasta sus cimientos."

Los personajes se les pide que entregar el mensaje de Duquesa Morwen inmediatamente después de la cena

Los viajeros están acampados en la colina a las puertas de la Daga, cerca de la carretera. En lo alto de las muros los guardias vigilan el campo de cerca a todas horas.

Cuando los personajes se acerquen lee lo siguiente:

Tal como la tarde se oscurece, se ve una docena de hombres y mujeres reunidos alrededor de una hoguera crepitante. La gente se ve de buen humor. Algunos de ellos cantan y bailan alrededor del fuego mientras que otros encuentran la felicidad en sus frascos y odres de vino. Tres carretas coronadas con un bidón están estacionadas en un ángulo extraño. Atados a un árbol cercano, pastando, hay media docena de caballos de tiro equipados con capas brillantes con anillas y borlas.

Los hombres y las mujeres son Vistan ".Ellos no tienen ningún interés en el Valle de la Daga. Sus órdenes son entregar sanos y a salvo los personajes en Barovia.

El líder de este grupo es Stariiinir. (humano), un anciano con las estadísticas de un **mago** que tiene los siguientes conjuros preparados:

Trucos (a voluntad): *amigos, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *hechizar persona, armadura de mago, escudo, dormir.*

Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *lanzar maldición, corcel fantasmal*

Nivel 4 (3 espacios) *toque vampírico, invisibilidad mayor, piel pétrea*

Nivel 5 (1 espacio): *dominar persona*

Stanimir está acompañado por su hija, Damia (CN humana espía), y su hijo, Ratka (CN humano capitán de bandidos). Otros nueve Vistani (CN hombres y mujeres bandidos) acatando las órdenes de Ratka. Los seis caballos de tiro se utilizan para tirar de los carros Vistani, que contienen sus pertenencias, pero nada de valor.

EL BAILE DEL FUEGO

Stanimir se presenta y les da la bienvenida a los personajes a su campamento. Si entregan el mensaje de advertencia de la Duquesa Morwen, lee lo siguiente:

Stanimir ríe. "No os preocupéis. No tenemos ningún deseo de hacernos enemigos de Lady Morwen. Tengo una historia que contar a todos vosotros. Primero escuchadla, luego nos iremos."

Si los personajes están de acuerdo en escuchar la historia de Stanimir, les invita a reunirse alrededor del fuego y escuchar su relato:

Stanimir se llena la boca de vino, y luego lo escupe en el fuego. Las llamas se vuelven de color naranja a verde. Mientras bailan y oscilan, una forma oscura aparece en el centro de la hoguera.

"Venimos de una antigua tierra, una tierra de reyes cuyos nombres hace mucho tiempo que están olvidados. Nuestros enemigos nos obligaron a marchar de nuestros hogares, y ahora recorremos los caminos perdidos."

La forma oscura en el fuego toma la forma de un hombre siendo derribado de su caballo, una lanza perforando su costado. Stanimir continúa. "Una noche, un soldado herido entró tambaleándose en nuestro campamento y se desplomó. Cuidamos su terribles herida y apagamos su sed con el vino. Él sobrevivió. Cuando le preguntamos quién era, él no nos lo dijo. Todo lo que quería era volver a casa, pero estábamos en lo más profundo de las tierras de sus enemigos. Lo llevamos como uno de los nuestro y emprendiendo el camino hacia su tierra natal. Sus enemigos lo cazaron. Ellos dijeron que era un príncipe, sin embargo, no lo entregamos, incluso cuando sus asesinos cayeron sobre nosotros como lobos".

En lo profundo de la hoguera, se ve la figura oscura que se coloca con la espada desenvainada, luchando contra una multitud de formas oscuras.

"Ese hombre de sangre real luchó para protegernos, tal como nosotros le habíamos protegido. Lo llevamos a salvo a su hogar, y él nos lo agradeció. El dijo: 'Os debo la vida. Permaneced tanto tiempo como queráis aquí, y partid cuando queráis, y sabed que siempre estaréis a salvo aquí. ''

La figura en el fuego danzante vence a su enemigo final, entonces se dispersa en una nube de humo y brasas.

La cara de Stanimir se convierte en una máscara sombría. "Una maldición ha caído sobre nuestro noble príncipe, convirtiéndole en un tirano. Sólo nosotros tenemos el poder para abandonar su dominio. Hemos viajado a lo largo y ancho para encontrar héroes como vosotros para poner fin a nuestro temor a nuestro Señor maldito y poner su alma inquieta a descansar. Nuestro líder, Madam Eva, sabe todo. ¿Vendréis a Barovia con nosotros y hablaréis con ella?"

Estos Vistani se negarán a pronunciar el nombre de su "espantoso señor" y no proporcionarán información adicional. Si los personajes les presionan para más detalles, los Vistani responden, "Madam Eva tiene las respuestas que buscas".

Si los personajes están de acuerdo en acompañar a los Vistani, los Vistani les llevan hacia al sur a lo largo del camino del Comercio.

Después de varios días de viaje sin incidentes, las nieblas de Ravenloft engullen la caravana, transportando a los personajes y a los Vistani a Barovia. Los Vistani luego conducirán al grupo de forma segura delante de su líder, Madam Eva, en el área G (ver capítulo 2).

Los personajes llegan a la zona A y son llevados a través de las zonas B, E y F de camino hacia el campamento de Madam Eva. Si los personajes se libraran de sus anfitriones Vistani antes de alcanzar el campamento de Madam Eva, estarán solos.

Si los caracteres declinan la invitación de Stanimir, los Vistani quedarán decepcionados, pero se marcharán como habían prometido. Uno o dos días más tarde, utiliza el gancho de aventura "niebla progresiva" o alguna variación de ella para transportar a los personajes a Barovia.

LICÁNTROPOS EN LA NIEBLA

Este gancho aventura asume que se está llevando a cabo una campaña en o cerca del Valle de la Daga (ver "Los visitantes misteriosos" para más información).

También se supone que estas utilizando las cinco facciones jugables presentadas en la Liga de Aventureros.

"Hombres Lobo en la niebla!" habéis escuchado estas temidas palabras dichas y otra vez por los agricultores, comerciantes y aventureros. Las aldeas al este del Valle de la Daga han caído presas de una manada de hombres lobo que se desparraman desde el Bosque de la Niebla en las noches de luna llena, envueltos en la niebla que se arrastra que parece seguirlos allá donde quiera que vayan. Las bestias propagan la muerte y el caos, matando adultos y robando niños antes de retirarse de nuevo en el bosque. Otros han intentado combatir la amenaza de los hombres lobo, con poco éxito.

El Bosque Brumoso se encuentra a treinta millas al este del Valle de la Daga.

Antes de que los personajes se embarcarse en su búsqueda, los que tienen lealtades a alguna de las facciones reciben información adicional descrita en las secciones que siguen a continuación. Toma al jugador aparte, y léele el texto en el recuadro de su facción.

ARPISTAS

Un arpista llamado Zelraun Roaringhorn conoce a un orfebre que puede chapar con plata vuestras armas de forma gratuita. También puede ofrecer algún objeto mágico útil.

"Nos esforzamos por proteger a los más débiles", dice. "Si los niños secuestrados por los hombres lobo están todavía con vida, quiero verlos devueltos con seguridad."

Zelraun Roaringhorn (LN mago humano) ha llegado al Valle de la Daga para reunirse con su gobernante, Lady Morwen, y ofrecer el apoyo de los Arpistas.

Zelraun da a cada personaje arpista un *pergamino de conjuros* con el conjuro hechizo de *eliminar maldición*. También ha hecho

arreglos con un orfebre en Aguas Profundas para que chape las armas de los personajes con plata.

El grupo puede tener hasta seis armas de plata de esta manera. Veinte piezas de munición cuentan como un arma para este propósito.

Acerca de los Arpistas. Los Arpistas es una red de lanzadores de conjuros y espías que abogan por la igualdad y que secretamente se oponen al abuso de poder. La longevidad de la organización es en gran parte debido a su organización descentralizada, y es de base y naturaleza secreta, y la autonomía de sus miembros. Los Arpistas tienen células pequeñas y operarios que trabajan en solitario a lo largo de los Reinos Olvidados. Ellos comparten información entre sí de vez en cuando si las necesidades lo requieren. La ideología de los Arpistas es noble, y sus miembros se enorgullecen de su ingenio e incorruptibilidad.

ORDEN DEL GUANTELETE

Te reúnes con los jefes de la Orden del Guantelete en la sala capitular en Aguas Profundas.

Han apostado miembros de la orden en varias posadas y granjas al este del Valle de la Daga, por lo que los locales no tienen por qué temer la noche. Ahora cuentan contigo para encontrar la guardia de los hombres lobos en el Bosque Brumoso. Sólo entonces puede montar la orden un asalto organizado. Mientras te preparas para partir, un caballero de la orden llamado Lanniver Strayl te ofrece su bendición.

Lanniver Strayl (LB caballero humano), un devoto seguidor de Tyr recién llegado al Valle de la Daga, da una poción de heroísmo a cada miembro de la orden en el grupo.

Acerca de la Orden del Guantelete. Fundada por paladines y clérigos de Helm, Torm y Tyr, la orden es un dedicado grupo de personas afines impulsadas por el celo religioso o un magníficamente perfecto sentido de la justicia y del honor.

La orden está lista para atacar los actos malvados al instante, ni un minuto antes o después. La orden golpea duro y rápido, sin esperar a las bendiciones de los templos o el permiso de los gobernantes. La orden cree que el mal debe ser destruido, o que rápidamente superará todo.

ENCLAVE ESMERALDA

No necesitas consultar con otros en el Enclave Esmeralda sabiendo que los hombres lobo están alterando el orden natural. Para el equilibrio para sea restaurado, deben ser erradicados. Parece que los dioses de la naturaleza están de acuerdo, porque ellos han enviado buen tiempo y se han conservado huellas de los monstruos.

Los miembros del Enclave Esmeralda en el grupo ganan inspiración cada vez que el grupo mata a un hombre lobo.

Acerca del Enclave Esmeralda. Este grupo generalizado de supervivientes del mundo salvaje-preservan el orden natural mientras que erradican a las amenazas no naturales. Druidas, exploradores y bárbaros componen la mayor parte de sus miembros.

Ramas de la organización se pueden encontrar dondequiera que exista naturaleza salvaje. Los miembros del Enclave Esmeralda saben cómo sobrevivir, y más importante, ellos quieren ayudar a otros a hacer lo mismo. Ellos no se oponen a la civilización o al progreso, pero se esfuerzan por evitar que la civilización y el mundo natural se destruyan uno al otro.

ALIANZA DE LOS SEÑORES

Un miembro de la Alianza de los Señores procedente de Aguas Profundas llamado Eravien Haund se dirige al Valle de la Daga para llevar la noticias de que los agentes de la Alianza no sólo han capturado a uno de los hombres lobo, sinó qué también han llevado a cabo un interrogatorio a fondo antes de poner fin a la miseria de la criatura.

Eravien Haund (LN semielfo noble) trasmite la siguiente información a los demás miembros de la Alianza de los Señores y les dice que no la compartan:

- La manada de hombres lobo tiene casi una docena de miembros. El líder de la manada es un hombre llamado Kiril.
- Los hombres lobos vienen de una tierra lejana llamada Barovia. La Alianza de los Señores no tiene información al respecto.
- Los hombres lobo adoran a una deidad llamada Madre Noche.
- Los hombres lobo van y vuelven a Barovia a través de algún tipo de portal antiguo. (Esta es una deducción por parte de Eravien, basado en la vaga descripción dada por el hombre lobo prisionero sobre la forma en que la manada consigue llegar desde Barovia y a Barovia.)

Eravien cree que puede ganar prestigio dentro de la Alianza de los Señores si conoce el paradero del "portal antiguo" que los hombres lobo están utilizando y lo destruye. Él está convencido de que el portal representa un peligro no sólo para el Valle de la Daga, sino también para Aguas Profundas.

Cualquier personaje de la Alianza de los Señores que se comprometa a destruirlo recibirá un *pergamino de conjuros* con el conjuro de *arma mágica*.

Eravien también se compromete a proporcionar al personaje una carta de recomendación (ver "marcas de prestigio" en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master) una vez que el portal sea destruido.

Sobre la Alianza de los Señores. La Alianza de los Señores es una coalición de fuerzas políticas que se ocupan de su seguridad mutua y prosperidad. Al frente de la coalición están los gobernantes del Norte y a lo largo de la Costa de la Espada.

Aunque los miembros de la alianza se han comprometido a unir sus fuerzas contra las amenazas comunes, cada señor en ella coloca el destino y la fortuna de su asentamiento, sobre encima de todo,

Los agentes de la alianza se eligen principalmente por su lealtad, y son entrenados en la observación, el sigilo, la propagación de rumores y el combate. Con el respaldo de los ricos, llevan equipo de buena calidad (a menudo disfrazado para parecer común) los operativos de la Alianza son a menudo buscadores de gloria.

LOS ZHENTARIM

La Red Negro ve la amenaza de los hombres lobo como una oportunidad para proporcionar mercenarios a los señores y propietarios nerviosos para proteger sus propiedades. Como mínimo uno de tus compañeros tiene un resentimiento contra los licántropos. Davra Jassur, un miembro de los Zhentarim asentada en Aguas Profundas, organiza una reunión privada contigo.

Davra Jassur (LM asesina) se hace pasar por una reclutadora de la Red Negra, pero es, en realidad, una asesina que elimina silenciosamente de sus competidores. Su marido, Yafak, era también un miembro de la Red Negra. Escoltaba una caravana

que viajaba desde el Valle de la Daga hacia el Camino Inn (unas sesenta millas al sureste del Valle de la Daga a lo largo del camino del Comercio) cuando los hombres lobos atacaron.

Yarak fue muerto, y Davra quiere venganza; ella quiere la cabeza del líder de la manada de los hombres lobo. Ella está demasiado atareada con el "negocio" para participar en una venganza personal, pero si otro miembro de la Red Negra la ayudara, ella tendría que pagar ese individuo un favor especial (ver "Marcas de Prestigio" en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master).

Sobre los Zhentárim. Los Zhentarim son una red en las sombras sin escrúpulos que buscan expandir su influencia a través de los Reinos Olvidados. La cara pública de la Red Negra parece relativamente benigna. Ofrece los mejores y más baratos bienes y servicios, tanto legales como ilegales, con la esperanza de dar mejores precios que sus competidores.

Los miembros de los Zhentarim se consideran a sí mismos como miembros de una gran familia y dependen de ella para recursos y seguridad. Al mismo tiempo a los miembros se les concede autonomía para aumentar su propia riqueza e influencia.

En su conjunto, los Zhentarim prometen "lo mejor de lo mejor", aunque en realidad la organización está más interesada en la difusión de su propia propaganda e influencia que invertir en la mejora de sus miembros.

BIENVENIDOS A BAROVIA

Strahd está utilizando los hombres lobo para atraer a los aventureros a su dominio. Los personajes pueden seguir las huellas de los hombres lobo en el bosque de la Niebla. Después de horas de infructuosa búsqueda, los personajes son engullidos por la niebla espesa:

El bosque se oscurece mientras los árboles comienzan a agruparse densamente, sus brazos erizados de ramas puntiagudas se entrelazan para borrar el sol. El velo de niebla que cubre el suelo se convierte en silenciosos muros de niebla gris que silenciosamente os envuelve hasta que no podéis ver más allá de unos pocos pies en cualquier dirección.

Al poco tiempo, incluso las huellas de hombre lobo desaparecen.

No importa en qué dirección vayan, los personajes llegan a un camino solitario de tierra que corta a través de los bosques, lo que lleva al área A (ver capítulo 2). Como alternativa, puedes hacer que entren a Barovia cerca de Krezk (véase el capítulo 8).

NIEBLA ACECHANTE

Este escenario supone que los personajes están acampando en un bosque cuando la niebla se los engulle. Son llevados en silencio hasta el borde de Barovia.

El bosque está tranquilo esta noche, y se levanta un aire frío. Vuestro fuego chisporrotea mientras que una niebla baja que se agrupa alrededor de los bordes de vuestro campamento, cada vez más cerca mientras avanza la noche. Por la mañana, la espesa niebla suspendida en el aire, trasforma a los árboles que os rodean en fantasmas grises. Luego os dais cuenta que estos no son los mismos árboles que os rodeaban la noche anterior.

No importa en qué dirección vayan, los personajes llegan a un solitario camino de tierra que corta a través de los bosques, lo que lleva al área A (ver capítulo 2). Como alternativa, puedes hacer que entren a Barovia cerca de Krezk (véase el capítulo 8).

CAPÍTULO 2: LAS TIERRAS DE BAROVIA

EL IDÍLICO VALLE ENCLAVADO EN LAS montañas Balinok era un fragmento caido del cielo para quienes sabían de su existencia antes de la llegada de Strahd. La serenidad del lugar fue destrozada para siempre cuando Strahd dirigió una sangrienta cruzada contra los enemigos de su familia que aquí terminó con la masacre de cientos de personas. Impactado por la belleza escénica de su más reciente conquista y con ganas de escapar de la sombra de la herencia de su padre, Strahd hizo del valle su casa y lo bautizó Barovia después del último rey Barov, su padre.

La tierra que ahora se llama Barovia ya no es parte del mundo que una vez Strahd trató de conquistar. Ahora existe dentro de un semiplano formado por la conciencia de Strahd y rodeado de una niebla mortal. Ninguna criatura puede salir sin el permiso de Strahd, y los que lo intentan se extravian en la niebla.

Strahd permite a los Vistani ir y venir a su antojo, ya que admira su pasión por la vida y su voluntad de servirle cuando lo necesite. Él también tiene una deuda antigua con los Vistani. Hace siglos como soldado, sufrió una grave herida en batalla, y los Vistani atendieron sus heridas y lo ayudaron a regresar a salvo con su familia sin reclamar ningún tipo de recompensa. La afirmación de que los Vistani poseen pociones que les permite abandonar el dominio de Strahd, pero las porciones son brebajes falsos sin ningún poder mágico. Sin embargo, los Vistani están gustosos de venderlas a un precio considerable.

Los nativos Barovianos han sido aterrorizados durante siglos por el que llaman "el diablo Strahd." Sólo un puñado de ellos tienen la voluntad para oponerse a él.

Los Barovianos se congregan en tres asentamientos principales del valle: el pueblo de Barovia y el de Krezk y la ciudad de Vallaki; por temor de caer presa de los lobos y otros animales que merodean el bosque. Entre estas personas están los guardianes emplumados, una sociedad secreta de hombres cuervo. No son lo suficiente poderosos para derrotar Strahd por si mismos, aunque los guardianes prontamente ayudarán a los aventureros que se hayan visto arrastrados a los Dominios de Strahd.

MI EJÉRCITO SE ASENTÓ EN EL VALLE
de Barovia y tomó el poder sobre las personas en el nombre de un dios justo, pero sin nada de la gracia o la justicia de un dios.

-Tomo De Strahd

DISPOSICIÓN DE LA TIERRA

Nubes de tormenta la cubren proyectando una sombra gris sobre la tierra de Barovia. Un silencio sepulcral se cierne sobre los bosques oscuros, los cuales se encuentran constantemente vigilados por los lobos de Strahd y otros servidores.

Los árboles de hoja perenne dek Bosque Svalich s se elevan por las laderas de las montañas que rodean el valle. El mayor de estos picos es el monte Baratok, con sus picos cubiertos de nieve y pendientes escarpadas. El monte Baratok tiene uno gemelo ligeramente más pequeño, el Monte Ghakis, está casi desierto con retazos de árboles aquí y allá. Entre estas dos montañas se encuentra el lago Zarovich, que es alimentado por las corrientes de agua helada que bajan del monte Baratok. En el lado sur del lago descansa la ciudad de Vallaki, rodeada por una empalizada. Al oeste de las dos montañas, en la cima de una colina, se encuentra la Abadía de Saint Markovia, en torno al cual los Barovianos construyeron un pueblo amurallado llamado Krezk. Entre Vallaki y Krezk se encuentran las ruinas de Argynvostholt, el bastión caído de una orden de caballería llamados la Orden del Dragón de Plata, aniquilada por Strahd y su ejército. Al este de las montañas se encuentra el pueblo de Barovia, envuelto en la niebla y carente de muros y defensas. La silueta oscura de Castillo Ravenloft mira hacia abajo de este pueblo desde lo alto por encima de una columna de roca a unos 1,000 pies de altura conocida como el a Pillar de Piedra de Ravenloft.

NIEBLAS DE RAVENLOFT

Una niebla mortal rodea la tierra de Barovia y envuelve a cualquier criatura que intenta salir. Incluso las criaturas voladoras están sujetas a los efectos de la niebla, que son los siguientes:

- Una criatura que comience su turno en la niebla debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 20 o ganar un nivel de fatiga (ver el apéndice A en el Manual del Jugador). Esta fatiga no se puede retirar mientras la criatura esté en la niebla.



- No importa lo lejos que una criatura viaje en la niebla, o en qué dirección vaya, que se dara cuenta que a dado la vuelta para, finalmente, encontrarse de nuevo en Barovia.
- El área dentro de la niebla está fuertemente oscurecida (ver "Visión y Luz" en el capítulo 8 del Manual del Jugador).

LUZ DEL SOL EN BAROVIA

Por voluntad de los poderes oscuros, el sol nunca brilla plenamente en las tierras de Barovia. Incluso durante el día, el cielo está oscurecido por la niebla o las nubes de tormenta, o la iluminación es extrañamente apagada.

Sin embargo, la luz del día baroviana que es luz brillante, no se considera luz del sol con el propósito de efectos y vulnerabilidades, como la de un vampiro, ligados a la luz solar.

Sin embargo, Strahd y sus engendros vampiros tienden a quedarse en casa la mayor parte del día y salen por la noche, y están sujetos a los efectos y vulnerabilidades a la luz solar creada por la magia.

ALTERACIONES DE LA MAGIA

La tierra de Barovia reside en su propio semiplano, aislado de todos los demás planos, incluyendo el plano material. Ningún conjuro, ni siquiera un *deseo* permite escapar desde el dominio de Strahd. La proyección astral, teletransporte, desplazamiento de plano, y los conjuros similares lanzados con el propósito de dejar Barovia simplemente fallan, al igual que los efectos que destierran una criatura a otro plano de existencia. Estas restricciones se aplican a los objetos mágicos y artefactos que tienen propiedades que transportan o destierran a las criaturas de otros planos. La magia que permite el tránsito a la Frontera Etérea, como el conjuro etereidad y la característica de Etereidad y la etereidad de los muertos incorporeos, son la excepción a esta regla. Una criatura que entra en la Frontera Etérea desde el dominio de Strahd es retornado a Barovia a la salida de dicho plano.

Para el propósito de conjuros cuyos efectos cambian a través de un plano o son bloqueados por los límites planares (como *Recado*), el dominio de Strahd se considera su propio plano. La magia que convoca criaturas u objetos de otros planos funcionan normalmente en Barovia, al igual que la magia que implica un espacio extradimensional. Cualquier conjuro lanzado dentro de un espacio extradimensional (como la creada por *Magnífica mansión de Mordenkainen*) están sujetos a las mismas restricciones sobre lanzar magia en Barovia.

Mientras estén en Barovia, los personajes que reciben sus conjuros de deidades o de patrones de otro mundo continúan recibiéndolos. Además, los conjuros que permiten el contacto con seres de otros planos funcionan normalmente con una condición: Strahd puede detectar cuando alguien en su dominio está lanzando uno de esos conjuros y puede optar por hacerse el receptor del conjuro, por lo que se convierte con el que se ponen en contacto.

MODIFICACIONES COSMÉTICAS A LOS CONJUROS

A tu discreción, un conjuro puede ser modificado cosmeticamente para mejorar la horrible atmósfera de la ambientación. Aquí hay algunos ejemplos:

Alarma: En lugar de escuchar un sonido fuerte cuando se activa la alarma, el lanzador oye un grito.

Encontrar familiar: El familiar es un no-muerto, no un celestial, feérico o infernal, y es inmune a las habilidades que trasforman en no-muertos.

Encontrar Corcel: El corcel es un no-muerto, no un celestial, feérico o infernal, y es inmune a las habilidades que trasforman en no-muertos..

Encontrar el camino: el espíritu de un niño aparece y guía al lanzador a la ubicación deseada. El espíritu no puede ser dañado y no habla.

Espíritu guardian: El espíritu aparece como fantasmales guerreros esqueléticos.

Golpe de viento: Un gemido espantoso acompaña al viento convocado.

Laberinto: Las superficies del laberinto del semi plano están hechas de cráneos y huesos con mortero.

Corcel fantasma: El caballo tiene el aspecto de un caballo esquelético.

Mano de Bigby: La mano es conjurada con aspecto esquelético.

Mano de mago: La mano convocada tiene aspecto esquelético.

Muro de piedra: Un muro creado por el conjuro está esculpido con rostros fantasmales en él, como si de alguna forma hubieran sido atrapados espíritus torturados dentro de la piedra.

Nube brumosa: garras inofensivas de bruma se forman en la niebla.

Revivir: Una criatura devuelta a la vida por un conjuro de revivir grita una vez recuperada la conciencia, como si despertara de una horrible pesadilla.

Vínculo telepático de Rary: Los persibajes unidos entre sí por el conjuro no pueden evitar la sensación de que algo vil está escuchando a escondidas telepáticamente en ellos.

LOCURA EN LA RESURRECCIÓN

En Barovia, las almas de los muertos están tan atrapadas como las almas de los vivos. Ellos se ven atrapadas en las brumas y no pueden viajar a la otra vida.

Cuando un humanoide que ha muerto vuelve a la vida durante al menos 24 horas, ya sea por medio de un conjuro o algún medio sobrenatural, gana de forma aleatoria un tipo de locura indefinida provocada por la comprensión de que su espíritu está atrapado en Barovia, probablemente para siempre. Para determinar cómo se expresa esta locura, tira en la tabla de locura indefinida del capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master.

BAROVIANOS

Después de que sus ejércitos ocuparon el valle y mataron a sus habitantes, Strahd ha repoblado la zona con humanos traídos de sus otras tierras conquistadas. Como resultado, los Barovianos tienen una amplia variedad de orígenes étnicos.

Los Barovianos están profundamente arraigados en sus hogares y sus tradiciones. Ellos son suspicaces con la gente y costumbres extrañas. La forma de actuar de los Barovianos con los extraños puede parecer inquietante para los recién llegados. Los Barovianos tienen tendencia a mirar abiertamente, en silencio, manifestando de este modo su desaprobación de todo lo que no es familiar para ellos. Los Barovianos no son locuaces con los extraños, llegando al punto de ser deliberadamente groseros. La mayoría de los Barovianos tienen un temperamento violento que brota a través de su acostumbrado silencio cuando son provocados.

Ellos también poseen una gran cohesión (impuesto por sus extrañas circunstancias) que puede hacer que actúen como una piña contra los forasteros si un Baroviano es maltratado.

Los Barovianos eran una gente que una vez fueron felices, pero con su historia y las condiciones actuales no son agradables. Si uno se las arregla para ganarse la confianza de un Baroviano, uno tiene un amigo para toda la vida y un aliado incondicional.

Los niños Barovianos no son niños felices. Ellos han sido criados en una cultura de miedo y les ha dicho una y otra vez que



no se alejen demasiado de sus casas o entren en el bosque. Ellos experimentan poca esperanza o alegría, y se les enseña a tener miedo del diablo Strahd por encima de todo.

Los Barovianos adultos se ganan la vida modestamente. Sin la entrada de recursos nuevos en el valle, ellos comercian con monedas antiguas que llevan el perfil de su señor oscuro, Strahd, con su aspecto de cuando estaba vivo. Ellos esconden sus objetos preciosas en sus casas y usan vestidos sencillos fuera de ellas, con el fin de no atraer la atención de Strahd o de sus espías.

Los Barovianos viven dentro de un ecosistema cerrado. Se espera que todos los adultos Barovianos aprendan un oficio o sirvan para una función. Los Barovianos se hacen su propia ropa, elaboran sus propios muebles, cultivan sus propios alimentos y hacen su propio vino. Con menos de tres mil personas que viven en todo el valle, la búsqueda de la pareja perfecta no es fácil, por lo que los Barovianos han aprendido a conformarse con lo que pueden conseguir.

ALMAS Y CÁSCRAS

Los Barovianos están hechos de carne y hueso. Ellos nacen, viven, envejecen y mueren. Pero no todos ellos sólo uno de cada diez tienen alma.

Cuando un ser con alma muere en Barovia, el alma queda atrapada en el dominio de Strahd hasta que se reencarna en un recién nacido. Puede tomar décadas para que un alma incorpórea encuentre un huésped, y los Barovianos que comparten la misma alma a través de generaciones tienden a parecerse. Por eso Irene Kolyana es exactamente igual a la amada de Strahd Tatyana—ambas mujeres nacieron con la misma alma.

Strahd necesita gente leal para alimentar su ego. Los Barovianos sin almas son cáscaras vacías creadas por su conciencia para llenar la población local. Aunque son físicamente indistinguibles de los Barovianos con alma, tienden a estar desprovistos de encanto e imaginación y a ser más obedientes y estar más abatidos que los otros. Se visten con ropa monótona, mientras que los Barovianos que tienen almas llevan ropas con un toque de color o algún elemento diferenciador.

Una mujer Baroviana, tenga alma o no, puede dar a luz. Un niño nacido en Barovia podría tener un alma, incluso si uno o ambos padres no la tienen. Por el contrario, el niño de dos padres con alma no asegura que tenga un alma. Los Barovianos sin almas son gente sensiblera que experimentan miedo pero ni rien ni lloran.

Irenea Kolyana y su hermano Ismark tienen ambos almas, al igual que todos Vistani. Qué Barovianos tienen almas y cuáles no se deja a tu criterio.

Strahd se alimenta periódicamente con la sangre de los Barovianos que tienen almas, pero no puede alimentarse de la sangre de aquellos sin alma. El puede estar seguro con un vistazo visto si un Baroviano tiene alma o no es más que una cáscara.

NOMBRES BAROVIANOS

Puedes utilizar las siguientes listas de nombres para crear PNJ's Barovianos sobre la marcha.

Nombres masculinos: Alek, Andrej, Anton, Balthazar, Bogan, Boris, Dargos, Darzin, Dragomir, Emeric, Falkon, Frederich, Franz, Gargosh, Gorek, Grygori, Hans, Harkus, Ivan, Jirk, Kobal, Korga, Krystofor, Lazio, Livio, Marek, Miroslav, Nikolaj, Nimir, Oleg, Radovan, Radu, Seraz, Sergei, Stefan, Tural, Valentin, Vasily, Vladislav, Waltar, Yesper, Zsolt

Nombres femeninos: Alana, Clawdia, Danya, Dezdrelida, Diavola, Dorina, Drasha, Drilvia, Elisabeta, Fatima, Grilsha, Isabella, Ivana, Jarzinka, Kala, Katerina, Kerezka, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Minodora, Mirabel, Miruna, Nimir, Nyanka, Olivenka, Ruxandra, Serina, Tereska, Valentina, Vasha, Victoria, Wensencia, Zondra

Apellidos: Alastri, Antonovich / Antonova, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargovich / Dargova, Diabolov, Diminski, Dilisnya, Drazkoi, Garvinski, Grejenko, Groza, Grygorovich / Grygorova, Ivanovich / Ivanova, Janek, Karushkin, Konstantinovich / Mijailov, Krezkov / Krezkova, Krykski, Lansten, Lazarescu, Lukresh, Lipsiege, Martikov / Martikova, Mironovich / Mironovna, Moldovar, Nikolovich / Nikolova, Nimirovich / Nimirova, Oronovich / Oronova, Petrovich / Petrovna, Polensky, Radovich / Radova, Rilsky, Stefanovich / Stefanova, Strazni, Swilovich / Swilova, Taltos, Targolov / Targolova, Tyminski, Ulbrek, Ulrich, Vadu, Voltanescu, Zalenski, Zalken

Si Strahd es derrotado, la niebla que rodea Barovia se desvanece, lo que permite a los habitantes del valle irse si así lo desean. Sin embargo, sólo aquellos que tienen almas, puede realmente dejar este lugar. Los Barovianos sin alma dejan de existir tan pronto como salen del valle.

BAROVIANOS Y NO HUMANOS

Los Barovianos son humanos. A pesar de que saben de la existencia de enanos, elfos, medianos y otras razas civilizadas, solo unos pocos Barovianos en vida han visto esas "criaturas", pero ni mucho menos interactuando con ellos.

A parte de los herméticos elfos de la oscuridad de Vallaki (ver capítulo 5), los únicos no-humanos con los que la mayoría de Barovianos están familiarizados son los aventureros que Strahd ha atraído a su oscuro reino, por lo tanto los Barovianos reaccionan con los personajes no humanos de la misma manera que la mayoría de los seres humanos en el mundo real reaccionarían delante de un semi orco o de un elfo o de un enano aventurero, de repente caminando por las calles. La mayoría de estos extraños son despreciados, temidos o rechazados.

SABER BAROVIANO

Los Barovianos típicos conocen ciertos hechos, o tienen ciertas creencias, sobre su existencia y su entorno. Este saber común se resume aquí. Los personajes pueden aprender esta información después de ganarse la confianza de un Baroviano.

EL DIABLO STRAHD

Sobre Strahd y los vampiros, los Barovianos creen lo siguiente:

- Strahd von Zarovich es un vampiro, y él mora en el Castillo Ravenloft. Nadie es bienvenido en el castillo.
- El diablo Strahd es una maldición impuesta sobre la tierra a causa de un pecado olvidado de los antepasados Barovianos. (Esto es falso, pero los Barovianos no obstante lo creen)
- Un vampiro debe descansar en su ataúd durante el día. Por la noche, se puede convocar a lobos y alimañas para hacer su voluntad. Un vampiro puede transformarse en un murciélagos, un lobo o una nube de niebla. En su forma humanoide, se le puede dominar con su penetrante mirada.
- Un vampiro no puede entrar en una residencia sin una invitación de uno de los ocupantes.
- Una corriente de agua quema a un vampiro como si fuera ácido, y la luz solar hace que un vampiro estalle en llamas.

LAS TIERRAS DE BAROVIA

Los Barovianos conocen los siguientes hechos acerca de su tierra natal:

- Cualquier que trate de dejar la tierra de Barovia comienza a ahogarse con la niebla. Los que no vuelva atrás perecen.
- Muchos extranjeros han sido conducidos a Barovia a lo largo de los años, pero todos ellos han muerto o han desaparecido en poco tiempo.
- Lobos, lobos terribles y hombres lobos acechan el Bosque Svalich y murciélagos hambrientos cubren el cielo por la noche.
- El pueblo de Barovia se asienta en el extremo oriental del valle. Su alcalde se llama Kolyan Indirovich.
- La ciudad de Vallaki se encuentra en el corazón del valle. Su alcalde se llama Barón Vargas Vallakovich.

CALENDARIO BAROVIANO

Barovia tiene su propio calendario, y los Barovianos están acostumbrados a medir el paso del tiempo en "lunas" en lugar de meses. Como una medida de tiempo, cada luna comienza en la primera noche de la luna llena y tiene una duración de un ciclo lunar completo. Un año consta de doce lunas, o doce ciclos lunares.

Strahd nació en 306. En 346, fue cuando heredó la corona de su padre, las tierras y el ejército. Strahd conquistó el valle en 347, terminó la construcción del Castillo Ravenloft en el año 350, y murió y se convirtió en un vampiro en 351. Actualmente nos encontramos en el año 735.

- El pueblo fortificado de Krezk encuentra en el extremo oeste del valle y está construido alrededor de una antigua abadía. El burgomaestre del pueblo se llama Dmitri Krezkov.
- El vino es el elemento vital de Barovia-para algunos, es la única razón para seguir viviendo. Las tabernas Barovian obtienen su vino de la bodega del Mago de los Vinos cerca de Krezk.
- Un mago loco de gran poder tiene su guarida a los pies del Monte Baratok. Él es un extraño y no es amigo de los vampiros.

CREENCIAS Y SUPERSTICIONES

Los Barovianos tienen creencias religiosas muy arraigadas y supersticiones que pasan de una generación a la siguiente:

- Dos fuerzas divinas velan sobre el pueblo Baroviano: el Señor del Alba y la Madre Noche.
- Antes de que la maldición de Strahd afectara a la tierra, el Señor del Alba del Alba vigilaba el pueblo Baroviano desde el amanecer hasta el ocaso. Ahora, el sol no ha brillado despejada durante siglos, y el Señor del Alba ya no responde a sus oraciones.
- La presencia de la Madre Noche se siente con más fuerza entre el anochecer y el amanecer, aunque las oraciones nocturnas a ella quedan sin respuesta. La opinión generalizada es que ella ha abandonado el pueblo Baroviano y enviado al diablo Strahd para castigarlos por sus transgresiones de sus antepasados.
- Espíritus vagan a lo largo del antiguo camino Svalich hacia el Castillo Ravenloft en la oscuridad de la noche. Estos fantasmas son todo lo que queda de los enemigos de Strahd, y este condenable destino le espera a cualquiera que se le oponga.
- Los Vistani sirven al diablo Strahd. Sólo ellos se les permite salir de Barovia.
- Nunca dañes a un cuervo, ¡para que no caiga sobre ti la mala suerte!.

VISTANI

Los Vistani (singular: Vistana) son gente errante que viven al margen de la civilización, viajando en caballos, vagones rematados con techos llamados vardos, que los construyen ellos. En comparación con los Barovianos: los Vistani son extravagantes, visten ropa brillante, se rien a menudo y beben abundantemente. Por mucho que se sienten casa en la lúgubre tierra de Strahd, saben que pueden dejarla cuando les plazca y no están condenados a pasar la eternidad allí.

Los Vistani son plateros, cobreros, merceros, cocineros, tejedores, músicos, actores:n narradores de cuentos, fabricantes de herramientas y tratantes de caballos. También ganan dinero adivinando el futuro y con la venta de información. Ellos gastan todo lo que ganan para sostener un estilo de vida lujoso, mostrar abiertamente su riqueza es un signo de prosperidad, y compartir su buena fortuna con la familia y los amigos.

Cada familia o clan de Vistani es su propia pequeña gerontocracia, con el miembro más anciano gobernanandolos. Este anciano cargo con la mayor parte de la responsabilidad de hacer cumplir las tradiciones, la solución de conflictos, fijar la ruta de los viajes del grupo y la preservación de la forma de vida Vistani.

Los Vistani ancianos toman todas las decisiones importantes, pero ya sea de forma deliberada o por su edad, tienden a hablar de forma críptica, la gran mayoría de veces en acertijos.

Las familias y los clanes Vistani están estrechamente vinculados. Los desacuerdos se resuelven a través de competiciones que terminan cantando de forma reconciliatoria, bailando y narrando historias.

A pesar de que pueden parecer perezosos e irresponsables a los extranjeros, los Vistani son gente seria, rápidas para actuar cuando ven amenazadas sus vidas o sus tradiciones. Son implacables cuando creen que deben serlo. Los Vistani que, a sabiendas hacen daño o traen ladesgracia a uno de los suyos propios son desterrados-el peor castigo que un Vistana puede imaginar,incluso peor que la muerte.

LOS SIRVIENTES VISTANI DE STRAHD

Durante una de las campañas militares de Strahd, años antes de convertirse en un vampiro, un grupo de Vistani lo rescataron después de ser herido en la batalla. Estos Vistani no sólo cuidaron de Strahd para recuperara la salud, sino también que lo llevaron a salvo a casa. Como recompensa por su generosidad, Strahd declaró que todos los Vistani tenían el derecho de ir y venir de su tierra a su antojo, y este privilegio se extiende hasta nuestros días. Por lo tanto, los Vistani pueden viajar libremente a través de la niebla que rodea Barovia, sin temor a sufrir daño o ser atrapados.

Strahd hace honor a su deuda con los Vistani en parte porque él envía la forma de vida Vistani-la libertad que tienen para ir a donde les plazca, su dedicación a la familia y su espíritu festivo. La cortesía que les muestra no es simplemente una cuestión de honor, sino también nace de la admiración a ellos.

En los siglos desde que Strahd se convirtió en un vampiro, muchos Vistani se han dejado corromper por Strahd, en la medida en que lo consideran su

rey. Los Vistani que sirven a Strahd son menos animados y amigables que los Vistani normales, y sus corazones están envenenados con oscuras intenciones. Strahd los utiliza para atraer

aventureros a su dominio y mantenerlo informado sobre los acontecimientos que ocurren en las tierras fuera de su alcance.

Estos Vistani mentirán para proteger al vampiro, y temen las consecuencias de desobedecerlo. Cuando se trata de compartir información sobre su señor oscuro, los Vistani de Strahd pretenden ser útiles, pero la información que dan será engañosa en el mejor de los casos y a menudo falsa.

Ellos prontamente contarán a los aventureros que tienen una poción que los protege de la niebla mortal que rodea Barovia. Aunque se trata de una mentira, tratarán de vender su poción falsa por tanto dinero como puedan conseguir.

SABER VISTANI

Los Vistani conocen o creen sobre ciertos hechos sobre sus gentes y su entorno. Este saber común se resume aquí. Los personajes pueden aprender esta información después de ganarse la confianza de un Vistana.

STRAHD VON ZAROVICH

Sobre Strahd, los Vistani creen que lo siguiente:

- Strahd proviene de una línea de sangre real. Murió hace siglos y aún perdura como uno de los no-muertos, alimentándose de la sangre de los vivos. Los Barovianos se refieren a él como "el diablo Strahd".
- Strahd ha tomado muchas consortes, pero solo ha conocido un amor verdadero: una campesina Baroviana llamada Tatiana. (Los Vistani no saben lo que le pasó a ella.)
- Strahd nombró a su castillo, Ravenloft, en honor de su querida madre, la reina Ravenovia. Los extranjeros no son bienvenidos en el castillo sin una invitación.

LAS TIERRAS DE BAROVIA

Los Vistani conocen los siguientes hechos sobre Barovia y sobre los Barovianos:

- Strahd conquistó esta tierra hace siglos y le dio ese nombre en honor de su padre, el rey Barov. Strahd utiliza lobos, murciélagos y otras criaturas para espionar a todo su reino.



- Los Barovianos son personas simples, asustadas . Algunos tienen almas viejas, pero muchos no la tienen. Los sin alma son fáciles de detectar, porque no conocen nada más que el miedo. No tienen encanto, esperanza o una chispa de emoción y no lloran.
- El Antiguo Camino de Svalich pasa por el dominio de Strahd. Tres asentamientos se encuentran en la carretera como cuentas de un collar: Krek al oeste, Vallaki en el corazón del valle y Barovia hacia el este. Strahd tiene espías en cada asentamiento.
- Hay un viejo molino de viento en la carretera entre el pueblo de Barovia y la ciudad de Vallaki. ¡Debería ser evitado a toda costa! (los Vistani se niegan a decir más.)
- Es una buena idea quedarse pegados al camino. Druidas salvajes, fantasmas caprichosos y manadas de lobos y de hombres lobo moran el bosque de Svalich.

CREENCIAS Y SUPERSTICIONES

Los Vistani tienen creencias y supersticiones muy arraigadas que pasan de una generación a la siguiente:

- Las almas de los que mueren en Barovia no pueden escapar a la otra vida. Están presas en el dominio de Strahd.
- Algunas mujeres Vistani son bendecidas con la presciencia. De todas las grandes adivinas Vistani, ninguna es comparable Madam Eva. Si el conocimiento del futuro es lo que buscas, Madam Eva te dirá tu destino.
- Un profeta Vistana no puede ver su propio futuro o el futuro de otro Vistana. Es la carga del gran regalo de los Vistani que su propio destino no puede ser adivinado.
- Las maldiciones Vistani son poderosas, pero se invocan con gran precaución. Los Vistani saben que para que maldecir a alguien que no se merece tal castigo puede tener graves consecuencias para el que pronuncia una maldición.
- Los cuervos llevan almas perdidas dentro de ellos, lo que matar a uno trae mala suerte. (Los cuervos no tienen almas dentro.)

MALDICIONES VISTANI

Un Vistana, independientemente de la edad, puede utilizar una acción para pronunciar una maldición. La maldición se dirige a otra criatura que esté a 30 pies que el Vistana pueda ver. El Vistana no podrá lanzar una maldición hasta despué de terminar un descanso largo.

La maldición es un cobro de una injusticia o un desaire. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de sabiduría para evitar la maldición. La CD de la tirada de salvación es 8 + bonoificador de competencia del Vistana + el modificador de Carisma del Vistana. La maldición dura hasta que sea eliminada con un conjuro de *Eliminar maldición*, uno de *restauración mayor* o magia similar. Pero no termina cuando el objetivo muere. Si un objetivo maldito se devuelve a la vida, la maldición sigue en vigor.

Cuando la maldición termina, el Vistana sufre una reacción psíquica perjudicial. La cantidad de este daño psíquico depende de la gravedad de la maldición que fue invocada.

El Vistana elige el efecto de la maldición de las opciones que siguen; otras maldiciones Vistani son posibles.

Todos estos efectos hacen daño psíquico a los Vistani que las pronunciaron cuando terminan:

- El objetivo no es capaz de realizar un determinado tipo de acción que implique control motor delicado, como atar nudos, escribir, tocar un instrumento, costura o conjuros que tienen componentes somáticos. Cuando termina esta maldición, el Vistana sufre 1D6 de daño psíquico.
- La apariencia del objetivo cambia a una forma siniestra aún que puramente cosmética. Por ejemplo, la maldición puede colocar una cicatriz en la cara del maldito, trasformar los dientes del objetivo en colmillos amarillos o hacer que tenga mal aliento. Cuando termina esta maldición, el Vistana sufre 1D6 de daño psíquico.
- Un objeto no mágica en posesión del objetivo (elegido por el DM) desaparece y no se puede encontrar hasta que la maldición termina. El objeto perdido puede pesar más de 1 libra. Cuando termina esta maldición, el Vistana recibe 1D6 de daño psíquico.
- El objetivo gana vulnerabilidad a un tipo de daño a la elección del Vistana. Cuando termina esta maldición, el Vistana recibe 3d6 de daño psíquico.
- El objetivo tiene desventaja en las pruebas de característica en las tiradas de salvación ligada a una puntuación de característica a la elección del Vistana. Cuando termina esta maldición, el Vistana recibe 3d6 de daño psíquico.
- La sintonía del objetivo con un objeto mágico (elegido por el DM) termina, y el objetivo no puede sintonizarse con el objeto escogido hasta que termine la maldición. Cuando termina esta maldición, el Vistana sufre 5d6 de daño psíquico.
- El objetivo queda cegado, ensordecido o ambas cosas. Cuando esta maldición termina, el Vistana sufre 5d6 de daño psíquico.

MAL DE OJO

Como una acción, un Vistana pueden dirigirse a una criatura dentro de los 10 pies que el Vistana pueda ver. Esta habilidad mágica, la cual los Vistani llaman el mal de ojo, duplica la duración y efecto de los conjuros *amistad con los animales*, *hechizar persona* o *inmovilizar persona* (a elección del Vistana), pero no requiere ni componentes somáticos ni materiales. La CD de la tirada de salvación del conjurp es 8 + Bono del modificador de competencia del lanzador + modificador de Carisma del lanzador . Si el objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el Vistana quedará cegado hasta el final de su siguiente turno.

Un Vistana que usa el mal de ojo no puede volver a utilizarlo de nuevo no haya realizado un descanso corto o largo. Una vez que un objetivo tiene éxito en una tirada de salvación contra el mal de ojo de un Vistana, será inmune al mal de ojo de todos los Vistani durante 24 horas.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Los peligros abundan en la tierra de Barovia. Comprueba si hay un encuentro al azar después de cada 30 minutos que los aventureros pasan en los caminos o en espacios naturales (no hagas una comprobación si ya han tenido dos encuentros al azar al aire libre en las últimas 12 horas).

- Si los personajes están en un camino, se produce un encuentro con un resultado de 18 o más en un d20.
- Si los personajes están en un espacio natural, se produce un encuentro con un resultado de 15 o más en un d20.

Si se produce un encuentro, lanza en la tabla de encuentros diurnos o nocturnos, dependiendo de la hora, o han aparecido los espías de Strahd (ver el recuadro "Los espías de Strahd").

ENCUENTROS ALEATORIOS DIURNOS EN BAROVIA

d12 + d8	Encuentro
2	3d6 plebeyos Barovianos
3	1d6 exploradores Barovianos
4	Cepo para lobos
5	Tumba
6	Rastro falso
7	1d4 + 1 bandidos Vistani
8	Jinete esquelético
9	Baratija
10	paquete oculto
11	1d4 bandadas de cuervos (50%) o 1 hombre cuervo (ver apéndice D) en forma de cuervo (50%)
12	1d6 lobos terribles
13	3d6 lobos
14	1d4 bersekers
15	Cadáver
16	1d6 hombres lobo en forma humana
17	1 druida con 2d6 ramas marchitas
18	2d4 agujas marchitas
19	1D6 espantapájaros
20	1 regresado

ENCUENTROS ALEATORIOS NOCTURNOS EN BAROVIA

d12 + d8	Encuentro
2	1 fantasma
3	Cepo para lobos
4	Tumba
5	Baratija
6	Cadáver
7	paquete oculto
8	jinete esquelético
9	1D8 bandadas de murciélagos
10	1D6 lobos terribles
11	3d6 lobos
12	1d4 bersekers
13	1 druida y 2d6 ramas marchitas
14	2d4 agujas marchitas
15	1D6 hombres lobo en forma de lobo
16	3d6 zombies
17	1D6 espantapájaros
18	1D8 zombis de Strahd (ver el apéndice D)
19	1 fuego fatuo
20	1 regresado

Utiliza las descripciones que siguen a continuación para ayudarte a llevar a cabo cada encuentro al azar. Las entradas de la tabla se presentan en orden alfabético.

AGUJAS MARCHITAS

Figuras jorobadas se tambalean a través de la niebla, sus cuerpos demacrados cubiertos de agujas.

Estas agujas marchitas que se arrastran por el bosque sirven a los druidas malvados de Barovia. Si los personajes se mueven en silencio y no llevan fuentes de luz, pueden tratar de esconderse de esta plaga.

BANDADA DE CUERVOS

Su presencia en esta tierra triste no ha pasado desapercibida. Un cuervo os vieve siguiendo durante varios minutos mientras se mantiene a una distancia prudencial.

El cuervo no grazna o trata de comunicarse con los personajes. Si lo dejan solo, lee lo siguiente:

Más cuervos comienzan a interesarse en vosotros. En poco tiempo, su número se hace mayor, y pronto cientos de ellos os están observando.

Los cuervos vuelan lejos en caso de un ataque. Si se les deja solos, vigilan al grupo, quedándose con los personajes hasta que llegan al Castillo Ravenloft o a un asentamiento. Si los personajes tienen un encuentro al azar con criaturas hostiles, la bandada de cuervo ayudará a los personajes atacando y distraiendo a sus enemigos.

BANDADA DE MURCIÉLAGOS

La quietud de la noche es rotada por los chillido de los murciélagos y el aleteo de las pequeñas alas oscuras.

Estos murciélagos son los sirvientes de Strahd. Ellos atacan a los personajes sin provocación.

ESPÍAS DE STRAHD

Como el señor indiscutible de Barovia, Strahd tiene muchos espías, desde bandadas de murciélagos a Vistani errantes, quienes le informan al amanecer y al anochecer cada día. Estos agentes patrullan constantemente la tierra de Barovia e informan de todo lo que ven a él.

Cada día y cada noche en la que los personajes permanecen en Barovia, uno o más de los espías del vampiro los vigilan e intenta volver a presencia de Strahd con un informe. Cuando aparece un espía, los personajes que tienen una Percepción pasiva igual o superior a la prueba destreza (sigilo) del espía se dará cuenta de su presencia.

Un espía no constituye un encuentro si los personajes no son conscientes de su presencia. Si se dan cuenta de su presencia, el objetivo del espía suele ser escapar, no combatir. Un objetivo secundario de un espía podría ser la de adquirir algún objeto físico -una posesión, una prenda de vestir o incluso alguna parte del cuerpo de un personaje como un mechón de pelo que Strahd puede utilizar para mejorar la eficacia de su conjuro de Escudriñamiento.

Si uno de los espías de Strahd es confrontado por el grupo, el espía intenta agarrar algún objeto o accesible de un personaje antes de huir. Si Strahd adquiere un objetbol, utiliza su conjuro de Escudriñamiento para aprender lo más que pueda sobre el grupo antes de planear su siguiente ataque, y para verificar lo que sus espías ya le han dicho.

BANDIDOS VISTANI

Se nota un olor de humo de pipa en el frío aire y se escuchan risas a través de la niebla.

Estos Vistani malvados recorren las tierras salvajes Barovianas sin otra preocupación que su bienestar, fumando sus pipas, bebiendo de odres y contando historias de fantasmas. Ellos están buscando tumbas que saquear o en busca de caza menor. Por un precio de 100po se ofrecen para servirlos de guías. Mientras estén con estos vistani, tira un D12 en lugar de un D12 + d8 cuando determines un encuentro aleatorio azar en una zona salvaje, los lobos y lobos terribles no amenazan los personajes siempre que los Vistani estén viajando con ellos y no sean sus prisioneros.

Tesoro. Un bandido Vistani lleva una bolsa que contiene 2d4 gemas pequeñas (por valor de 50po cada una).

BARATIJA

Encontrais algo en el suelo.

Una personaje al azar encuentra una baratija perdida. Lanza un dadp en la tabla de baratijas en el apéndice A, selecciona una baratija específica de la tabla, o crear uno sobre la marcha.

BERSERKERS

Esta salvaje gente de la montaña están cubiertas de pies a cabeza con una gruesa capa de barro gris, lo que los hace difíciles de ver en la niebla y bien escondido en las montañas que ellos llaman hogar.

Cuando están camuflados, tienen ventaja en las pruebas de destreza (Sigilo) hechas para ocultarse. Aquellos personajes cuya Percepción pasiva sean más altas que la prueba de destreza (Sigilo) del Berserker puede detectar a los berserker cercanos.

Si alguien ve a los Berserker, lee lo siguiente:

Sorprendes una figura de aspecto salvaje cubierto de barro gris y sosteniendo una hacha de piedra blanca. Ya se trate de un hombre o una mujer, no lo puedes discernir.

Los berserkers evitan las personas civilizadas. Ellos tratan de permanecer ocultos y retirarse si son descubiertos, atacando sólo si son atrapados o amenazados.

CADAVER

Este encuentro se produce sólo si los personajes están viajando; de lo contrario, trata el resultado como ningún encuentro.

Encontrais un cadáver.

Tira un d6 para determinar la naturaleza del cadáver:

- 1-2 El cadáver pertenece a un lobo muerto por lanzas y viroles de ballesta.
- 3-5 El cadáver pertenece a un hombre Baroviano, una mujer o un niño que claramente fue despedazado por lobos terribles. Si el grupo está acompañado de exploradores Barovianos (ver más arriba), los exploradores reconocen el cadáver como la persona que estaban buscando.
- 6 El cadáver tiene el aspecto de uno de los personajes (determinado al azar), pero ha sido despojado de su armadura, armas y objetos de valor. Si se mueve, su carne se derrete hasta que sólo queda el esqueleto.

CEPO PARA LOBOS

Este encuentro se produce sólo si los personajes están viajando; de otra manera, trata el resultado como ningún encuentro. Haz que cada uno de los personajes en primera fila del orden de marcha del grupo haga una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si uno o más de ellos tiene éxito, lee lo siguiente:

Has detectado una trampa para lobos, sus mandíbulas de acero están cubiertas de óxido. Alguien ha ocultado cuidadosamente la trampa bajo una fina capa de agujas de pino y detritus.

Los cazadores y tramperos Barovianos colocan estas trampas con la esperanza de reducir la población de lobos, pero los lobos de Strahd son demasiado inteligentes para ser atrapados en ellas. Si ninguno de los personajes en primera fila ve la trampa oculta, será pisada por un miembro del grupo al azar. Reglas para el cepo de caza se presentan en el capítulo 5, "Equipo" del Manual del Jugador.

DRUIDA Y PLAGA DE MARCHITOS

Una figura enjuta con el pelo revuelto y los pies descalzos saltando hacia vosotros a cuatro patas, con un traje hecho de jirones de pieles cosidas de animales. No se puede saber si se trata de un hombre o una mujer. Se detiene, olfatea el aire, y se ríe como un loco. El suelo cercano está lleno de pequeños monstruos ramitas.

Los espacios salvajes Barovianos son el hogar de los druidas que adoran a Strahd debido a su capacidad de controlar el clima y a las bestias de Barovia. Los druidas son salvajes y violentos, y cada uno controla un grupo de plagas de ramita, que lucharán hasta que sean destruidas. Si toda la plaga ramita es destruida o el druida pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, el druida huye, en dirección a Vester Hill (área Y).

ESPANTAPÁJAROS

Si al menos un personaje tiene una Percepción pasiva de 11 o superior, lee lo siguiente:

Un espantapájaros se tambalea a la vista. Sus ojos de tela de saco y su rictus están llenos de maldad, y su estómago está lleno de cuervos muertos. Tiene, cuchillas largas oxidadas como garras.

Si más de un espantapájaros está presente, los otros están muy cerca. Si ninguno de los personajes tiene una Percepción pasiva de 11 o superior, los espantapájaros cogen el grupo por sorpresa.

Baba Lysaga (véase el capítulo 10, el área U3) ha creado estos espantapájaros para cazar y matar a los cuervos y hombres

cuervos. Los espantapájaros están imbuidos de malos espíritus y se deleitan en el asesinato de cualquier persona que se encuentran.

EXPLORADORES BAROVIANOS

Si al menos un personaje tiene una Percepción pasiva de 16 o superior, lee lo siguiente:

Veis una figura oscura en cuillillas y completamente inmóvil, apuntando con una ballesta en vuestra dirección.

Si hay más de un explorador presente, los otros se extienden sobre un área de 100 pies cuadrados.

Estos exploradores son cazadores o tramperos Barovianos en busca de un aldeano o una persona del pueblo perdido. Una vez que se dan cuenta de que los personajes no están allí para matarlos, bajan sus armas y solicitan ayuda en la búsqueda de la persona desaparecida. Si los personajes declinan ayudarlos, los exploradores les

indicaran la dirección del asentamiento más cercano y se irán sin mucho más que una despedida. Llevan ballestas ligeras (+4 al ataque, rango 80/320 pies) En lugar de arcos largos, que hacen 6 (1D8 + 2) daño perforante al impactar.

FANTASMA

Una aparición siniestra aparece ante vosotros, sus oscuros ojos huecos llenos de ira.

Muchos fantasmas acechan esta tierra. Este fantasma en particular, es todo lo que queda de una persona drenada de la vida por Strahd (Decide si se trata de un hombre o una mujer). Aparece y sisea, "Nadie nunca sabrá que muristeis aquí." A continuación, el ataca. Si el fantasma tiene éxito en poseer un personaje, conduce a su huésped hasta las puertas de Ravenloft (zona J) y lanza el cuerpo del huésped al abismo.

FUEGO FATUO

Este encuentro aleatorio sólo se produce una vez. Si vuelve a salir este encuentro, trata el resultado como ningún encuentro.

A varios cientos de yardas de distancia, a través de la niebla, se ve la luz parpadeante de antorchas.

Si los personajes siguen la luz parpadeante, lee lo siguiente:

La luz de las antorchas se agita alejándose de vosotros, pero sin perderla nunca de vista.

Hacéis camino rápidamente aún que cautelosamente a través de la niebla hasta que os encontrais con el armazón de una torre en ruinas. Los pisos superiores de la estructura se han derrumbado, dejando montones de escombros y maderas rotas alrededor de la base de la torre. La débil luz se mueve a través de una puerta abierta en la planta baja, a continuación, parpadea y se apaga.

La luz es un fuego fatuo que entra dentro de la torre en ruinas y se vuelve invisible, con la esperanza de atraer a los personajes dentro para su perdición.

El suelo de la torre está hecha de tierra apisonada. Su interior es suelo profanado (ver Peligros en "Espacios Salvajes" en el

CAPITULO 2 | LAS TIERRAS DE BAROVIA

capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master). Contra la pared interior de la torre, al otro lado de la puerta abierta, hay un cofre de madera vacío cerrado, .

Si los personajes afectan al cofre de alguna forma, 3d6 zombis emergen desde el suelo de tierra y atacarán. Una vez que aparezcan los zombis, el fuego fatuo se hará visible y se unirá a la refriega.

HOMBRE CUERVO

Este hombre cuervo en forma de cuervo observa a los personajes desde la distancia. Compare el resultado de su prueba de Destreza (sigilo) con la Percepción pasiva de los personajes para ver si permanece oculto al grupo.

Si uno o más personajes detectan a la criatura, lee lo siguiente:

A través de la niebla, se ve un pájaro negro volando en círculos por encima de vosotros.

Cuando siente vuestros ojos posados en él, el cuervo comienza a volar más lejos, pero vuelve al poco, manteniendo la distancia.

El hombre cuervo pertenece a una orden secreta llamada los Guardianes de la pluma. Si los personajes no lo detectan, el hombre cuervo los sigue durante 1D4 horas .Al final de ese tiempo o en cualquier momento antes, si los personajes lo atacan, la criatura vuela a casa para informar de lo que ha visto.

Si el grupo tiene un segundo encuentro al azar con un hombre cuervo, éste se presenta a los personajes como un aliado y pide que viajen a la Posada de Agua Azul en Vallaki para encontrarse con "nuevos amigos". A continuación, sale volando en la dirección de la ciudad.

HOMBRES LOBO

Si los hombres lobo están en forma humana, lee lo siguiente:

Una voz profunda exclama: "¿Quién está ahí?" A través de la escalofriante niebla se ve un hombre grande vestido de forma vulgar que llevaba una capa gris hecha jirones. Él tiene pelo negro desgreñado y gruesas patillas. Se apoya pesadamente en una lanza y tiene un pequeño bulbo de pieles de animales colgando de su hombro.

Si los hombres lobo están en forma de lobo, lee lo siguiente:

Escuchais el aullido de un lobo a cierta distancia.

Cómo actúan los hombres lobos depende de la forma que han tomado.

Forma Humana. Los hombres lobo en forma humana se hacen pasar por cazadores. Si hay más de uno presente, los demás se encuentran a un silbido de distancia.

Tratarán de hacerse amigo de los personajes para ver si llevan armas de plata. Si los personajes parecen no tener este tipo de armas, los hombres lobo asumirán la forma híbrida y atacarán. De lo contrario, se alejarán de los personajes y dejarán las cosas como estaban.

Forma de Lobo. Los hombres lobo en forma de lobo siguen al grupo desde una distancia segura durante varias horas. Si sus pruebas de Destreza (Sigilo) superan la Percepción Pasiva de los personajes, los hombres lobo atacan con sorpresa cuando los

personajes deciden realizar un descanso corto o largo. De lo contrario, esperan a que los personajes esten debilitados por otro encuentro aleatorio antes de abalanzarse sobre ellos para matarlos facilmente. .

La guarida de los hombres lobo es un complejo de cuevas que da al lago Baratok (zona Z). Si has usado el gancho de aventura "Hombres lobo en la niebla" para atraer a los personajes a Barovia, los hombres lobos capturados pueden ser obligados a divulgar la ubicación de su guarida, donde guardan sus prisioneros.

JINete ESQUELÉTICO

A través de la niebla viene un caballo de guerra esquelético y su jinete esqueleto, equipado con una cota de malla en ruinas. El jinete esqueleto sostiene una linterna oxidada que no arroja ninguna luz.

El esqueleto humano y el caballo de guerra esquelético son todo lo que queda de un jinete y su montura, los cuales murieron tratando de escapar a través de la niebla que rodea

Barovia. Ellos están condenados a andar por el valle en busca de otra salida, sin esperanza de salvación.

Los esqueletos ignoran a los personajes a menos que sean atacados. Si ambos, tanto el jinete como su montura son destruidos, este encuentro no puede ocurrir de nuevo. La destrucción de un esqueleto no impide futuros encuentros con el otro.

LOBOS

Esta tierra es el hogar de muchos lobos, sus aullidos en este momento demasiado cerca para vuestra comodidad.

Los personajes tienen unos pocos minutos para ponerse sus armaduras antes de que estos lobos ataquen. TELlos siguen la voluntad de Strahd y no pueden ser encantados o asustados.

LOBOS TERRIBLES

Un gruñido de un lobo del tamaño de un oso pardo cruza fuera de la niebla.

El área está ligeramente oscurecida por la niebla. Si hay más de un lobo terrible, los otros no se quedan atrás y pueden ser vitos como sombras oscuras en la niebla. Los lobos terribles de Barovia son lobos enormes, crueles y leales servidores de Strahd. No pueden ser encantados o asustados.

PAQUETE OCULTO

Este encuentro se produce sólo si los personajes están viajando; de lo contrario, trata el resultado como ningún encuentro.

Los personajes encuentran un bullo envuelto en cuero oculto en la maleza, llenando el interior de un tronco hueco, o enmarañado en las ramas de un árbol. Si lo abren. lee lo siguiente:

El paquete contiene un conjunto de ropa común a la medida de un humano adulto.

La ropa tiene un estilo Baroviano vulgar. Pertenecen a un hombre cuervo o a un hombre lobo.

PLEBEYOS BAROVIANOS

El sonido de ramas rompiéndose llama vuestra atención sobre varias formas oscuras en la niebla. Llevan antorchas y horcas.

Si los personajes se mueven en silencio y no llevar fuentes de luz, puede tratar de esconderse de estos Barovianos, que llevan horcas (+2 a golpear) en lugar de porras, que hacen 3 (1D6) de daño perforante al impactar. Los plebeyos Barovianos rara vez salen de sus asentamientos.

Este grupo puede ser una familia en busca de un lugar más seguro para vivir o una multitud furiosa en busca de los personajes o un grupo en dirección al Castillo Ravenloft para enfrentarse a Strahd.

RASTRO FALSO

Este encuentro se produce sólo si los personajes están viajando; de lo contrario, trata el resultado como ningún encuentro.

Descubris un rastro de pisadas que atraviesa la zona salvaje.

Druidas malvados dejaron este rastro. Siguiéndolo en una u otra dirección conduce a un pozo de pinchos (ver "Las trampas de ejemplo" en el capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master).

Una lona delgada hecha de ramas y agujas de pino esconden la fosa, la parte inferior de la cual está forrada con estacas de madera afiladas.

RETORNADO

Una figura camina solo con las zancadas y el porte de uno que no conoce el miedo. Vestido con una armadura oxidada, empuñando una brillante espada larga en su pálida mano y parece listo para una lucha.

Desde la distancia, el Revenant se ve como un zombi y podría confundirse con tal. Un personaje dentro de los 30 pies de la revenant que tenga éxito en una prueba de sabiduría

(Averiguar Intenciones) CD 10 puede ver la inteligencia y el odio en sus hundidos ojos. El revenant está revestido de una cota de malla hecha jirones que ofrece la misma protección que la armadura de cuero.

El revenant era un caballero de la Orden del Dragón de Plata, que fue aniquilado en la defensa del valle contra los ejércitos de Strahd hace más de cuatro siglos.

El revenant ya no recuerda su nombre y vaga por la tierra en busca de lobos de S.Trah y otros secuaces, matandolos sólo al verlos. Si los personajes atacan, el Revenant asume que están aliados con Strahd y lucha contra ellos hasta que sean destruidos.

Como una acción, el revenant puede atacar dos veces con su espada larga, empuñando el arma con las dos manos y hacer 15 (2d10 + 4) puntos de daño cortante en cada golpe.

Si los personajes se presentan como enemigos de Strahd el Revenant los insta a viajar a Argynvostholt (capítulo 7) y convencer a Vladimir Horngard, el líder de la Orden del dragón de plata, para que les ayude. El revenant no le gustaría nada más que matar a Strahd, pero no se atreve a ir al Castillo Ravenloft a menos que reciba la orden de hacerlo de Vladimir. Si los personajes le piden al revenant que les guie hasta Horngard en Argynvostholt, lo hace, evitando el contacto con los asentamientos Barovianos.

TUMBA

Este encuentro se produce sólo si los personajes están viajando; de lo contrario, trata el resultado como ningún encuentro.

Tropezais con una vieja tumba.

Hay un 25 por ciento de posibilidades de que la tumba esté intacta, apareciendo como un montículo de tierra alargada o un mojón rocoso. Los personajes que excavan la tumba encuentran los restos del esqueleto de un humano revestido con una cota de malla oxidada (un soldado).

Entre los huesos yacen armas corroídas.

Si la tumba no está intacta, se ha violado. Los personajes encuentran un agujero poco profundo, de barro lleno de tierra o piedras esparsas alrededor de él y unos pocos huesos dispersos dentro.

ZOMBIES

El hedor a carne podrida impía flota en el aire. Más adelante, los cadáveres de hombres y mujeres muertos gimiendo y caminando, quejándose se aproximan.

Estos desafortunados Barovianos que cayeron presa de la maldad de la tierra y ahora vagan de un lugar a otro como una turba hambriona.

ZOMBIES DE STRAHD

Ni siquiera la niebla empalagosa puede ocultar el hedor de la muerte que desciende sobre vosotros. Algo maligno se aproxima, sus pasos delatados por el chasquido de ramas rompiéndose.

Si los personajes se mueven en silencio y no llevar fuentes de luz, pueden tratar de esconderse de los zombies de Strahd. Estos soldados no-muertos una vez servían en calidad de guardianes del

Castillo Ravenloft. Huyeron del castillo después que Strahd se convirtiera en un vampiro, pero no pudieron evitar la ira de su amo.

Ellos todavía llevan todavía la misma ropa que cuando estaban vivos; y atacan a los vivos.

ÁREAS DE BAROVIA

Las siguientes áreas se corresponden con las marcas en el mapa de Barovia en la página 35 y en el mapa poster.

A. ANTIGUO CAMINO DE SVALICH

Negras charcas de agua destan como espejos oscuros en los alrededores del camino fangoso. Árboles gigantes se perfilan a ambos lados del camino, sus ramas arañando la niebla.

Si los personajes están caminando a lo largo del camino, llegan a la zona B después de 5 horas. Si los personajes están viajando en los vagones Vistani, el tiempo de viaje se reducen a la mitad.

B. PUERTAS DE BAROVIA

Hay dos de estas puertas: una al oeste de la villa de Barovia y una al este del pueblo.

La niebla se esparce desde el bosque engullendose el camino detrás de vosotros. Por delante, sobresalendo del impenetrable bosque a ambos lados del camino, están los altos contrafuertes de piedra gris que surgen en la niebla. Enormes puertas de hierro cuelgan de la mampostería.

El rocío se aferra con fría tenacidad a las barras oxidadas. Dos estatuas sin cabeza de guardianes armados flanquean la puerta, sus cabezas ahora situadas entre las malas hierbas a sus pies. Os saludan solamente con silencio.

Si los personajes están viajando a pie, las puertas se abren cuando se acercan, chillando tal como las bisagras se mueven.

TIERRAS DE BAROVIA: CARACTERÍSTICAS COMUNES

A menos que el texto diga lo contrario, se aplican las siguientes reglas para puertas, puertas secretas, cerraduras y telarañas en estas tierras.

Puertas. Una puerta de madera puede ser forzada para abrirla con una prueba de Fuerza CD 10, o CD 15 si la puerta está atrancada o reforzado de alguna otra manera. Aumenta la CC en 5 si la puerta está hecha de piedra, o en 10 si es de hierro. Disminuye la CD en 5 si la puerta está hecha de cristal o ámbar, o si la puerta está debilitada de alguna manera (por ejemplo, por la podredumbre o la corrosión).

Puertas secretas. Si hay indicios obvios de la presencia de una puerta secreta, como las marcas de arañazos en una pared cercana o huellas de pies que conducen a ella, un personaje con una Percepción pasiva de 15 o más nota la puerta secreta. De lo contrario, la búsqueda de una puerta secreta requiere una búsqueda de la zona y una prueba de sabiduría (Percepción) CD 15.

Cerraduras. Una criatura competentes con herramientas de ladrón puede utilizarlas para abrir una cerradura típica con una prueba Destreza CD 15. Un candado típico puede ser roto golpeandolo con un arma golpeadora o de filo y tener éxito en una prueba de Fuerza CD 20.

Telarañas. Los personajes pueden pasar a través de telarañas ordinarias, incluyendo telarañas espesas, sin temor a ser inmovilizados o ralentizados. Un personaje puede despejar las telarañas de un cuadrado de 10 pies como una acción.

Las Telarañas tejidas por arañas gigantes son un asunto diferente; consulta "Riesgos Dungeon" en el capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master para las reglas sobre las telarañas de araña gigantes.

Las puertas se cierran detrás de los personajes después de pasar a través de ellas. Si los personajes están montados en un vagón Vistani, las puertas se abren delante de la carreta y se cierran cuando ha entrado la última de ellas..

Las puertas orientales no se abren para las personas que tratan de dejar el dominio de Strahd a menos que vayan acompañados de Vistani. La niebla ahoga cualquier no Vistani que pasa a través de las puertas o las intenten rodear cuando están cerradas (ver "nieblas de ravenloft" anteriormente en este capítulo).

Si es derrotado Strahd, las puertas de Barovia se abren, y el caminino del este queda despejado de niebla.

C. BOSQUES DE SVALICH

Imponentes árboles , cuyas cimas se pierden en la gruesa niebla gris, bloquean todo aunque hay una luz gris pálida. Los troncos de los árboles están anormalmente cerca uno del otro, y el bosques tiene el silencio de una tumba olvidada, aún exuda la sensación de un grito silencioso.

Si los personajes están viajando en vagones Vistani, pueden continuar hasta la localidad de Barovia (zona E) sin ningún incidente.

Si los personajes están siguiendo el camino a pie, un miembro del grupo que tiene la Percepción pasiva más alta advierte algo:

Percibes el olor de la muerte en el aire.

El personaje puede seguir el hedor a su fuente: El olor tr conduce a un cadáver humano medio-enterrado en la maleza a unos quince pies de distancia del camino. la carretera.

El joven parece ser un plebeyo. Sus ropa s estan rasgadas y arañadas con marcas de garras. Los cuervos han estado en el cuerpo, que está rodeado por las huellas de sus patas.

El hombre ha estado, obviamente, muerto durante varios días. Tiene un sobre arrugado en una mano.

El muerto, Dalvan Olensky, estaba tratando de escapar de Barovia con una carta de su señor cuando lo mataron en el camino los lobos terribles de Strahd. Queriendo regresar inmediatamente con Strahd, los lobos dejaron el cuerpo en el bosque, pero aún no han regresado para darse un festín.

La carta en la mano de Dalvan tiene una gran "B" puesta en su sello de cera. El pergamino es desgastado y frágil. Si los personajes abren y leen la carta, muestra a los jugadores la

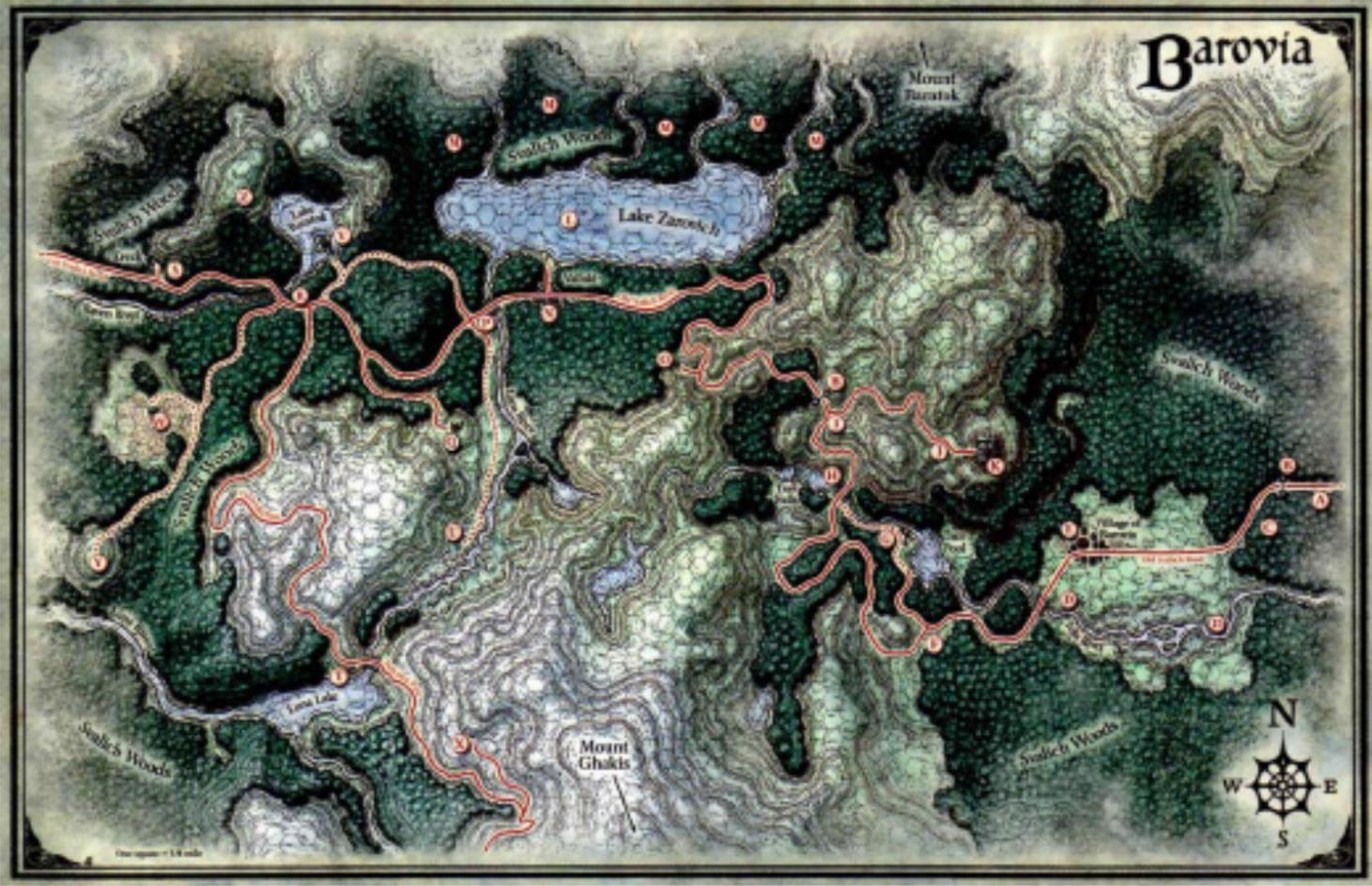
"Carta de Kolyan Indirovich (versión 2)" en el apéndice F.

La carta está fechada hace una semana.

Dalvan fue instruido para colocar la letra en las puertas, con la esperanza de que los visitantes la encontraran y dieran la vuelta.

Si los personajes permanecen en el bosque, oyen el aullido de un lobo solitario a lo lejos en el bosque. En cada round, un lobo más une su voz al aullido haciendo que cada vez el sonido progresivamente este más cerca del grupo. Si los personajes se encuentran todavía en el bosque después de 5 rondas de aullidos, cinco **lobos terribles** llegan y atacan. Si los personajes están tratando de dejar Barovia, estos lobos terribles estarán reunidos en una manada de veinte **lobos**. Los lobos y los lobos terribles detienen su ataque si los personajes vuelven al camino y se dirigen hacia el pueblo de Barovia (zona E).





D. RÍO IVLIS

Cuando los personajes Al llegan a la vista de este río, por primera vez, lee lo siguiente:

Este río fluye tan claro como un cielo azul de invierno a través del valle.

El río tiene aproximadamente 50 pies de ancho, con una profundidad que varía de 5 a 10 pies. Un puente arqueado de piedra atraviesa el río en dos puntos, uno cerca del pueblo de Barovia (zona E) y el otro cerca Tser Falls (área H).

E. VILLA DE BAROVIA

El capítulo 3 describe el pueblo de Barovia y la gente sombría que reside allí.

F. ENCRUCIJADA DEL RÍO IVLIS

Comprueba si hay un encuentro aleatorio cada vez que los personajes llegan a la zona F, a menos que vayan acompañados de los Vistani.

Una vieja horca de madera cruce en un viento frío que sopla desde el terreno elevado al oeste. Una largacuerda deshilachada danza en su barra. El camino muy gastado se divide aquí, y una señal opuesta a la horca señala tres direcciones: VILLA DE BAROVIA al este, POZA DE TSER al noroeste, y RAVENLOFT / VALLAKI al suroeste.

La bifurcación del noroeste se inclina hacia abajo y desaparece en los árboles, mientras que la bifurcación suroeste se aferra a una pendiente hacia arriba.

Al otro lado de la horca, un muro bajo, desmoronado en algunos lugares, encierra parcialmente una pequeña parcela de tumbas cubiertas en la niebla.

La bifurcación al noroeste conduce hasta el río y la zona G. El camino suroeste conduce a la zona H. El camino este conduce a un puente de piedra arqueado y continúa hasta el pueblo de Barovia (zona E). Si los personajes están viajando con ojos Vistani, los Vistani les llevan a lo largo del camino hacia el noroeste hasta el campamento Vistani.

La horca está colocada encima de una plataforma de nadera en descomposición a 5 pies de altura, con escaleras de madera que conducen a ella.

Once tumbas están aquí con lápidas en blanco. Los desconocidos enterrados aquí fueron colgados de la horca. Los personajes que caven las tumbas encuentran ataúdes podridos que contienen los huesos mohosos.

EL AHORCADO

A medida que los personajes salen de la zona, lee lo siguiente:

Se oye un crujido detrás de vosotros, que viene de la horca. Donde antes no había nada ahora cuelga un cuerpo gris sin vida. La brisa gira la figura ahorcada lentamente, de modo que pueda fijar sus ojos muertos sobre vosotros.

Un personaje al azar se ve él o a ella colgando de la horca. Los otros personajes ven un Baroviano desconocido. El cadáver se ve y huele de forma real, y se funde rápidamente en la nada si se toca o se mueve.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que aquí hay un tesoro, este está enterrado en una de las tumbas. Por cada tumba que desentierren los personajes, hay un 10 por ciento de probabilidad acumulativa de encontrar el tesoro.

G. CAMPAMENTO DE LA POZA DE TSER

El camino desaparece gradualmente y es sustituido por un camino tortuoso, fangoso a través de los árboles. Profundos surcos en la tierra son la evidencia de las idas y venidas de los vagones.

El dosel de niebla y ramas repentinamente se abre a un cielo de negras nubes furiosas muy por encima. Hay un claro aquí, al lado de un río que se ensancha para formar un pequeño lago varios cientos de pies de ancho. Cinco tiendas redondas de colores, cada una de diez pies de diámetro, se ubican fuera de un anillo de cuatro vagones cubiertos. Una tienda mucho más grande se encuentra cerca de la orilla del lago, su volgante forma está iluminada desde dentro. Cerca de esta tienda, ocho caballos sueltos beben del río.

Las tristes notas de un acordeón choca con el canto de varias figuras vestidas de vivos colores alrededor de la hoguera. Un sendero continúa más allá de este campamento, que serpentea hacia el norte entre el río y el borde del bosque.

Los ocho caballos de tiro que beben del río se utilizan para tirar de los carros Vistani y no se asustan fácilmente.

Si los personajes son llevados a este campo por los Vistani, sus acompañantes permanecen en el campamento y no acompañan al grupo de aventureros más lejos.

Doce Vistani (CN hombres y mujeres humanos **bandidos**) están de pie y sentados alrededor del fuego, contando historias y alto consumiendo una gran cantidad de vino. Están intoxicados y tiene desveraja en las tiradas de ataque y pruebas de característica. Tres Vistani sobrios (CN humanos y humanas **capitanes de bandidos**) están descansando en tres de los cuatro vagones, pero saltan rápidamente en acción si se emite una alarma. Aunque los Vistani en este campo se han aliado con Strahd, atacan solamente si los personajes lanzan las amenazas o insultos. De lo contrario, a los personajes se les ofrece odres de vino e invitados a unirse.

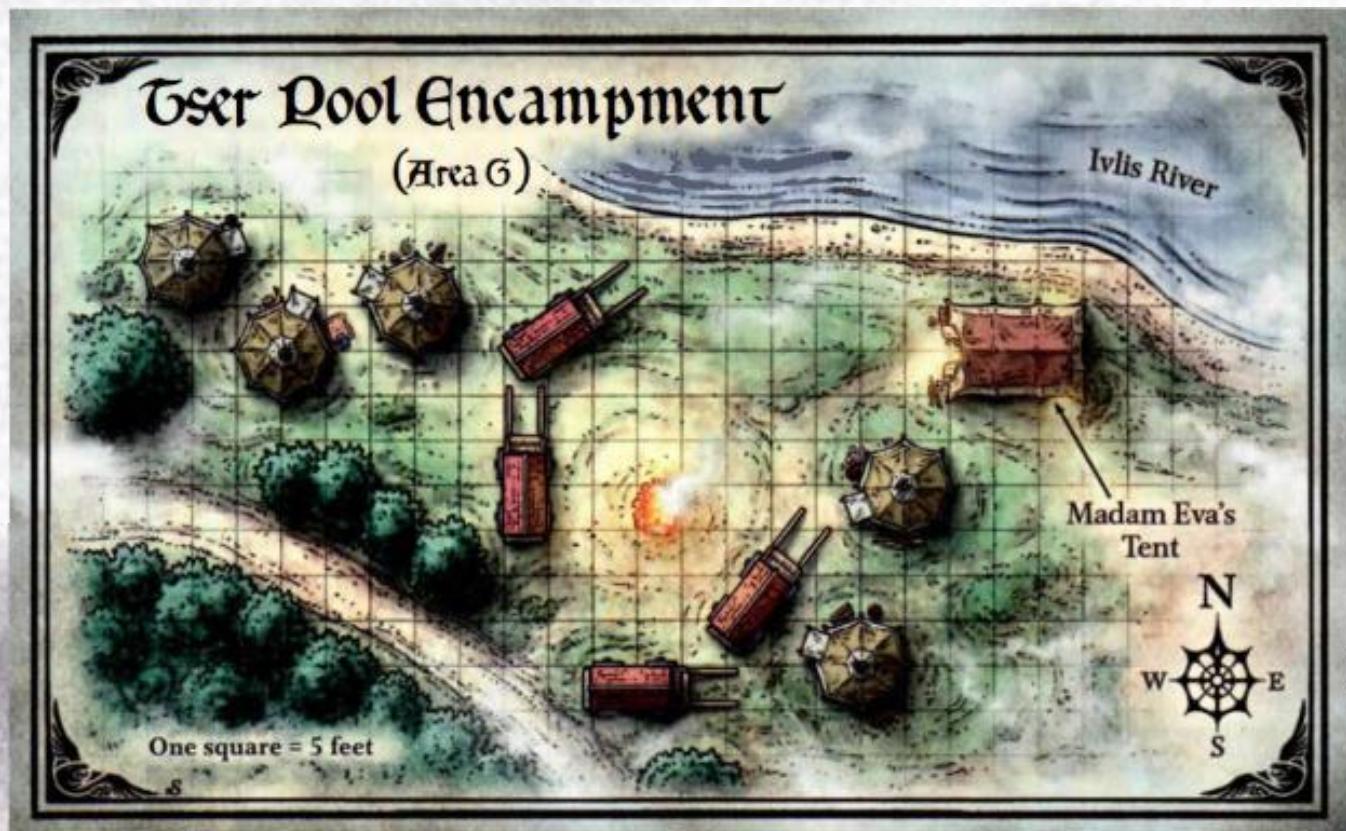
Si los personajes permanecen en el campamento, continua con "Historia de un Vistana" a continuación. Si parece que tengan prisa por marcharse, uno de los Vistani les dice: "Estaba predestinado que visitaríais nuestra humilde campamento. Madame Eva predijo vuestra llegada. Ella os espera." El Vistana después señala la tienda más grande. Si los personajes van de cabeza hacia allí, continuar con "Tienda de Madame Eva".

HISTORIA DE UN VISTANA

Si los personajes permanecen junto al fuego, uno de los Vistani relata la siguiente historia:

"Un poderoso mago llegó a estas tierras hace más de un año. Lo recuerdo como si fuera ayer. Se puso de pie exactamente donde estás ahora mismo. Un hombre muy carismático, lo era. Él pensó que podía unir al pueblo de Barovia contra el diablo Strahd. Él los agitó con pensamientos de revuelta y les llevó al castillo en masa.

"Cuando apareció el vampiro, el ejército de campesinos del mago huyeron aterrorizados. Unos pocos se mantuvieron firmes y nunca fueron vistos de nuevo.



"El mago y el vampiro se lanzaron conjuros el uno al otro. En su batalla volaron desde los patios de Ravenloft a un precipicio con vistas a las cataratas. Vi la batalla con mis propios ojos. Trueno sacudieron la ladera de la montaña, y grandes rocas se desplomaron sobre el mago, sin embargo, gracias a su magia sobrevivió. Un rayo desde el cielo golpeó al mago, y de nuevo se mantuvo firme. Pero cuando el diablo Strahd cayó sobre él, la magia del mago no pudo salvarlo. Yo lo vi como fue arrojado desde mil pies hacia su muerte. Subí hasta el río para buscar el cuerpo del mago, para ver si, ya sabes, tenía algo de valor, pero el río Ivlis ya se lo había llevado".

El narrador Vistana no recuerda el nombre del mago, pero recuerda que sonaba importante. Si los personajes no han hablado con Madame Eva, el narrador les insta a hacerlo.

TIENDA DE MADAME EVA

Si los personajes deciden ver a Madame Eva, lee lo siguiente:

Unas llamas mágicas emiten un resplandor rojizo en el interior de esta tienda, revelando una mesa baja cubierta con un paño de terciopelo negro. Destellos de luz parecen parpadear de una bola de cristal sobre la mesa de una figura encorvada mirando desde las profundidades. Cuando la anciana habla, su voz cruce como las malas hierbas secas. "Por fin habrás llegado!" Estalla en una risa cacareante como un loco ilunina sus labios marchitos.

Madame Eva (véase el apéndice D) preguntará el nombre de cada miembro del grupo y hará alguna referencia a las acciones pasadas de ese individuo. A continuación, pedirá a los personajes si quieren que lea sus fortuna. Si dicen que sí, Madame Eva sacará una desgastada baraja de cartas y procederá con la secuencia que se describe en el capítulo 1. (Si los personajes no quieren una lectura de sus destinos, continúa el juego usando la lectura de cartas que has realizado antes de iniciar la aventura.)

Madame Eva podría parecer loca, pero es, de hecho, astuta y aguda de mente. Ella ha reunido la mayoría de aventureros en su tiempo y sabe que no pueden confiar completamente en ella. Ella quiere liberar a la tierra de Barovia de su maldición, y su destino se entrelaza con el de Strahd (ver el apéndice D para más detalles). Ella hace la oferta del vampiro cuando fueron llamados y no hará nada que atraiga la ira de Strahd o hacer daño a los Vistani. Ella nunca da ayuda y nunca pide nada.

TESORO

Para cada tienda o vagón Vistani que busquen los personajes, tira un vez en la siguiente tabla para determinar qué tesoro se ha hallado.

d20 Tesoro

1-10	Nada
11-13	Sacos de 100 pe (cada moneda acuñada con el rostro de Strahd de perfil)
14-16	Una bolsa que contiene 4d6 piedras preciosas por valor de 100 po cada una
18-19	Un saco que contiene 3d6 piezas de bisutería por valor de 25 en total y 1D6 joyería fina por valor de 250 po cada una
20	Un objeto mágico (tirar una vez en la Tabla B de Objetos Mágicos en la Guía del Dungeon Master).

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, escondido en uno de los vagones Vistani. Madame Eva les concederá a los personajes permiso para buscar en los vagones si lo piden, y cualquier tipo de búsqueda que hagan tendrá como resultado el tesoro.

H. CASCADAS DE TSER

Si los personajes llegan a la zona H, siguiendo el sendero desde el campamento Vistani (zona G), lee lo siguiente:

Seguis el río hasta la base de un cañón, en el otro extremo del cual una gran cascada se desploma en un lago, cubierta de ondulantes nubes de niebla fría. Un gran puente de piedra se extiende por el cañón a mil pies por encima.

Si los personajes están en el camino en lugar de venir del campamento vistani, lee lo siguiente:

Seguis el camino de tierra que se aferra a la ladera de una montaña y termina delante de un puente de arcos moldeado en piedra que se extiende por una sima natural. Gárgolas envueltas en musgo negro posadas en las esquinas del puente, sus ceños fruncidos desgastados por el tiempo. En el lado montañoso del puente, un salto de agua cae en un lago cubierto de niebla a unos mil pies más abajo. El lago se alimenta de un río que serpentea entre los pinos brumosos que cubren el valle.

Las paredes de la sima son resbaladizas y escarpadas, y no se pueden escalar sin la ayuda de la magia o un equipo de un escalador. El puente está resbaladizo por la humedad, pero es seguro cruzarlo. El camino al sur del puente conduce abajo de la base de la montaña a la zona F; el camino corta al norte por las montañas hasta la zona I. Las gárgolas en el puente son esculturas inofensivas.

I. CARRUAJE OSCURO

Incluso aquí, en las montañas, el bosque y la niebla son ineludibles. Por delante, el camino de tierra se divide en dos, extendiéndose hacia el este. Veis trozos del camino empedrado, lo que sugiere que la rama oriental fue una vez una vía importante.

Si Strahd ha invitado a los personajes al Castillo Ravenloft o quiere dirigirlos de otra forma en su dirección, lee lo siguiente:

Estacionado en la bifurcación del camino, em dirección al este, se halla un gran carroaje negro tirado por dos caballos negros. Los caballos exhalan bocanadas de aliento húmedo en el aire frío de la montaña.

La puerta lateral del carroaje se abre en silencio.

Los dos caballos negros están bajo el control de Strahd.

Los caballos esperarán a los personajes que se acomoden en el carroaje, si así lo desean. Hay espacio en el interior para ocho de ellos. Si se meten en el carroaje, los caballos emprenden el camino a la zona. Los caballos no pueden ser disuadidos de cambiar su rumbo, ni siquiera por un carretero experto.

Los personajes que no quieran viajar hacia el este en el carroaje pueden seguir el vamiento al noroeste a través de un conjunto de puertas de hierro (zona B) que se abren a medida que se acercan y se cierran detrás de ellos, o los personajes pueden viajar al sur a lo largo del sinuoso camino al puente en las cascadas Tser (área H).

J. PUERTAS DE RAVENLOFT

El texto siguiente se asume que los personajes llegan aquí en el carroaje de la zona I. Modifica el texto según sea necesario si los personajes llegan por otros medios.

Después de seguir el cammino sinuoso a través de los picos de las montañas escarpadas y de los bosques, el camino da un giro repentino hacia el este, y la sorprendente e impresionante presencia de las altas torres del Castillo Ravenloft delante de vosotros. El carroaje queda completamente parado delante de las torres gemelas de piedra, rotas de años de exposición a la intemperie. Más allá de estas torres de vigilancia hay un precipicio de una cincuenta pies de ancho, una sima llena de niebla que desaparece en las profundidades ignotas.

Un antiguo puente levadizo bajado reforzado con vigas de madera se extiende a través del abismo, entre vosotros y el arco al patio. Las cadenas del puente levadizo crujen con el viento, el hierro comido por el óxido forzado bajo el peso. Desde lo alto de los altos muros de piedra, górgolas se quedan mirando con sus cuencas vacías y sonriente horriblemente. Un rastrillo de madera en descomposición, verde de musgo, cuelga encima del túnel de entrada. Más allá de este lugar, las puertas principales de Ravenloft están abiertas.

Una rica y cálida luz se derrama desde dentro, que inunda el patio. antorchas se agitan tristemente en apliques en ambos lados de las puertas abiertas.

El puente levadizo parece robusto, pero algunas de sus tablas se echan en falta y crujen y gimen bajo el peso.

Cada vez que una criatura que no sea Strahd o un caballo que lleva su carroaje cruza el puente levadizo, hay una probabilidad del 5 por ciento de que una de sus tablas se rompen bajo la criatura. Si se rompe una tabla, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer al fondo del acantilado, 1.000 pies abajo. Si un compañero se encuentra a 5 pies de la criatura y llega a agarrarla, la criatura tiene ventaja en la tirada de salvación.

BABA VERDE

Un trozo de cieno verde (ver "Riesgos Dungeon"). En el capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master se aferra a la reja de la entrada del túnel, y se puede observado con una prueba de sabiduría (Percepción) CD 20. El cieno no se cae en los personajes que entran en el castillo, pero caerá sobre el primer personaje que salga por esta vía.

K. CASTILLO RAVENLOFT

El Capítulo 4 describe el Castillo Ravenloft, la guarida del vampiro Strahd von Zarovich.

L. LAGO ZAROVICH

Al pie de una montaña, enclavado en el bosque brumoso, hay un gran lago. El agua está perfectamente inmóvil y oscura, lo que refleja las nubes negras en lo alto como un espejo monstruoso.

Si los personajes llegan a lo largo de la costa norte de Vallaki durante el día, lee lo siguiente:

Atados a lo largo de la costa sur hay tres botes pequeños de remos. Un cuarto bote puede verse en el medio del lago, con una figura solitaria que se sienta en ella, con una caña de pescar en la mano.

Cada bote de remos puede albergar con seguridad a cinco personas. La persona pescando en el lago es Bluto Krogarov (NC humano **plebeyo**), un residente de Vallaki.

Él está en trance y no responde a nada ni a nadie a no ser que sea atacado.

Bluto Krogarov es un borracho en la miseria. Está desesperado por pescar algún pez y venderlo para conseguir dinero para comprar vino en la Posada del Agua Azul. Después de que él era incapaz de coger un solo pez durante una semana, secuestró a Arabelle, creyendo que los Vistani traen suerte. Tiene la intención de sacrificarla al lago, esperando que ceda algunos peces a cambio.

Si los personajes miran Bluto desde la orilla durante varios minutos, o reman con un bote en el lago para saludarlo, arroja el saco de arpillería en el agua, vigilando que se hunda, y espera con la caña de pescar en la mano para su recompensa.

Bluto es una cáscara vacía de un hombre, apenas capaz de comprender sus propias acciones. Él está desarmado y no hace nada para ayudar o detener a los personajes.

INTERPRETANDO A BLUTO

Los personajes que actúen con rapidez pueden salvar a Arabelle antes de que ella se ahogue. Un personaje en la orilla debe tener éxito en una prueba de Fuerza (atletismo) CD 15 para llegar a ella a tiempo. La CD es de 10 para los personajes que tomaron un bote de remos hacia el lago.

Arabelle tiene piel blanca de alabastro y el pelo negro como el azabache. Si es rescatada, ella pide ser devuelta al campamento de su familia a las afueras de Vallaki (capítulo 5, área N9). Ella está segura de que su padre, Luvash, dará a los personajes una recompensa por hacerlo.

Ella es una descendiente de Madame Eva con sangre real Baroviana en sus venas, Arabelle no es consciente de su conexión con Strahd. Ella actúa más como una adulta que un niño. A pesar de su reciente desgracia, ella cree que le espera un gran destino.

M. MAGO LOCO DEL MONTE BARATOK

Este encuentro puede ocurrir en cualquier parte a lo largo de la base del Monte Baratok.

Al norte del lago de montaña, los árboles comienzan su ascenso constante hasta las laderas del monte Baratok, con su monolítica presencia opresiva en la distancia. Aquí el terreno es rocoso, desigual y agotador para desplazarse por él. Incluso los lobos evitan esta zona de los bosques. Inmediatamente, subis por encima del manto de niebla que envuelve el valle. Nubes oscuras de tormenta cruzan por encima. Veis un alce de pie sobre un espolón rocoso a unos sesenta pies de distancia. De repente, asume la forma de un hombre con una túnica negra hecha jirones. Su largo pelo y su larga barba son de color negro y veteado de gris, y sus ojos crepitaban con poder sobrenatural.

El Mago Loco del Monte Baratok (CN archimago humano) llegó a Barovia hace más de un año para liberar a su pueblo de la tiranía de Strahd, pero subestimó la conexión de Strahd con la tierra y con las criaturas en ella. Después de una batalla entre los dos en el Castillo Ravenloft, Strahd condujo al Mago Loco a las montañas y envió al mago e lanzandolo sobre las Cascadas Tser (área H). El mago, su bastón y el libro de conjuros se creía perdido, aunque él sobrevivió a la caída y se retiró a las montañas, con la esperanza de recuperar su poder, sólo para ser llevado a la locura por la constatación de que ya no tiene ninguna esperanza de derrotar Strahd o liberar a la gente del reino condenado del vampiro.

El Mago Loco ha olvidado su nombre y del mundo de donde vino. De hecho, él no recuerda nada de lo ocurrido antes de la locura. Sufre de la paranoia que poderosos enemigos lo están persiguiendo, y que sus agentes del mal están en todas partes y lo vigilan.

Con la creencia de que los personajes tratan de matarlo, el Mago Loco da rienda suelta a su magia destructiva. Tal como se lanza sobre ellos, grita, "¿pensais que mi magia se ha debilitado? ¡Pensadlo otra vez! "Si él es reducido a 50 puntos de golpe o menos, grita," ¡Dile a tu maestro de la oscuridad que puede romper mi cuerpo, pero nunca mi espíritu! "A continuación, trata de escapar.

En circunstancias normales, un conjuro de restauración mayor lanzado sobre el Mago Loco restauraría su mente y terminaría la locura, lo que le permite recordar que no es otro que Mordenkainen, un archimago de Oerth y el líder de un poderoso grupo de aventureros llamados el Círculo de los Ocho. Pero en este caso, el Mago Loco ha lanzado un conjuro de mente en blanco sobre sí mismo. Mientras que el conjuro esté activo, su salud mental no puede ser restaurada por ningún conjuro.

Si los personajes llegan a la conjectura que una poderosa magia les está impidiendo la restauración de la mente del Mago Loco, pueden, con una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, convencer al Mago Loco les diga la razón por la cual su conjuro falló. Un personaje también puede determinar la causa del fallo del conjuro con una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 18. El conjuro de mente en blanco del Mago Loco tiene una duración de 3d6 horas, después de lo cual su locura se puede curar con normalidad.

El Mago Loco tiene una lista de conjuros diferente de la del archimago en el Manual de monstruos, y ya ha utilizado un espacio de conjuro de nivel 1 para lanzar armadura de mago sobre sí mismo, un espacio de conjuro de nivel 4 para polimorfar, un espacio de conjuro de nivel 7 para lanzar magnífica mansión de Mordenkainen (ver "La Mansión del Mago Loco"), y un espacio de conjuro de nivel 8 para lanzar mente en blanco sobre sí mismo.

Trucos (a voluntad): *saeta de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación, contrato electrizante*.

Nivel 1 (4 ranuras): *detectar magia, armadura de mago, proyectil mágico, escudo*

Nivel 2 (3 ranuras): *imagen múltiple, paso brumoso, telaraña*

Nivel 3 (3 ranuras): *contraconjuro, volar, rayo relampagueante*

4º nivel (3 ranuras): *Mastín fiel de Mordenkainen, polimorfar, piel pétreas*

Nivel 5 (3 ranuras): *Mano de Bigby, cono de frío, escudriñamiento*

Nivel 6 (1 ranura): *visión verdadera*

Nivel 7 (1 ranura): *Magnífica mansión de Mordenkainen*

Nivel 8 (1 ranura): *mente en blanco*

nivel 9 (1 ranura): *detener el tiempo*

MANSIÓN DEL MAGO LOCO

Si los personajes rescatan el archimago de su locura, los invita a su "mansión".

"Él los llevará arriba de la montaña a una puerta invisible que sirve de entrada a su guarida extradimensional, creada usando el conjuro magnífica mansión del de Mordenkainen. Ahí, les proporcionará alimento y refugio lejos de las miradas indiscretas de Strahd y sus espías. Los personajes son libres de tomar un descanso corto o largo, durante el cual no serán molestandos.

Mordenkainen está familiarizado con mundos más allá del suyo propio. Por ejemplo, si los personajes provienen de los Reinos Olvidados y mencione este hecho a Mordenkainen, él les pregunta si conocen a su viejo amigo Elminster del Valle de las Sombras.

Si Mordenkainen no es un aliado del grupo como se predijo en la lectura de cartas de Madame Eva (ver el capítulo 1), se niega a unirse a ellos si se les pregunta.

Con su mente restaurada, se propone buscar su bastón y su libro de conjuros que le falta, dejando a los personajes vayan por su cuenta. Él no les permite a ayudarlo, porque teme que podrían verse tentados a robar su bastón o su libro de conjuros. (Al haber sido el mismo un aventurero, Conoce cómo el sueño de la magia poderosa puede sacar lo peor de los aventureros.) Antes de irse, como regalo de despedida, el archimago imbuye a cada personaje con un conjuro de heroísmo (ver "Presentes Sobrenaturales" en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master).

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela, que el Mago Loco es el aliado del grupo en la batalla contra Strahd, Mordenkainen puede ser persuadido para ayudarles una vez que se restablezca su cordura .

Él no se unirá a ellos en sus viajes, pero él les ayudará en una pelea con Strahd si han descubierto dónde encontrar el vampiro y la forma de destruirlo.

Con su cordura restaurado, Mordenkainen puede ser terco y difícil, incluso con sus amigos, y no soporta los tontos. Él normalmente pasa más tiempo escuchando que hablando, pero cuando habla, sus palabras son autoritarias y no para ser cuestionadas.

El archimago nunca ha tenido su lectura de cartas por Madame Eva y no le importa, pero si se le habla sobre el Símbolo Sagrado de Ravenkind, el Libro de Strahd y la Espada Solar, insiste en que este equipo pueden ser recuperado antes de que él y el grupo se enfrenten a Strahd. Si Strahd es derrotado y Mordenkainen sobrevive, el archimago acompaña de buen grado a los personajes de nuevo a su mundo si le invitan, aunque sólo sea para no decepcionarlos.

N. VILLA DE VALLAKI

El Capítulo 5 describe la ciudad of Vallaki.

O. EL VIEJO MASCAHUESOS

El Capítulo 6 detalla el Viejo Mascahuesos, un molino de viento decrepito ocupado por brujas.

P. CRUCE DEL RÍO LUNA

Comprueba si hay un encuentro aleatorio cuando los personajes llegan a la zona P en sus viajes.

El camino llega a una intersección en X, con las ramas hacia el noroeste, noreste, suroeste y sureste. La mitad inferior de una señal rota de madera boca arriba en ángulo cerca del codo oriental de la intersección.

La mitad superior de la señal, con los brazos apuntando en cuatro direcciones, está ubicada en la maleza cercana.

Los personajes pueden averiguar fácilmente cómo la mitad superior de la señal se conecta a la parte inferior. Cuando las dos partes de la señal están alineadas y unidas nuevamente, los brazos indican KREZK y PASO TSOLENKA al suroeste, LAGO BARÁTOK al noroeste, VALLAKI y RAVENLOFT al noreste, y BEREZ al sureste.

El Antiguo camino Svalich que se extiende de noreste a suroeste entre Vallaki (zona N) y Krezk (área S), está generalmente a nivel. Alrededor de un cuarto de milla a lo largo de la rama noreste, un puente de piedra arqueado cruza el río Luna.

La rama noroeste de la intersección sube suavemente, convirtiéndose en un camino de tierra a través del bosque a media milla. Se fusiona con el Viejo camino Svalich de nuevo después de un par de millas, pero no antes de brotar una rama que conduce a la torre de Van Richten en el Lago Baratok (zona V).

La rama sureste serpentea suavemente hacia abajo, siguiendo el río hasta un valle. Este sendero al final termina en el abandonado burgo de Berez, a la orilla del río (zona T).

Q. ARGYNVOSTHOLT

El capítulo 7 detalla la mansión en ruinas de Argynvostholt, la cual fue una vez el refugio de la Orden del Dragón Plateado, la cual se opuso a Strahd y fracasó.

R. CRUCE DEL RÍO CUERVO

Realiza siempre un control para ver si se producen encuentro aleatorios cuando los perosnajes lleguen al área R.

Esta zona del viejo Camino de Svalich tiene varios ramales. Un ramal se dirige hacia el Norte, convirtiéndose rápidamente en un camino de tierra que lleva a la torre de Van Richten en el Lago Baratok (área V). Otro ramal se dirige hacia el Sur, convirtiéndose en el Paso de Tsolenka (área T) mientras serpentífeá a través de las montañas más bajas y se aferra a las laderas del Monte Ghakis.

Un tercer ramal se dirige hacia el oeste en dirección al viñedo y bodega del Mago de los Vinos (area W), torciendo hacia el sur mientras pasa a ser de una carretera a convertirse en un camino de grava.

Levantado en la intersección entre el Viejo Camino de Svalich y el camino que conduce a la bodega hay un signo:

Veis un signo de madera desgastado por el tiempo al lado de la carretera. Los tres brazos del signo señalan a los tres ramales de la carretera. En el brazo que señala al norte podéis leer KREZK, y a través de los bosques podéis ver un puente de piedra arqueado que cruza un río. En el brazo que se dirige hacia el Este se puede leer VALLAKI, y la carretera sube suavemente en esa dirección. En el ramal que se dirige hacia el sur puede leerse EL MAGO E LOS VINOS. La carretera desciende suavemente en esa dirección.

S. VILLA DE KREZK

En el capítulo 8 se visita la villa de Krezk y la cercana Abadía de Santa Markovia.

T. PASO DE TSOLENKA

El Capítulo 9 explora el Paso de Tsolenka, el cual abraza las laderas del Monte Ghakis.

U. RUINAS DE BÉREZ

El capítulo 10 describe las ruinas de Berez, una aldea a la vera del río que es ahora el hogar de la saga Baba Lysaga.

V. TORRE DE VAN RICHTEN

El Capítulo 11 detalla la Torre de Van Richten, una destalada estructura que una vez perteneció al mago Khazan.

W. EL MAGO DE LOS VINOS

En el Capítulo 12 se visita el Mago de los Vinos, el viñedo y bodega que proporciona a Barovia la mayor parte de su vino.

X. EL TEMPLO AMBARINO

El capitulo 13 penetra en el Templo Ambarino, el complejo subterráneo donde Strahd se entregó a si mismo a los Poderes Oscuros.

Y. LA COLINA DE ANTAÑO

El Capítulo 14 describe la Colina de Antaño, una remote cima de un otero que pertenece a unos druidas que adoran a Strahd como señor de estas tierras.

Z. GUARIDA DE LOS HOMBRES LOBO

El capítulo 15 penetra en el complejo de cuevas que es la guarida principal de los hombres lobo de Barovia.

CAPÍTULO 3: LA VILLA DE BAROVIA

LA VILLA DE BAROVIA ES EL LUGAR MÁS triste en estas tierras, sus residentes tan temerosos de Strahd que rara vez se aventuran fuera de sus hogares. La villa se halla a la sombra del Castillo Ravenloft, enterrada en la niebla, pero sin embargo todavía incapaz de esconderse de la vista del vampiro.

Hasta hace poco, Strahd ha estado realizando visitas nocturnas a Ireena Kolyana, la hija adoptada del burgomaestre de la villa. Ireena porta el alma de la amada de Strahd, Tatyana tiene exactamente el mismo aspecto que ella. Strahd desea convertir a Ireena en su novia, convertirla en una vampiresa, y encerrarla en las criptas del castillo para toda la eternidad.

ACERCÁNDOSE A LA VILLA

Cuando los personajes se acerquen por primera vez a la villa, lee:

Altas formas descollan sobre la densa niebla que lo rodea todo.

El embarrado suelo da paso a un resbaladizo y húmedo empedrado. Las altas formas se hacen reconocibles como casas de una aldea. Las ventanas de cada casa os miran como pozos de oscuridad. Ningún sonido corta el silencio, excepto por unos lastimoso lloriqueos que resuenan a través de las calles en la distancia.

Los lloriqueos provienen de la casa de María la Loca (área E3). Con excepción de las áreas E1 y E 2, todas las tiendas en la villa han sido cerradas de forma permanente, y las tiendas sin ocupar han sido despojadas de cualquier objeto valioso. Unas marcas de garras cubren la mayor parte de los muros. Cuando la niebla al final desaparece, el Castillo Ravenloft descolla sobre la villa, como una lanza atravesando el cielo.

Ocupantes de las Casas

Si los personajes exploran una residencia aparte de la casa de María la Loca (área E2) o de la mansión del burgomaestre (área E4), tira un d20 y consulta en la siguiente tabla para determinar lo ocupantes de la casa.

MISMA VOZ, MISMO ROSTRO,
mismo cuerpo agraciado, era
Tatyana vuelva a la vida otra vez,
me quedé absolutamente aturdido
por el asombro.

-Strahd van Zarovich
en *Yo, Strahd: Las Memorias de
un Vampiro*

Ocupantes de Casas en Barovia

d20	Ocupantes
1-3	Ninguno
4-8	2d4 enjambres de ratas
9-16	Aldeanos Barovianos
17-20	2d4 zombis de Strahd (ver apéndice D)

RATAS

Una casa infestada con ratas que parece abandonada- Las ratas son sirvientes de Strahd y atacarán su los personajes exploran el interior de la casa.

ALDEANOS BAROVIANOS

Una casa de aldeanos Barovianos es el hogar de 1d4 adultos (LB plebeyos humanos hombre y mujer) y 1d8 - 1 niños (LB no combatientes humanos hombre y mujer).

Los personajes que intenten escuchar en la puerta oírán suaves susurros provenientes del interior. Estos aldeanos no están interesados en hablar con extraños y nunca atacarán primero, siempre huyendo del peligro si es posible. Por la noche temblan a la luz de una vela y mantienen a mano símbolos sagrados improvisados.

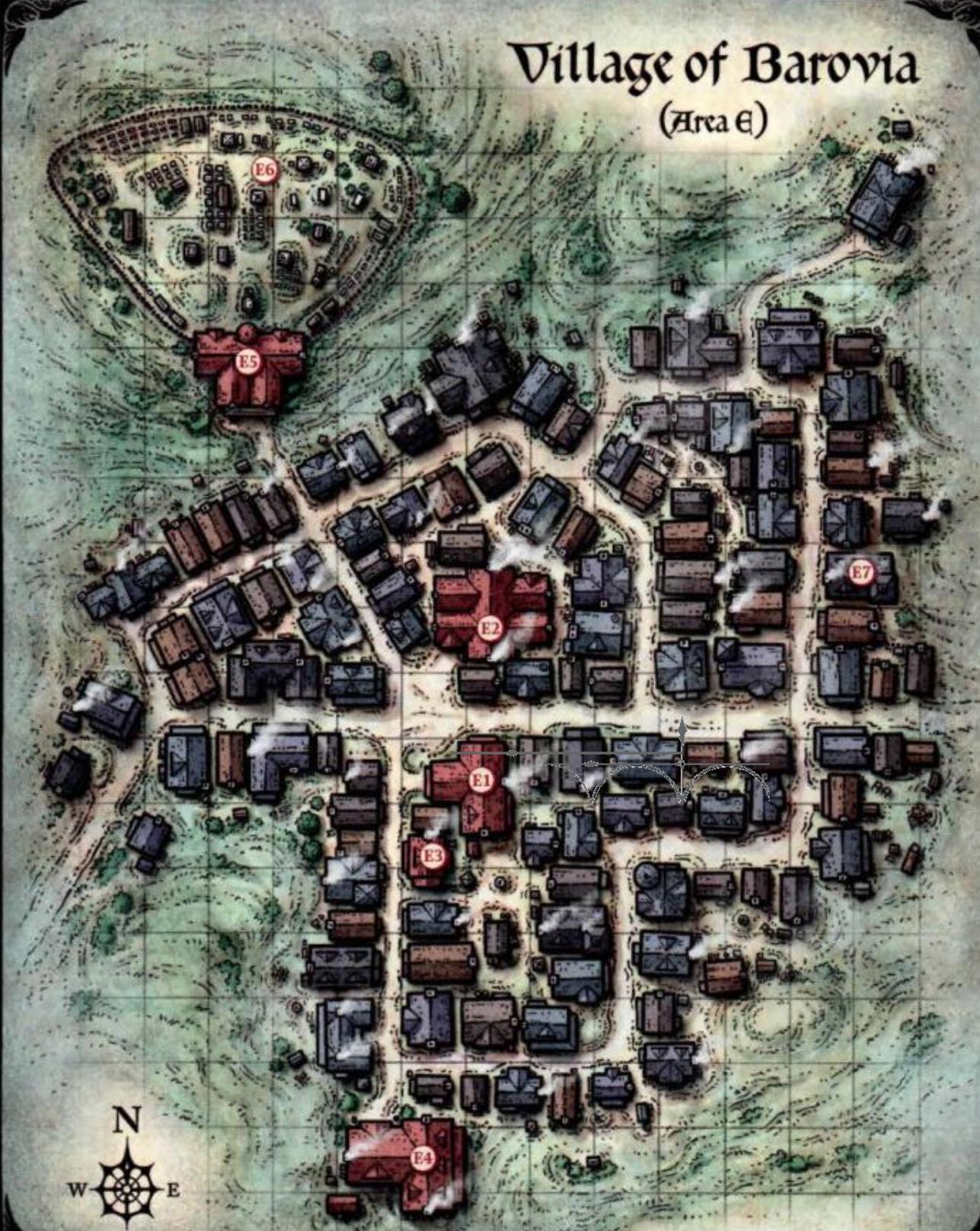
ZOMBIS DE STRAHD

Cuando los personajes abran una puerta o una ventana cerrada de una casa infestada con zombis de Strahd, se verán invadidos por el hedor de la muerte. Si los personajes osan entrar, los zombis convergerán en ese lugar.



Village of Barovia

(Area E)



One square = 40 feet

ÁREAS DE LA VILLA

Las siguientes áreas se corresponden con las etiquetas en el mapa de la villa de Barovia en la página 42.

E1. MERCANTIL DE BILDRAZH

La escasa luz que emana de este edificio se filtra desde detrás de unas pesadas cortinas. En un signo sobre la puerta, crujiendo sobre sus goznes, se lee "Mercantil de Bildrazh".

El establecimiento tiene 70 pies de largo por 40 pies de anchura. El propietario, Bildrazh Cantemir (**LN Plebeyo** humano hombre), vende objetos de la tabla de Equipo de Aventuras en el *Manual del Jugador*, pero solo objetos cuyo precio de ventan sea inferior a 25 po en la mes, y los vende por diez veces el precio. Bildrath comercia con los Vistani cuando pasan por allí. Está también feliz de obtener un beneficio de cualquier extraño lo suficientemente desafortunado como para acabar aquí. Nunca regatea porque, como él dice: "si tanto lo queréis, lo pagareis." No tiene competencia en la villa.

Si los personajes le ponen las cosas difíciles a Bildrazh, llamará a Parriwimple (**LG humano hombre**), su sobrino y mozo de almacén, para que lo ayude. Parriwimple tiene las estadísticas de un gladiador, excepto que tiene Inteligencia 6 y no lleva escudo (CA 14). El nombre real de Parriwimple es Parpol Cantemir, pero nadie en la villa lo llama así. Sus músculos notándose a través de su túnica deberían ser muestra suficiente de su fuerza. Al mismo tiempo, Parriwimple es tiene capacidades muy limitadas. Adora a su tío y no seguirá a los personajes a no ser que Bildrath intervenga y se lo ordene.

E2. TABERNA LA SANGRE DE LA VIÑA

Un único haz de luz lanza algo de iluminación en la plaza principal, su brillo pareciendo una sólida columna en la espesa niebla. Sobre la abierta puerta, un signo torcido cuelga de forma precaria, proclamando que esta es la taberna de la Sangre en la Viña.

El edificio de la taberna tiene unos 60 pies cuadrados. Una inspección más cercana del signo revela que en el se leía originariamente "La Sangre de la Viña" (una "en" ha sido grabada a cuchillo sobre la sílaba "de"). Esta taberna antaño finamente adornada, ha caído en el descuido con el paso de los años. Un ardiente fuego en la chimenea proporciona un atisbo de calidez a las pocas almas que hay en su interior. Estos incluyen al tabernero, tres vistani sentados juntos, y un hombre llamado Ismark Kolyanovich, el cual resulta que es además el hijo del burgomaestre de la villa, Kolyan Indirovich.

INTERPRETANDO A ISMARK

Ismark (**LB veterano** humano hombre) es un hombre joven que está sentado solo en la mesa de una de las esquinas, dando sorbos a su copa de vino. Los otros aldeanos lo llaman "Ismark el Pequeño" dado que ha vivido a la sombra de su padre durante la mayor parte de su vida.

Ismark no es el típico Baroviano hosco. Invitará a los personajes a unirse a él, ofrecerá pagar el vino, y les pedirá ayuda para proteger a su hermana adoptiva, Irene.



Kolyana. Si aceptan ayudarle, les llevará a la residencia del burgomaestre, área E4). Quiere que los personajes le ayuden a escoltar a Irene hasta Vallaki, un asentamiento en el corazón del valle, más allá de la vista del Castillo Ravenloft y (eso espera) fuera del alcance de Strahd.

Ismark sabe que mover a Irene es una apuesta arriesgada, ya que es vulnerable a Strahd cuando está fuera de su hogar, pero ha escuchado decir que Vallaki está bien defendida.

Ismark es tan callado como cualquiera de los demás aldeanos barovianos, a no ser que la charla trate de Irene o de Strahd.

Ismark sabe todo lo que saben los demás aldeanos. También sabe que, por alguna razón, Strahd se ve atraído por Irene y que la desea por encima de cualquier otra cosa.

Si usaste el gancho de aventura "Petición de Ayuda" y los personajes muestran a Ismark la carta que recibieron, este reconocerá la escritura del burgomaestre lo suficientemente bien como para saber que la carta no fue escrita por su padre.

Ismark ha pasado la mayor parte de su vida adulta entrenando con armas con la esperanza de enfrentarse algún día y acabar con Strahd. Si los personajes le sugieren que les acompañe, Ismark aceptará, siempre que Irene sea llevada primero a un lugar seguro. Mientras Ismark acompañe a los personajes, contará como un miembro del grupo a la hora de determinar la parte de cada personaje de puntos de experiencia (aunque él no ganará puntos de experiencia).

INTERPRETANDO A LOS DEMÁS PNJs

Usa la siguiente información cuando interpretes a los demás PNJs en la taberna.

Arik el Tabernero. Un hombrecillo bajo y rechoncho llamado Arik Lorensk (**CN plebeyo humano hombre**) cuida la barra.

Sin mirar, limpia los vasos, uno tras otros. Cuando están todos limpios, comienza a volver a limpiarlos. Si se le habla, cogerá la comanda con una voz vacía y anodina. Un pequeño vaso de vino cuesta 1 pc. Un pichel de vino cuesta 1 pp. Tras servir las bebidas, Arik volverá a limpiar los vasos. Ignorará todos los intentos de hablar con él.

Proprietrias Vistani. Tres espías Vistani (N mujeres humanas) llamadas Alenka, Mirabel, y Sorvia se sientan en una mesa cerca de la puerta principal. Son las dueñas de la taberna y se aseguran de que todos los clientes paguen a cuenta. En cualquier otro caso mostrarán escaso interés en los personajes.

Si los personajes llegan en compañía de otro Vistani, es mucho más probable que las propietarias comiencen una conversación y que proporcionen algo de información útil. Sugerirán a los personajes que visiten a Madame Eva (ver Capítulo 2, área G) para que les lea la fortuna.

E3. CASA DE MARÍA LA LOCA

Un llanto quejumbroso flota a través de las calles grises y silenciosas, invadiendo de tristeza vuestros pensamientos. Los sonidos fluyen de una oscura casa de dos pisos.

La casa, la cual forma un cuadrado de aproximadamente 40 pies de anchura, está tapiada y atrancada desde dentro. María la Loca (CN plebeyo mujer humana) está sentada en el suelo en el centro de uno de los dormitorios del piso superior, aferrando una muñeca malformada. Está perdida en su pena y abatimiento. Prácticamente no reconocerá la



presencia de nadie en la habitación. No dirá nada ante la presencia de enfado, pero hablará, aunque suavemente, a cualquiera que le hable de forma cariñosa.

Mary escondió a su amada hija, Gertruda, esta casa durante toda la vida de la niña. Gertruda, ahora una adolescente, se escapó de la casa hace una semana y no la ha visto desde entonces. Su madre teme lo peor, y sus temores están justificados. Revisa el área K42 en el capítulo 4 para obtener más información acerca del destino de Gertruda.

La muñeca malformada tiene una extraña mirada y viste un vestido hecho con tela de saco. Perteneció a María en su juventud y se lo dio a Gertruda. Gadof Blinsky, el fabricante de juguetes de Vallaki (ver capítulo 5, área N7), hizo la muñeca. Bordado en los bajos del vestido hay una etiqueta descolorida con las palabras "Si no es divertido, no es de Blinsky!"

E4. MANSIÓN DEL BURGOMAESTRE

Una mansión que parece haber tenido tiempos mejores se levanta detrás de una oxidada verja de hierro. Las puertas de hierro estás rotas y desvencijadas. La puerta de la derecha yace tirada en el suelo, mientras que la de la izquierda se mueve lentamente, mecida por el viento..

El chirrido y golpeteo incansable de la puerta se repite con una precisión casi mecánica. Las zarzas invaden los terrenos y amenazan con cubrir la propia casa. Sin embargo, al lado de los muros, la hiedra ha sido pisoteada, creando un camino alrededor de la propiedad. Unas fuertes marcas de garras han dejado surcos en los otrora bellos acabados de los muros. Unas grandes marcas negras de hollín hablan de los fuegos que han asediado la mansión. Ni un marco ni un cristal quedan en las ventanas. Todas las ventanas están trabadas con pesados tablones, cada uno de ellos marcado a fuego con marcas de aspecto maléfico.

Los personajes que examinen el jardín puede, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 11, ver hiedras pisoteadas por toda la zona alrededor de la mansión así como multitud de marcas de zarpas de lobo y pisadas humanas. Las pisadas fueron realizadas por zombis y ghouls bajo el control de Strahd.

Ireena Kolyana (LG noble mujer humana con 14 puntos de golpe), la hija adoptiva del burgomaestre, está dentro de la mansión y no abrirá la pesadamente atrancada puerta a nadie a no ser que quede convencida de que aquellos que estén en el exterior no deben ninguna lealtad a Strahd. Si los personajes la convencen, ya sea con una buena interpretación o con un control exitoso de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15, o si Ismark está con ellos, abrirá la puerta y los invitará a entrar.

Si los personajes entran en la mansión, lee:

El interior de la mansión está bien amueblado, aunque estos muestran signos de gran desgaste. Rarezas obvias son las ventanas cerradas con maderas y la presencia de símbolos sagrados en cada habitación. El burgomaestre está en el suelo descansando en un sencillo ataúd de madera rodeado con flores marchitas y un débil olor a putrefacción.

Ismark e Ireena hicieron ellos mismos el ataúd.

INTERPRETANDO A IREENA

Ireena, una bella joven mujer con cabellos castaños ha sido mordida dos veces por Strahd. Los aldeanos están asustados de ella y la evitan. Los personajes son la mejor oportunidad de protección para Ireena, por lo que estará dispuesta a acompañarlos bajo ciertas condiciones. Aunque parece frágil tiene una voluntad fuerte, y ayudará al grupo lo mejor que pueda para salvarse. No recuerda su pasado lejano. No sabe cómo llegó a Barovia o de donde vino. Lo que es más, sus encuentros con Strahd son borrosos gracias a su hechizo vampírico, pero puede recordar claramente el ansia ardiente en sus ojos.

Le dirá a los personajes que lobos y otras terribles criaturas atacaron la casa noche tras noche durante semanas.

El corazón de burgomaestre no puede resistir el constante asalto, y murió hace tres días. Extrañamente, desde su muerte, la casa no ha sufrido ningún ataque más.

Dice que nadie de la villa ha sido lo suficientemente valiente como para ayudar a Ismark a llevarse a Kolyan Indirovich al cementerio para que sea enterrado de forma adecuada. Ireena le pedirá a los personajes si serían tan amables de ayudar a Ismark a entregar con seguridad el cuerpo de su padre a Donavich, el sacerdote local (área E5). Rehusará ser llevada a Vallaki o a cualquier otro lugar mientras el burgomaestre yace muerto sobre el suelo de la mansión.

E5. IGLESIA

Encima de una pequeña elevación, contra las raíces de la montaña sobre la que se alza el castillo Ravenloft, se halla un destrozado edificio gris de piedra y madera. Esta iglesia, a primera vista, ha resistido los asaltos del mal durante siglos y está descuidada y llena de daños. Un campanario se levanta en la parte trasera, y una titilante luz brilla a través del tejado de pizarra. Las vigas luchan débilmente por sostener su carga.

Si los personajes se aproximan a las puertas de la iglesia, añade:

Las pesadas puertas de madera de la iglesia están cubiertas de marcas de garras y de quemaduras.

El sacerdote de la villa, Donavich, vive aquí. Otros Barovianos rehuyen la iglesia por razones que pronto resultarán obvias. Las siguientes áreas corresponden a marcas en el mapa de la iglesia en la página 46.

E5A. SALA DE CULTO

Las puertas se abren para revelar una sala de culto de diez pies de ancho por veinte pies de largo que lleva a una capilla brillantemente iluminada. La sala está a oscuras y huele a moho. Cuatro puertas, dos a cada lado de la sala, llevan a salas adyacentes.

Podéis ver que el suelo de la capilla está cubierto de deshechos, y escucháis una suave voz que proviene de la capilla, recitando una plegaria. De repente, la plegaria se ve interrumpida por un grito inhumano que surge desde el otro lado del suelo de madera.

El grito proviene del sótano de la iglesia (área E5G). La suave voz que recita la plegaria pertenece a Donavich el sacerdote (ver área E5F).

E5B. DORMITORIO DE DORU

Esta sucia habitación a oscuras contiene una cama de madera con un colchón de paja. Montado sobre el cabecero de la cama hay un símbolo sagrado de madera.

Esta habitación perteneció una vez a Doru, el hijo de Donavich, el cual está atrapado en el sótano (área E5G). No ha sido usada en más de un año y no contiene nada de valor.

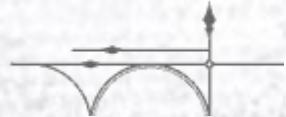
E5C. DORMITORIO DE DONAVICH

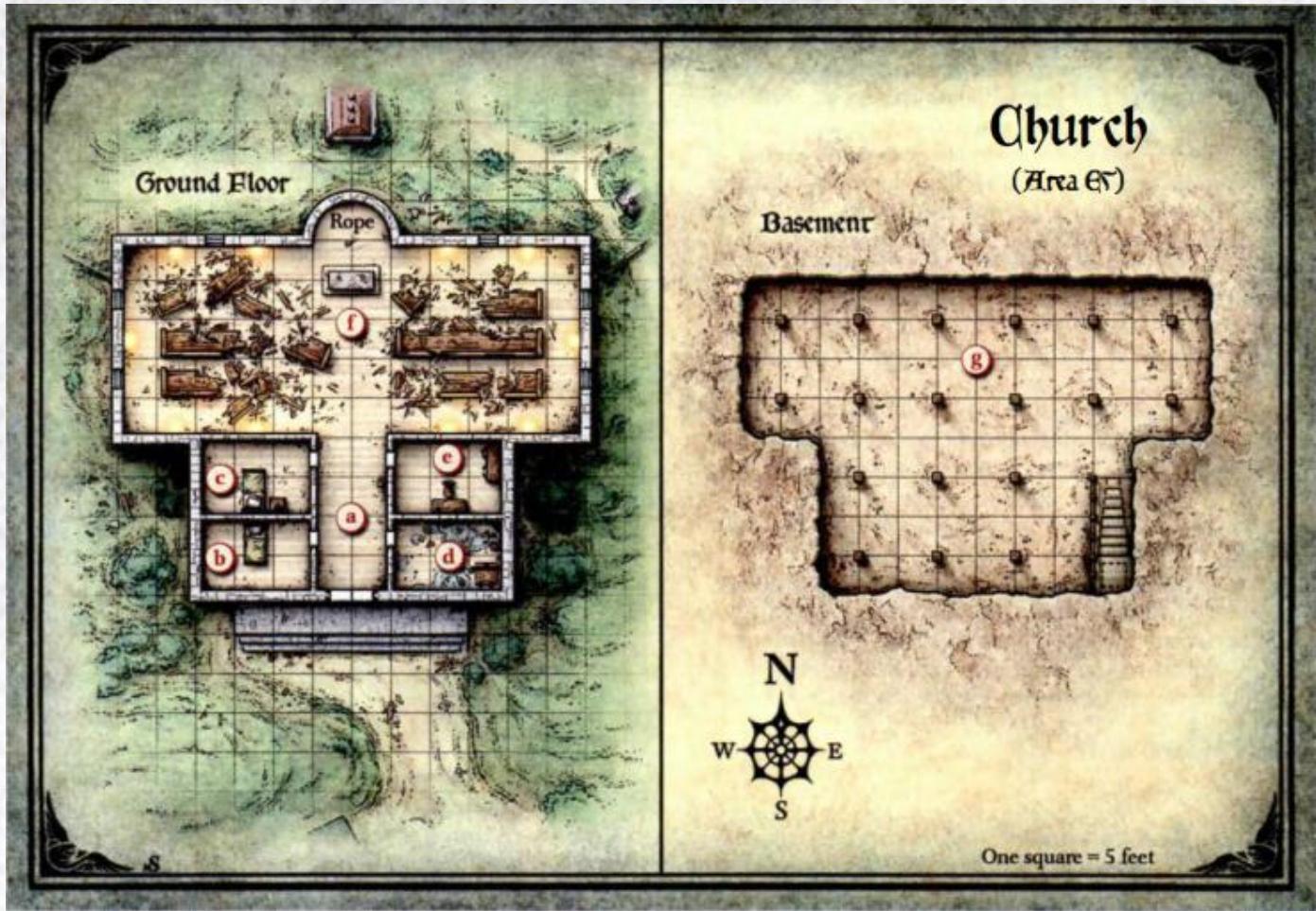
Esta sucia habitación contiene una cama de madera con un colchón de paja, al lado de la cual hay una pequeña mesa con una lámpara de aceite brillando fuertemente sobre ella. Montado sobre el cabecero de la cama hay un símbolo sagrado de madera con la forma de un sol.

Esta es la habitación de Donavich y no contiene nada de valor.

E5D. TRAMPILLA

El tiempo y la falta de cuidados han hecho que se abran agujeros en el techo de esta mohosa habitación, la cual contiene unas tejas entre charcos de agua. En una esquina, en el suelo, hay una pesada trampilla mantenida cerrada con una cadena y un candado. Los gritos de angustia de un joven pueden ser escuchados al otro lado.





Donavich perdió la llave del candado. Si la cadena es retirada y la trampilla abierta, los gritos del sótano cesarán. La madera de la trampilla se ha hinchado y encajado en el marco, por lo que se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 12 para abrirlo. Bajo ella hay una escalera de madera que desciende 15 pies hacia la oscuridad (área E5G).

E5E. OFICINA

Un viejo escritorio y una silla descansan apoyados sobre el muro sur, un símbolo de madera montado sobre ellos, con la forma de un ardiente sol. Una vara de hierro de diez pies de longitud enganchado en el muro norte sugiere que en el pasado colgaba de él un tapiz. Contra el muro del fondo hay un viejo armario con cuatro altas puertas.

Una caja del cepillo de madera de descansa encima del asiento de la silla. Los cajones del escritorio contienen unas cuantas hojas de pergamo en blanco, junto con unas cuantas plumas y jarras de tinta seca.

Dentro de ellos hay también una caja de cerillas, unas cuantas cajas llenas de velas: *Himnos al Amanecer*, un volumen de cantos al Señor de la Mañana, y *La Espada de la Verdadh:Los Usos de la Lógica en la Guerra contra las Herejías Diabolistas, tal y como se lucharon por la Inquisición Ulmist*, un extraño libro que mezcla ejercicios de lógica con espeluznantes descripciones de cultos adoradores de demonios.

E5F. CAPILLA

La capilla está hecha pedazos, con bancos volcados y rotos cubriendo el polvoriento suelo. Docenas de mesas montadas en candelabros y portavelas iluminan cada polvorienta esquina en un ferviente intento de acabar con las sombras de la capilla. En el otro extremo de la capilla hay un altar con marcas de garras, tras el cual se arrodilla un sacerdote con los hábitos manchados. A lo lado cuelga una larga y gruesa cuerda que sube hacia el campanario.

Si los personajes todavía no han entrado al sótano, añade:

Desde debajo del suelo de la capilla escucháis la voz de un joven gritar, "Padre, me muero de hambre!"

Donavich (LG acólito humano hombre) ha estado rezando toda la noche. Su voz suena ronca y débil. Esta, en una palabra, enloquecido. Hace un poco más de un año, su hijo de veinte años Doru y varios otros aldeanos tomaron por asalto el Castillo Ravenloft en una revuelta, habiendo sido atraídos allí por un mago en una túnica negra que llegó a Barovia desde unas tierras lejanas (ver capítulo 2, área M, para más información acerca del mago). Según todos los testigos, el mago murió a manos de Strahd, y también lo hizo Doru, el cual volvió a su padre bajo la forma de un engendro vampírico.



Donavich fue capaz de atrapar a su hijo en el sótano de la iglesia, donde sigue hasta estos momentos.

Doru no se ha alimentado desde que fue aprisionado, y le grita a su padre a todas horas. Mientras tanto, Donavich reza día y noche, esperando que los dioses le diga como salvar a Doru sin destruirlo. Si los personajes parecen decididos a acabar con Doru, Donavich hará lo que pueda para detenerlos. Si Doru muere, Donavich caera al suelo llorando inconsolablemente, dominado por la desesperanza.

Además de todas las cosas sabidas por todos los Barovianos (ver "Saber Baroviano", en el Capítulo 2), Donavich conoce la siguiente información útil:

- Ireena Kolyana no es la hija natural de Kolyan Indirovich. Aun que Ireena nunca lo ha sabido, Kolyan la encontró en los límites del bosque de Svalich cerca de la base de la Montaña de Ravenloft—No era más que una niña por aquel entonces y parecía no recordar nada de su pasado. Kolyan la adoptó y la acogió como una hija.
- Cada noche a medianoche, los espíritus de aventureros muertos se levantan del cementerio de la iglesia, formando una procesión silenciosa mientras recorren la carretera hacia el Castillo Ravenloft. (ver "La Marcha de los Muertos" en la sección "Sucesos Especiales" al final del capítulo).

Funeral para el Burgomaestre. Si los personajes traen el cuerpo de Kolyan Indirovich a la iglesia, Donavich Exhortará a los personajes para que lo ayuden a enterrar al burgomaestre en el cementerio (área E6) al alba. Durante el funeral, Donavich ofrecerá plegarias al Señor de la Mañana a cambio de que se lleva el alma de Kolyan Indirovich de Barovia. Una vez Kolyan esté descansando, Donavich sugerirá que Irina sea llevada tan lejos del Castillo Ravenloft como sea posible.

Propondrá a los personajes que la lleven a la Abadía de Santa Markovia en Krezk (capítulo 8) o, si eso no es posible, a la villa fortificada de Vallaki (capítulo 5). Donavich no sabe que la abadía, una vez un bastión del bien, se ha convertido en una guarida del mal.

E5G. SÓTANO

El sótano de la iglesia tiene muros de piedra toscamente labrada y un suelo de tierra y arcilla húmedas. Unas columnas de madera medio podrida se comban bajo el peso del suelo de madera. La luz de las velas se cuela a través de las rendijas, permitiéndoos ver una entecha figura en la esquina del fondo.

La forma es Doru, un **engendro vampírico** enviado por Strahd para atormentar a Donavich e inutilizar la iglesia. Doru está sediento de sangre y será lo suficientemente valiente como para atacar a un personaje que esté a solas. Si los personajes se le aproximan en grupo, hará lo que pueda para evitarlos mientras siséa, "Puedo oler vuestra sangre!"

Si le cortan la huída, cargará y atacará.

Si los personajes inmovilizan a Doru, y o bien le prometen sangre o amenazan con destruirlo y luego lo levantan de entre los muertos, contará los eventos que llevaron a su caída (ver área E5F).

FORTUNAS OF RAVENLOFT

Si tu carta revela que hay un tesoro en el sótano, este estará contenido en un mohoso y viejo cofre en la esquina sudeste de la habitación. El cofre no está cerrado ni tampoco protegido por trampas.

E6. CEMENTERIO

Una verja de hierro forjado con una oxidada puerta rodea una zona cuadrada de terreno detrás de la dilapidada iglesia.

Unas densamente apretadas lápidas. Envueltas en la niebla, portan los nombres de las almas que murieron. Todo parece tranquilo.

Durante el dia, el cementerio es un lugar silencioso y tranquilo. Cada noche a medianoche, sin embargo, tiene lugar una procesión fantasmal (ver más abajo "La Marcha de los Muertos").

E7. LA CASA ENCANTADA

Esta casa encantada está descrita en el apéndice B, "La Casa de la Muerte".

EVENTOS ESPECIALES

Puedes usar uno o ambos de los siguientes especiales mientras los personajes exploran la villa.

LA MARCHA DE LOS MUERTOS

Cada noche a media noche, cien espíritus se alzan del cementerio (área E6) y marchan por el Viejo Camino de Svalich hacia el Castillo Ravenloft.

Una sobrecogedora luz verde comienza a iluminar el cementerio. De esta luz emerge una procesión fantasmal. Unas ondulantes imágenes de rollizas mujeres empuñando grandes espadas, montaraces armados con largos arcos, enanos con brillantes hachas y magos vestidos de forma arcaica con magos y extraños sombreros puntiagudos, todos ellos marchan desde el cementerio, su número creciendo a cada momento.

Estos no son los espíritus de la gente aquí enterrada, sino los de anteriores aventureros que murieron intentando destruir a Strahd. Cada noche, los fantasmales aventureros intentan completar su misión, y cada noche fracasa. No tienen ningún interés en los vivos y no pueden ser golpeados, dañados o ahuyentados. No se comunicarán con los personajes.

Una vez lleguen al castillo, los espíritus marcharán directamente hacia la Capilla (área K15), y subirán por la larga escalera de la torre (área K18) hasta la parte de arriba de la torre (área K59). Allí, se lanzarán por el hueco de la escalera hacia las criptas (área K84), donde desaparecerán.

PASTELITOS DE ENSUEÑO

Este evento se produce mientras los personajes se mueven por la villa.

Escucháis el sonido de unas pequeñas ruedas de madera moviéndose encima del húmedo empedrado. Seguí el solitario sonido hasta ver una encorvada figura envuelta en jirones de niebla, empujando un traqueteante carrito de madera a través de la niebla.

Morgantha, una **saga nocturna** bajo el disfraz de una vieja, ha venido a la villa desde el Viejo Mascahuesos para vender sus pastelitos de ensueño a 1 po cada uno (ver capítulo 6 para una descripción de los pastelitos). Va de casa en casa, tocando a la puerta. La mayor parte del tiempo nadie responde.

Cuando alguien lo hace, Morgantha intenta ofrecer sus mercancías, ofreciendo a sus clientes una huída de la miseria y desesperación de la vía diaria en Barovia. Si los personajes la siguen durante un rato, recogerá el pago de una casa en forma de un niño de siete años llamado

Lucian Jarov (LG no combatiente humano hombre). Los padres de Lucian le rogarán a Morgantha que no se lleve a su hijo, pero ella agarrará al niño de manos de sus padres, lo meterá en un saco, lo enganchará a su carro de buhonero y sin amilanarse lo más mínimo se dirigirá de vuelta al Viejo Mascahuesos.

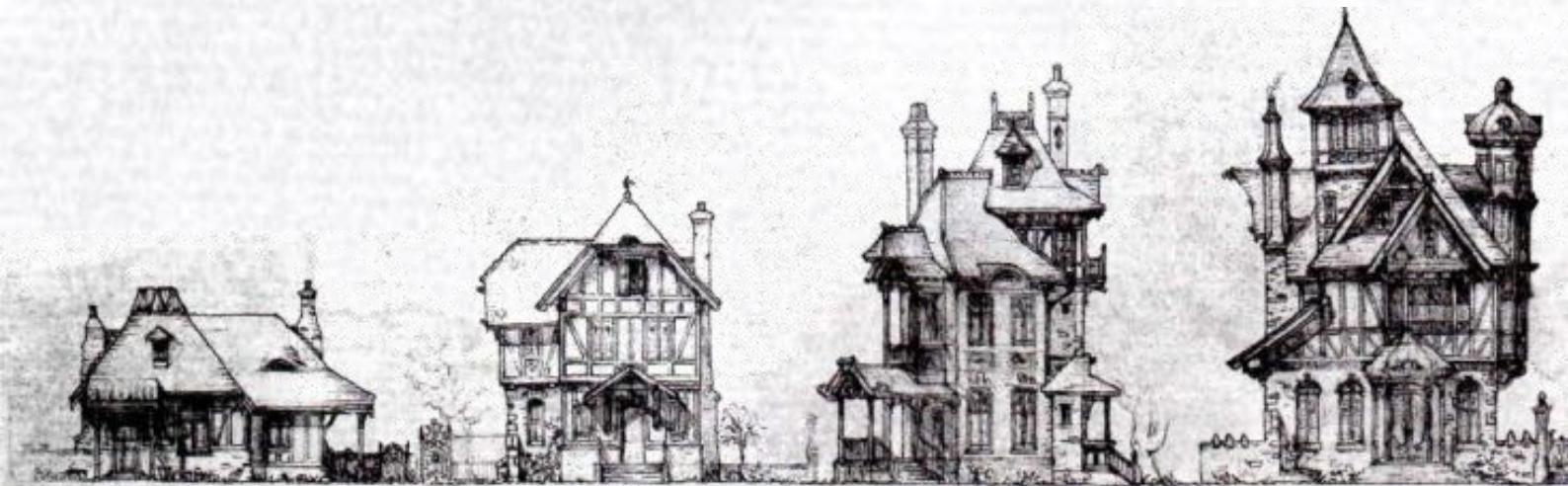
Morgantha reconocerá a los personajes como extranjeros y hará lo posible por evitarlos. Si los personajes exigen la devolución del niño, aceptará a regañadientes, sabiendo que siempre puede volver más tarde a por el niño. Luchará solo el legítima defensa y ofrecerá la siguiente información a cambio de su vida:

Strahd tiene un completo dominio sobre la tierra y el clima, y entre sus espías se encuentran los Vistani.

Hay un campamento Vistani hacia el Oeste, en las orillas de la Poza de Tser (capítulo 2, área G), y otro a las afueras de Vallaki (capítulo 5, área N9).

Strahd tiene enemigos no muertos en Barovia, principalmente los caballeros caídos de la Orden del Dragón Plateado. Estos retornados pueden ser encontrados en una mansión en ruinas al Oeste de Vallaki (ver capítulo 7, "Argynvostholt").

• El secreto más cuidadosamente guardado de Strahd es un templo de saberes prohibidos oculto en las montañas (ver capítulo 13, "El Templo de Ámbar"). El templo solo puede ser alcanzado siguiendo la larga y serpenteante ruta del Paso de Tsolenka (ver capítulo 9).



CAPÍTULO 4: EL CASTILLO RAVENLOFT

EL CASTILLO RAVENLOFT FUE construido encima de las ruinas de una fortaleza más antigua por artesanos, magos y trabajadores leales a la familia de Strahd. Strahd recompensó al genial arquitecto del castillo, Artimus, con una cripta en las catacumbas del castillo.

Al castillo se le dió el nombre de la madre de Strahd, Ravenovia, que también yace sepultada debajo del castillo.

El poster mapa que acompaña a este libro muestra el castillo en su totalidad. El mapa 1 en el poster muestra un diagrama de la cara del castillo, y los otros mapas muestran las zonas interiores y exteriores del castillo. Todos esos lugares se describen en este capítulo, a partir de la sección " Los Muros de Ravenloft "en la página 52.

ENCUENTROS ALEATORIOS

La primera vez que los personajes enten en una zona de castillo que no está ocupada, comprueba si hay un encuentro aleatorio. También comnpuebla si hay un encuentro aleatorio cada 10 minutos que los personajes pasen descansando en el castillo. En la mayoría de las circunstancias, se produce un encuentro aleatorio con un resultado de 18 o superior en un d20. Para determinar qué se encuentran los personajes , consulta la tabla de abajo.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL CASTILLO RAVENLOFT

d12 + d8 Encuentro

2	Ezmerelda d'Avenir (ver el apéndice D)
3	Rahadin (ver el apéndice D)
4	1 gato negro
5	1 Escoba Animada de Ataque (ver el apéndice D)
6	1d4 + 1 espadas que vuelan
7	Juguete de Blinsky
8	1 sirviente invisible
9	1D4 plebeyos Barovianos
10	2d6 garras reptantes
11	1D6 sombra s
12	1D6 bandadas de murciélagos
13	1 zombi de Strahd arrastrandose (ver el apéndice D)
14	1D4 + 1 matones Vistani
15	1D4 tumularios
16	baratija
17	capullo de araña gigante
18	1 bruja Baroviana (ver el Apéndice D)
19	1d4 + 1 engendros vampiro
20	Strahd von Zarovich (ver el apéndice D)

CONVOQUÉ A MI FAMILIA, LARGO TIEMPO depuesta de sus antiguos tronos, y los traje aquí para establecerlos en el Castillo Ravenloft.

-Tomo De Strahd

Utiliza las descripciones que siguen para llevar a cabo cada encuentro.

BANDADA DE MURCIÉLAGOS

Se oye un trueno, seguido por el aleteo de diminutas alas negras. De repente, una oscura nube de murciélagos desciende sobre vosotros!

Estos murciélagos son los sirvientes de Strahd. Ellos atacan a los personajes sin mediar provocación.

BARATIJA

Uno de los personajes, determinado de forma aleatoria, encuentra una baratija perdida. Lee el siguiente texto al jugador de ese personaje:

Pateas algo, una baratija enterrada en el polvo.

Para determinar lo que encuentra el personaje, tira en la tabla de Baratijas en el apéndice A.

BRUJA BAROVIANA

Se oye la voz áspera de una mujer llamando a un nombre.

"Grizzlegut! Grizzlegut, ¿dónde estás? Malrayo te caiga, gato sarnoso! "

A través de la oscuridad viene una vieja que lleva un puntiagudo sombrero negro y un vestido de arpillería manchado de hollín.

Los personajes pueden tratar de esconderse de la bruja (que tiene visión en la oscura) o cogerla por sorpresa. Esta bruja es Baroviana es una de los sirvientes de Strahd que habitan en el área K56. Está diciendo en voz alta el nombre de su gato negro familiar, que ha desaparecido. Si los personajes se enfrentan a ella, la vieja les escupirá y comenzará a lanzar un conjuro. Este encuentro ocurre sólo una vez. Si este resultado sale de nuevo, trátalo como ningún encuentro.



CAPULLO DE ARAÑA GIGANTE

Un capullo de araña gigante es encontrado sólo si los personajes se están moviéndose de un lado a otro del castillo (no en reposo); de otra manera, vuelve a tirar.

Un capullo blanco está suspendido del techo en medio de gruesas telarañas y parece contener algo similar a una forma humana.

Una araña gigante hizo este capullo. Los personajes que pueden llegar a él pueden cortarlo abriendolo para liberar todo lo que hay dentro. Tira un d6 para determinar el contenido del capullo:

d6 Contenido del Capullo

- 1 Un maniquí de madera que llevando un vestido.
- 2 Una bruja Baroviana (ver apéndice D). Ella grita como un animal salvaje y comienza a lanzar conjuros.
- 3 Un zombi de Strahd (ver apéndice D). Éste combate hasta la muerte.
- 4 Un Baroviano loco (CN plebeyo masculina). Si es liberado, él se carcalea hasta ser silenciado o hasta que se lanza sobre él unconjuro de calmar las emociones. Unconjuro de restauración menor cura su locura, en ese momento él tratará de huir del castillo.
- 5 Un Baroviano muerto que sirve como huésped de un enjambre de insectos (arañas). Las arañas gigantes bebé (cada una del tamaño de una tarántula) se arrastran fuera de la boca abierta del Baroviano o surgen reventando su vientre hinchado.
- 6 Un bandido Vistana (masculino o femenino CN). El Vistana conoce el plano del castillo y ayudará a los personajes hasta que aparezca Strahd o más Vistani, momento en el cual el traicionero Vistana se vuelve contra los personajes.

ESCOBA ANIMADA DE ATAQUE

Se oyen un ruido de arañazos. Fuera de las sombras viene una escoba, barriendo hacia vosotros como si estuviera cogida por manos invisibles.

Cuando llega a 5 pies de un miembro del grupo, la escoba ataca.

ENGENDRO VAMPIRO

Si cualquier personaje tiene una Percepción pasiva de 16 o superior, el grupo no se ve sorprendido. En ese caso, lee lo siguiente:

Criaturas con carne pálida se escabullen a lo largo del techo como arañas, sus ojos rojos brillando en la oscuridad. Mientras salen cerca, sus labios agrietados y ensangrentados abiertos de par en par, revelando unos colmillos afilados.

Estos esbirros de Strahd - todos antiguos aventureros- se arrastran a lo largo de los techos y caen sobre sus desprevenidas presas. Los engendros vampiro lucharán hasta que sean destruidos.

ESPADAS VOLADORAS

Surge de la oscuridad una cuchilla oxidada, seguida de otra.

Si más de dos espadas voladoras son encontradas, las otras no se quedan atrás. Estas armas vagan por el castillo y atacarán a los intrusos dentro de su rango de visión ciega.

ESMERELDA D'AVENIR

Ezmerelda se ha lanzado sobre si misma un conjuro de *invisibilidad mayor* y está explorando sigilosamente el castillo. Elija un personaje que este el último de la fila en el orden de marcha del grupo, y lea el siguiente texto al jugador de ese personaje:

Sientes un suave toque en el hombro, pero no ves s nada detrás de ti.

Si el personaje que es tocado por Ezmerelda reacciona de un modo alarmante o amenazante, se apresura a susurrarle, "no tengas miedo". "Estamos en el mismo lado."

Ezmerelda está cazando a Strahd, pero sus esfuerzos para acorralar al vampiro han sido frustrados hasta ahora, y ella teme que podría estar por encima lo que podría manejar. Si los personajes no la invitan a unirse al grupo, les desea lo mejor y continua su camino (tal vez para ser encontrada de nuevo más tarde).

Si la invitan a acompañarlos, Ezmerelda pone a prueba el conocimiento de los personajes de vampiros haciendoles preguntas como las siguientes. "¿Alguna vez habeis visto un vampiro cambiar su forma?" y "¿sabeis la forma de contrarrestarla capacidad regenerativa de un vampiro?" Cualquiera que sea sus respuestas, en última instancia se compromete a ir.

Este encuentro aleatorio sólo ocurre una vez. Si este resultado sale de nuevo, trátalo como ningún encuentro.

GARRAS REPTANTES

Una turba de manos cortadas, su momificada carne de color negro hollín, deslizándose fuera de la oscuridad a través del polvoriento suelo.

Las garras reptantes atacar en conjunto a uno de los miembros del grupo. Durante la confusión, una de las garras tratará de colarse en la mochila del personaje y esconderse allí. Debe hacer una prueba de Destreza (sigilo) contra la Percepción pasiva del personaje. Si la garra tiene éxito, el personaje ve a la garra entrando en la mochila.

Si la garra tiene éxito, se espera hasta que el personaje realiza un descanso largo para frustrarlo atacando.

GATO NEGRO

La oscuridad deja escapar un silbido demoníaco soltado por un gato negro de entre las sombras, haciendo todo lo posible para evitaros.

Este familiar está buscando a su dueña (una bruja Baroviana). No quiere tener nada que ver con los personajes, pero si está acoarralado atacará.

Si los personajes capturar o matar al gato, este encuentro no vuelve a ocurrir. Si este resultado sale de nuevo, trátalos como ningún encuentro.

JUGUETE DE BLINSKY

Un juguete Blinsky se encuentra sólo si los personajes se están moviendo de un lado a otro del castillo (no en reposo); de lo contrario, el trata este resultado como ningún encuentro.

Encontráis un juguete desechado que ningún niño podía amar. El juguete tiene un lema cosido o impreso en él en letras pequeñas: "Si no es divertido, no es Blinsky!"

Tira un d6 para determinar el juguete específico:

d6 Juguete

- 1 Un hombre lobo de peluche rellenos de serrín y pequeños bebés tallados en madera. Tiene hojas de cuchillo sin filo como garras y dientes retráctiles.
- 2 Una marioneta de un bufón sonriente con cuerdas enredadas y campanillas de cobre cosidas en su gorro.
- 3 Una caja puzzle de madera, de 6 pulgadas de lado, tallada con siluetas de caras lascivas de payasos. La caja suena cuando se agita como si hubiera algo dentro. Un personaje que pase un descanso corto jugando con la caja puede encontrar la manera de abrirla con una prueba exitosa de Inteligencia CD 20. La caja está vacía, sin nada dentro que explique el traqueteo.
- 4 Una muñeca sin rostro con un vestido de novia que se ha amarilleado y deshilachado con la edad.
- 5 Una caja de muñeco sorpresa con forma de ataúd que contiene un títere de Strahd que salta de dentro.
- 6 Un conjunto de dientes de madera con colmillos con un resorte, todo pintado de blanco. Los dientes rechinan 1 y parlotean durante 1 minuto cuando el resorte es enrollado apretado (que requiere una acción) y liberado.

MATONES VISTANI

Se oyen voces con acentos ásperos

Un pequeño grupo de Vistani (NM humanos masculinos y femeninos **matones**) afirman que eran prisioneros del vampiro, sólo se recientemente se han escapado de la prisión del castillo, y se ofrecen para ayudar al grupo. En realidad, ellos son leales a Strahd y traicionaron a los personajes tan pronto como aparezca. Si los personajes aceptan su oferta, los matones se hacen pasar por aliados del grupo durante el tiempo que permanezcan en el grupo, o hasta que aparezca Strahd.

Si los personajes salen del castillo, los matones les acompañarán, ya que la elección de permanecer en el castillo es probable que despierte las sospechas de los personajes.

Tesoro. Un matón Vistani lleva una bolsa que contienen 2d8 pequeñas piedras preciosas (50 po cada una).

PLEBEYOS BAROVIANOS

Un fuerte clamor llena las salas profanas de Ravenloft.

Gritos de "¡matad al vampiro!" se mezclan con fuertes voces gritando, "¡Nunca más!" y "¡Hacia las criptas!"

Aldeanos furiosos que han entrado en el castillo blandiendo antorchas y horcas en una demostración ridícula de la fuerza.

Donde quiera que vayan, claman por justicia. Ellos seguirán a los personajes a menos que estén prevenidos de hacerlo. Mientras los Barovianos estén con los aventureros, los encuentros aleatorios se producen con una tirada de 9 o superior.

RAHADIN

Si Rahadin ha sido matado o capturado en un encuentro anterior, no se produce este encuentro. De lo contrario, el misterioso chambelán de Strahd se acerca en silencio. Un personaje cuya Percepción pasiva sea igual o exceda la prueba de Destreza (sigilo) de Rahadin lo oirá.

"El maestro desea veros", entona con voz sombría en la oscuridad.

Rahadin dirige a los personajes a una ubicación aleatoria en el castillo, determinado por la turada de un d6:

d6 Localización

- 1 Capilla (área K1 5)
- 2 Sala de audiencias (área K25)
- 3 Estudio 3 (área K37)
- 4 Techo de la torre (área K57)
- 5 Bodega (área K63)
- 6 Cámara de tortura (área K76)

Strahd no está realmente en ese lugar a menos que la lectura de cartas (ver el capítulo 1) indica que él está allí.

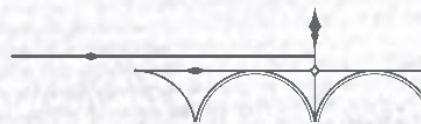
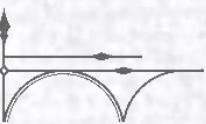
Si los personajes le piden a Rahadin que lidere el camino, él lo declina. Si los personajes piden indicaciones direcciones, él les dice si tienen que subir, bajar o mantenerse en el nivel donde están. Si lo atan, él lucha hasta la muerte.

De lo contrario, no se marchará hasta después de que lo hagan.

SIRVIENTE INVISIBLE

Un curioso objeto flota a la vista, como si fuera sostenido por una fuerza invisible.

Este sirviente invisible fue creado por Strahd y es permanente hasta que sea destruido (ver el conjuro sirviente invisible en el Manual del Jugador). Tira un d6 para determinar que es lo que el sirviente está llevando, o elige una de las opciones siguientes.



d6 Objetos

- 1 Una bandeja de plata deslustrada con una tapa (por valor de 25 po). Si un personaje se encuentra a 5 pies del sirviente, este levanta la tapa, dejando al descubierto un montón de bollos con moho. El primer personaje que se coma un bollo gana inspiración. Mas tarde si ocurre este encuentro de nuevo, el plato contiene una Garra Reptante que atacará al personaje más cercano.
- 2 Una copa de plata (por valor de 50 po) llena hasta el borde con vino. Un personaje que beba el vino debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 4d10 puntos de daño de veneno si se falla la tirada en un o la mitad de daños si se tiene éxito. En futuros casos que ocurra de este encuentro, el vino actúa como una poción de curación.
- 3 Un candelabro de oro (por valor de 150 po) con tres Ramas, cada una sosteniendo una vela apagada.
- 4 Un pañuelo de seda púrpura con los bordes rizados blancos (Por valor de 1 po). En futuros casos que ocurra de este encuentro, el pañuelo está manchada de sangre fresca.
- 5 Una campana de la cena de cristal (por valor de 25 po). El sirviente invisible hace sonar la campana si los personajes están a 10 pies de él. El sonido atrae 1D4 engendros vampiro hambrientos (ver más adelante), que llegan en 1D4 + 1 rounds.
- 6 Un libro de conjuros de mago con una sobrecubierta de terciopelo negro sobre sus tapas de cuero cosidas. El libro contiene todos los conjuros que Strahd ha preparado (ver el apéndice D). En las posteriores repeticiones de este encuentro, el tomo es un libro encuadrado en cuero no mágico de cuentos con un valor de 25 po.

SOMBRA

Si uno o más personajes tienen una Percepción pasiva de 16 o superior, lee lo siguiente:

No se puede evitar la sensación de que algo está detrás de ti.

Cuando uno mira hacia atrás, se ve una sombra, alta y quieta, sus dimensiones no corresponden a la que pudiera ser emitida.

Si más de una sombra está presente, los otros están cerca pero escondidas en la oscuridad. Estas sombras no-muertos siguen a los personajes, pero no atacan a menos se les ataque primero. Que de otra manera obedecen las órdenes de Strahd.

STRAHD VON ZAROVICH

Strahd hace una aparición sorpresa.

Un trueno sacude el castillo, revolviendo el polvo y las telarañas. Se oye una voz: "Buenas noches."

Cualquier personaje que tiene una Percepción pasiva inferior a 19 quedará sorprendido cuando aparezca Strahd, aparentemente de la nada. El vampiro prefiere atacar a un personaje sorprendido, eligiendo al que tenga más proximo a él.

De lo contrario, ver el apéndice D para las tácticas del vampiro.

TUMULARIOS

El aire se vuelve mucho más frío, y se puede oír la marcha de unos pasos acercándose.

Si los personajes se mueven en silencio y no llevan fuentes de luz, pueden tratar de esconderse de los tumularios. Estos soldados no-muertos una vez sirvieron como capitanes de guardia en el Castillo Ravenloft. Ellos todavía visten andrajosos fragmentos de casacas, y atacan a los vivos que estén a la vista.

Tesoro. Los tumularios llevan espadas largas que tienen el escudo de Barovia trabajadas en sus guardias en cruz. Cada tumulario también lleva una bolsa conteniendo 2d20 pe celebración de la, cada moneda de acuñación Baroviana y con el rostro de perfil de Strahd von Zarovich.

ZOMBI DE STRAHD REPTANTE

Escuchais los sepulcrales gemidos de algo vil.

Los gemidos proceden de un zombi de Strahd al que le faltan las dos piernas, por lo que sólo permanece la cabeza, el torso y los brazos. Utiliza sus brazos para arrastrarse a lo largo del suelo. El zombi que se arrastra tiene 15 puntos de golpe restantes.

Si los personajes se mueven en silencio y no usan fuentes de luz, pueden tratar de ocultarse del zombi.

MUROS DE RAVENLOFT

Consulta el mapa 2 del castillo para las áreas K1 hasta K6.

K1. PATIO DELANTERO

A medida que los personajes entran en el castillo, el tiempo empeora. Una lluvia sombría comienza a caer, convirtiéndose en un torrente en cerca de una hora. Relámpagos iluminan el cielo de forma rutinaria, seguido de truenos que hacen temblar al castillo.

Una espesa niebla fría se arremolina en este patio. Esporádicos destellos de los rayos surgen de las nubes lacrimosas que se hallan por encima mientras que el trueno sacude el suelo. A través de la llovizna, se ven las llamas de las antorchas agitándose a cada lado de las puertas principales abieras de la fortaleza derramando luz caliedra fuera de la entrada, inundando el patio. Muy por encima de la entrada hay una ventana redonda con fragmentos de vidrios rotos alojados en su marco de hierro.

Las paredes que encierran el patio tienen 90 pies de altura.

Las oscuras torres del castillo se elevan aún más. Las puertas en las torres de la entrada a cada lado del túnel de entrada están cerradas contra la lluvia y fuertes rafagas de viento se precipita a través del patio.

Las puertas principales abiertas de la ortaleza conducen al área K7. Las grandes y rotas ventanas con vistas a la entrada principal están a 50 pies por encima del patio y conduce al área K25. Ningún rastro de luz puede ser vista a través de las grandes ventanas.

TORRES DE LA ENTRADA

Cada torre de la puerta exterior tiene una puerta que se pueden cerrar con llave.

Los personajes que entran en una torre de la puerta se encuentran un suelo de baldosas con una torre hueca que se extiende en las alturas por encima de ellos, los mecanismos para subir y bajar el puente levadizo y el rastrillo llenan ambas torres de la puerta. Los mecanismo de cierre y apertura del puente levadizo y del rastrillo

en cada torre son activados mágicamente por una palabra que sólo sabe Strahd. También se puede activar con un lanzamiento con éxito de un *disipar magia* (CD 14). Ni el puente levadizo ni el rastrillo se moverán hasta que ambos cierres se activen.

K2. PUERTA DEL PATIO CENTRAL

Dos puertas, una al norte de la fortaleza y una al sur, que impide el acceso fácil a lo que está más allá de ella.

Un macizo muro exterior conecta los muros exteriores del castillo con la fortaleza. Una arcada de veinticinco pies de ancho, y de veinte pies de altura ofrece paso a través de los muros de conexión, pero está bloqueada por un rastrillo de hierro oxidado.

El rastrillo no está bloqueado y se puede levantar con una prueba con éxito de Fuerza CD 15. También se puede abrir con una palabra de mando que sólo Strahd y Cyrus BelVer (área K62) saben. A menos que al rastrillo le sea puesto una cuña o apuntalado, vuelve a caer en su lugar una vez que se suelte.

K3. PATIO DE LOS SIRVIENTES

Este patio al noreste de la fortaleza está rodeada por imponentes . Una cochera de piedra con las puertas de madera con bisagras

permanece en silencio en la esquina donde las paredes exteriores se unen. Al otro lado de la cochera, una estrecha puerta de madera reforzada con bandas de hierro conduce a la fortaleza.

La cochera se describe en el área K4. Las puertas de madera, que conducen al área K23, están hinchadas y atascadas en su marco. Un personaje puede cargar para abrir la puerta atascada con una prueba de Fuerza CD 10.

K4. COCHERA

Lee el siguiente texto si los personajes abren las puertas de las cocheras:

Las dobles puertas se abren para revelar un liso y negro carroaje equipado con ventanas de cristal y linternas de latón.

K5. JARDÍN DE LA CAPILLA

En la parte trasera de la fortaleza, detrás de imponentes y altos contrafuertes, vidrieras cerradas con tablas, un pequeño jardín lucha por sobrevivir. Pequeñas flores se dirigen hacia el cielo contra la oscuridad. Un par de grandes puertas de hierro bloquean el camino hacia una especie de mirador.

Las grandes puertas de hierro chillan en voz alta en sus bisagras oxidadas cuando se abren. Más allá de ellas se encuentra el área K6.

K6. MIRADOR

Oscuras nubes por encima illoiznan constante. Una avenida adoquinada pasa entre edificios anexos vacíos, que lleva a un empedrado mirador. El mirador cuenta con un muro bajo de piedra adornado con figuras talladas de gárgolas que miran al exterior.

Si un personaje se asoma por el balcón, lee lo siguiente:

Un relámpago ilumina el pueblo triste de Barovia, sus tejados visibles por encima de un manto de niebla asfixiante a mil pies bajo vosotros.

Si un personaje que tenga una Percepción pasiva de 15 o más mira por encima del muro, añade:

Debajo de la plataforma en la permaneces ahora, alrededor de unos cientos de pies abajo, una construcción de piedra sobresale de la pared del acantilado. Tres ventanas con suciedad incrustada están puestas en ella.

Las ventanas están tan sucias como para ser opacas, aunque una personaje cerca de una puede raspar la suciedad y ver a través de ella una tumba polvoriento (área K88). Los personajes que traten de llegar a las ventanas desde el mirador deberán descender 110 pies y moverse 20 pies para ponerse debajo el mirador. Este descenso no se puede lograr sin la ayuda de la magia o el uso de un kit de escalada.

Cualquier persona que caiga desde el mirador se desploma 1.000 pies abajo.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, estará mirando por el balcón.

PISO PRINCIPAL

Consulte el mapa 3 del castillo para el área K7 hasta el área K24.

K7. ENTRADA

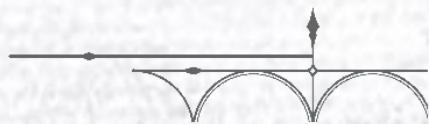
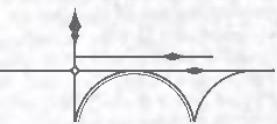
Lee el siguiente texto si los personajes se acercan desde el patio (área K1):

Las ornatamenteadas puertas exteriores del castillo cuelgan abierto, flanqueadas por antorchas con sus llamas agitándose en los apliques de hierro. Veinte pies dentro del castillo hay un segundo conjunto de puertas.

Si uno o más personajes se acercan desde el área K1 y llegan a 10 pies de las puertas dobles, lee lo siguiente:

Las puertas delante de vosotros repentinamente oscilan abriendose, revelando una gran sala inundada con el sonido de la música de un órgano.

Si los personajes se acercan desde el área K8 y no todavía no habían visitado esta zona, lee lo siguiente:



Un conjunto de puertas dobles hacia el oeste parece ser o conducir a una salida del castillo.

Si los personajes entran desde cualquier dirección, lee lo siguiente:

Desde arriba, en el vestíbulo de entrada abovedado, cuatro estatuas de dragones os miran, sus ojos parpadean con la luz de las antorchas.

Si cualquiera excepto Strahd entra en esta área a través de las puertas que linda con el área K8, los dragones cobran vida, bajando al suelo siseando y chasqueando, y atacando. Los dragones no atacaran a los personajes que entren en esta área desde el área K1, en dirección este. Los dragones son cuatro **crías de dragón rojo**, y tienen instrucciones de permitir a los invitados entrar en el castillo, pero no salir de él. Si los intrusos desocupan esta área, los dragones volaran hasta sus pedestales y revertrán en piedra. En su forma de piedra, son impermeables al daño de las armas. Los dragones nunca salen de la habitación.

K8. GRAN ENTRADA

Telarañas se extienden entre las columnas que soportan el techo abovedado de un polvoriento gran salón poco iluminado por antorchas con sus llamas agitándose en los apliques de hierro. Las antorchas arrojan extrañas sombras a lo largo de las caras de ocho gárgolas de piedra en cuclillas inmóvil en el borde del techo abovedado.

Los agrietados y descoloridos frescos del techo están cubiertos por la descomposición.

Las puertas dobles de bronce cerradas hacia el este están cerradas.

Al norte, una amplia escalera sube hacia la oscuridad. Un pasillo iluminado, al sur, contiene otro conjunto de puertas de bronce, a través de las cuales se escuchan tristes y majestuosos tonos de un órgano.

El pasillo sur se describe en el área K9. La amplia escalera conduce al área K19.

Si los personajes están aquí por invitación, añade lo siguiente:

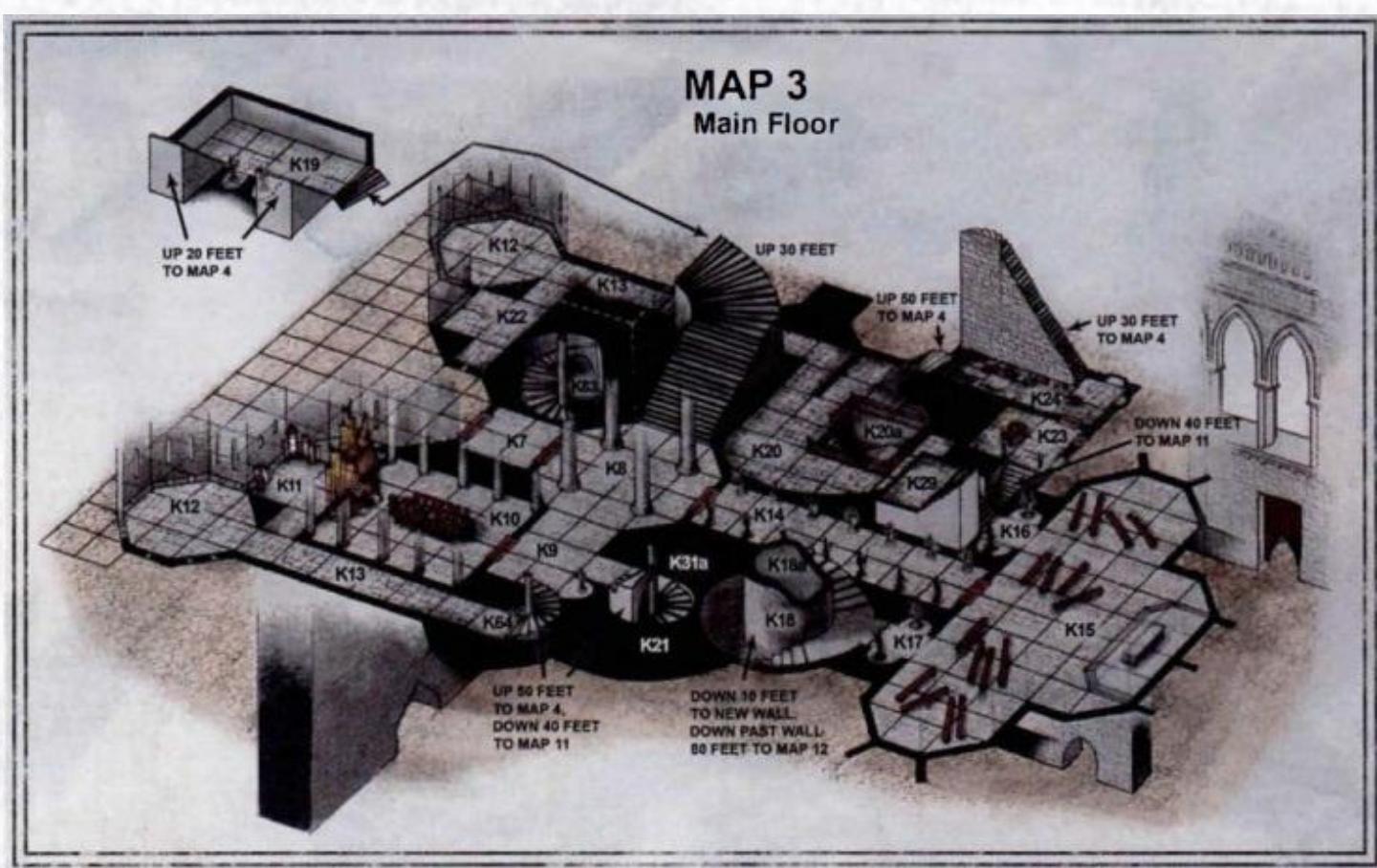
Un elfo de piel morena y largo pelo negro desciende por las amplias escaleras, silencioso como un gato. Lleva una capa gris sobre una armadura de cuero tachonado negra y tiene una refinada cimitarra colgando de su cinturón. "Mi señor os está esperando" él dice.

El elfo es **Rahadin**, el chambelán del castillo (ver apéndice D). Él luchará solamente en caso de que se le ataque. De lo contrario, lleva a los personajes al comedor (área K10), dirigiéndolos al interior, cogiendo los picaportes y dejando las puertas cerradas detrás de ellos, y se retira al área K72 a través de las Escaleras de la Torre Sur (área K21).

DESARROLLO

Después de que todos los personajes salgan de esta sala, las ocho **gárgolas** atacarán a cualquier personaje que se atreviera a volver. Las gárgolas también descenderán en picado para luchar si son atacadas. Cuando ataquen las gárgolas, las turbulencias generadas en el aire por sus alas apagaran las débiles llamas de las antorchas en los apliques, hundiendo la sala en la oscuridad a menos que los personajes tengan fuentes de luz.

MAP 3
Main Floor



K9. SALA DE INVITADOS

La luz de las antorchas titila contra las paredes de esta sala abovedada. Al este, un pasillo arqueado se extiende a lo largo de veinte pies, que termina en una escalera de caracol que sube y baja. Cerca del pasillo, hay una armadura, engrasada y brillante, está situada se sitúa en pose atenta en un hueco poco profundo. Al oeste, dobles grandes puertas cuelgan ligeramente abiertas, y un permanente brillo de luz se escapa a través de la abertura. oleadas de música de órgano viene de detrás de las puertas, derramando su melodía de poder y derrota en la sala.

La armadura de pie en el hueco no es más que una armadura de placas normal que está bien cuidada. La escalera conduce al área K61 y hasta el área K30. Las puertas dobles proporcionan el acceso a la área K10.

K10. COMEDOR

La primera vez que los personajes entran en esta habitación, lee lo siguiente:

Tres enormes arañas de cristal brillantemente iluminando esta magnífica cámara. Pilares de piedra se levantan contra las paredes de mármol

blanco, los cuales sostienen el techo. En el centro de la sala, una mesa larga y pesada está cubierta con una fina tela de raso blanco. La mesa está cargada de deliciosos alimentos de mesa: un animal asado bañado en una salsa sabrosa, raíces y hierbas de todos los sabores y frutas dulces y verduras.

Los lugares están puestos para cada uno de vosotros componiéndose de una fina y delicada porcelana y cubiertos de plata. En cada lugar hay una copa de cristal llena de un líquido ambar con una delicada fragancia tentadora.

En el centro de la pared del fondo del oeste, entre espejos que van del suelo hasta el techo, se encuentra un enorme órgano. Sus tubos resuenan llevando a cabo una atronadora melodía que habla en tono de grandeza y desesperación. Sentado en el órgano, de espaldas a vistros, una figura con capa toca las teclas en arrebatado éxtasis.

Las notas cesan de repente, y un silencio profundo cae sobre el comedor, la figura se gira lentamente hacia vosotros.

La figura es una ilusión de Strahd. Da la bienvenida a los personajes y los invita a cenar. La ilusión actúa como Strahd y hace la función de cortés anfitrión, hablando amablemente y diciendo a los personajes que son libre para explorar el castillo. "Strahd" podría hablar de su familia o arrojar luz sobre la historia del castillo, pero la ilusión no proporciona información útil sobre los habitantes, tesoros o peligros del castillo, aparte de decir que el castillo no recibe muchos invitados. el vampiro ilusorio conversa



con los caracteres no más de 3 rounds, sin moverse del banco del órgano. Cuando el tiempo se haya terminado, o si la ilusión es atacada, simplemente desaparecerá con una risa burlona.

En el momento en que la figura desaparece, un viento feroz escalofriante salta y ruge a través del pasillo, apagando todas las llamas abiertas. Los personajes escuchan el chirrido de bisagras antiguas y el ruido sordo de las muchas puertas pesadas dando portazos, uno tras otro, a lo lejos. También escuchan el sonido metálico del rastrillo cerrándose y el gemido cansado del anciano puente levadizo subiendo. Por último, a menos que las puertas de esta sala se mantengan abiertas, se cierran de golpe (pero no se quedan bloqueadas). Si los personajes han estado manteniendo las puertas abiertas, ven que todas las antorchas en las zonas K7, KB, y K9 han sido apagadas.

El órgano parece bloqueado en su lugar e inamovible, pero un personaje que tenga éxito en una prueba de sabiduría (Percepción) CD 20 advertirá las marcas de rascadas en el suelo

que sugieren que el órgano se puede deslizar hacia el exterior. Un personaje que intente tocar varias teclas y chafar los pedales descubrirá que uno de los pedales, cuando está pisado, hace que el órgano se deslice hacia afuera alrededor de 2 pies, lo que permite el acceso a una puerta secreta en la pared trasera que se abre al área K11. Debido a que esta puerta secreta está oculta detrás del órgano, no se puede encontrar y abrirse hasta que el órgano se mueve fuera del camino.

La comida en la mesa es sabrosa, el vino delicioso.

K11. PUESTO DE ARQUEROS SUR

El patio del castillo es visible a través de las aspilleras en los muros norte y oeste. Apoyado contra las paredes hay espejos de varios tamaños, algunos tan alto como un ser humano y otros lo suficientemente pequeños para caber en una mochila.

Cada aspillera tiene 2 1/2 pies de altura y 4 pulgadas de ancho. Los espejos con marcos (diecisiete en total) se utilizan para ser colgados en diversas paredes del castillo. Strahd los había retirado y almacenado aquí.

Una puerta secreta en la pared este se puede abrir para revelar la parte posterior del órgano tubular en el área K10.

Los personajes no pueden pasar a través de la puerta secreta, mientras que el órgano la está bloqueando, y el órgano no se pueden mover de este lado.

K12. TORRE DE VIGILANCIA

Un alto techo abovedado cubre esta sala octogonal de treinta pies de ancho delante de vosotros. Frescos descoloridos por la edad adornan el techo, pero sus imágenes son imposibles de distinguir. Altas y delgadas aspilleras dan al patio.

Cada aspillera tiene 2 1/2 pies de altura y 4 pulgadas de ancho.

K13. ACCESO A LA TORRE DE VIGILANCIA

Este pasillo largo y estrecho corre de este a oeste. Telarañas llenan la sala, obstruyendo la vista más allá de unos pocos pies.

K14. SALA DE LA FE

Esta gran sala está asfixiada por el polvo y se extiende en la oscuridad de delante. Telarañas cuelgan del techo arqueado como cortinas, y las estatuas de tamaño natural de caballeros se alinean en el pasillo a ambos lados, sus ojos pareciendo que os estén mirando.

Las estatuas son inofensivas. Sus ojos que se mueven son una simple ilusión óptica.

Las puertas dobles se sitúan en ambos extremos de la sala. Por encima de las puertas que dan a la zona de K15 cuelga un símbolo de bronce batido que parece como un sol naciente o poniente.

K15. CAPILLA

Una coloreada luz tenue se filtra a través de las altas ventanas rotas y tapiadas de vidrios de colores, iluminando la antigua capilla de Ravenloft. Unos murciélagos revolean cerca de la parte superior del techo abovedado de noventa pies de altura. Un balcón corre a lo largo de la pared oeste, a cincuenta pies sobre el suelo. En el centro de la terraza, dos formas oscuras desplomadas en sillas altas.

Bancos recubiertos por siglos de polvo yacen sobre el suelo en un confuso desorden. Más allá de estos desechos, iluminado por un rayo perforante de luz, se levanta un altar sobre una plataforma de piedra. Los lados del altar están tallados con bajorrelieves de figuras angelicales entrelazadas con vides de uva.

La luz de arriba cae directamente sobre una estatuilla de plata. Una figura encapuchada cubre el altar, y una maza negra se encuentra en el suelo cerca de sus pies.

La figura desplomada en el altar es todo lo que queda de Gustav Herrenhast, un clérigo legal malvado humano que intentó obtener el Icono de Ravenloft y que no sobrevivió al intento. Consulta "tesoro" para obtener más información sobre el Icono y las posesiones de Gustav.

Una barandilla de piedra esculpida acordona el balcón de arriba, que se describe en el área K28.

TESORO

La estatuilla en el altar es un artefacto llamado el *Icono de Ravenloft* (ver el apéndice C). Cualquier criatura maligna que toque la estatuilla debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 88 (16d10) puntos de daño radiante en caso de fallar la tirada o la mitad de daño en caso de éxito. La estatuilla es segura para todas las criaturas para manejarla una vez que ya no está en contacto con el altar.

El cadáver de Gustav lleva una bella capa negra forrada de pelaje bordada con hilo de oro (por valor de 250 po) y una cota de malla, los dos no mágicos. La maza negra de Gustav es una *maza de terror*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, se encuentra en el suelo detrás del altar.

Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta área, se encuentra entre los murciélagos que revolotean por debajo del techo o está de pie en un extremo de la capilla-una forma oscura en la gran sala.

K16. ACCESO NORTE A LA CAPILLA

Esta habitación arqueada conecta con una vasta cámara hacia el este y una escalera que se eleva hacia el oeste. Hornacinas en las paredes norte y sur tienen esculturas de ocho pies de altura de caballeros con yelmos y constitución musculadas. Sombras oscuras caen sobre sus rostros.

Las estatuas son inofensivas. En la gran cámara al este se encuentra la capilla (área K15). La escalera hacia el oeste son descritas en el área K29.

K17. ACCESO SUR A LA CAPILLA

Esta habitación arqueada conecta con una vasta cámara hacia el este y el rellano de una escalera hacia el oeste. A la izquierda del rellano, las escaleras se curvan hacia abajo en la oscuridad. Ala derecha, las escaleras suben hacia gruesas cortinas de telarañas.

Hornacinas en las paredes norte y sur contienen esculturas de ocho pies de altura de caballeros con yelmos con espadas brillantes. Sombras oscuras ocultan sus rostros.

Las estatuas son inofensivas. La gran cámara hacia el este es la capilla (área 15). La escalera hacia el oeste es descrita en el área K18.

K18. ESCALERAS DE LA TORRE ALTA

Las grandes losas de esta escalera en espiral conducen hacia arriba y hacia abajo alrededor de un núcleo de piedra de veinte pies de ancho. Telarañas llenan la escalera, por lo que es difícil de ver incluso el techo. Pesadas vigas descolgadas de siglos de soportar peso.

La escalera comienza en el área K84 y sube en espiral hacia arriba alrededor de un eje central (área K18a), subiendo 300 pies hasta la parte superior de la torre alta (área K59).

Un recientemente construido muro de manpostería bloquea la escalera a 10 pies por debajo del rellano oeste del área K17. Una rendija en esta pared permite que el gas (un vampiro en forma gaseosa) pase de un lado del muro al otro. Un personaje que inspecciona el muro de cerca puede detectar la grieta con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 10. El muro es demasiado fuerte para que los personajes la derriben, pero pueden crear un agujero lo suficientemente amplio como para arrastrarse a través de él en 1 hora, o reducir toda la pared de manpostería a una pila de ladrillos y escombros en 2 horas.

Treinta pies por debajo de la pared de manpostería y 50 pies por encima del pie de la escalera, se ha formado una pequeña grieta en el muro exterior de la escalera. La grieta tiene 1/2 pulgada de ancho, 5 pulgadas de alto y 12 pulgadas de profundidad; que conduce a la bodega del castillo (área K63).

Los personajes pueden notar la grieta automáticamente a medida que ascienden o descenden las escaleras. Ensanchar la grieta lo suficiente para pasar a través de la pared requiere una excavación mayor y que tomaría varios días.

El eje a las que se envuelven estas escaleras alrededor (área K18a) corre verticalmente desde el área K59 hasta el área K84 sin ningún agujero u obstrucciones. La pared interior del hueco de la escalera,entre la escalera y el eje, es sólida.

K18A. EJE DE LA TORRE ALTA

Los personajes pueden acceder a esta chimenea de piedra de 10 pies de diámetro, 390 pies de altura desde la parte superior o inferior de la torre alta (áreas K59 y K84, respectivamente).

El eje es oscuro y obstruido con telarañas. Un fuerte viento hace que las telarañas se agiten. Intentar escalar el eje es imposible sin la ayuda de la magia o usando un equipo de escalada, ya que hay pocos asideros. Los murciélagos en las catacumbas (área K84) vuelan por el pozo en la noche, saliendo del Castillo Ravenloft a través de diversas aspillerasy agujeros en la cúspide de la torre (área K59). Después de haberse alimentado, regresan por la misma ruta.

K19. GRAN RELLANO

Unas enormes escaleras se elevan a un rellano de veinte pies de ancho por cuarenta un pies de largo. Arcos de piedra soportan un techo a veinte pies de altura cubierto con frescos. Los frescos representan a caballeros con armadura a caballo, sus características más finas se desvanecieron mas allá del reconocimiento.

El polvo flota aquí en el aire. En cada extremo de la pared sur, una escalera sube en la oscuridad. Entre la escalera hay nichos dobles, cada uno con un conjunto de armadura de pie cubierto con manchas oscuras. Cada conjunto de armadura empuña una maza, las cabezas de las cuales tienen forma como la cabeza de un dragón. Palabras grabadas en los arcos por encima de las armaduras han sido rayadas.

Ambas escaleras en la pared sur suben al área K25.

Las enormes escaleras conducen al área K8. Cualquier persona que cruce por delante de los huecos a lo largo de la pared sur activaran las armaduras.

Ambas armaduras son trampas mecánicas, cada una de ellasactivadas por un placa de presión oculta en el suelo delante de sus nichos. Un personaje que busque trampas en uno

de estos lugares se da cuenta de ambas placas de presión con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Cuando 40 o más libras de peso se colocan en una placa de presión, la armadura más cercana a la placa salta hacia adelante, agitando sus brazos y empuñando su maza.

Cualquier criatura que este colocada en una placa de presión cuando se desencadena esta trampa deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o recibir 7 (2d6) puntos de daño contundente de la armadura agitándose. Después de saltar y atacar, la armadura se retrae a su sitio de nuevo. La placa de presión se vulve a colocar en su posición original después de 1 minuto, después de lo cual la trampa de las armaduras puede ser activada de nuevo.

Las armaduras actuan como marionetas metálicas - un intento de pequeña broma para asustar a los visitantes más que para dañarlos.

Una placa de presión puede ser desactivada por un personaje que utilice herramientas de ladrón y haga una exitosa tirada de Destreza CD 15. Una trampa también puede ser desactivada destruyendo la armadura, que tiene CA 18, 5 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

K20. CORAZÓN DEL DOLOR

Un piso de mosaico añade un toque de color a la de otro modo oscura, fría y vacía torre que se eleva por encima de vosotros. Una escalera en espiral se eleva lentamente en la oscuridad, que abraza la pared exterior. En el centro de la sala, otro conjunto de escaleras conduce hacia abajo.

La escalera en el centro del piso (área K20a) conducen hasta el área K71.

La escalera de caracol no tiene barandilla y conecta el piso principal del castillo, con cada nivel por encima de él. Primero, la escalera sube 50 pies hasta un rellano (que se muestra en el mapa 4), desde el cual un arco abierto conduce al área K13. Al este de la apertura hay una puerta secreta que oculta una escalera que conduce al área K34.

Las escaleras ascienden otros 40 pies a otro rellano (que se muestra en el mapa 5), con arcos que dan a las áreas K45 y K46, y luego suben otros 100 pies para un rellano por debajo del corazón de la torre (que se muestra en el mapa 8). La escalera se envuelve alrededor del corazón, terminando en la parte superior de la torre (área K60).

EL CORAZÓN

La torre, incluyendo la escalera de caracol, está viva. Cuando los personajes pongan un pie en la escalera por primera vez, lee lo siguiente:

A medida que subís por la escalera de caracol, una luz rojiza brilla en lo alto, a continuación, se convierte en un sordo y palpitante brillo rojo. Ahora veis la inmensidad completa de esta torre.
La escalera de caracol se eleva en círculos hasta la altura máxima de la torre.
La torre, de sesenta pies de ancho en su base, se estrecha a medida que asciende. En la cúspide de la torre hueca, un gran corazón de cristal vibra con luz roja. Por encima del corazón, las escaleras siguen hacia arriba.

Los personajes y el Corazón del Dolor tienen que hacer una tirada de iniciativa. Si los personajes salen de la torre y vuelven más tarde, pueden volver a tirar iniciativa, pero la cuenta de iniciativa del corazón no cambia.

La despertada torre sacudiendo y cabeceando en la cuenta de iniciativa del Corazón del Dolor. Cualquier criatura en las escaleras o colgada en una pared de la torre en el inicio del turno del corazón debe tener éxito en una tirada de salvación CD 10 de Destreza o caer a la base de la torre. Los personajes que están

arrastrándose en la escalera o que yacen boca abajo en las escaleras tienen éxito automáticamente.

El Corazón del Dolor es un corazón de cristal rojo de 10 pies de diámetro que flota en la parte superior de la torre. Los personajes de pie en las escaleras cercanas puede realizar ataques cuerpo a cuerpo contra el corazón, siempre que sus armas tengan un alcance de al menos 10 pies.

El corazón de cristal tiene CA 15 y 50 puntos de golpe. Si el corazón se reduce a 0 puntos de golpe, se rompe, y sus fragmentos de cristal se transforman en sangre, lo que llueve abajo en el interior de la torre y por la escalera. La destrucción del Corazón del Dolor hace que la torre se detenga de estremecerse, y el interior de la torre se vuelva oscura.

Destruyendo el corazón los personajes ganarán 1.500 PX.

Strahd y el Corazón del Dolor están conectados, por lo que cualquier daño hecho a Strahd se transfiere al corazón. Si el corazón absorbe daño que hace que llegue a 0 puntos de golpe, es destruido, y Strahd recibe el daño sobrante. El Corazón del Dolor recupera todos sus puntos de golpe al amanecer si tiene al menos 1 punto de golpe restante.

El Corazón del Dolor se sostiene en alto por la voluntad de Strahd. El lanzamiento de un conjuro de *disipar magia* en él no tiene ningún efecto.

Alabardas Animadas. Montadas en las paredes a lo largo de la sección de escalera más cercano del corazón, hay diez alabardas animadas; utilizar el bloque de estadísticas de la **espadas voladoras** en el Manual de Monstruos, pero aumenta el daño de cada una de las alabarda en 1D10 + 1 y reducir su CA a 15. Las alabardas atacaran a cualquier criatura que amenace el Corazón del Dolor.

Engendros Vampiro. Strahd detecta si se le produce algún daño al Corazón del Dolor y envía a cuatro engendros vampiro para destruir a los responsables. Estos **engendros vampiro** son antiguos aventureros a quienes Strahd derrotó hace mucho tiempo.

Utilizando su habilidad de escalada de araña para bajar a lo largo de las paredes de la torre y llegarán en 3 rounds.

K20A. ESCALERA DEL SALÓN DE LA TORRE

Esta escalera conecta las áreas K20 y K71.

K21. ESCALERAS SUR DE LA TORRE

Antorchas con sus llamas agitándose en los apliques de hierro iluminan esta escalera en espiral. Un viento frío se precipita por la escalera circular, pareciendo como si intentara matar el calor de las antorchas.

Estas escaleras comienzan en el área K73 y suben por las áreas K61, K9, K30 y K35 antes de terminar en el área K47.

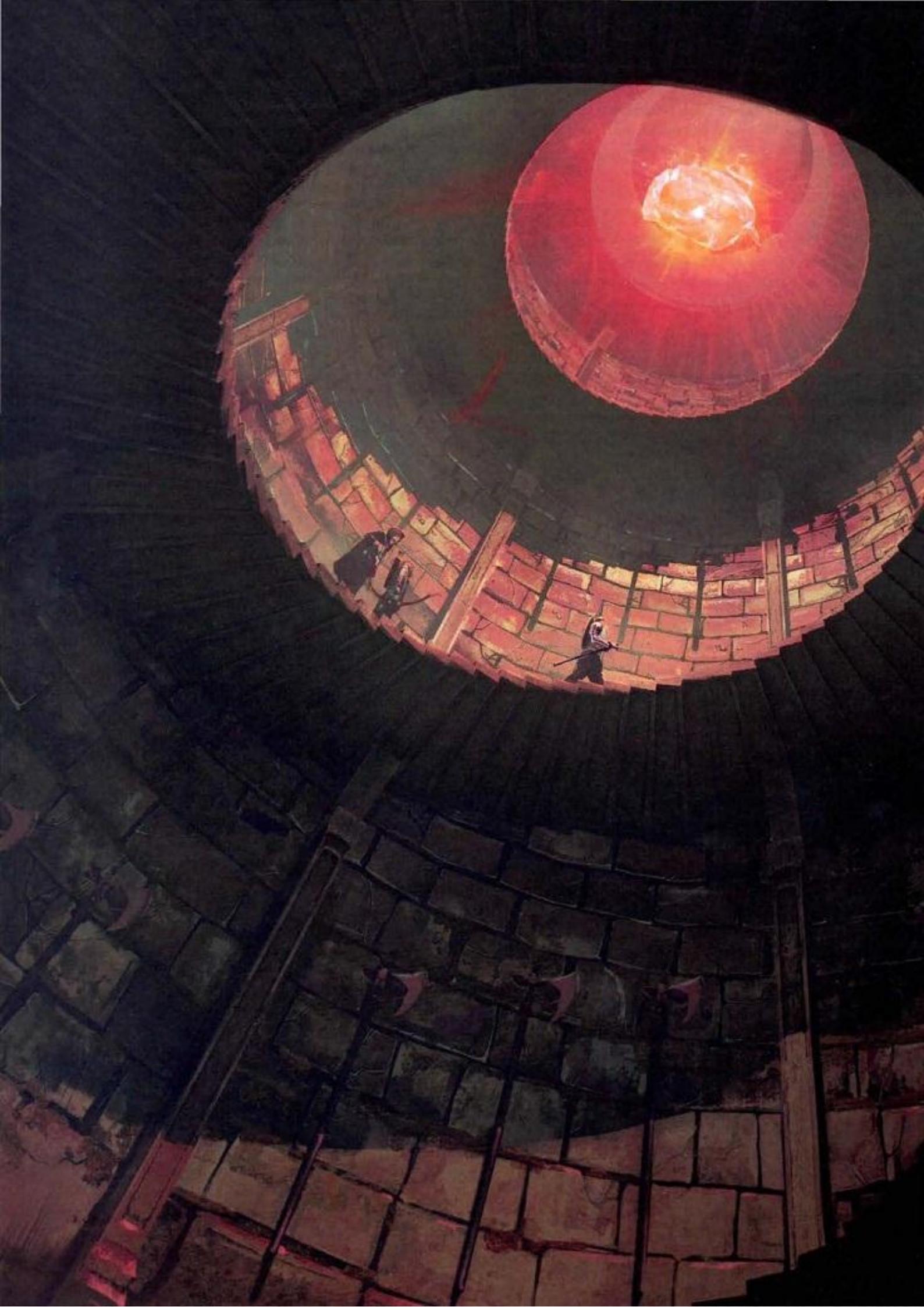
K22. PUESTO DE ARQUEROS NORTE

El patio del castillo es visible a través de las aspilleras en los muros.

Cada aspillera tiene 2 1/2 pies de altura y 4 pulgadas de ancho.

K23. ENTRADA DE LOS CRIADOS

Luz tenue se filtra a través de una ventana con polvo apelmazado en la pared este. Una puerta al lado de la ventana conduce al patio noreste del castillo.



Todo en esta sala está recubierta de polvo, incluyendo una mesa grande y pesada en el centro de la sala. Un libro grueso se encuentra abierto en un escritorio, con un tintero y una pluma al lado de él.

Hay una puerta rota en el muro norte, y una escalera

en el muro sur que se sumerge en la oscuridad. A cada lado de la escalera, una figura esquelética envuelta en una cota de malla reluciente permanece de pie flacidamente en posición de firmes, con una alabarda oxidada.

Los esqueletos, que fueron ensamblados por Cyrus Belview (Ver área K62), están ensamblados con un armazón de alambre y colgado de clavijas. No suponen una amenaza.

La escalera desciende al área K62. La puerta oriental que conduce al patio está hinchada en su marco y requiere una prueba de Fuerza CD 10 para abrirla por la fuerza. La puerta norte está partida y colgando suelta sobre sus goznes; más allá de ella se encuentra otra cámara llena de polvo (área K24). El libro antiguo está desgastado y es frágil, pero la tinta en el tintero está fresca. En la parte superior de cada página está escrito el mensaje "Por favor regístrate para su propia conveniencia y el de sus parientes más cercanos." El libro está más de la mitad lleno de nombres, todos ellos ilegibles.

K24. HABITACIONES DE LOS CRIADOS

Muebles rotos y tela rasgadas están esparcidos en esta habitación de veinte por cuarenta pies. Una tenue luz proviene de un par de las ventanas consueltas apelmazadas en la esquina noreste. Una estrecha escalera sin barandilla asciende a lo largo de la pared norte.

Las escaleras conducen al área K34.

LA CORTE DEL CONDE

Consulte el mapa 4 del castillo del área K25 acabando en el área K34.

K25. SALA DE AUDIENCIAS

Una luz tenue entra desde el patio en esta gran sala a través de los cristales rotos y el enrejado de hierro de una gran ventana en el muro oeste. Esta inmensa sala es un sitio frío, melancólico y oscuro. Candelabros de hierro vacíos puentean los muros. Cientos de telarañas cargadas de polvo cubren la sala, ocultando el techo de la vista. Directamente en frente de la ventana destaca un conjunto de puertas dobles en la pared este.

Más al sur, una única puerta también está en la pared este.

Escaleras en ambos extremos de la pared norte conducen hacia abajo.

En el extremo sur de la sala, una gran trono de madera está colocado encima de una tarima de mármol. El trono de respaldo alto está orientado al sur, lejos de gran parte de la habitación.

Una puerta secreta en la pared sur conduce al área K13. Está oculta por el polvo y por las telarañas, y requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 para encontrarla.

Ambas escaleras en la pared norte conducen al área K19. Las puertas dobles del este se pueden ser empujadas para abrir las

revelando el área K26. La única puerta en la pared del este se abre al área K30.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, se encuentra en el estrado de mármol, justo detrás del trono.

Si la lectura de cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, él está sentado en el trono de madera.

K26. PUESTO DE GUARDIA

Si los personajes entran en esta sala a través de alguno de los conjuntos de puertas dobles, lee lo siguiente:

Las puertas se abren para revelar otro conjunto de puertas dobles diez pies por delante, entre estas puertas, un corredor diez pies de ancho se extiende de norte a sur. En cada extremo de la sala, flotando en la oscuridad, hay un esqueleto humano vestido con una armadura oxidada y una casaca hecha jirones de un guardia del castillo.

Los esqueletos "flotantes" cuelgan de clavijas en las paredes norte y sur. Los esqueletos, que fueron ensamblados por Cyrus Belview (ver área K62), se mantienen unidos con alambre y son inofensivos. Detrás del esqueleto en la pared norte hay una puerta secreta que puede ser empujada abriendose al área K33.

Si los personajes entran a esta sala por medio de la puerta secreta que está contigua al área K33, verán el esqueleto colgando en el interior de la puerta secreta tan pronto como se abra, y, con una fuente de luz o visión en la oscuridad, se puede ver el esqueleto en el extremo sur de la sala también.

K27. SALA DEL REY

Esta sala de veinte pies de altura tiene un oscuro, techo abovedado cubierto de telarañas. Un gemido parece viajar a lo largo del corredor, que sube y baja, un tono de tristeza y desesperación.

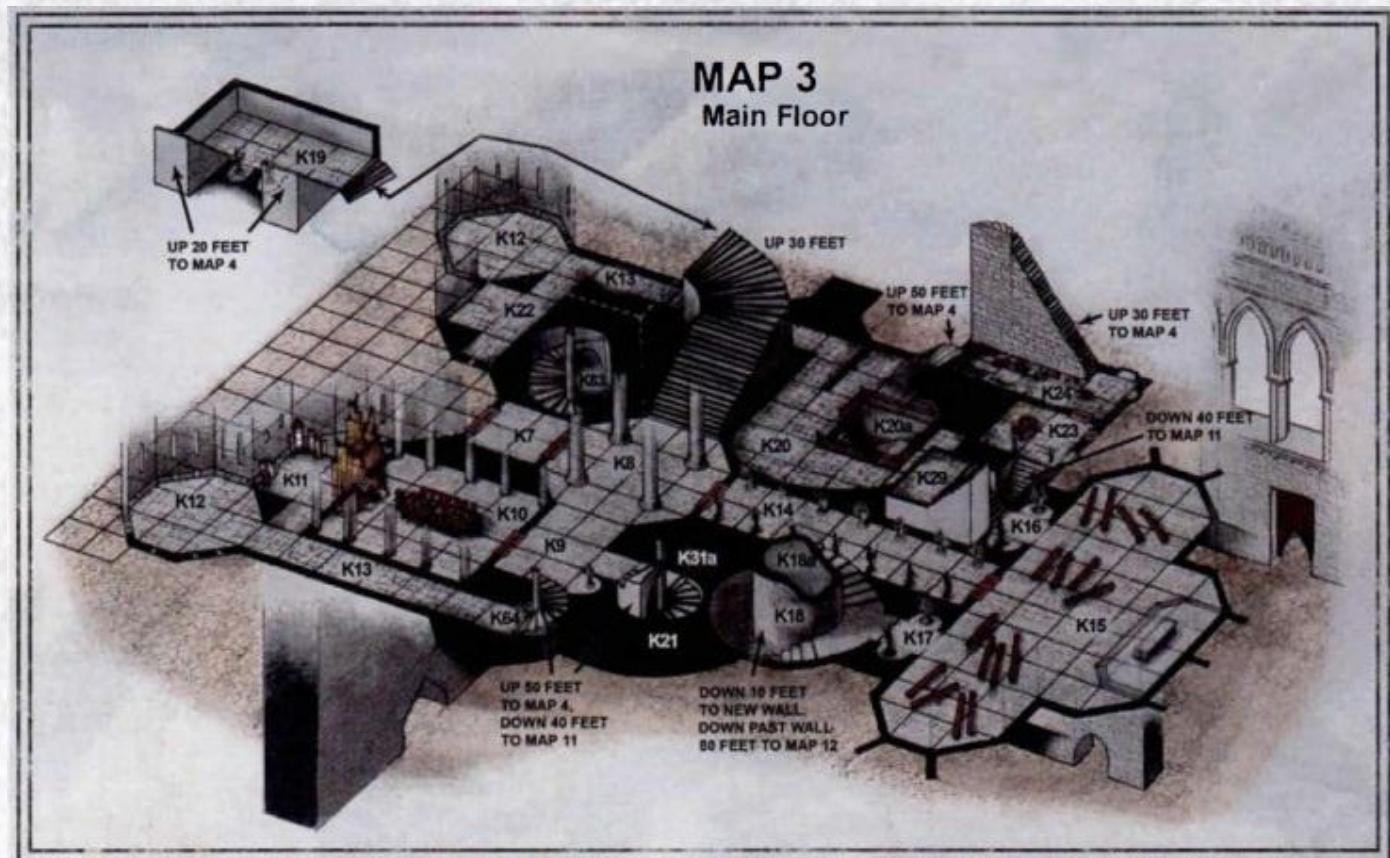
El gemido es sólo el viento.

Los personajes que examinen el techo pueden, con una tirada de Sabiduría (percepción) CD 20, poder detectar unas poleas y una cuerda que corre por todo lo largo del pasillo por el techo, bien escondido por las telarañas, estos objetos se explican en "El vuelo del vampiro" a continuación.

A mitad de camino por el pasillo en el lado sur se encuentra una estrecha puerta secreta que se puede abrir para revelar el área K31.

EL VUELO DEL VAMPIRO

Oculta en un compartimento situado encima del conjunto occidental de puertas dobles hay un maniquí de madera vestido para que se parezca exactamente a Strahd. Viste una capa negra, sus colmillos están al descubierto y sus brazos y sus dedos con garras extendidas de forma amenazadora. Está colgado de una polea que corre a lo largo del techo del pasillo.



Cuando uno o más personajes lleguen al punto medio de la sala desde cualquier dirección, lee lo siguiente:

Se oye un sonido de raspado de piedra contra piedra, seguido por el chirrido de un murciélagos. En la dirección del ruido, se ve el rostro con colmillos, garras extendidas y batiendo una capa de color negro de un vampiro que cargando hacia vosotros desde arriba! Una risita ahogada gutural llena la sala.

El rascado es el sonido de la abertura del compartimiento escondido, y el chirrido es el sonido de la polea soportando el peso de al maniquí que se desliza a través del aire. La risita es un efecto mágica inofensivo similar a la creada por el truco *prestidigitación*.

Los jugadores tienen que hacer tirada de iniciativa, y ejecutar esto como un encuentro de combate con el "vampiro" que actúa en la cuenta de iniciativa 5. A su vez, el maniquí vuela sobre los personajes, a 10 pies del suelo por encima de ellos, y no se detiene hasta que alcanza el extremo este de la sala. En su siguiente turno, invierte la dirección y vuela de regreso a su compartimiento. La trampa se restablece después de 1 minuto.

Un personaje que ataque al maniquí desde el suelo necesita tener un alcance de al menos 10 pies. El maniquí tiene CA 15 y 10 puntos de golpe, y es inmune al daño psíquico y por veneno. Si el maniquí es reducido a 0 puntos de golpe, mientras está en el aire, cae al suelo.

K28. BALCÓN DEL REY

Una barandilla de piedra esculpida encierra este largo balcón, con vistas a la capilla de Ravenloft. Dos adornados tronos destacan uno al lado del otro en el centro de la terraza, cubiertos de polvo y encordados con telarañas. Los tronos mira hacia el otro lado de las puertas dobles que dan acceso a la terraza.

Dos **zombis de Strahd** (ver el apéndice D) sentados en los tronos. Permanecen inmóviles hasta que uno de ellos se ve perturbado o que otra criatura entre en el alcance de un zombie, después de lo cual atacaran. El balcón está a 50 pies por encima del suelo de la capilla (área K15). Una escalera al norte de la doble puerta conduce al área K29.

K29. RELLANO CHIRRIANTE

Esta escalera está hecha de madera antigua que se deforma bajo los pies, crujiendo y gimiendo.

La escalera sube desde el área K16 hasta el área K28. Parece inestable, pero es robusta. Las criaturas en el área K28 no pueden ser sorprendidas por cualquiera que suba por las escaleras chirriantes.

K30. EL CONTABLE DEL REY

Pergaminos y tomos polvorientos se alinean en las paredes de esta sala. Más pergaminos y libros se encuentran dispersos en el suelo, en torno a cuatro pesados cofres de madera equipados con resistentes cerraduras de hierro . El único espacio libre de suelo se encuentra justo delante de las puertas en las paredes este y oeste.

En el centro de este desorden se encuentra un gran escritorio negro. Una figura agachada encima de lo alto de un taburete, rayando en un pergamo de papel aparentemente interminable con una pluma de escribir seca. Cerca, una cuerda con borla cuelga de un agujero en el techo.

La figura es Lief Lipsiege (CM **plebeyo** humano), un contable. Él está encadenado al escritorio de madera maciza y no tiene

ningún interés en los personajes o en sus preocupaciones. En ningún caso, voluntariamente saldrá de la habitación. Lief tira de la cuerda en el instante en que se sienta amenazado.

Tirar de la cuerda requiere una acción. Cuando se tira de la cuerda, suena un gong tremadamente ruidoso. Una o más criaturas llegarán 1D6 rounds mas tarde, atacando a cualquier personaje que todavía esté en la habitación. Determina las criaturas aleatoriamente haciendo una tirada de un d4:

d4	Criatura
1	1d6 sombras
2	1d4 engendros vampiro
3	1d4 tumularios
4	1 tumulario y 1D4+1 espectros

Lief fue puesto en servicio por Strahd hace muchos años. El guarda todos los libros para Strahd, registrando las riquezas y las conquistas del vampiro. Lief ha estado aquí más tiempo del que pueda recordar. Está de mal humor porque Strahd no le permite tener conocimiento acerca de todos sus tesoros. Aun así, Lief ha descubierto donde se halla uno de los tesoros secretos de Strahd. Si se le trata con amabilidad, Lief divulgará el escondite del *Símbolo Sagrado de Ravenkind* (ver el apéndice C), tal como se indica en vuestra lectura de cartas. Lief puede dibujar un mapa rudimentario que muestra una ruta a esa ubicación. Su mapa es geográficamente exacto, pero él admite que no tiene conocimiento ni sabe como evitar cualquier peligro que podría encontrarse en el camino. Lief no necesariamente sabe el camino más directo a la ubicación del símbolo.

Lief sabe que hay una llave que abre los cuatro cofres, pero no puede recordar dónde la ha escondido. Ver "Tesoro" para obtener más información.

La puerta occidental conduce al área K25. la puerta oriental da acceso a una escalera (área K21) que conduce hasta el área K9 y hasta un rellano fuera del área K35, continuando hacia arriba desde allí hacia el área K47.

TESORO

La sala contiene cientos de libros sin valor y pergaminos que describen los procedimientos contables. El primer personaje que pase por lo menos 10 minutos buscando en la habitación y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 encuentra un libro con su cubierta de cuero manchada de sangre. Este libro ha sido vaciado de sus páginas, creando un agujero en el que Lief ha escondido la llave de hierro que abre los cuatro cofres de madera en esta sala.

Dos de los cofres cerrados contienen 10.000 pc cada uno. Un tercer cofre contiene 1.000 po. El cuarto contiene 500 pp, oculto debajo de las cuales hay un manual de salud corporal.

K31. MAQUINARIA DE LA TRAMPILLA

Los aromas de grasa y madera bien engrasada que alcanza vuestra fosas nasales a medida que abris la puerta. Esta habitación de diez por veinte pies está llena de intrincada maquinaria, salvo pequeños espacios entre los engranajes de piedra y las cadenas de hierro y poleas. En el otro lado de la máquina, hacia el sur, hay un eje rectangular que se eleva desde la oscuridad y continúa más allá de esta habitación. Pegada a la pared oeste se encuentra una placa de acero que tiene una palanca de hierro que sobresale hacia abajo.

Ver el diagrama de la página 76. El eje (área K31a) desciende 90 pies desde aquí hasta el área K61, y asciende 40 pies hasta el área K31b. Otras 40 pies por encima hay una trampilla de piedra en el techo que se abre al área K47.

Manejar la maquinaria de esta sala hace que suba un ascensor de piedra desde el fondo del pozo, subiendo pasando por esta sala para ir a la parte superior del eje. Ver área K61 para más información sobre la trampilla elevadora.

Un personaje puede gastar 1 minuto incacitando la maquinaria de esta sala. La trampilla elevadora no funcionará hasta que no se repare la maquinaria.

La palanca de hierro colocada en la pared occidental está normalmente en la posición "abajo". Moviéndolo a la posición "arriba" activa la trampilla y eleva el ascensor. Deslizándola hacia abajo hace bajar el ascensor y vuelve la trampilla a su lugar abajo.

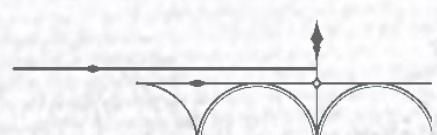
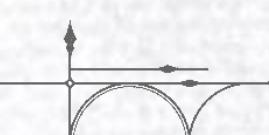
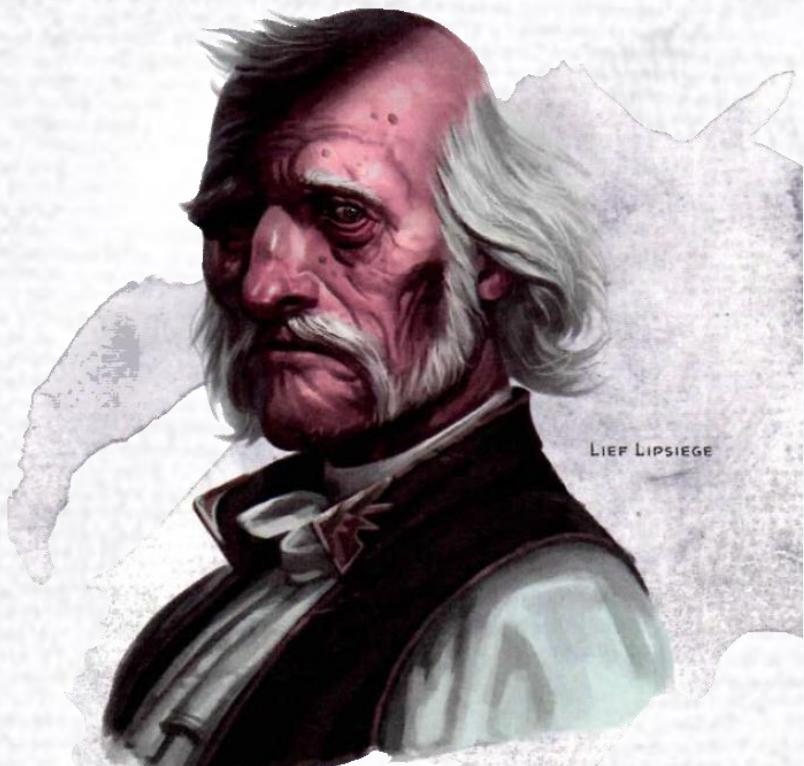
Cuando se activa la trampilla elevadora en el área K61, todo el conjunto de cadenas, poleas y engranajes en esta sala se mueven a la vez. Eso tarda 10 segundos (1 round) para que el ascensor llegue a la parte superior del eje, y la maquinaria no se detiene hasta que el ascensor completa su viaje.

Una puerta secreta en la pared norte es fácil de detectar desde este lado (sin necesidad de una prueba de habilidad) y que se abre al área K27.

K31A. HUECO DEL ASCENSOR

El aire frío llena este eje rectangular, las paredes del cual están recubiertas con moho y desgastadas. Unas tensas cadenas de hierro se extienden hacia arriba y hacia abajo del eje. Los eslabones de las cadenas son gruesos y cubiertas con grasa.

El hueco tiene 170 pies de altura. Comienza en el área K61, sube 90 pies hasta el área K31, sube otros 40 pies hasta el área



K31b, y otros 40 pies hasta el área K47. Cuando la trampilla

elevadora es activada (ver área K61 para más detalles), un ascensor de piedra que mide 10 pies de lado desciende en la mitad occidental del hueco. Al mismo tiempo, un bloque sólido de piedra, también de 10 pies de lado, desciende en la mitad este del hueco, actuando como contrapeso. tanto el bloque de piedra como el ascensor tienen gruesas cadenas de hierro atornilladas a ellos, mediante las cuales se ha subido o bajado, según sea necesario.

Escalar el hueco es imposible sin la ayuda de magia o el uso de un equipo de escalada, porque las paredes son lisas y resbaladizas por el moho, y las cadenas de hierro grasientas son demasiado gruesas y resbaladiza para agarrarse.

Puesta en el techo del hueco hay una trampilla de piedra de 5 pies cuadrados que puede ser abierta para revelar el área K47.

K31B. ACCESO AL HUECO

Esta habitación de diez pies cuadrados con vistas a un pozo vertical, que al sur, se hunde en la oscuridad y continua hacia arriba.

Esta atalaya está a 130 pies por encima de la parte inferior del hueco (área K31a). Cuarenta pies abajo está el área K31, y 40 pies arriba hay una trampilla de piedra en el techo que se abre al área K47.

Una puerta en la pared norte es fácil de detectar desde este lado (Sin necesidad de una prueba de habilidad) y se abre al área K39.

K32. DONCELLA EN EL INFIERNO

Las lámparas de aceite están encendidas en esta larga y rectangular sala con paredes con paneles de roble. Un encaje manchado y amarillento cuelga cuidadosamente de ocho camas con dosel. La figura de una mujer se mueve ágilmente por la habitación, quitando el polvo de los muebles y tarareando tranquilamente. Alrededor de su pálido y delgado cuello lleva un collar de oro y también unos pendientes de rubí.

La criada, Helga Ruvak, es un **engendro vampiro** que dice ser la hija del zapatero del pueblo, raptada y obligatoria a prestar servicio a Strahd. Ella suplica, de rodillas y sus manos en el suelo si es necesario, ser salvada de este horrible lugar.

Helga se unirá al grupo si los personajes le preguntan. Ella tiene la intención de atacar a los personajes, pero sólo lo hará si detecta una oportunidad aunque eso no implica tener que luchar con todo el grupo. Ella también los atacará si Strahd le ordena hacerlo.

Helga interpreta el papel de una inocente damisela en apuros hasta el final, revelando sólo su ferocidad cuando ella ataca.

Ella es, de hecho, la hija del zapatero como dice ser, pero ella eligió una vida de maldad con Strahd.

TESORO

El collar de oro de Helga con sus pendientes de rubí es un regalo de Strahd. El collar tiene casi cinco siglos de antigüedad y está valorado en 750 po.

K33. ESCALERAS A LOS APOSENTOS DEL REY

Esta sala oscura se oculta detrás de dos puertas secretas.

Este corredor con arcos ha sido barrido. Paneles de roble decoran las paredes hasta una altura de cuatro pies. Instaladas en la pared este por encima de los paneles de madera hay tres lámparas de aceite apagadas espaciadas cada una a diez pies de distancia. Una puerta de madera normal se halla en la pared oeste, y la luz se filtra a través de sus ranuras. Una escalera en el extremo norte de la pared oeste asciende a la oscuridad.

La escalera sube 40 pies hasta llegar al área K45. La puerta en la pared oeste se abre al área K32.

K34. PLANTA SUPERIOR DE LOS CRIADOS

Ventanas con suciedad apelmazada permite entrar poca luz en esta habitación del piso de arriba. Armazones rotos de camas y pedazos rotos de colchón se hallan esparcidos por el suelo. Un alto y polvoriento armario con más o menos la forma de una ataúd, sus puertas negras pintadas con criaturas faéricas, permanece de pie entre dos agrietados espejos de cuerpo entero colgados en la pared sur. Una escalera desciende a lo largo de la pared norte.

Si alguien abre el armario, lee lo siguiente:

Un sencillo vestido blanco amarillento por la edad se sale del armario y empieza a bailar en medio de la habitación.

El vestido aletea alrededor de la música de la tormenta.

Si alguien toca el vestido danzante, se derrumba en un montón de tela sin vida en el suelo. De lo contrario, bailará para siempre.

Colgando en el armario hay algunos uniformes de croado podridos, ninguno de las cuales están animados o son valiosos.

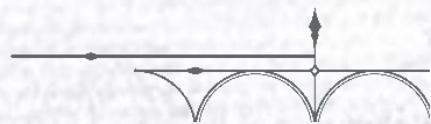
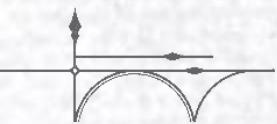
Empotrado en la pared sur, detrás del espejo que cuelga al lado oeste del armario, hay una puerta secreta. Se puede abrir para revelar un armario sofocado en polvo y telarañas y que contiene una escalera de madera que sube 20 pies a otra puerta secreta en las escaleras de la torre (área K20). La escalera lleva al área K24.

APOSENTOS DEL DESCONSUELO

Consulta el mapa 5 del castillo desde el área K35 acabando en el área K46.

K35. SABANDIJAS GUARDIANAS

Una puerta de acero grabada delicadamente se sitúa al final oeste de este corto y oscuro pasillo. Detalles intrincados destacan claramente en la superficie de la puerta. La puerta parece brillar con una luz propia, inalterada por el tiempo. Flanqueando la puerta hay dos nichos en las sombras. Una oscura y vagamente figura con forma humana se encuentran en cada rincón.



Las figuras oscuras son cuatro **plagas de ratas** apiladas hasta lo alto del nicho para formar una figura semejante a un hombre (dos plagas por nicho). Estas ratas están bajo control de Strahd y atacan a cualquier persona que trate de moverse a través de esta área.

La puerta de acero está grabada con imágenes de un rey humano con armadura a lomos de un caballo, una impresionante cadena de montañas y estrellas fugaces al fondo. Diminutas figuras de personas y de lobos encuadran la imagen.

K36. COMEDOR DEL CONDE

El polvo ataca a los pulmones. Un olor acre aún dulce de decadencia llena esta sala, en cuyo centro se levanta unalarga mesa de roble. Un manto de polvo cubre el tablero de la mesa y su vajilla de porcelana y sus cubiertos. En el centro de la mesa, un gran pastel de varios pisos fuertemente inclinada a un lado. El una vez blanco glaseado se ha vuelto verde con el tiempo. Telarañas como encajes polvorientos bajan de cada lado del pastel. Una solitara muñeca con la figura de una mujer bien vestida adorna la cima del pastel. Suspendida encima hay una lámpara de hierro forjado envuelta en telaarañas. Una ventana de arco en la pared sur está cubierta con pesadas cortinas. Descansando en un soporte de madera junto a la ventana hay un laúd lleno de polvo, y de pie en silencio en la esquina suroeste hay un arpa alta cubierta de telarañas.

El pastel de boda tiene más de cuatro siglos de antigüedad, se ha mantenido en su estado actual podrido por la voluntad de Strahd. La figura de juguete del novio de la parte superior del pastel fue lanzado al suelo hace mucho tiempo. Un personaje que busque en el suelo polvoriento encuentra la figurita con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

Si los personajes cogen la figurilla de novio y la sacan fuera del cuarto, lee lo siguiente si regresan a la habitación un tiempo más tarde:

Las cortinas ondulantes atraen vuestros ojos a la ventana, la cual se ha roto hacia fuera. Esparcidos por el suelo hay trozos del pastel con moho, como si algo la hubiera hecho estallar.

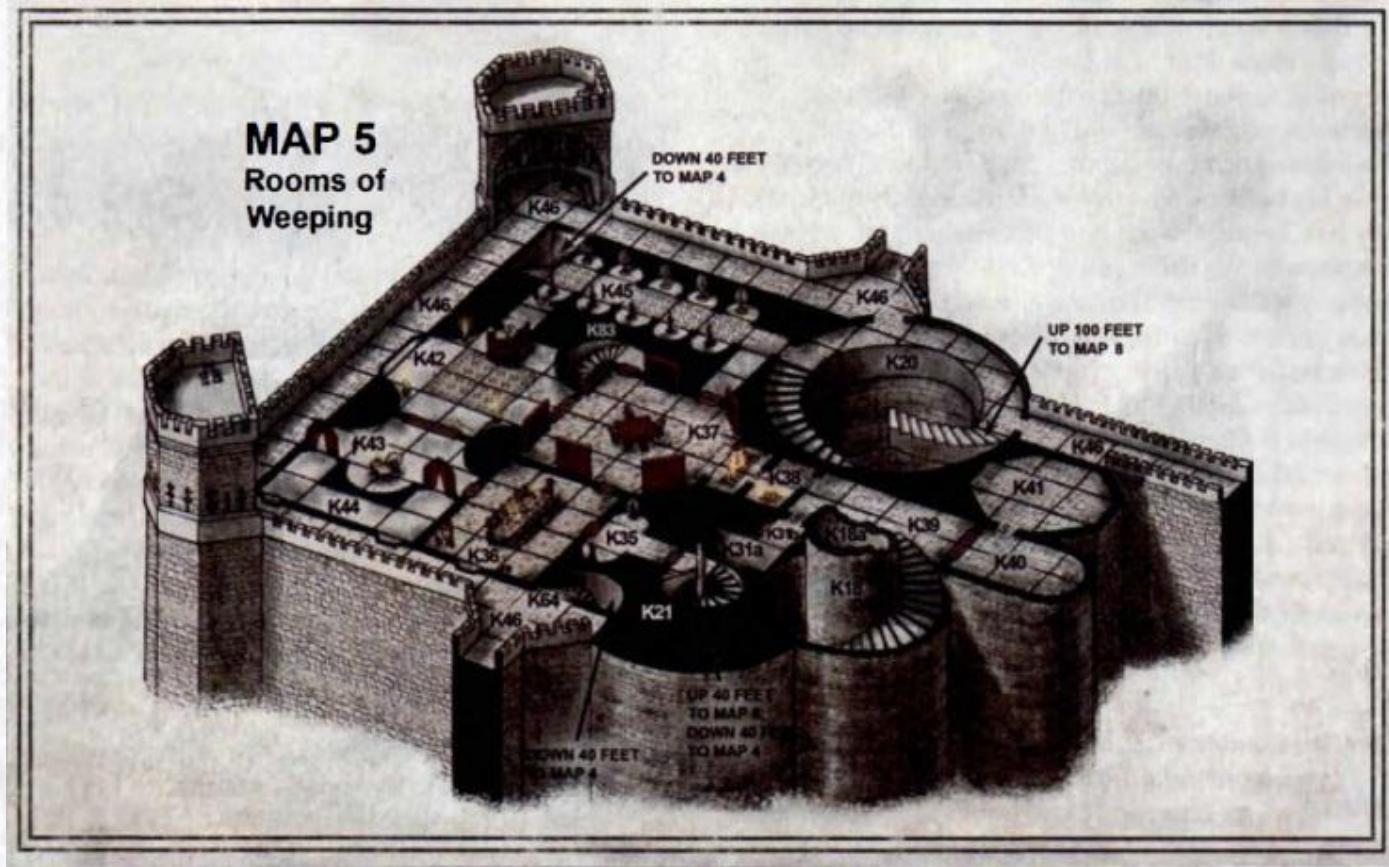
Hay dos explicaciones para la explosión del pastel y roto la ventana. Elige la que cree que es más espeluznante:

- Strahd destrozó el pastel y rompió la ventana para hacer pensar a los personajes que tiene algo terrible ha escapado y ahora está acechando.
 - El odio de Strahd ha asumido una forma corpórea, haciendo estallar el pastel (el símbolo de Sergei y Tatyana del amor), y se ha escapado a través de la ventana. "El odio de Strahd" tiene las estadísticas de un acechador invisible e intenta matar al personaje que está llevando la figurilla del novio.

La habitación tiene puertas de madera en las paredes norte y oeste y una puerta de acero adornada en la pared este (ver el área K35 para más detalles).

El arpa mide 6 pies de alto, pesa cerca de 300 libras, y está modelada en madera teñida de negro tallada con imágenes de ciervos y de rosas. Sus cuerdas tensas están hechas de tripa.

Un personaje que toque el arpa y tenga éxito en una prueba de Carisma (Interpretar) CD 15 lo toca lo suficientemente bien para invocar el fantasma de Pidwick, un pequeño hombre de baja estatura vestido como un bufón, con un pequeño cascabel al final de su puntiagudo gorro de burro. Él pregunta: "¿Por qué has invocado desde el más allá?" independientemente de la respuesta, él elogia al personaje de haber interpretado bien y dice: "¡En mi



cripta debajo del castillo, hallarás un tesoro digno de alguien tan talentoso como tú! Puede te equipe en este lugar problemático para descansar. "Si los personajes piensan en preguntarle quién es, el bufón les responde, "Pidlwick."

Si se le pregunta cómo murió, él responde todo serio, "Caí por las escaleras." Si Pidlwick II (vee área K59) está con el grupo, el fantasma señalará a la figura de engranajes y dice, "Me empujó por las escaleras."

Sin nada más que añadir, el fantasma de Pidlwick se desvanece y no aparece de nuevo. Si los personajes atacan al fantasma, él les atacará.

TESORO

El laúd, aunque viejo y cubierto de polvo, ha sobrevivido al paso del tiempo. Es un instrumento mágico de bardo llamado laúd de dormir.

K37. ESTUDIO

Un ardiente fuego en la chimenea llena este cuarto con olas de luz roja y ámbar. Las paredes están revestidas con antiguo libros y tomos, sus cubiertas de cuero bien engrasadas y preservados a través de un uso cuidadoso. Todo está en orden aquí. Los suelos de piedra se ocultan debajo de una alfombra gruesa y lujosa.

En el centro de la habitación hay una gran mesa baja, encerada y pulida para un acabado como si fuera un espejo. Incluso el atizador de pie junto a la chimenea ardiendo está pulido. Grandes y mullidos divanes y sofás están dispuestos a lo largo de la habitación. Dos sillas de madera de color burdeos con asientos de cuero y respaldos acolchados frente a la chimenea. Una gran pintura cuelga sobre la repisa de la chimenea en un pesado y dorado marco. La luz del fuego rodando ilumina el cuidadosamente reproducido retrato. Tiene un parecido exacto a Irene Kolyana.

Esta sala tiene varias salidas, incluyendo un gran conjunto de puertas dobles en la pared oeste, una puerta en cada extremo de la pared norte, y una puerta hacia el sur.

La pintura encima de la chimenea representa a Tatiana, una bella joven con el pelo castaño. Strahd encargó la pintura hace más de cuatro siglos para impresionar a su amada. El hecho de que se vea a Irene Kolyana exactamente igual que Tatiana es la prueba para Strahd de que ambas mujeres nacieron con la misma alma. La pared posterior de la chimenea contiene una puerta secreta, que se abre levantando el atizador de su soporte. El fuego debe ser extinguido con el fin de que cualquiera pueda llegar a la puerta secreta de forma segura. De lo contrario, una criatura que entre en la chimenea por primera vez en un turno o comience su turno aquí recibe 5 (1D10) puntos de daño por fuego. Hasta que alguien tome una acción para apagar las llamas de la criatura, recibirá 5 (1D10) puntos de daño por fuego en cada uno de sus turnos. (este daño por fuego es acumulativo con el daño de estar en la chimenea).

La puerta secreta proporciona acceso al área K38.

TESORO

El tesoro real aquí es la colección de libros de Strahd de más de mil tomos únicos en total. La colección tiene un valor de 80.000 po. El transportarlo sería todo un desafío.

Tira un D12 y consulta la siguiente tabla para determinar sobre qué materia trata un libro elegido al azar.

d12 Libro

- | | |
|----|--|
| 1 | Tomo del alquimista |
| 2 | Bestiario de bestias extrañas |
| 3 | Biografía de un rey o una reina olvidada |
| 4 | Libro de recetas exóticas |
| 5 | libro de heráldica |
| 6 | Libro de estrategia militar |
| 7 | Novela épica |
| 8 | Guía de vinos de calidad |
| 9 | Texto herético |
| 10 | Texto histórico |
| 11 | Antología de Poesía |
| 12 | Texto Teológico |

DESTINO DE TELETRANSPORTE

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde el área K78 llegarán en frente de la pintura de Tatiana.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está descansando sobre la repisa bajo el retrato de Tatiana.

Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, estareá sentado en uno de los sillones acolchados, mirando el fuego.

K38. TESORERÍA FALSA

Apoyado en el suelo de esta habitación llena de humo hay un cofre cerrado rodeado de montones de monedas de oro, plata y cobre. Los guarniciones y los pies con garras en el cofre son evidencia de una obra de gran artesanía.

Enganchadas a la pared hay dos soportes para antorchas. losmás meridional sostiene una antorcha con una intrincada base de metal. El otro está vacío. Un esqueleto equipado con una armadura de placas rota se apoya contra la pared. La mano derecha del esqueleto está en su garganta, y su mano izquierda sostiene la antorcha a juego del soporte vacío de la pared.

Las monedas esparcidas alrededor del cofre trampa hay un total de 50 po, 100 pp y 2,000 pc. El cofre pesa 40 libras y no está cerrado con llave. Cuando se abre se libera una nube de gas que llena la habitación de gas somnífero. Cualquier criatura en la habitación debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 18 o estar paralizados durante 4 horas. Si todos los personajes sucumben al gas, ellos son encontrados por las brujas que moran en el área K56 y arrastrados al área K50 dejandolos allí indemnes.

Si tan sólo un personaje resiste los efectos del gas, las brujas no aparecen.

El esqueleto con armadura en el suelo es todo lo que queda de un aventurero. Su cadáver no tiene nada de valor.

PUERTAS SECRETAS

Esta sala está oculta detrás de dos puertas secretas.

La puerta secreta al oeste se halla en la pared trasera de la chimenea (área K37) y puede ser abierta desde dentro de esta



habitación levantando un sencillo mecanismo de cierre (Que está conectado al atizador en el estudio). Es posible que un personaje pueda abrir esta puerta secreta levantando involuntariamente el atizador en el área K37. De lo contrario los personajes pueden localizar la puerta secreta como se realiza normalmente, pero una prueba con éxito no revela el mecanismo para abrirla. Sólo puede encontrarse a través del sistema de ensayo y error, o

los personajes pueden pasar por alto el mecanismo con el lanzamiento de un conjuro de Apertura o magia similar.

La puerta secreta en el extremo norte de la pared del este está sellada. Si se coge una antorcha de la mano del esqueleto y se coloca de nuevo en el soporte vacío de la pared, la puerta secreta se abre hacia adentro, revelando el área K39. Quitando la antorcha del soporte de la pared en cualquier momento hace que la puerta secreta se cierre volviendo estar sellada como antes. Los personajes pueden encontrar esta puerta secreta normalmente, pero una prueba exitosa no revela el mecanismo para abrirla. Se puede sólo encontrar a través del ensayo y error, o los personajes pueden pasar por alto el mecanismo con el lanzamiento de un conjuro de Apertura o magia similar.

K39. SALA DE LAS TELARAÑAS

Esta antigua sala está llena de telas de araña rotas por un único camino hacia su centro.

La sala tiene un techo arqueado a 20 pies de altura, escondido detrás de las espesas telas de araña. En el extremo oriental se encuentra un par de puertas aqueadas de bronce de adornado diseño. Estas puertas pueden ser abiertas para revelar el área K40.

La mayor parte de la sala está llena de telarañas gigante (ver "Peligros en un Dungeon" en el capítulo 5, "Entornos de Aventuras," de la *Guía del Dungeon Master*). Los personajes que se apartan de la trayectoria sin obstáculos a través de las telarañas tienen el riesgo de quedarse pegados.

PUERTAS SECRETAS

En el extremo oeste de la sala hay dos puertas secretas.

La puerta secreta en la pared oeste no se puede abrir desde este lado, excepto por la magia (como un conjuro de *apertura*). Ver área K38 para obtener más información sobre esta puerta secreta. Si los personajes pasan a través de esta puerta procedentes del área K38, se cierra y se bloquea detrás de ellos si no se toman medidas para mantenerla abierta.

Una puerta secreta estrecha en el extremo occidental de la pared sur se oculta detrás de una masa de telarañas. Si estas telarañas son despejadas, los personajes pueden buscar la puerta secreta, encontrandola con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. La puerta puede ser abierta para revelar el área K3lb.

K40. CAMPANARIO

Se puede oír los truenos y la lluvia fuera, y el aire aquí es frío y húmedo. Velos y cortinas de telarañas llenan la habitación, por lo que es difícil medir su anchura y profundidad. Una única y estrecha vía conduce al centro oscuro de la habitación, donde cuelga una cuerda desde lo alto.

La cuerda está unida a una gran campana montada en un armazón de madera a 50 pies por encima. Al tirar de la cuerda o intentar subir da a luz un fuerte y largo "GONG".

Ese sonido hace que cinco arañas gigantes desciendan de sus telarañas y ataque. El ataque de las arañas sólo si son atacadas o si se hace sonar la campana.

La mayor parte del campanario está lleno de telarañas gigantes (ver "Peligros en un Dungeon" en el capítulo 5, "Entorno de Aventuras," de la *Guía del Dungeon Master*). Los personajes que cometan el error de pasar entre ellas se arriesgan a quedarse pegados. En el extremo oeste de la pared norte, detrás de las gruesas telarañas hay una puerta secreta que se abre al área K41.

K41. TESORERÍA

Esta bóveda octogonal está libre de polvo y telarañas. Los techos abovedados a cuarenta pies de altura están pintados de negro y centellea con un despliegue de estrellas de constelaciones desconocidas.

Apenas contenido dentro de esta bóveda hay una torre cuadrada, de veinte pies de lado y treinta pies de altura, con aspilleras en todos los lados y un techo almenado.

El techo abovedado está recubierto con brea seca. Las "estrellas" son fragmentos de cristal brillante incrustados en la

brea, cada uno tan brillante como la llama de una vela. Gracias al "cielo nocturno" estrellado, la bóveda está tenuemente iluminada.

Las riquezas saqueadas del tesoro secreto de Strahd se halla dentro de esta torre de adamantita, que es en realidad una *fortaleza instantánea de Daern* (ver el capítulo 7, "Tesoro" de la *Guía del Dungeon Master*). Sólo Strahd conoce la palabra de mando para alterar su forma y tamaño, no puede hacerse hasta que se ha retirado todos las porciones fe un tesoro en su interior.

Sólo Strahd puede abrir los dos medios de entrada: un conjunto de puertas de adamantita selladas en la base de la torre en el lado norte, y una trampilla en el techo de adamantita.

Las troneras de la torre tienen 4 pulgadas de ancho y 2 pies de altura, y las paredes de la fortaleza tienen 3 pulgadas de espesor.

Los personajes que sean capaces de reducir su tamaño o puedan asumir forma gaseosas pueden entrar en la torre a través de estas aberturas.

TESORO

La planta baja de la *fortaleza instantánea de Daern* contiene 50.000 pc, 10.000 pp, 10.000 po, 1.000 ppt, 15 gemas surtidas (100 po cada uno), y un *escudo +2 blasonado con un estilizado dragón de plata que es el emblema de la Orden del Dragón de plata* (ver el capítulo 7). El escudo susurra advertencias a su portador, concediéndole un bonificación de +2 a la iniciativa si el portador no está incapacitado.

El piso superior de la torre contiene 10 piezas de joyería (250 po cada una) en un saco de terciopelo rojo, una jarra de la alquimia,

un *yelmo de brillantez*, un *in cetro +1 de guardian del pacto* y un cofre de madera abierta con cuatro compartimentos, cada uno una contiene una *poción de curación mayor*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, se halla encima de la pila de monedas en la planta baja dentro de la torre.

Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, está en lo alto de la torre.

K42. DORMITORIO DEL REY

Aromas dulces flotan desde esta delicadamente iluminada habitación. Una gran ventanal arqueado a lo largo de la pared oeste está cubierto por pesadas cortinas rojas, sus borlas doradas brillando a la luz de tres candelabros colocado encima de pequeñas mesas en la habitación. Las altas velas blancas arden con luz brillante y uniforme. Una gran cama con dosel de cortinas de seda, con su cabecera contra la pared norte. Tallada en la cabecera con gran habilidad hay una gran "Z". Tumbada en medio de las sábanas de terciopelo y satén y de la ropa de cama hay una mujer joven en camisón. Uno de sus delicadas zapatillas ha caído al suelo al pie de la cama.

Dobles puertas con arco conducen al sur y al este.

La ventana está dividida en cuatro altos paneles de vidrio, cada uno rodeado por un marco de plomo. Los dos más externos tienen pequeñas secciones con bisagras de hierro construidas en ellas de manera que se puedan abrir, así como pestillos de hierro para bloquearlas quedando en su sitio cuando están cerradas. La ventana se asoma el parapeto (área K46).



La figura de la cama es Gertruda (NB, *plebeya humana*), la hija de la Loca María (ver el capítulo 3, zona E3).

Gertruda es ajena a cualquier peligro para ella especialmente de Strahd, que le ha encantado.

Al amparo de su madre, ella nunca se le ha permitido salir de casa como a un niño. Ella finalmente se escapó y se dirigió hacia el castillo, atraída por su majestuosidad.

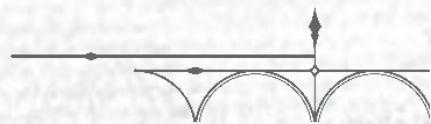
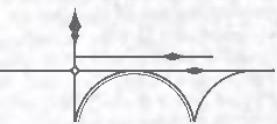
Gertruda es una chica inocente, y los años que ha pasado encerrada ha torcido el sentido de la realidad. En consecuencia, mantiene una visión de cuento de hadas de la vida. Cuando se enfrenta a una decisión, casi siempre hace la elección más simple. Ella es ingenua hasta el punto de ser un peligro para ella misma y los demás. Afortunadamente para ella, aún no tja sido mordida por Strahd, a pesar de que él tiene la intención de hacerlo. (Si él puede hacerlo mientras los personajes muran con impotencia como ocurre, tanto mejor.)

Al lado de la cama, en la pared norte, hay una puerta secreta. Puede ser abierta para revelar una sala polvorienta que termina en una puerta secreta similar en la parte posterior de una alcoba (Ver área K45 para más detalles). Gertruda no sabe que existe esta puerta secreta.

K43. CUARTO DE BAÑO

Cortinas de satén rojo cuelgan en arcos en ambos extremos de la pared sur en este cuarto oscuro. Entre ellos, en el centro de la cámara, se encuentra una gran bañera de hierro adornada con garras. La bañera está llena de sangre.

Ambos arcos con cortinas conducen al área K44.



ESPÍRITU ATORMENTADO

El espíritu de Varushka, una criada, acecha en esta sala.

Ella se quitó la vida cuando Strahd comenzó a alimentarse de ella, negándole la posibilidad de convertirla en un engendro vampiro.

La sangre en la bañera no es real, sino más bien una manifestación del espíritu atormentado de Varushka. Si la sangre es agitada de cualquier manera, lee lo siguiente:

Una criatura empapada de sangre emerge de forma violenta de la bañera y se sujet a al techo, farfullando como una maníaca, fluyendo sangre de su carne pálida, sus muñones óseos y su pelo fibroso salpicando desde lejos.

La criatura que erupciona de la bañera no es más real que la sangre. No puede ser dañada y no atacará. Salpicando a lo largo del techo, desaparece en el área K44 a través de uno de los arcos. Una vez allí, desaparece.

K44. ARMARIO

Aquí en las paredes se alinean ganchos de hierro, en los cuales cuelgan capas negras y ropa formal. Dos ventanas arqueadas en la pared sur están cubiertas por cortinas pesadas.

Veintiocho capas y dieciséis conjuntos de ropa elegante están almacenados aquí. Cortinas de satén rojo cuelgan en los arcos que conectan este armario a la cámara de baño contigua (área K43).

K45. SALA DE LOS HÉROES

Nichos oscuros cubren las paredes de este largo pasillo. El techo ha caído aquí, dejando escombros esparcidos por el suelo.

Encima vuestro, las vigas del techo del desván de Ravenloft están expuestas. Los relámpagos de las oscuras nubes en el cielo illuminan esporádicamente la sala, dando luz a los rostros de estatuas humanas de tamaño natural en los nichos. Cada rostro está helado por el terror.

Los diez estatuas que bordean este corredor representan antiguahéroes. En un principio, las caras de las estatuas son estoicas e inexpresivas, pero cada vez que un relámpago centellea, sus expresiones cambian a unas llenas de horror hasta que el pasillo se sumerge en la oscuridad de nuevo.

Las estatuas están imbuidas con los espíritus de los antepasados de Strahd, todos los cuales sufren por el fin de su línea de sangre. Cada espíritu responderá a una pregunta si se les aborda directamente. Las respuestas de los espíritus son siempre cortas y vaga, y hay un 20 por ciento de posibilidades de que el espíritu de una respuesta incorrecta.

Las escaleras en el extremo oeste de la sala descenden 40 pies hacia el área K33. Un arco abierto al este revela el rellano de una torre más allá (parte del área K20).

K46. PARAPETOS

Estais en una pasarela de diez pies de ancho que rodea la mayor parte de la fortaleza. La lluvia cae de firma continua interrumpida por el sonido ocasional de un trueno o de un relámpago. Lejos por debajo de estos parapetos están los brillantes adoquines húmedos del patio.

La pasarela se extiende alrededor de la parte frontal de la parte superior porción de la fortaleza. Pasarelas almenadas se extienden por la fortaleza por el norte, sur, y este hacia los muros exteriores del castillo. (Ver mapa 2 para la longitud y la ubicación de los muros del castillo.) Todas las ventanas de esta área que conducen a la fortaleza están cerradas y bloqueadas, pero pueden ser rotas fácilmente.

Si los personajes merodean por los parapetos o por encima de los muros del castillo durante más de 5 minutos, se encontrarán con la **armadura animada de Strahd** (ver el apéndice D) que realiza la guardia. Patrulla los parapetos y las paredes exteriores de Ravenloft día y noche. Bajo un cielo oscurecido, los personajes sin visión en la oscuridad son más propensos a escuchar el estrépito de la armadura que se acerca antes de que puedan verla.

La armadura no puede recuperada si se reduce a 0 puntos de golpe.

AGUJAS DE RAVENLOFT

Revisa los mapas 6 al 10 del Castillo Ravenloft para las áreas desde la K47 hasta el área K60.

K47. RETRATO DE STRAHD

Llegais a un rellano oscuro de diez pies de ancho y veinte pies de largo. Una corriente de aire frío del viento se precipita por la escalera de espiral en el extremo norte de la pared este y silba con tristeza a través de la habitación antes de que corra por la escalera hacia el sur.

Una alfombra adornada cuadrada cubre el suelo hacia el sur. En la pared oeste se encuentra un conjunto de una puerta de madera recubierta de hierro y una trampilla de madera en el suelo delante de ella. Colgando en la pared norte por encima de la trampilla hay un retrato enmarcado de un hombre guapo y bien vestido con una serena y penetrante mirada.

La alfombra adornada es en realidad una **alfombra de asfixia**. Atacará a las criaturas, a excepción de no-muertos, que se muevan a través de ella o cualquiera que trate de moverla o afectarla de alguna manera.

Debajo de la alfombra hay un suelo de piedra lisa.

La trampilla de madera cuadrada tiene 4 pies de lado y es tan gruesa como el suelo, con bisagras de hierro empotradas y una anilla de hierro creada en el lado opuesto de las bisagras. Estirando de la anilla, se abre la puerta. Debajo de la trampilla, los personajes ven una de estas dos cosas, o bien un hueco de 170 pies de profundidad (área K31a) o si el ascensor trampa ha sido activado (ver área K60), un compartimento de un ascensor de piedra con una escotilla secreta en la parte de arriba.



El retrato en la pared representa a Strahd von Zarovich antes de convertirse en un vampiro. e incluso en vida, estaba pálido.

Los ojos del retrato parecen mirar y seguir a los personajes a medida que exploran la zona. El marco de la pintura está atornillado a la pared y no se puede quitar sin destruirlo.

Si los personajes atacan a la alfombra o a la imagen, intentan quitar cualquier objeto, el **retrato guardian** (ver Apéndice D) atacará.

K48. ESCALERA

Esta escalera en espiral es oscura y polvorienta.

Estas escaleras se elevan desde el área K47, K54 pasado por el área K54, hasta el área K57.

K49. SALÓN

Como un trueno sacudiendo la torre, gemen las pesadas vigas bajo el peso del techo. Tres ornamentadas internas cuelgan de cadenas desde las vigas, cada una arroja una luz tenue. En la curvada pared oeste está otada con tres ventanas con vidrieras en celosías de acero. Una librería se halla en la pared este entre dos puertas. Lujosos sillones y sofás están colocados alrededor de la habitación. La tela se ha descolorido con el paso del tiempo, y los patrones plasmados casi han desaparecido.

Descansando en un sofá está un apuesto joven cuya vestimenta, aunque elegante, está desgastada y descolorida.

El hombre joven en el sofá es Escher, un apuesto **engendro vampiro** con quien Strahd se había mostrado favorable en el pasado. Escher se siente un tanto descuidado en los últimos tiempos y se ha retirado aquí hasta que el estado de ánimo de Strahd mejora. Si es atacado, se lanza por la ventana y cae de pie como un gato en el tejado de la fortaleza (área K53). El cinducirá a los perseguidores directamente a Strahd, donde el señor del castillo y pase lo que tenga que pasar (e independentemente de que los personajes estén listos para enfrentarse a Strahd). En la conversación, Escher muestra ingenio con un toque de melancolía. Debajo de esa cúpula de estado de ánimo hay un temor que em Strahd esté creciendo el aburrimiento en él y va a encerrarlo en las catacumbas (área K84) con otros consortes desechadas de Strahd.

Las ventanas coN vidrieras están equipados con bisagras de hierro y pueden ser abiertas. Pueden ser cerradas desde el interior, a pesar de que actualmente no están cerradas. Las vidrieras no permiten ver mucho. Si un personaje abre una ventana y la deja abierta, hay una probabilidad de un 50 por ciento que un **engendro vampiro** gateando por la pared exterior de la torre se da cuenta de la ventana abierta y entre a investigar.

Los libros de la estantería no tienen ningún valor y no son de mucha ayuda para los personajes. Algunos de los títulos encontrados en la estantería incluye cosas como, *Embalsamamiento: El arte perdido*, *Vida Entre los No Muertos: Aprender a Afrontarlo*, *101 Construcciones de Castillos y Cabras de las Montañas Balinok*.

TESORO

En el tercer dedo de la mano izquierda, Escher lleva un anillo de platino grabado con pequeñas rosas y espinas (por valor de 150 po). Alrededor de su cuello, lleva un colgante de oro y rubs (por valor de 750 po).

K50. HABITACIÓN DE HUÉSPEDES

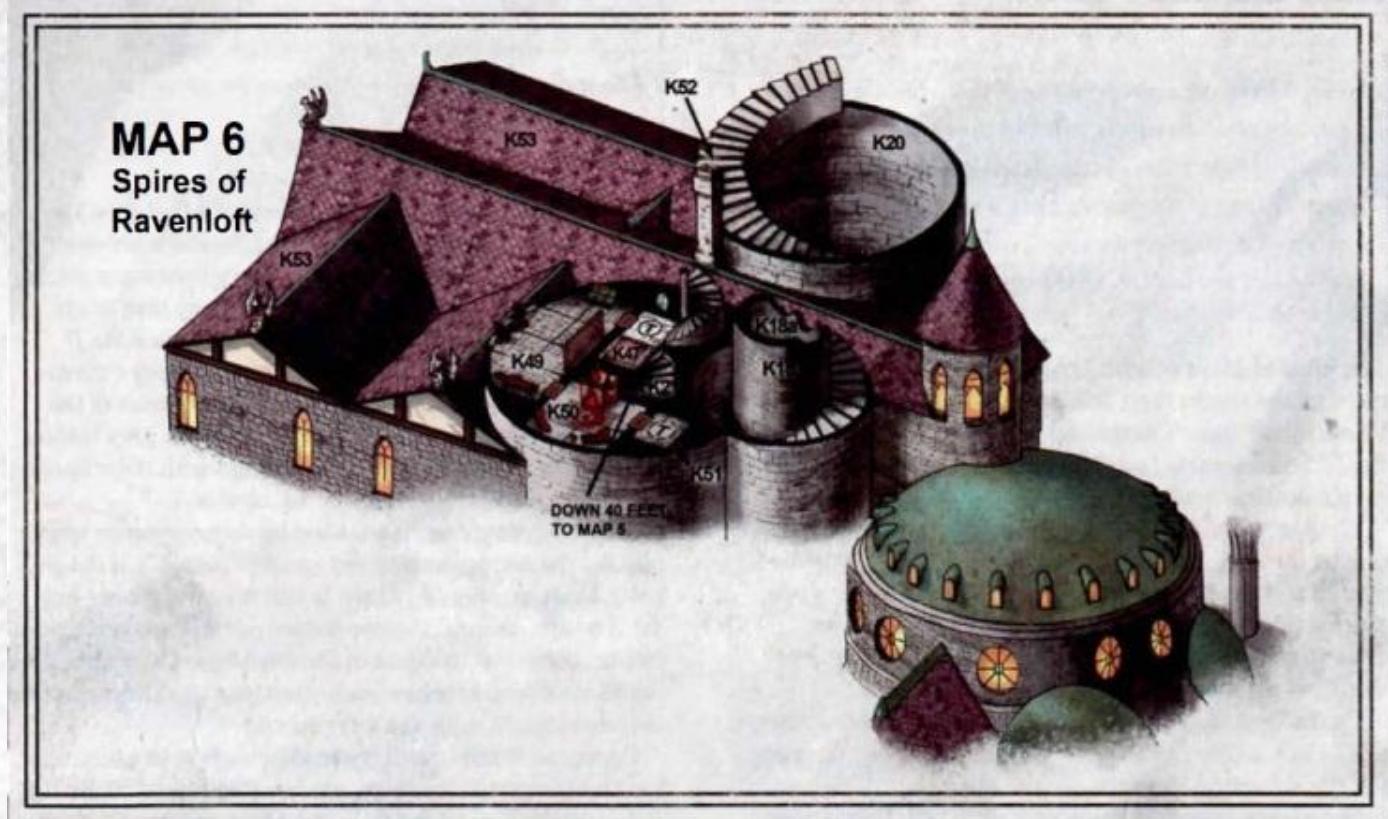
Una cama grande se encuentra en el centro de esta sala, sus cuatro postes en las esquinas soportan un dosel negro arreglado con borlas doradas. Varios divanes cómodos están colocados sobre el cuarto. Hay una puerta de bandas en la pared oeste y una puerta más pequeña sin bandas en la pared este.

No hay peligro en esta zona durante el día. Pero si los personajes tratan de tomar un descanso corto aquí durante la noche, el descanso es interrumpido por la llegada de 1D4 **brujas Barovianas** del área K56. Ellas tratan de reducir al grupo con conjuros de *dormir*. Una bruja se retirará al área K56 si está herida.

K51. ARMARIO

Esta habitación es pequeña, con paneles de madera huele a moho y tiene un techo a diez pies de altura. Ganchos de hierro se alinean en las paredes, y una polvorienta capa negra cuelga de un gancho en el centro de la pared sur.

La capa es ordinaria. Las brujas en el área K56 la han colocado aquí para ayudarles a recordar que gancho abre la trampilla secreta en el techo.



La trampilla se puede serencontrada después de una búsqueda en la habitación y una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Localizae la trampilla no permite a alguien descubrir su mecanismo de apertura. La puerta tiene una cerradura oculta y se puede abrir tirando hacia abajo del gancho del que cuelga la capa negra. Una vez que se ha encontrado, la trampilla puede abrirse tirando del gancho, o puede ser abierta por alguien usando herramientas de ladrón, un cibhyro de apertuta o magia similar. Se abre hacia abajo cuando se desbloquea.

K52. CHIMENEA

Sobresale desde el tejado de fuerte pendiente del castillo, una delgada chimenea de cinco pies de diámetro en la parte superior, se eleva treinta pies sobre la cima del techo. El humo eructa de su doble final de hierro.

La chimenea se eleva a 60 pies del fuego ardiendo en el hogar del área K37. Una criatura que comience su turno en la chimenea recibe 3 (1D6) puntos de daño por fuego.

K53. CIMA DEL TEJADO

La lluvia salpica contra la pendiente inclinada de la azotea. Relámpagos iluminan las gárgolas que se alzan al final de la cima del techo, sus horribles miradas están fijas para siempre en el patio unos ciento treinta pies por debajo.

Si un personaje intenta atravesar la azotea, lee lo siguiente:

Algunos de las tejas antiguas del techo se deslizan fácilmente bajo los pies, facilmente pudiendo caer en la la niebla que envuelve todo en la oscuridad. Cada teja que cae resuena con un clic hueco, ya que golpean las losas del parapeto o del patio de abajo.

Un personaje debe tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 para atravesar el techo. La prueba tiene éxito automáticamente si el personaje se arrastra. Si la prueba falla por 5 o más, el personaje resbala fuera del borde del techo y cae 40 pies hasta el parapeto del castillo (área K46).

K54. HABITACIÓN FAMILIAR

El bajo techo de esta sala de veinte pies cuadrados hace presión sobre vosotros. Sofás rotos y desgarrados yacen en montones de forma dispersa esparcidos. Profundas marcas de garras cubren los muebles de madera gruesa, y una vez exuberante tapicería ha sido cortada en pedazos a rodajas. Desde las sombras oscuras en medio de los escombros, tres pares de ojos verdes os miran.

Los tres **gatos** son familiares de las brujas en el área K56. Si los familiares ven a los personajes aquí, las brujas serán alertadas de su presencia.

K54. HABITACIÓN DE ELEMENTOS

Pesadas vigas soportan el techo de esta gran sala, la pared exterior de la cual curva para seguir la forma de la torre. Luz tenue se filtra en la habitación a través de los marcos cuadrados de acero de las vidrieras de dos ventanas. Diversas mesas destacan por toda la habitación, sobrecargada por pilas de frascos de vidrio y botellas, todos ellos provistos de etiquetas.

Los viales de vidrio etiquetados tienen varios elementos que las brujas usan en sus bretajes y rituales. Las etiquetas identifican elementos tales como "Ojo de Tritón", "Pelo de Murcielago", "Corazones de Caracol" y "Aliento de Rana." No hay pociones mágicas entre las botellas y tarros.

Las vidrieras de las ventanas están equipadas con bisagras de hierro y pueden ser abiertas. Actualmente están cerradas desde dentro. Si un personaje abre una ventana y la deja abierta, hay un 50 por ciento de posibilidades de que un **engendro vampiro** gateando por la pared exterior de la torre advierta la ventana abierta e investigue.

Los personajes que busquen en el cuarto verán numerosas marcas de botas grabadas en el polvo, así como un pequeño rastro en el polvo del suelo, que va desde la esquina noreste de la habitación hasta la puerta oriental. Se ve como si algo pesado fue arrastrado por el suelo hacia la puerta.

Hay una trampilla secreta en la esquina noreste del suelo. Debido a la pista a través del polvo, la trampilla se puede encontrar sin una prueba de habilidad. Al tocar llamando tres veces en la trampilla se libera un pestillo oculto, haciendo que la trampilla pivote hacia abajo. El área K51 se encuentra debajo. (No hay prueba de habilidad que permita a los personajes averiguar el truco para abrir la puerta. Ellos pueden obtener esa información de las brujas, o tal vez utilizando un conjuro de *adivinación* o magia similar).

K56. CALDERO

Los personajes que se paran en la puerta de esta habitación pueden oler un olor acre que viene de dentro.

Si las brujas en esta habitación no han advertido que los personajes están llegando, los personajes pueden escuchar su cacareo horrible. Si los personajes abren un poco la puerta, son testigos de la escena que se describe a continuación:

Volutas de burbujas de vapor de color verde brillante suben de un gordo caldero negro en el centro de este oscura y opresiva habitación. Rodeando el caldero se encuentran varias demacrada mujeres en trajes negros sucios. Estas brujas se sueltan encorvadas en bancos altos de madera, su pelo enredado escondido debajo sombreros negros puntiagudos. Se turnan lanzando ingredientes en el caldero, pronunciando encantamientos, y cacareando como un maníaco.

Si las "brujas saben que los personajes están llegando, lee lo siguiente texto en su lugar:

Volutas de burbujas de vapor de color verde-brillante de un gordo caldero negro en el centro de esta d, opresiva y oscura habitación. Rodeando el caldero hay siete bancos altos de madera.

Las **brujas Barovianas** (ver el apéndice D) que habitan en esta área han jurado servir a Strahd a cambio de poder arcano. Siete brujas están presentes cuando los personajes llegan, menos cualquiera que pudieran haberse encontrado y derrotado en el área K50. Si las brujas están esperando a los personajes, lanzaran conjuros de *invisibilidad* y permaneceran en silencio en las esquinas de la habitación, con la esperanza de que el caldero atraiga a sus presas al interior.

A pesar de que prefieren atacar a distancia con sus conjuros, pueden hacer crecer mediante magia garras usando *alterar el propio aspecto*.

Cuando el caldero es tocado por alguien mientras dice la palabra de mando apropiada ("¡Gorah!"), mágicamente se calienta el líquido colocado en su interior y permanece caliente durante 3 horas, o hasta que la palabra de mando se dice de nuevo por alguien en un área de 5 pies del caldero. Una vez que la propiedad del caldero se ha utilizado, el caldero no puede ser

activo de nuevo hasta el próximo amanecer.

Las brujas capturadas darán información a cambio de sus vidas y su libertad, y pueden ser obligadas a divulgar la palabra de mando para activar y desactivar el caldero. También saben cómo abrir la trampilla en la zona K55.

TESORO

Cada bruja lleva una poción de curación que ella misma hizo. Hay una probabilidad de un 30 por ciento que una poción "Salió mal", en cuyo caso, en realidad es una poción de veneno.

No visible desde la entrada hay una pequeña mesa detrás del caldero en la que hay un libro de conjuros abierto, que parece a punto de caerse a pedazos. El libro es maligno. Alguna criatura

no malvada que lo toque o comience su turno con el libro en su poder recibe 5 (1D10) puntos de daño psíquico. El libro contiene los siguientes conjuros:

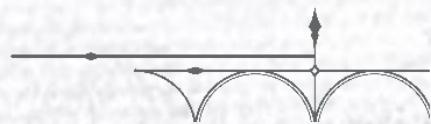
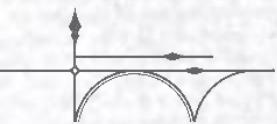
Nivel 1: *Manos ardientes, hechizar persona, detectar magia, encontrar familiar, nube brumosa, armadura de mago, protección contra el mal y el bien, rayo de dolencia, dormir, terribles carcajadas de Tasha, sirviente invisible, virote encantado*.

Nivel 2: *alterar el propio aspecto, cerradura arcaica, nube de dagas, oscuridad, agrandar/reducir, invisibilidad, apertura, paso brumoso*.

K57. TEJADO DE LA TORRE

El techo de la torre de sesenta pies de diámetro está bordeado por almenas. Un puente de piedra delgado sin barandilla se extiende por la brecha entre esta torre y la torre un poco más alta al norte. Al este, la alta torre de Ravenloft penetra hacia el cielo sin aparentes aperturas a este nivel. Negras nubes reabiosas lanzan la lluvia desde arriba.

El patio está 190 pies por debajo, el techo de la fortaleza 80 pies por debajo. Una barandilla de piedra encierra una escalera de caracol de piedra caso desciende en la torre.



K58. PUENTE

Un fuerte viento sopla a través de este puente delgado de piedra y mampostería. antiguas rejas de hierro del puente se han oxidado hace años atras, dejando el puente sin asideros.

El puente conecta las áreas K20 y K57. El viento no es lo suficientemente fuerte como para derribar las criaturas desde el puente, aunque una criatura que reciba daño mientras está de pie en el puente debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer 60 pies sobre el techo de la fortaleza.

K59. CIMA DE LA TORRE

Si los personajes suben las escaleras para llegar a la cima de la torre, lee lo siguiente:

La escalera de caracol, finalmente, termina en una pasarela de piedra de cinco pies de ancho que rodea el eje. En el centro del piso más alto de la torre, un agujero de quince pies de diámetro que se pierde en el frío corazón de Ravenloft. El aire frío corre por fuera del eje, enviando un escalofrío a través de vosotros. Aspilleras se línean en la paredes y vigas antiguas se apoyan empinadas, formando un cono en el techo. Una viga y una parte del techo se ha caido, dejando un enorme agujero abierto al cielo tormentoso.

El agujero en el suelo forma la boca encerrada de un (área K18a) que desciende 450 pies a las catacumbas del castillo (área K84).

PIDLWICK II

Escondido en las vigas se halla **Pidlwick II** (ver el apéndice D).

Un personaje verá a Pidlwick II con una Percepción pasiva que iguala o excede su prueba de Destreza (Sigilo). Si Pidlwick II es visto, lee lo siguiente:

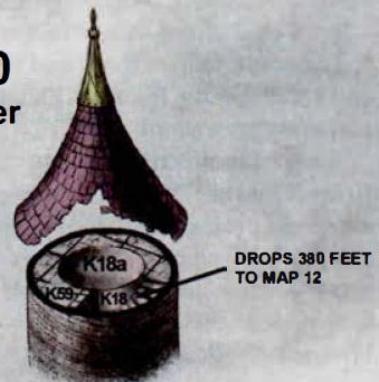
Algo se esconde entre las vigas del techo, un pequeño hombre flacucho no mucho más grande que un niño. Un destello de un relámpago ilumina su rostro, el cual está pintado como una cabalabaza de halloween sonriendo.

A pesar de que parece ser un hombre pequeño que lleva la pintura y el traje de un bufón, Pidlwick II es en realidad una efigie de engranajes de relojeria del Pidlwick real, que se encuentra sepultado en las catacumbas. La pintura oscura en su cara es holllín.

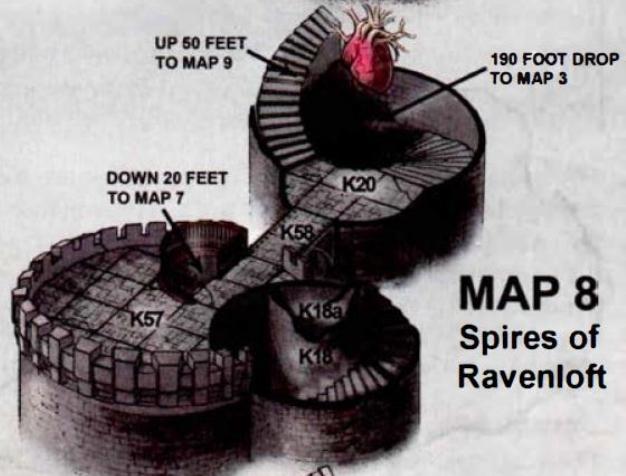
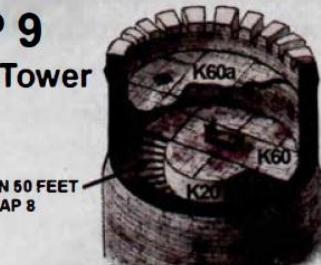
Si los personajes ven a Pidlwick II a la luz brillante, lee lo siguiente:

Es obvio que no estás mirando a un hombre pequeño, pero si una burla de uno. Esto no es una criatura de carne y hueso, sino una construcción hecha de cuero teñido cosido y bien envuelto sobre un armazón articulado. Se oye el rodamiento suave de engranajes haciendo clic.

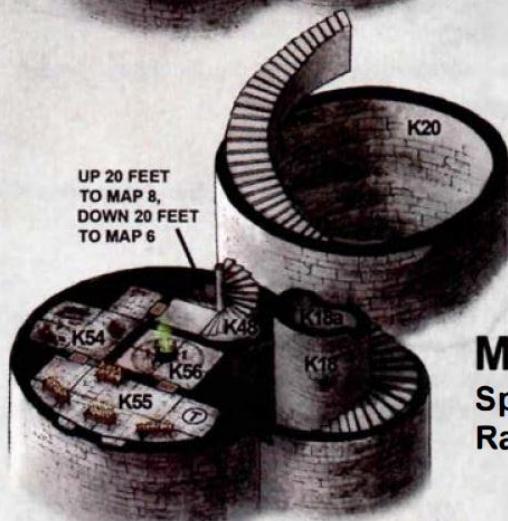
MAP 10 High Tower Peak



MAP 9 North Tower Peak



MAP 8 Spires of Ravenloft



MAP 7 Spires of Ravenloft

Pidlwick II no puede hablar y no tiene una cara expresiva, por lo que para comunicarse utiliza principalmente gestos con las manos y diagramas sencillos. Éntiende Común, pero no sabe leer ni escribir.

Si los personajes muestran afabilidad a la efígie de engramajes de relojería, les acompañará y hará lo posible para ser útil y entretenido. Conoce su camino a lo largo del castillo y puede servir como un guía silencioso.

Si uno o más personajes se porta mal con Pidlwick II, su silencioso resentimiento crecerá hacia ellos, y en algún momento cuando el grupo esté en la parte superior de una escalera, empujará al miembro ofensivo del grupo por las escaleras. La víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá a la parte inferior de la escalera, recibiendo 1D6 puntos de daño contundente por cada 10 pies caídos.

K60. CIMA DE LA TORRE NORTE

Si los personajes suben las escaleras hasta esta zona, lee lo siguiente:

Las escaleras terminan en una habitación oscura y triste con esposas pegadas a las paredes. En medio de la habitación hay una cama con un armazón de madera equipada con correas de cuero. En el pies de la cama descansa un cofre de hierro cerrado, tiene la tapa esculpida con un emblema.

Una escalera de madera conduce a una trampilla en el techo.

Finos chorros de agua gotean a través de la podrida madera de la trampilla, formando un charco alrededor de la base de la escalera.

El techo aquí tiene 9 pies de altura. Las manillas están oxidadas y pueden ser arrancadas fácilmente de las paredes. La trampilla en el techo lleva a la azotea de la torre (área K60a).

El emblema trabajado en la tapa del cofre de hierro es el escudo de la familia de Strahd. (enseña a los jugadores el escudo de Strahd en la página 239.) Cyrus Belview (ver área K62) escondió el cofre aquí para su custodia.

TESORO

El cofre de hierro está cerrado con llave, y su llave está con Cyrus Belview en el área K62.

El cofre contiene una corona de oro enjoyada (valorada en 2.500 po) que descansa sobre una almohada de seda.

DESTINO DE TELETRANSPORTE

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde el área K78 llegarán en medio de la habitación.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará en el interior del cofre de hierro.

Si la lectura de su tarjeta indica un encuentro con Strahd en esta zona, él estará de pie al lado del cofre de hierro.

K60A. TEJADO DE LA TORRE NORTE

Un viento frío os recibe en lo alto del tejado de la torre, la lluvia cae sobre las lisas losas rodeadas por anillo de almenas de piedra de veinte pies de diámetro. Las nubes de tormenta encima de repente se unen formando el terrible rostro de Strahd. La cara profiere un gemido espantoso y miles de murciélagos vuelan fuera de sus fauces abiertas y descienden sobre la torre.

Los personajes que permanezcan en el techo son abordados por diez **bandadas de murciélagos**, que llegan en 3 rounds. Si los personajes descienden dentro de la torre, los murciélagos no les seguirán pero en cambio volarán dentro de la Torre Alta (área K59), bajarán por su hueco central (área K18a) y descansan en las catacumbas (área K84).

El patio se halla a 260 pies por debajo, y el techo de la fortaleza se halla a 130 pies por debajo.

DESPENSAS DE MAL AGÜERO

Revisa el mapa 11 del castillo para las áreas K61 a K72.

K61. TRAMPA DEL ASCENSOR

Revisa el área K31 y el diagrama adjunto de la Trampa del Ascensor antes de jugar este encuentro.

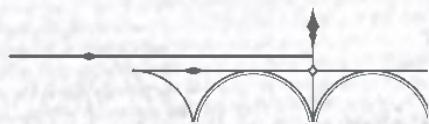
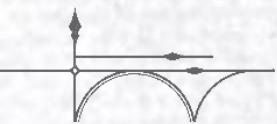
Este polvoriento pasillo de diez pioes de anchura y treinta de largo tiene un techo plano a diez pies de altura. Hacia el sur, unas escaleras llenas de telarañas descienden en espiral hacia la oscuridad. El extremo norte del pasillo termina en una puerta de madera.

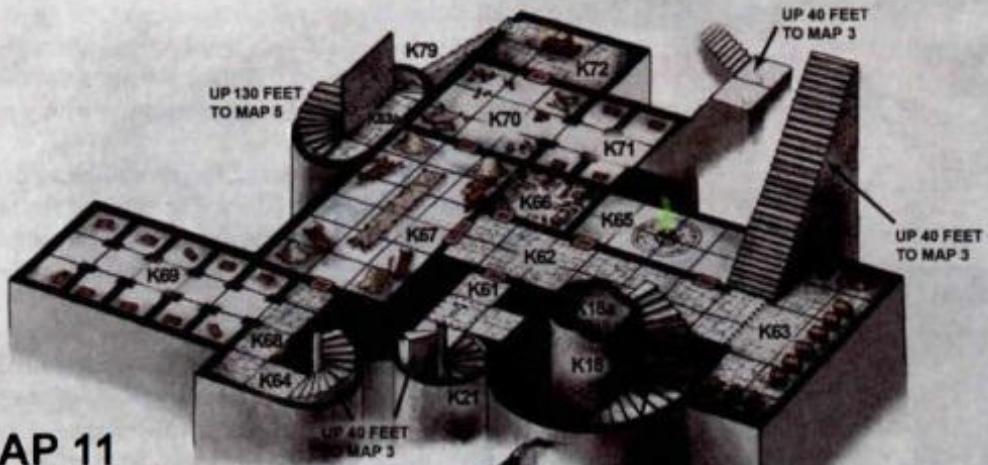
Este pasillo contiene una trampa de ascensor, activada cuando se aplican al menos 400 libras de presión sobre la sección de 10 pies cuadrados señalada en el centro del pasillo (marcada con una T en el mapa) o cuando la palanca en el área K31 es levantada. Un grupo de aventureros moviéndose en formación cerrada a lo largo del pasillo es, con toda seguridad, lo suficientemente pesado como para activar la trampa.

Un personaje que busque trampas mientras cruce el pasillo y supere un control de característica de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará juntas en el suelo, muros y techos que sugerirán que la sección central no está unida al resto del pasillo. Un personaje que supere con éxito un control de Inteligencia (Investigación) CD 15 determinará que la trampa no puede ser desarmada desde este lugar.

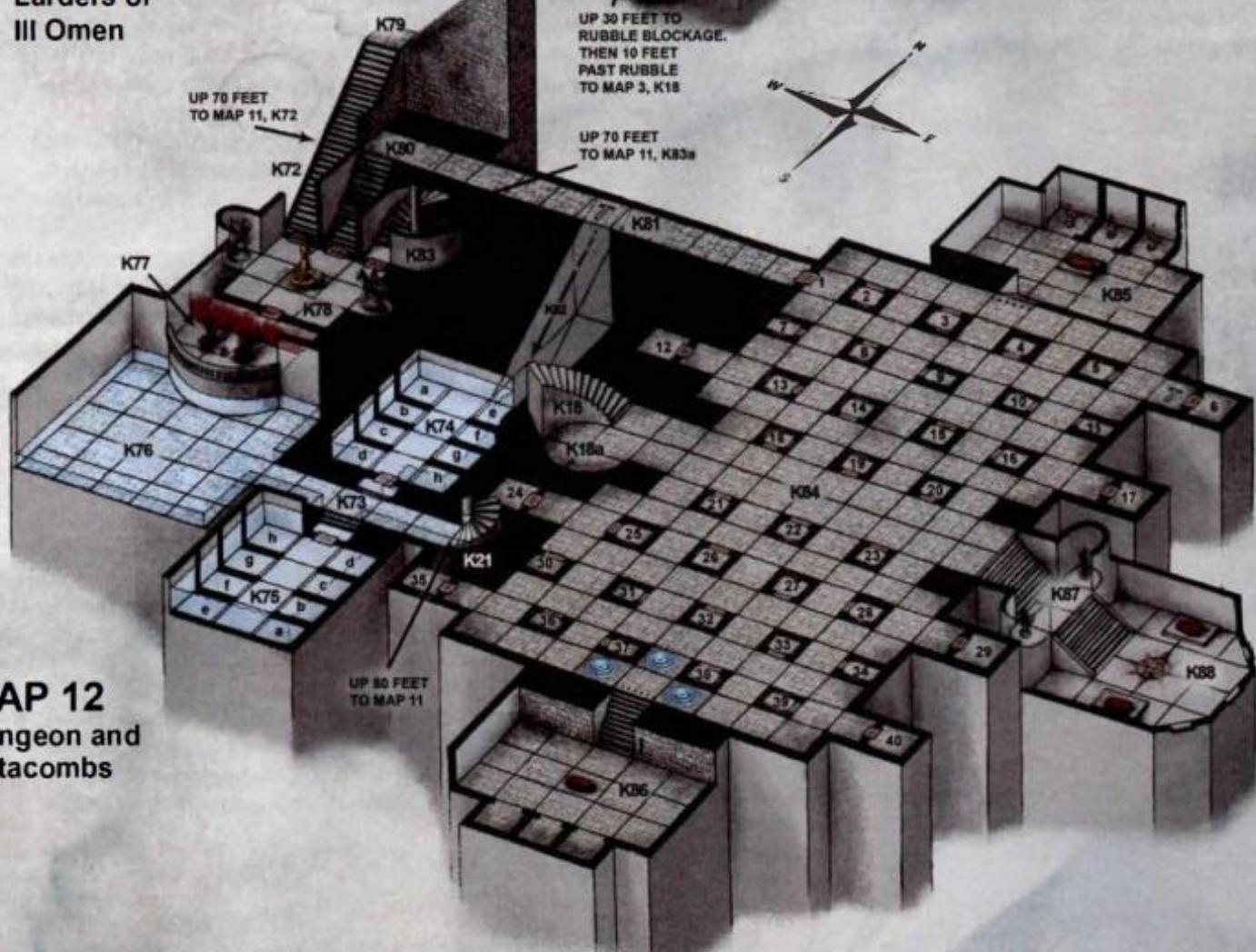
La sección de 10 pies en medio de la habitación es el compartimento ingeniosamente escondido del ascensor abierto al norte y al sur por lo que parece ser parte del pasillo. Cuando la trampa salta, dos rastillos de acero descienden desde el techo a gran velocidad para sellar el compartimiento, atrapando dentro las criaturas que activaron la trampa.

Un instante después, el ascensor cerrado es impulsados hacia arriba a la sala oeste de 20 pies de ancho, a 170 pies de altura del hueco (área K31a) con sonidos de mecanismos girando y el traqueteo de cadenas. Un gas mágico somnífero llena el compartimiento mientras que se alza, y una criatura atrapada en el interior debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución





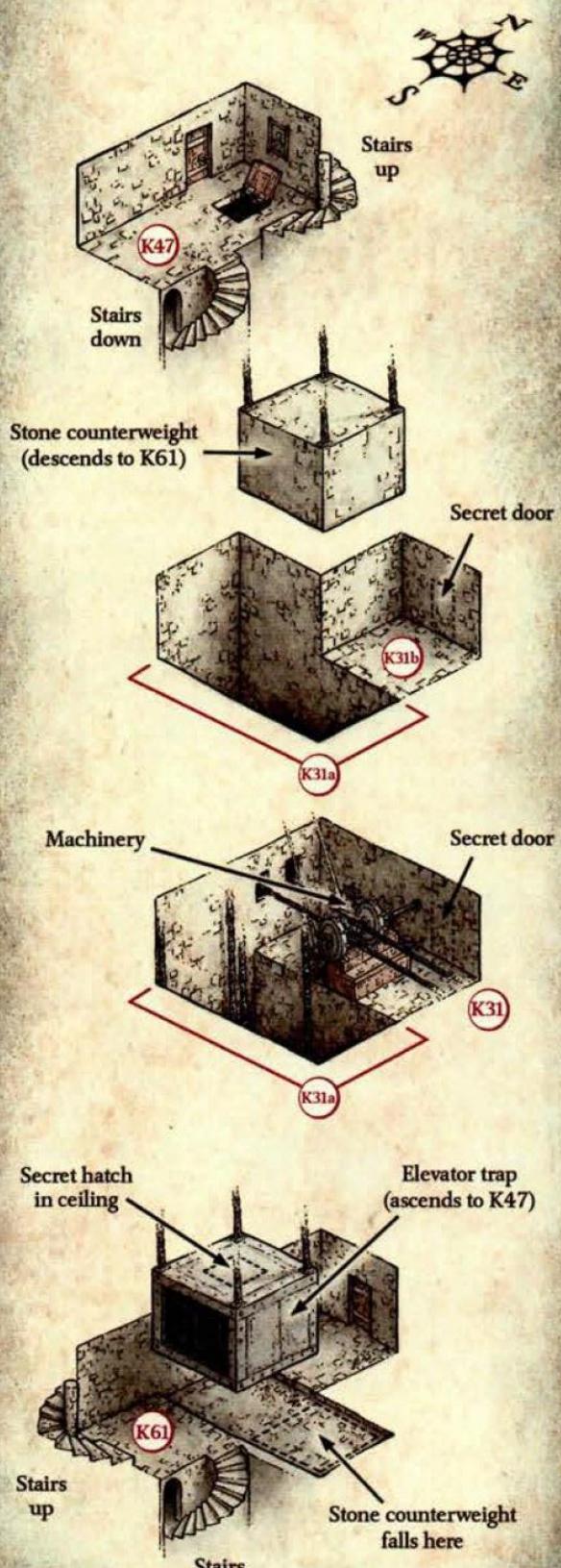
MAP 11
Larders of
III Omen



MAP 12
Dungeon and
Catacombs

Elevator Trap

(Area K3 and K61)



CD 15 o caer inconsciente, como si estuviera afectado por un conjuro de *dormir*.

Al mismo tiempo que el ascensor sube, un cubo de 10 pies de granito suspendido por cadenas pesadas desciende en la mitad oriental del hueco, actuando como contrapeso. El bloque macizo toma tierra suavemente en la parte inferior del hueco, llenando el espacio previamente abierto de 10 pies por 10 pies adyacente de donde el ascensor se paró. El bloque pesa miles de toneladas y pulverizará cualquier cosa en el espacio donde se queda en reposo.

Una vez que el ascensor comienza a elevarse, sus rastillos quedan bloqueados en su sitio y no se pueden levantar. Las paredes del pozo están casi a ras con el compartimiento del ascensor; solamente hay unas pocas pulgadas de espacio entre los rastillos y las paredes del pozo.

Todas las criaturas atrapadas en el interior del ascensor (incluyendo las inconscientes) deben tirar iniciativa. El compartimento tarda 1 turno para llegar a la cima del hueco, deteniéndose justo por debajo del área K47. Cada criatura en el interior tiene un turno para actuar antes de que el compartimento llega a un punto muerto.

Sus tiradas de iniciativa determinan el orden en el que actúan los ocupantes. Los miembros del grupo conscientes pueden tomar cualquier acción que quieran. Podrían buscar una salida, despertar a los miembros dormidos del grupo, lanzar conjuros o tomar otras acciones. Los miembros inconscientes no pueden hacer nada.

Un personaje que utilice una acción para buscar en el techo del ascensor encontrará una trampilla secreta con una exitosa prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. La trampilla se abre hacia abajo.

Cualquier criatura en la parte superior del ascensor cuando llega a la parte superior del hueco debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para evitar ser aplastado contra el techo del hueco. El personaje recibe 44 (8d10) puntos de daño aplastamiento en un tirada fallida o la mitad de daño en una tirada con éxito. Cuando el ascensor llega a una parada, sus rastillos se retraen.

El ascensor se mantiene en la parte superior del hueco hasta que la palanca en la zona K31 se mueve a la posición "abajo". Cuando eso sucede, se restablece la trampa en 1 round: los rastillos descienden y el compartimento del ascensor desciende hasta su lugar en el pasillo en la parte inferior del hueco del bloque de piedra que se eleva a la parte superior del hueco. Cuando el ascensor llega al fondo, sus rastillos se levantan.

DESARROLLO

El sonido del movimiento del ascensor puede ser escuchado a través del castillo. Los personajes que están atrapados o dormidos en el compartimento del ascensor son presa fácil para Strahd, quien puede llegar a ellos a través de la trampilla en el área K.47.

K62. HABITACIÓN DE LOS CRÍADOS

Esta sala está en un silencio mortal. Fuertes vigas aguantan un caído techo de diez pies de altura. La niebla se aferra al suelo, oscureciendo todo lo que está a menos de tres pies por encima. Una sombra gigante se tambalea por el techo como una figura oscura arrastrando los pies con determinación por el pasillo hacia vosotros.

La figura que se aproximaba es Cyrus Belview, un **amalghomo** (ver apéndice D) y fiel servidor de Strahd. mide 4 pies y 9 pulgadas de altura, pero parece de menor estatura debido a su postura encorvada. Tiene las características de oído Agudo y Olfato. El lado izquierdo de su cara está cubierta con escamas de lagarto y tiene las orejas de una pantera, su pie izquierdo parece la pata palmeada de un pato y sus brazos tienen manchas negras de pelo de perro.

La luz en el pasillo proviene de una linterna en el suelo detrás de Cyrus. Si los personajes tienen su propias fuentes de luz, Cyrus les verá, pero no atacará primero.

Lleva un anillo de cuerda alrededor de su cuello, colgando del cual hay una llave de hierro y un decorativo colgante de madera con un globo ocular humano barnizado encajado en él. La llave abre el cofre de hierro en el área K60 . El colgante de madera es un **ojo de bruja** dado a Cyrus por la bruja de la noche Morgantha (ver el capítulo 6), de modo que pudiera espiar a Strahd. Cyrus no sabe que el collar es mágico. Ver el recuadro "Aquelarres de Brujas" en la entrada de brujas en el *Manual de Monstruos* para obtener información sobre el *ojo de bruja*.

El pobre viejo Cyrus está obviamente loco. Ha servido a su maestro durante innumerables años y está completamente dedicado a él. Cyrus intentará que los personajes se retiren a su "habitación en la torre" (área K49). Si los personajes no están seguros de qué habitación está hablando, se ofrecerá a llevarlos.

Si los personajes siguen a Cyrus, él les dice que se mantengan cerca de él como él mientras los lleva a través de la puerta hacia el sur hasta el área K61 y deliberadamente pondrá en marcha la trampa del ascensor.

Cyrus hará todo lo posible para no sucumbir al gas somnífero cuando el compartimiento del ascensor suba por el hueco (área K31), y tendrá ventaja en la tirada de salvación. Asumiendo que siga todavía consciente cuando el compartimiento del ascensor llegue a la parte superior del hielo, Cyrus abrirá la trampilla del área K47 y, o bien llevará a los personajes al área K49 o si están inconscientes, los arrastrará hasta allí. Después asegurando a los personajes que estén conscientes de que "el maestro llegará dentro de poco, "Cyrus, a continuación, volverá escaleras abajo a la cocina (área K65).

Si los personajes no van a sus habitaciones, Cyrus sacudirá la cabeza y volverá a la tarea de preparar su cena en el área K65. Si los personajes cogen su llave, él grita, "¡El maestro no estará contento!" y comienza a gemir y darse palmadas en la cabeza, obviamente molesto. Una prueba exitosa de Carisma (intimidación) CD 10 es suficiente para hacerle decir para qué sirve la llave, la ubicación del cofre de hierro y el contenido del cofre.

Cuando no está siendo amenazado, Cyrus se ríe con de vez en cuando sin ningún motivo aparente. También le gusta para contar chistes malos (en los momentos más inoportunos).

Unas escaleras en el extremo este de la pared norte conducen al área K23.

A lo largo de la pared este hay un oxidado pero resistente rastrillo de hierro

que impide el paso al área K63. (Si los personajes miran a través de la reja, lee el texto en el recuadro del área K63).

Las barras del rastrillo tienen 1 pulgada de grosor y una separación entre ellas de 4 pulgadas. El rastrillo se puede levantar con una prueba exitosa de Fuerza CD 20.

Las puertas dobles al extremo oeste de la sala están hechas de pesada planchas de madera reforzadas con bandas de acero. Ellas se abren al área K67.

K63. BODEGA DE VINO

Unos arcos de piedra forman un techo bajo y húmedo sobre esta bodega. Grandes barricas se alinean en las paredes, sus bandas de hierro ya oxidadas y sus contenidos hace tiempo que se derramaron sobre el suelo. Unas pocas ratas hambrientas tienen su hogar aquí, aunque con vuestra repentina llegada, se retiran a las sombras.

Las ratas son inofensivas. Cyrus Belview (ver el área K62) las trata como si fueran mascotas.

Los personajes que busquen en la habitación encontrarán una grieta en el extremo sur de la pared oeste. La grieta tiene una pulgada y media de ancho, 5 pulgadas de alto y 12 pulgadas de profundidad; conduce al área K18.

BARRILES DE VINO

Cada uno de los doce grandes barricas de aquí descansa sobre su costado en un soporte de madera pesada. Hay tres barriles de pie contra el muro norte, seis contra la pared este y tres contra la pared sur. Letras decorativas están marcadas con fuego en la parte superior de la barrica, mostrando el nombre de la bodega-Mago de los Vinos y el nombre del vino en la barrica.

Barriles del Norte. Los tres barriles están podridos y vacíos. El nombre del vino es Champagne du-le-Stomp.

Barriles Orientales. Cinco de estas barricas están podridas y vacías. El nombre del vino está marcado con fuego en cada una es



Aplastadur del Dragón Rojo. Lo que recubre el interior del sexto es un trozo de moho amarillo (ver "Riesgos en el Dungeons" en el capítulo 5, "Entornos de Aventuras "de la *Guía del Dungeon Master*). Un personaje que inspeccione el barril de cerca y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 verá el moho amarillo entre las grietas de los tablones de la barrica. Si este barril se rompe para abrítlo, el moho amarilla liberará una nube de esporas.

Bariles del Sur. Dos de estas barricas están podridas y vacías. El nombre del vino marcado con fuego en cada una es Purple Grapemash N° 3. El que está en medio es el hogar de un pudín negro violáceo que estalla cuando el barril se rompe para abrirlo.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está dentro de uno de los toneles vacíos a lo largo de la pared norte, escondido allí por Cyrus Belview.

K64. ESCALERA DE LOS GUARDIAS

El prolongado suspiro hueco del viento parece como si tuviera un halito de vida en esta escalera por lo demás sin ninguna característica destacable.

La escalera comienza en el área K68 y sube pasado el área K13 al área K46.

K65. COCINA

Un horrible hedor de descomposición llena esta sala de vapor caliente. Una enorme olla burbujeando sobre un lugar para fogatas ardiendo en el centro de la habitación, el turbio contenido verde agitándose. La lejana pared está Alineada con ganchos, de los cuales cuelgan numerosos grandes utensilios de cocina- algunos de los cuales podrían fácilmente ser duplicados como instrumentos de tortura.

Si un personaje mira en la olla, tres **zombis** humanos se alzarán de las profundidades burbujeantes y atacan. Los zombies están siendo lentamente hervidos hasta la muerte, y cada uno tiene solamente 13 puntos de golpe restantes. Si Cyrus Belview (ver área K62) está presente cuando el ataque de los zombies, agarra una clava pesada y tratará de hacerlos retroceder superar de nuevo en la olla.

Cyrus explicará que él no es el cocinero que solía ser, y sus comidas tienden a irsele de las manos en estos días.

K66. APOSENTOS DEL MAYORDOMO

Esta habitación de veinte pies cuadrados está llena de pared a pared con todo en desorden. Una larga y hundida cama se halla a un lado bajo un enorme y destenido tapiz que representa el Castillo Ravenloft. Linternas polvorrientas se encuentran en varios lugares, y cortinas claras adornan de manera arbitraria toda la habitación. Miles de piezas de basura cubre el suelo. Espadas rotas, escudos , y cascos abollados se encuentran en pilas sobre el suelo.

Cyrus Belview (ver área K62) utiliza esta habitación como su guardia.

No hay nada de valor aquí.

Si Cyrus está con el grupo, los personajes se daran cuenta de que está acariciando sus equipos y riéndose. Cyrus ha estado rescatando el equipo de aventureros muertos durante años. Espera añadir los suyos a su colección después de que Strahd acabe con los personajes.

K67. SALA DE LOS HUESOS

Una vez fue un comedor para los guardias del castillo, esta sala es ahora terreno profanado (ver "Peligro en las Tierras Salvajes" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura," de la *Guía del Dungeon Master*).

Manchas oscuras cubren el suelo de esta zona. grandes mesas de roble, desgarradas y golpeadas, yacen esparcidas como juguetes por la habitación, su madera triturada y astillada. Sustituidos con muebles hechos enteramente de huesos humanos.

Las paredes y el techo abovedado a veinte pies de alto son de un color amarillo enfermizo, no a causa de yeso descolorido o desgastado por el tiempo, sino porque están adornadas con huesos y cráneos dispuestos de manera decorativo mórbosa, dandole a la sala una caeacteristica de catedral. Cuatro enormes montones de huesos ocupan las esquinas de este osario, y guirnaldas de cráneos se extienden a partir de estos montículos a una lámpara de araña de huesos que cuelga del techo por encima de una larga mesa construida con huesos en el centro de la habitación.

Diez sillas hechas de huesos y adornadas con cráneos decorativos se encuentran alrededor de la mesa, descansando sobre la cual hay un adornado recipiente en forma de cuenco hecho de aún más huesos.

Las puertas al norte y al sur están recubierta de huesos, pero las puertas dobles con bandas de acero en el centro de la pared este no lo son. Por encima de estas puertas orientales está montado el cráneo de un dragón.

Cyrus Belview (ver área K62) ha creado esta enorme obra de arte a partir de los huesos de los sirvientes y de los aventureros muertos. Le ha llevado muchos años para completarla.

Los huesos y los cráneos se mantienen unidas con mortero gris y pasta blanca. Las manchas oscuras en el suelo son antiguas manchas de sangre, causadas aquí cuando Strahd persiguió y mató al resto de sus guardias del castillo.

El cráneo del dragón montado encima de las puertas orientales pertenecía a Argynost (ver el capítulo 7), un dragón de plata, que perdió la vida en el valle por Strahd y su ejército antes de la fundación del Castillo ravenloft. El cráneo pesa 250 libras.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está sobre la mesa de hueso.

Si la lectura de las cartas indica 'un ertcounter con Strahd en esta zona, él está sentado comodidamente en un extremo de la mesa, con el cráneo de un enemigo muerto hace mucho tiempo.

K68. CORREDOR DE LA GUARDIA

Este pasillo de diez pies de ancho arqueado es frío y húmedo. El frío parece emanar de un arco abierto en el muro oeste.

El arco conduce al área K69. Una puerta en el extremo norte de la sala se abre al área K67. Al sur, el pasillo termina al pie de una escalera (área K64) que sube en espirales hacia arriba.

K69. BARRACONES DE LA GUARDIA

Un enfermizo liquen amarillo cubre el techo de esta frío y húmedo pasillo de diez pies de ancho que va de este a oeste. Abriendose a ambos lados de este pasillo hay nichos de diez pies cuadrados huecos que contienen catres podridos, trapos y los restos óseos de guardias del castillo. Un silencio de muerte llena la sala.

El liquen amarillo es inofensivo. Cuando uno o más personajes alcancen el punto medio de la sala, diez **esqueletos** humanos saltan de los nichos y atacan.

K70. SALÓN DE LOS HOMBRES DEL REY

Esta habitación de treinta pies cuadrados es un caos. Muebles se hallan esparcidos en montones cerca de las paredes. Huesos rotos se encuentran dispersos en medio de armaduras de placas abolladas y aplastadas. Escudos y espadas sobresalen de las paredes clavadas como arrojadas contra ellos por alguna tremenda fuerza.

Dos puertas están colocadas una frente a otra en el centro de la pared norte y la pared sur. Un oscuro arco conduce fuera a través de la pared este.

Después de que Strahd se transformó en un vampiro, varios de los guardias del castillo se retiraron a esta habitación, pero Strahd los cogió y los sacrificó en un espectáculo brutal de violencia. Para retirar uno de los escudos o de las espadas de la pared se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 10.

Ninguno de los objetos que se encuentran aquí son valiosos.

K71. BARRACONES DE LOS HOMBRES DEL REY

Este pasaje oscuro tiene una longitud de veinte pies, conectando un arco hacia el oeste con una escalera de piedra ascendente hacia el este. Al norte y al sur hay cuatro nichos de diez pies cuadrados lleno de catres en descomposición y mantas sucias. Los techos aquí están cubiertos de liquen amarillo.

El liquen amarillo es inofensivo. Más allá de la arcada al oeste se encuentra el área K70. Las escaleras (área K20a) que sube a lo largo de la pared este conduce al área K20.

TESORO

Tres de los nichos no contienen nada de valor. Una losa suelta en el nicho sureste cubre un cubículo oculto en el suelo, en el que se oculta un saco mohoso que contiene 150 pe. Las monedas tienen el rostro de perfil de Strahd von Zarovich acuñada en ellas. Un personaje que busque en el nicho puede encontrar la losa suelta con una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 10.

K72. OFICINA DEL CHAMBELÁN

Esta habitación en sombras está en perfecto orden. Una gran mesa se encuentra aquí con su silla y su conjunto de tintero y pluma cuidadosamente en su lugar. Lanzas, espadas y escudos que llevan el lason baroviano están colgados cuidadosamente en las oscuras paredes con paneles de roble.

Si no ha sido derrotado en otro lugar, **Rahadin** (ver apéndice D) está aquí, esperando a que los personajes lleguen y entonces pueda matarlos.

Un **demonio de las sombras** también acecha en esta habitación. En el round después de que los personajes ataquen a Rahadin, el demonio salta y ataca al personaje más cercano desde atrás.

Los personajes no se da cuenta de la presencia del demonio, a menos que la Percepción pasiva del personaje sea igual o exceda la prueba de Destreza (Sigilo) del demonio. Tanto Rahadin como el demonio de las sombras lucharán hasta la muerte.

Una puerta secreta se halla en el extremo norte de la pared oeste. Se puede abrir para revelar una escalera polvorienta, de antigua piedra desgastada ahogada con telarañas (área K79) que desciende en la oscuridad.

MAZMORRAS Y CATAUMBAS

Consulte el mapa 12 del castillo para el área K73 hasta el área K88.

K73. SALA DEL DUNGEON

El siguiente texto en el recuadro presupone que los personajes llegan a través de la escalera desde el este (área K21).

Ajustalo según sea necesario si los personajes entran en esta sala desde otra dirección.

Las escaleras descienden hacia unas tranquilas aguas negras que llenan un pasillo arqueado frente a vosotros. La superficie del agua es como un oscuro cristal de un espejo, sólo rota ocasionalmente por el "Thwick" de una gota que cae del techo. Veinte pies por delante, puertas con arcos conducen hacia abajo desde cada lado del pasillo. Cada puerta con arco, es una puerta de hierro que se encuentra cerrada y parcialmente sumergida. Se oye un débil grito de ayuda desde más allá de la puerta sur.

El agua tiene 3 pies de profundidad en el pasillo y opaca. Los escalones en ambos lados del pasillo descienden otros 2 pies antes de terminar delante de las puertas de hierro al norte y al sur.

El suelo bajo el agua no tan sólido como uno podría esperar. Hay un camino seguro alrededor de diversas trampillas sensibles

al peso (ver las Trampas en el diagrama del área K73), pero el agua hace que sea imposible ver dónde están las trampillas. Por cada 10 libras de peso en una trampilla, hay un 5 por ciento de probabilidad de que la trampilla se abra. El pozo de 10 pies de profundidad en cada una de las trampillas contiene una trampa mágica que tele porta que se activa tan pronto como se abre la trampilla. Cualquier criatura Mediana o más pequeño en una trampilla se hundé en el pozo cuando se abre y es teletransportado a una celda, ya sea en el área K74 o en el área K75, como indica el diagrama. Cuando un personaje pone en marcha una trampa, otros personajes de la sala verán una explosión de aire y agua que vuela alrededor del personaje (aire que quedó atrapado en el hoyo es liberado repentinamente cuando la trampilla se abre).

El personaje que ha desencadenado la trampa cae desapareciendo repentinamente de vista. Un instante después, la trampilla se cierra, dejando sólo un remolino disipándose lentamente en el agua. No se abre de nuevo hasta que hayan pasado 24 horas, momento en el que la trampa de teletransporte se reactiva. Los personajes que son víctimas de las trampas de teletransporte son transportados a las celdas de la mazmorra cerradas con barrotes de hierro y bajo 5 pies de agua salobre (áreas K74 y K75).

K74. MAZMORRA NORTE

La puerta de hierro oxidada que conecta esta sala con el área K73 está sumergida en 5 pies de agua y requiere un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10 para abrirla.

Un techo cubierto de moho cuelga a tres pies sobre el agua inmóvil y negra que llena este corredor de la mazmorra. El agua tiene de cinco pies de profundidad. Celdas de diez pies cuadrados, con sus accesos bloqueados por barriles de hierro, se alinean a ambos lados del pasillo. En una de las celdas hay una luz tenue.

El corredor tiene 40 pies de largo. Divididas hay ocho celdas, cuatro celdas a lo largo de cada pared. Espaciéndose luz fuera de la celda K74h.

Una puerta con bisagras hecha de barrotes de hierro oxidados de 1 pulgada de grosor con un espacio entre ellos de 4 pulgadas de distancia, con travesaños horizontales con un espacio entre ellos de 6 pulgadas de distancia cierran cada celda. Cada puerta está equipada con una cerradura de hierro. Un personaje usando herramientas de ladrón puede tratar de forzar una cerradura, que requiere 1 minuto y una prueba exitosa de Destreza CD 20 . La prueba se realiza con desventaja si el personaje está tratando de forzar la cerradura desde el interior de la celda. Si la prueba falla, el personaje puede intentarlo de nuevo.

Un personaje puede intentar abrir por la fuerza una puerta de barrotes mediante el uso de una acción y tener éxito en una prueba de Fuerza CD 25. Strahd visita el calabozo ocasionalmente para ver si algún personaje ha sido atrapado aquí. Él puede entrar en la celda asumiendo la forma de niebla.

K74A.TESORO OLVIDADO

Esta celda está vinculado a una trampa de teletransporte en el área K73: Los personajes que entran en la celda pueden sentir las monedas moviéndose bajo sus pies.

Tesoro. Esparcidos por el suelo de esta celda hay 3.000 pe. Las monedas tienen el rostro de perfil de Strahd von Zarovich acuñado en ellas. Un personaje puede sacar hasta cien monedas por minuto.



K74B.TESORO OLVIDADO

La puerta oxidada de esta celda cuelga ligeramente abierta.

Los personajes que entran en la celda pueden sentir las monedas se moviendo bajo sus pies

Tesoro. Esparcidos por el suelo de esta celda hay 300 ppt. Las monedas tienen el rostro de perfil de Strahd von Zarovich acuñado en ellas. Un personaje puede recoger cien monedas por minuto.

K74c.CADAVER PUTREFACTO

Aferrandose a los barrotes de la celda por lo demás vacís está el cadáver putrefacto de un semielfo vestido con armadura de cuero.

Esta celda está vinculado a una trampa de teletransporte en el área K73.

Tesoro. Una búsqueda en el cadáver revela una espada envainada y dos bolsas de cinturón, una que contiene cinco piedras preciosas (50 po cada una) y la otra contiene una poción de heroísmo.

K74D.CELDA VACÍA

Esta celda no contiene nada de interes.

K74E.FIN DEL RECORRIDO

Esta celda está vinculado a una trampa de teletransporte en el área K73.

Puerta secreta. Una puerta secreta está a 5 pies por encima del suelo en la pared norte de esta célula. La puerta secreta no se puede abrir desde este lado sin el uso de un conjuro de apertura o magia similar. Detrás de las puertas secretas hay una rampa de mármol negro pulido que se inclina hacia arriba (área K82).

K74F.CELDA VACÍA

Esta celda no contiene nada de interés.

K74.G.CIENO GRIS

Pegado al suelo hay un **cieno gris** que atacará a cualquier cosa que entre. Mientras está bajo el agua, el cieno es efectivamente invisible.

K74.H.ESPADA PERDIDA

La brillante hoja de una espada puede ser vista bajo el agua cerca de la parte posterior de la celda.

Esta celda está vinculado a una trampa de teletransporte en el área K73.

Tesoro. La fuente de la luz bajo el agua es una *espada corta +1* consciente legal buena (Inteligencia 11, Sabiduría 13, Carisma 13). Puede escuchar y tiene visión normal a hasta un rango de 120 pies. Se comunica trasmitiendo emociones a la criatura que la lleva empuñandola.

El propósito de la espada es combatir el mal. La espada tiene las siguientes propiedades adicionales:

- La espada arroja continuamente luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en un radio adicional de 15 pies. Sólo mediante la destrucción de la espada se puede extinguir esta luz.
- Una criatura legal buena puede sintonizarse con la espada en 1 minuto.
- Cuando se está sintonizado con el arma, el portador de la espada puede usar la espada para lanzar el conjuro *manto del cruzado*. Una vez utilizado, esta propiedad de la espada no puede ser utilizada de nuevo hasta el siguiente amanecer.

K74. MAZMORRA SUR

La puerta de hierro oxidado que conecta esta sala por el área K73 está sumergida en 5 pies de agua y requiere una exitosa prueba de Fuerza (atletismo) CD 10 para abrirla.

Un techo cubierto de moho cuelga a tres pies sobre el agua inmóvil y negra que llena este corredor de la mazmorra. El agua tiene cinco pies de profundidad. Celdas de diez pies cuadrados, con sus accesos bloqueados por barrotes de hierro, se alinean a ambos lados del pasillo. Desde una de las celdas, se oye una voz ronca preguntando: "¿Quién está ahí?"

El corredor tiene 40 pies de largo. Divididas hay ocho celdas, cuatro celdas a lo largo de cada pared. La voz proviene de una de las celdas situadas más al sur (área K75a).

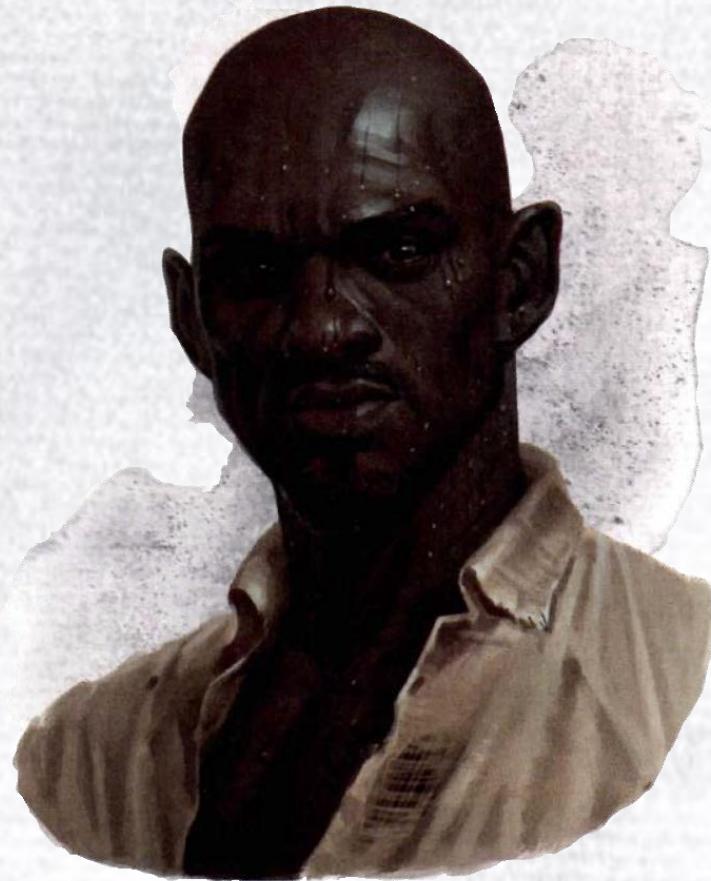
K75A.PRISIONERO

Un hombre joven fuerte agarra los barrotes de su celda, mientras que lucha para evitar que sus dientes castañeteen. Sus ropas están destrozadas, y él está empapado de pies a cabeza.

El hombre es Emil Toranescu, un **hombre lobo** con 72 puntos de golpe. Afirma ser un residente de Vallaki que fue perseguido por los lobos gigantes hasta el castillo. Planteará a los personajes que lo rescaten, ofreciéndose a ayudarlos a cambio.

En realidad, Strahd ha encerrado Emil aquí como castigo por causar un cisma en su manada de hombres lobo (ver el capítulo 15).

Ansioso por demostrar su valía a Strahd, Emil incentivará a los personajes para que lo liberen atacándolos cuando surja una buena oportunidad. Emil no se volverá contra los personajes si dicen ser aliados de su esposa, Zuleika (Ver el capítulo 15, área Z7). En ese caso, se tratará de salir del castillo y reunirse con ella, quedándose con los personajes solamente hasta que tenga una oportunidad se ofrece a dejarlos .



K75B.TESORO OLVIDADO

Los personajes que entran en la celda pueden sentir las monedas moviéndose bajo sus pies.

Tesoro. Esparcido por el suelo de esta celda hay 2.100 pe. Las monedas tienen el rostro de perfil de Strahd von Zarovich acuadas en ellas. Un personaje puede sacar hasta cien monedas por minuto.

K75C.CELDA VACIA

Esta celda no contiene nada de interés.

K75D.ENANO MUERTO

Esta celda está vinculada a una trampa de teletransporte en el área K73. Los restos esqueléticos de un guerreroenano se hallan en la parte inferior dela celda, encerrados en una oxidadaarmadura de placas. El hacha de batalla del enano no mágica se halla cerca del cuerpo.

K75E.CELDA VACIA

Esta celda no contiene nada de interés.

K75F. MAGO MUERTO

Encadenado a la pared posterior de esta celda hay una figura demacrada con una túnica azul, sus delgados brazos extendidos y su cabeza inclinada hacia adelante. El pelo largo y gris cuelga delante del rostro del hombre muerto.

La figura esquelética es todo lo que queda de un mago humano a quien Strahd capturó y lentamente sangró hasta la muerte.

La carne todavía se aferra a los huesos del mago, y las marcas de los agujeros de los pinchazos de los colmillos del vampiro son visibles en el cuello del mago,

K75G. BARDO COLGANTE

Golpeando en el techo de esta celda hay una polea de hierro oxidada, con una cuerda pasando a través de ella con un extremo atado a uno de los barrotes de la puerta de barrotes. Colgando de la cuerda en la polea hay un hombre de constitución robusta caído de forma flácida, en una ceñida armadura de cuero. Sus botas están atadas con una cuerda justo debajo de la polea, sus manos carnosas están atadas a la espalda y la cabeza está bajo el agua. No se mueve.

Strahd tenía este bardo humano suspendido del techo como una prueba para ver cuánto tiempo podría mantener la cabeza fuera de agua. El hombre se debilitó y se ahogó. En el suelo de la celda, por debajo del cadáver colgando, hay una lira rota.

K75H. CELDA VACÍA

Esta célula no contiene nada de interés.

K76. CÁMARA DE TORTURA

Oscuras formas emergen de la tranquila agua salobre que llena esta sala de cincuenta pies cuadrados, el techo de la cual está adornada con cadenas colgantes que parecen gruesas telarañas negras. Un balcón en el muro norte desde el cual se puede ver la habitación y tiene dos grandes tronos encima de él, con una cortina de terciopelo rojo detrás de ellos.

El techo está a 17 pies por encima de la superficie del agua que tiene 3 pies de profundidad. El balcón hacia el norte se encuentra 7 pies por encima de la superficie del agua, 10 pies sobre el suelo.

Si los personajes se aproximan a la "oscuras formas emergentes" en el agua, lee lo siguiente:

Las formas oscuras en el agua son parrillas, doncellas de hierro y otros instrumentos de tortura. Los esqueletos de sus últimas víctimas se encuentran dentro de ellas, sus mandíbulas abiertas aparentemente congeladas en gritos silenciosos.

"Tan pronto como uno o más personajes se mueven más de 10 pies en la habitación, seis **zombis de Strahd** se alzan lentamente fuera del agua, sus brazos mohosos grise arañando al alzase a través del agua tal como atacan.

K77. BALCÓN DE OBSERVACIÓN

Dos grandes tronos de madera descansan en este balcón. Detrás de los tronos cuelga una cortina de terciopelo rojo de treinta pies de largo. El techo aquí está a diez pies de altura.

La habitación continúa detrás de la cortina unos 10 pies adicionales hasta una pared que tiene una puerta en su centro.

K78. SALA DEL BRASERO

Esta habitación de treinta pies cuadrados, alzándose hasta un techo plano a veinte pies de altura. Un brasero de piedra arde ferozmente en el centro de la habitación, pero su alta llama blanca no produce calor. El borde del brasero está tallada con siete marcas en forma de copa espaciadas uniformemente alrededor de la circunferencia del brasero.

Dentro de cada marca hay una piedra esférica, con el doble de diámetro de un globo ocular humano y hecho de un cristal de color. No hay dos piedras del mismo color.

Por encima, un reloj de arena en un armazón de madera tan alto y ancho como un enano cuelga a diez pies sobre el brasero, suspendido del techo por gruesas cadenas de hierro. Toda la arena está pegada en la parte superior del reloj de arena, aparentemente incapaz de bajar hasta el fondo. Escrito en escritura brillante sobre la base del reloj de arena hay un verso en común.

Dos estatuas de hierro de nueve pies de altura de caballeros a caballo, preparados para cargar con las espadas desenvainadas, de pie en nichos profundos una frente a la otra. El brasero se encuentra entre ellas.

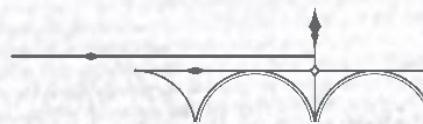
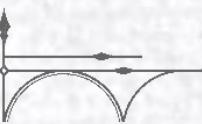
Las dos estatuas son **golems de hierro**. Cada caballo y jinete es considerada una criatura, y son inseparables.

Los golems no van a salir de la habitación, bajo ninguna circunstancia, y atacan sólo bajo condiciones específicas (ver la siguiente sección "Desarrollo").

El reloj de arena tiene CA 12, 20 puntos de golpe, inmunidad al veneno y al daño psíquico y vulnerabilidad al daño sónico. Si el reloj de arena es reducido a 0 puntos de golpe, su vidrio es roto, haciendo que la arena dentro de él caiga al suelo. El escrito mágico en la base del reloj de arena es el siguiente:

*Echa una piedra al fuego;
Violeta conduce a la torre de la montaña
Naranja a la cima del castillo
Rojo si el conocimiento es lo que buscas
Verde para donde el ataúd se oculta
Indigo a Donde la novia del maestro
Azul para el antiguo seno de la magia
Amarillo para la tumba del maestro.*

La llama del brasero es mágica y no arroja calor. Con un lanzamiento exitoso de *disipar magia* (CD 16) la llama se apaga durante una hora. El fuego queda extinguido de forma permanente si el brasero se destruye. El brasero tiene CA 17, 25 puntos de golpe, inmunidad al veneno y al daño psíquico, resistencia a todos los otros daños.





Las piedras colocadas en el borde del brasero son de color rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta respectivamente. Lanzando una en el brasero hace que su llama cambie de blanco al color de la piedra, y la arena empieza caer a lo largo del reloj de arena. Cualquier criatura que toque la llama de color es teletransportado a un lugar dentro del dominio de Strahd, según lo determinado por el color:

Color de la llama	Teletransporta a ..
Rojo	Estudio (área K37)
Naranja	Cima de la Torre Norte (área K60)
Amarillo	Tumba de Strahd (área K86)
Verde	Tienda de fabricante de ataúdes (capítulo 5, área N6f)
Azul	Templo Ámbar (capítulo 13, zona X42)
Índigo	Abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S17)
Violeta	.Paso de Tsolenka (capítulo 9, zona T4)

Después de 5 rounds, la arena se agota, y el color de la llama vuelve a blanco. Cuando la llama hace eso, reaparece la arena inmediatamente en la parte superior del reloj de arena (Siempre que el reloj de arena está intacto) y la piedra que fue echada en el fuego vuelve a aparecer en el borde del brasero.

DESARROLLO

Si el brasero, el reloj de arena o el golem son atacados, las puertas de la sala se cierran mágicamente de golpe y quedan bloqueadas (a menos que hayan sido sujetadas o colocado una cuña para mantenerlas abiertas) y los golems animados atacan. En el primer round, los golems llenan la sala con su aliento venenoso, que se emite desde la boca de los caballos. (Cada criatura en la habitación debe hacer dos tiradas de salvación, una por cada arma de aliento.) En los siguientes rounds, cada golem hace un ataque con su espada y un ataque de golpe con los cascos de su caballo. Cuando no hayan criaturas en la sala dejaran de luchar, los golems regresaran a sus nichos y se desbloqueará la puerta. Abrir por la fuerza una puerta cerrada requiere una prueba exitosa de Fuerza (atletismo) CD 25. Cada puerta tiene CA 15, 25 puntos de golpe e inmunidad al veneno y al daño psíquico.

K79. ESCALERA OESTE

Esta escalera de piedra antigua se ve desgastada. Una gruesa capa de polvo cubre sus peldaños y las telarañas ahogan el pasadizo.

Las escaleras se elevan en un ángulo de 45 grados para cubrir una distancia de 40 pies horizontalmente, lo que lleva a un rellano de 10 pies cuadrados (ver abajo). Un segundo conjunto de escaleras sube al este en un ángulo similar para cubrir una distancia de 30 pies horizontalmente, terminando en una puerta secreta que se abre al área K72.

RELLANO

Inscrito en el rellano, oculto bajo años de polvo, hay un glifo custodio. Si los personajes cepillan el polvo, alguien puede

detectar el glifo con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) CD 15.

El glifo se activará la primera vez que una criatura viviente pase sobre él. Causando que se active un conjuro de imagen mayor, conjurando una ilusión de Strahd von Zarovich que aparece o a mitad de las escaleras que conducen al área K72 o a mitad de las escaleras que conducen al área K78, por lo que el vampiro aparece delante del personaje que lo ha desencadenado.

Cuando aparezca "Strahd", lee lo siguiente:

Una niebla enfermiza llena la escalera por delante, a continuación, se junta para materializarse en la forma del vampiro Strahd, con los ojos brillando rojos de ira. "Vosotros habeis agotado vuestra bienvenida", dice.

"Aquellos dioses en los cuales creeis no os podrán salvar ahora!".

Los personajes tienen que tirar iniciativa. Cualquier ataque o conjuro que golpe a "Strahd" pasa a través de él, revelando que es una ilusión. En el recuento de iniciativa 0, el vampiro ilusorio ríe y se desvanece como un muñeco de cera en una hoguera, sin dejar rastro y el glifo desaparece.

K80. ESCALERA CENTRAL

Si los personajes entran en esta área a través de la puerta en la parte inferior de la escalera, lee lo siguiente:

La puerta crujе al abrirse para revelar una escalera de piedra entre las paredes basta de mampostería. Hay un poco de polvo en las escalones, pero una niebla liviana cae por las escaleras desde arriba.

Si los personajes entran en esta área en la parte superior de la escalera, lee lo siguiente:

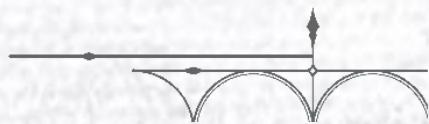
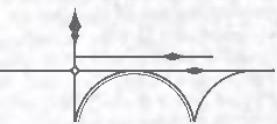
El tosco corredor termina en una escalera de piedra que desciende hacia el sur. Flanqueada por muros de mampostería basta y relativamente libre de polvo, estas escaleras descienden antes de terminar en una puerta solitaria.

Las escaleras se inclinan en un ángulo de 45 grados para recorrer una distancia de 20 pies horizontalmente, conectando el área K78 y el área K81.

K81. TÚNEL

Este túnel se corta en los mismísimos Cimientos de piedra de Ravenloft. Su superficie es resbaladiza, y su techo tiene casi 6 pies de altura. Una niebla persistente limita la visibilidad a unos pocos pies.

Los personajes que tengan conocimiento de trabajar la piedra podrán explicar que este pasaje es una construcción relativamente nueva comparado con otras áreas de Ravenloft. El túnel tiene 120 pies de largo, con una puerta de piedra en su extremo oriental. Cerca del punto medio del túnel hay una trampilla oculta bajo una capa de niebla. Los personajes no pueden detectar la trampilla de forma pasiva, pero una búsqueda activa acompañada de una



prueba con éxito de Sabiduría (percepción) CD 20 la localiza. A menos que la trampilla se mantenga cerrada mediante una escarpia de hierro o por algún otro medio, se abre cuando 100 libras de peso o más se colocan en ella. Cuando la trampilla se abre, todos los que estén de pie sobre ella se deslizarán por la rampa de mármol a continuación (área K82). La trampilla entonces se restablecerá.

K82. RAMPA DE MÁRMOL

Si uno o más personajes caen a través de la trampilla en el área K81, lee lo siguiente:

Caeis en una rampa de mármol negro pulido y os deslizais en la oscuridad.

La rampa baja desde la trampilla en el área K81 a través de una puerta secreta de una sola dirección en una celda inundada (área K74e). Los personajes se deslizarán hasta el final en la parte inferior serán depositados en la celda, pero no recibirán ningún daño. La rampa no tiene asideros y es demasiado resbaladiza para ascender sin la ayuda de la magia.

K83. ESCALERA DE CARACOL

Detrás de la puerta se encuentra una escalera de caracol oscura.

La escalera comienza en el área K78, sube a un rellano en el área K83a y continúa hacia arriba hacia el área K37.

K83A. RELLANO DE LA ESCALERA DE CARACOL

Una extensión del área K83, este rellano se muestra en el mapa 11.

Este pasillo de cuarenta pies de largo conduce a dos escaleras de caracol, una conduciendo hacia arriba y la otra descendiendo a las profundidades del Castillo Ravenloft. Colgando de una barra de hierro atornillada a la pared del este hay un polvoriento tapiz de diez pies cuadrados que representa a los caballeros a caballo cargando a través de un campo de batalla bajo un cielo rojo sangre. El caballero líder monta un caballo negro y lleva una capa forrada de piel negra, armadura gris oscura y un yelmo con visera con forma de cabeza de lobo. Su espada resplandece con la luz del sol.

Las escaleras al final norte de la pared oeste descenden a una puerta que conduce al área K78. Las escaleras en el extremo sur de la pared oeste conducen, que termina en la puerta que se abre en el área K37.

TESORO

El tapiz representa al padre de Strahd, Rey Barov, llevando a sus temibles caballeros hacia una gloriosa batalla .

El tapiz pesa 10 libras y tiene un valor de 750 po intacto. Si llega a dañarse cuando esté en posesión del grupo, pierde su valor a menos que sea remendado de nuevo.

K84. CATAUMBAS

Enterradas en las profundidades de la fortaleza de Ravenloft se hallan antiguas catacumbas, con techos abovedados sostenidos con amplios columnas huecas, que también sirven como criptas. Lacias telarañas cuelgan en el rancio aire. Una espesa niebla se aferra al suelo que está cubierto de residuos pútreos. El techo negro se está moviendo.

Las catacumbas llenan un área de aproximadamente de 110 pies de este a oeste por 180 pies al norte a sur, y el suelo está cubierto de varias pulgadas de guano de murciélagos. Las catacumbas están formados por arcadas de 10 pies de ancho que corren entre criptas de 10 pies cuadrados, que sirven como pilares que sostienen el techo de 20 pies de alto. La zona cuenta con cinco medios de entrada y salida:

- La puerta adyacente a la cripta 1 (que conecta con el área K81).
- Un arco enrejado barrado hacia el norte (que conecta con el área K85)
- Un arco enrejado hacia el sur (que conecta con el área K86 pero protegida por las trampas de teletransporte)
- Un arco enrejado hacia el este (que conecta con el área K87)
- La escalera de la Torre Alta (área K18) o el pozo (área K18a) hacia el oeste

Cada cripta está sellada con una piedra cincelada como una "puerta"- en realidad una losa de piedra que cerrada hermético que mide 3 pies de ancho, 5 pies de altura y 3 pulgadas de espesor. Retirar o recolocar una losa de piedra requiere una acción y una prueba exitosa de Fuerza CD 15.

Cada cripta alberga los restos de la persona o personas cuyo epitafio está inscrito en la parte frontal de la losa.

Las criptas se describen en las siguientes secciones, sus epitafios anotados con el número de la cripta en cursiva.

A menos que se indique lo contrario, cada cripta contiene un féretro de mármol rectangular de 3 por 6 pies y de 3 pies de alto, con un esqueleto envuelto en trapos reopsando encima de él.

Las catacumbas son el hogar de decenas de miles de murciélagos.

Los murciélagos cuelgan aquí durante las horas del día y salen volando por la noche a través del pozocentral de la torre (área K18a) para cazar por la noche. No atacarán a los intrusos menos que sean provocados o se les ordene expresamente que lo haga por Strahd. Si uno o más murciélagos están en un área de 10 pies cuadrado en el mapa y son atacados con un conjuro de área o atrapados en el área de un área dañina, 2d4 **bandadas de murciélagos** se formarán en esa zona y atacarán. Sólo una bandada se pueden formar en ese lugar hasta el siguiente amanecer, cuando llegan más murciélagos para reponer los que murieron.

TRAMPAS DE TELETRANSPORTE

Varias trampas invisibles de teletransporte están localizadas entre las criptas 37 y 38 , entre cripta 37 y la pared sur de la misma y entre la cripta 38 y la pared sur de la misma. Las trampas no pueden ser percibidas excepto con elconjuro *detectar magia* el cual revela un aura mágica de conjuración en las áreas con trampas. Debido a que las trampas no pueden ser desarmadas, un lanzamiento con éxito de *disipar magia* (CD 16) en una trampa

suprime su magia durante 1 minuto, lo que permite a los personajes moverse con seguridad a través de su área. Una trampa también se suprime mientras que este totalmente o parcialmente en el área de un campo antimagia.

Estas trampas de teletransporte forman un anillo protector alrededor de la entrada a la tumba de Strahd (área K86). Cualquier criatura que entre uno de estos espacios de 10 pies cuadrados es instantáneamente teletransportado lejos, cambiando su lugar con uno de los tumulares en la cripta 14. El tumular se materializa en la anterior ubicación de la criatura y atacará a cualquier criatura viviente que ve.

CRIPTA 1

Aquí dentro se encuentran los que caminan la senda del dolor y el tormento

La puerta de piedra no conecta con una cripta, sino con un túnel excavado en la piedra (área K81).

CRIPTA 2

Artista DeSlop- Pintor del techo de la Corte

El techo abovedado de esta cripta está pintado con una imagen de impes sosteniendo ramos de flores de colores. Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Una caja de madera está escondida debajo de una mano esquelética.

La caja no está cerrada con llave. Contiene siete brochas con mango de madera y siete pequeñas calabazas con pintura seca.

CRIPTA 3

Señora Isolda Yunk (Isolda la increíble): Proveedor de antigüedades e importaciones

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Apilados a su alrededor, cubriendo el suelo, hay montones de cestas viejas, braseros, tapices empaquetados, candelabros, sillas, cofres, utensilios de cocina, fanales, barras de cortinas, decantadores, platos, jarras, lámparas, cajas con ruedas, jarras, y polvorines. Ninguno de los desperdicios parece valioso. Una vieja lámpara de araña cuelga del techo en forma de cúpula.

Los personajes podrían pasar horas buscando en la cripta.

Aunque las antigüedades aquí podrían valer una buena cantidad de monedas, no vale la pena el transporte.

CRIPTA 4

Príncipe Ariel du Plumette (Ariel el Robusto)

Si los personajes abren la puerta de esta cripta lee lo siguiente:

La aparición de una gran forma corpulenta de un hombre dentro de la oscura cripta, sus ojos salvajes con la locura. Grandes alas artificiales se despliegan en su espalda.

El príncipe Ariel era un hombre horrible que deseaba volar. Enganchó unas alas artificiales a un arnés y potenció el dispositivo

con magia, pero el aparato todavía no podía soportar su peso, y se lanzó desde el Pillarstone de Ravenloft a su muerte.

Su malvado **fantasma** atacará a los personajes que estén a la vista. Si Ariel logra poseer un personaje, su anfitrión subirá a la Torre Alta (área K18) hasta que alcanza su cima (área K59), y luego se lanzará hacia abajo por el hueco central de la torre (área K18a), gritando, "¡Puedo volar!" todo el camino hacia abajo.

CRIPTA 5

Artank Swilovich: amigo y miembro del Gremio Baroviano de Destiladores de Vino

Sois recibidos por un leve olor a vino. Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Amontonado alrededor de ella, cubriendo todo el suelo, hay miles de botellas de vino vacías.

La etiqueta de cada botella muestra que son de la Bodega del Mago de los Vinos y los nombres del vino en el interior: Champagne du-le-Stomp, Red Dragon Crush o Purple Grapemash Nº 3.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está enterrado debajo de las botellas de vino. Un personaje que busque debajo de las botellas encontrará el tesoro de forma automática.

CRIPTA 6

Santa Markovia: Muerta para toda la eternidad

La sección del suelo de 10 pies cuadrados delante de esta cripta es una placa de presión que libera cuatro dardos envenenados escondidos en pequeños agujeros en la pared norte. (Ver "Trampas de Ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura," de la Guía del Dungeon Master para las reglas sobre cómo funciona esta trampa.)

La trampa se restablece cuando se levanta el peso y se puede activar un total de cuatro veces antes de que su suministro de dardos se agote.

Si se abre la puerta de la cripta, lee lo siguiente:

Esta cripta huele a rosas. Los restos encima de la losa de mármol se han desintegrado, a excepción de un femur.

Si los personajes perturban los restos de Santa Markovia, añade lo siguiente:

Una forma fantasmal aparece sobre el polvo, tan débil que apenas podeis distinguir más que una parte de una cara. De esta aparición viene el más débil de los susurros: "El vampiro debe ser destruido Utilizadme como vuestra arma.". Despues de eso, se desvanece.

Tesoro. Un conjuro de *detectar magia* revela que el femur irradia un aura de magia de evocación. Ver el Apéndice C para obtener más información sobre el *Femur de Santa Markovia*.

CRIPTA 7

La puerta de piedra de esta cripta yace en el suelo, su inscripción oscurecida por la niebla. Con la boca abierta de la cripta . Un cráneo, unos huesos y unos pocos fragmentos de armadura oxidada se hallan encima de una losa de mármol con una gárgola de piedra en cucillas con Miradas lascivas en cada extremo.

El epitafio en la puerta dice "Endorovich (Endorovich el Terrible): Lo que la sangre de un centenar de guerras no lo hizo, el rechazo de una mujer lo consiguió".

Endorovich era un soldado despiadado y autoexaltándose de ser noble que se enamoró de una mujer llamada María, pero ella amaba a otro hombre. Cuando María y su amante fueron a cenar,

Endorovich puso veneno en la copa del hombre. Los vasos estaban mezclados, y María bebió el veneno en lugar de él. El amante fue ahorcado por el asesinato de María y enterrado en el cruce del río Ivlis (Capítulo 2, zona F).

Endorovich nunca se recuperó de su culpabilidad y cayendo en la locura, mató a muchos en vida.

El espíritu de Endorovich está atrapado dentro de una de las gárgolas. Si alguien molesta los huesos en la losa, una de las **gárgolas** despertará y atacará. Si la gárgola es reducida a 0 puntos de golpe, el espíritu de Endorovich se moverá a la segunda gárgola, que luego despertará y atacará.

Las dos gárgolas tienen el máximo de puntos de golpe (77). Una vez que la segunda **gárgola** sea destruida, el espíritu de Endorovich será puesto a descansar.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará contenido en un compartimento secreto debajo de los restos de Endorovich. Una vez que sus huesos y el polvo son barridos, el compartimiento puede ser encontrada y abierta sin ninguna prueba de característica.

CRIPTA 8

Duquesa Dorfniya Dilisnya

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Colgado en la pared del fondo hay una bella colcha que representa un banquete real.

El edredón está mágicamente preservado pero no es valioso.

CRIPTA 9

Pidlwick -Bufón de Dorfniya

Un pequeño esqueleto que lleva los restos del traje de un bufón se encuentra encima de una losa de mármol rechoncha en el centro de la cripta.

Si Pidlwick II (ver área K59) está con el grupo, se niega a entrar en la cripta. La losa en esta cripta tiene 4 pies de largo (en lugar de los usuales 6 pies de largo) Los huesos encima de la losa pertenecen al criado bufón de la Duquesa Dorfniya Dilisnya (ver cripta 8).

Tesoro. Si los personajes exploran antes esta cripta, invocando el fantasma de Pidlwick en el área K36, encontrarán una caja pequeña y plana de madera sobre la losa de mármol junto a los huesos de Pidlwick.

La caja contiene una *baraja de ilusiones* completa

CRIPTA 10

Sir Leonid Krushkin (Sir Lee el Machacador): Más que a la vida, amaba sus joyas

Un esqueleto de gran tamaño cubierto con joyas y trapos se encuentra encima de una losa de mármol alargada en el centro de la cripta. Apoyado en la losa hay un mazo ensangrentado colgando de telarañas.

Sir Lee tiene sobre siete pies de altura. Su mazo podría dar que reflexionar a los personajes, pero es inofensivo y no mágico.

Tesoro. Tres collares de piedras preciosas (por valor de 750 po cada uno) se extiende por el esqueleto de Sir Lee.

CRIPTA 11

Tasha Petrovna -Sanadora de Reyes, Luz hasta el occidente, Sirviente, Compañera

Un esqueleto que lleva vestimentas sacerdotales hechas jirones se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. El techo abovedado por encima está pintado con un mural de un sol glorioso.

Las criaturas que recibirían daño a causa de la exposición a la luz solar (como vampiros) tienen desventaja en todas las pruebas de características, las tiradas de ataque, y las tiradas de salvación, mientras que estén dentro de la cripta.

Tesoro. Alrededor del cuello del esqueleto envolviéndolo hay un símbolo sagrado en forma de sol (por valor de 25 po). Un personaje de alineamiento bueno que recoja el símbolo sagrado oye una voz femenina fantasmal. Susurra el siguiente mensaje:

"Existe una tumba hacia el oeste, con rosas que nunca mueren, en un lugar construido por los sanadores, en un pueblo llamado Krezk. Cuando todo se convierta en oscuridad, toca este símbolo sagrado en la tumba para invocar la luz y encontraras un tesoro perdido hace mucho tiempo".

El mensaje se refiere a una lápida en la Abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S7).

CRIPTA 12

Rey Troisky-El Rey con Tres Caras

No hay huesos encima de la losa de mármol en esta cripta, solamente un casco de acero con una visera con forma de cara enfadada.

El yelmo tiene tres visores uniformemente espaciados trabajados para parecer caras humanas-una feliz y una enfadada. Sólo la cara enfadada es visible desde la puerta de la cripta. El rey Troisky lleva este yelmo de tres caras en batalla, lo que le valió

el apodo de Rey de Tres Caras. El yelmo no es mágico y pesa 10 libras.

La losa sobre la cual descansa el yelmo es sensibles al peso. Si el yelmo es retirado de la losa sin colocar inmediatamente 10 libras de peso, un gas venenoso es expulsado del interior hueco de la losa y se llena la cripta de gas. Un personaje que busque trampas en la losa y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 verá unos puntos diminutos que son agujeros perforados en la base de mármol de la losa. Es de estos agujeros que surge el gas.

Una criatura en la cripta cuando se libera el gas debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, recibiendo 22 (4d10) puntos daño de veneno si se falla la tirada o la mitad de daño si se tiene éxito.

CRIPTA 13

Rey Katsky (Katsky el Brillante): Monarca , inventor y autoproclamado viajero del tiempo

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Tumbado en medio de los huesos hay un cuerno para beber tapado, una bolsa gruesa y un cetro de aspecto raro de metal y madera. Por encima de los huesos, colga del techo en forma de cúpula por medio de cables, hay un artefacto volador de madera que parece como un juego de alas de dragón plegadas equipadas con correas de cuero, hebillas de metal y alerones de cuero tensado.

El cuerno para beber con tapón es un cuerno con polvora resistente al agua cargado con pólvora, y el cetro de "aspecto extraño" es un mosquete. La bolsa gruesa contiene 20 bolas de plata (balas e plata para el mosquete). Para más información sobre armas de fuego y explosivos, ver el capítulo 9, "Taller del Dungeon Master", de la *Guía del Dungeon Master*.

Planeador. Cualquier humanoide pequeño o mediano puede usar el planeador de alas de dragón. (Se tarda 1 minuto para ponerse o quitarse el planeador.) No puede soportar más de 80 libras, aunque la cantidad de peso que puede llevar no es evidente. Un personaje que inspeccione el planeador en un intento de descubrir el peso máximo que puede soportar de manera precisa lo conseguirá com una prueba exitosa de Inteligencia CD 15.

Si su portador es suficiente ligero (de acuerdo con el engranaje), el aparato puede ser utilizado para deslizarse, pero sólo en espacios abiertos donde hay espacio para maniobrar. El portador puede alzar el vuelo andando o saltando desde un lugar alto o mediante realizando un salto de altura para despegar desde el nivel del suelo. Cuando se está en lo alto el portador gana una velocidad de vuelo igual a su velocidad caminando, con las siguientes limitaciones: excepto en una corriente de aire significativa, el portador no puede usar el planeador para ganar altura, y el planeador desciende 1 pie por cada 10 pies de distancia cubiertos horizontalmente. Al final del vuelo, el usuario aterriza con sus pies y el planeador queda intacto. Si el usuario intenta acelerar la velocidad de descenso, se rompe el planeador, y el portador cae.

El planeador tiene CA 12, 1 punto de golpe y una envergadura de 15 pies. Com cualquier daño que se le provoque hace que se rompa y deje de funcionar. Un truco de remendar puede reparar el daño. Siempre que todos los pedazos rotos estén presentes.

CRIPTA 14

Stahbal Indi-Bhak: Un amigo más fiel que el que ningún gobernante haya tenido. Aquí yace su familia en honor.

Si los personajes abren la puerta a esta cripta, lee lo siguiente:

Un pozo de diez pies cuadrados se hunde en la oscuridad. El sonido del agua goteando lentamente hace eco en el pozo.

Los personajes que tengan visión en la oscuridad o una fuente de luz puede ver que el pozo desciende 40 pies hasta cierto tipo de bóveda profunda en el Pillarstone de Ravenloft. Piedras sobresalen dentro del pozo a intervalos regulares, que ofrece asideros y puntos de apoyo. Sin embargo, las piedras son resbaladizas, por lo que un personaje que intente escalar la pared sin la ayuda de magia o el uso de un equipo de escalador debe hacer una prueba exitosa de Fuerza (atletismo) CD 10.

Bóveda. Cuando los personajes lleguen a la parte inferior del pozo, lee lo siguiente:

En la parte inferior del pozo hay una bóveda húmeda con un techo de diez pies de altura. La sala está construida de torpemente y huele a carne podrida. Quince ataúdes de piedra se encuentran dispersos en la bóveda, todas orientados con sus cabezas apuntando al norte. El suelo está cubierto de huesos humanos y espadas oxidadas.

Si un personaje se teletransporta a un ataúd desde una de las trampas de teletransporte que protegen la tumba de Strahd (área K86), leele lo siguiente al jugador de ese personaje:

Un destello de luz explota a tu alrededor, y entonces te sumerges en la oscuridad absoluta, de repente estas tumbado en un espacio reducido atragantandote por el polvo.

Esta bóveda contiene quince **tumularios** (uno por ataúd), menos cualquiera que haya sido transportado lejos (ver "Trampas de Teletransporte " al comienzo de esta sección). Levantar la tapa de un ataúd requiere una acción y una prueba exitosa de Fuerza CD 15. Cada tumulario permanece inactivo hasta que es teletransportado a distancia o hasta que se abre su ataúd, con lo cual atacará. Los huesos y espadas oxidadas que cubren el suelo con una profundidad de 6 pulgadas, son los restos de sirvientes que juraron vengar a la familia de Stahbal Indi-Bhak. Cuando un tumulario muere en esta bóveda, algunos de los huesos se unen formando 2d6 **esqueletos** humanos animados. Estos esqueletos atacarán a los intrusos que estén a la vista, pero no tienen ataques a distancia. Hay suficientes huesos y espadas en la habitación para un centenar de esqueletos creados de esta, manera.

CRIPTA 15

Khazan: Su palabra era poder

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. El cráneo tiene ópalos negros en las cuencas de sus ojos y fragmentos de ámbar en lo que deberían ser sus dientes.

Khazan era un poderoso archimago que descifró los secretos de convertirse en lich, y más tarde trató de convertirse en un demiliche pero fracasó. Ni el cráneo ni sus huesos plantean ninguna amenaza, pero las gemas incrustadas en el cráneo son valiosas.

Tesoro. Los ópalos negros en las cuencas oculares del cráneo valen 1.000 po cada uno. El cráneo también tiene ocho dientes de ámbar por valor de 100 po cada uno.

Cualquier criatura que se encuentre dentro de la cripta y audazmente diga el nombre de "Khazan" hace que los cimientos de Ravenloft comience a temblar mientras aparece un *bastón de poder* que se materializa por encima de la losa de mármol y flotando allí. La primera criatura que agarre el bastón debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 44 (8d10) puntos de daño eléctrico si se falla la tirada o la mitad de daño si se tiene éxito. Después, el *bastón de poder* puede ser empuñado y utilizado normalmente. Si nadie agarra el bastón después de 1 round de su aparición, se desvanece, para no volver jamás.

CRIPTA 16

Elsa von Fallon Twitterberg (Amada Actriz): Tenía muchos seguidores

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Nueve huecos poco profundos están tallados en las paredes circundantes. La pared posterior de cada nicho hay pintada una imagen de cuerpo entero de un hombre guapo.

Algunos de los hombres visten ropa lujosa; otros usan armaduras.

A los pies de cada pintura hay apoyado un cráneo encima de una pila de huesos.

Los huesos de los nichos pertenecen a nueve consortes de Elsa. No hay nada de valor aquí.

CRIPTA 17

Sir Sedrik Spinwitovich (Almirante Spinwitovich): Confundido como estaba, construyó la mayor fuerza naval jamás reunida en un país sin salida al mar

Una barcaza funeraria de once pies de largo domina esta cripta, encajada diagonalmente dentro del espacio disponible. Situado en el barco hay un esqueleto envuelto en trapos, con cientos de monedas de oro apiladas alrededor de él.

Las monedas están hechas de arcilla pintada de oro y no tienen ningún valor. La barcaza funeraria fue montado en el interior de la cripta, y es demasiado grande para pasar por la puerta.

CRIPTA 18

La puerta de piedra de esta cripta ha sido cuidadosamente colocada hacia un lado. A través de las volutas girando de la niebla perpetua, recién grabado con letras enunciando las palabras "Ireena Kolyana: esposa.".

La cripta está vacía y ha sido barrida y limpiada. Aquí es donde Strahd tiene la intención de mantener a Ireena una vez que la convierta en un engendro vampiro.

CRIPTA 19

Artimus (Constructor de la Fortaleza): estás de pie en medio del monumento a su vida

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta.

Esta cripta no contiene nada de interés.

CRIPTA 20

Sasha Jvliskova - esposa

Telarañas gruesas y pálidas como el lino cubren a una figura femenina encima de una losa de mármol en el centro de esta cripta polvorienta llena de telarañas. Se oye una voz hablando desde la oscuridad.

"Mi amor, ¿has venido a liberarme?"

La mujer se levanta, la cubierta de telas ceñida a ella de una forma espantosa.

Este **engendro vampiro** es una antigua esposa de Strahd. Una vez se da cuenta de que los personajes no son su marido, Sasha arrancará su mortaja de telarañas como un vestido de boda no amado y los atacará.

CRIPTA 21

Patrina Velikovna - Novia

La criatura en el interior de la cripta atacará en cuanto se abra la puerta.

De la oscuridad surge un rostro horrible, una doncella elfa espectral transformada por el horror de su existencia de no-muerta.

Ella gime y el horrible sonido se clava profundamente en vuestra alma.

La elfa espectral es una **banshee** que atacará a los personajes que estén a la vista, usando su lamento inmediatamente. Una vez despertada, la banshee es libre para vagar por el Castillo Ravenloft, pero ella no puede viajar más allá de 5 millas de esta cripta.

En vida, Patrina Velikovna era una elfa del atardecer que, después de haber aprendido mucho acerca de las artes oscuras, estaba casi a la altura de los poderes de Strahd. Ella sintió un gran vínculo con él y le preguntó para formalizar esa unión en un matrimonio oscuro. Atraída por su conocimiento y su poder, Strahd consintió, pero antes de que pudiera drenar toda la vida de Patrina, su propia gente la lapidó hasta la muerte en un acto de misericordia para frustrar los planes de Strahd. Strahd exigió y consiguió, el cuerpo de Patrina. Luego la convirtió en una banshee atrapada aquí.

Reduciendo a la banshee a 0 puntos de golpe hace que se descorpora. Sin embargo el espíritu de Patrina no puede descansar, hasta que ella se casé formalmente con Strahd; la banshee vuelve a formarse en su cripta 24 horas más tarde. Lanzar un conjuro de *santificar* en la cripta impide que la banshee vuelva mientras el conjuro permanezca.

Tesoro. Lee el siguiente texto cuando los personajes investiguen la cripta de Patrina:

En el centro de la cripta, un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol, rodeado de miles de monedas.

La cripta de Patrina contiene 250 ppt, 1.100 po, 2.300 pe, 5.200 p y 8.000 pc. Las monedas son de origen mixto.

Las monedas de platino y de electro tienen el rostro de perfil de Strahd acuñado en ellas. Enterrado bajo las monedas está el libro de conjuros de Patrina, con tapas de madera tallada.

Contiene todos los conjuros enumerados para el archimago en el Manual de Monstruos.

Desarrollo. Si ella es restaurada a la vida por su hermano (ver "Don Oscuro de Kasimir" en la sección "Eventos especiales" en el Capítulo 13), Patrina (NM elfa del atardecer) vuelve a la vida como una **archimaga** sin conjuros preparados. Si los personajes tienen su libro de conjuros, ella amablemente les pide que se lo den de nuevo a ella para que pueda preparar sus largamente olvidados conjuros y ayudarles a destruir Strahd (cosa que es mentira). Si los personajes la fuerzan, compensará su bondad aprendiendo sobre ellos como sea posible antes de perseguir sus propios objetivos.

CRIPTA 22

Sir Erik Vonderbucks

Un hombre dorado se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de esta cripta de otra manera yerma.

Sir Erik Vonderbucks era un noble rico cuya deseo al morir era tener su cadáver sumergido en oro fundido.

Tesoro. La fina capa de oro, si es desprendida del cadáver desecado de Sir Erik, vale 500 po.

CRIPTA 23

La primera vez que los personajes pasen a esta cripta, verán el nombre de uno de ellos (determinado al azar) grabado en la puerta.

La apertura de la cripta libera un horrible hedor de descomposición y revela un cadáver tendido en la losa de mármol en su interior. El cadáver se parece al personaje nombrado en la puerta. Al tocar el cadáver hace que se derrita, tras lo cual se desvanece la inscripción.

En posteriores visitas a esta cripta, la puerta está sin marcar y la cripta está vacía.

CRIPTA 24

Ivan Ivliskovich, Campeón de Carrera con Perro de Invierno. La carrera es del más rápido., pero la venganza es para los parientes del perdedor

Un esqueleto cubierto con trozos de pieles se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Las paredes y el techo están cubiertos con yeso pintado para hacer parecer como si la cripta se encontrara en un bosque siempre verde, rodeado de nieve. El yeso se

haya pelado y caído en muchos lugares, rompiendo la ilusión.

Esta cripta no contiene nada de interés.

CRIPTA 25

Stefan Gregorovich: Primer Consejero del Rey Barov van Zarovich

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. La mayor parte de los huesos parecen polvorrientos y descuidados, pero el cráneo se halla bien pulido.

Un conjuro de *detectar magia* aquí revela que el cráneo de Stefan irradia una débil aura de magia nigromántica. Mientras el cráneo permanezca en la cripta, responderá a cinco preguntas que le sean formuladas, como si un conjuro de *hablar con los muertos* hubiera sido lanzado sobre él. Esta propiedad se recarga cada día al amanecer. En vida, Stefan no era ni observador ni bien informado. Si el cráneo se le pregunta sobre Strahd o sobre el Castillo Ravenloft, toda la información que proporcione será falsa.

CRIPTA 26

Intree Sik-Valoo: Rechazó la riqueza del conocimiento que podría llevarte al cielo

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. La mayor parte de los huesos parecen polvorrientos y descuidados, pero el cráneo se halla bien pulido.

Un conjuro de *detectar magia* aquí revela que el cráneo de Intree irradia una débil aura de magia nigromántica. Mientras el cráneo permanezca en la cripta, responderá a cinco preguntas que le sean formuladas, como si un conjuro de *hablar con los muertos* hubiera sido lanzado sobre él. Esta propiedad se recarga cada día al amanecer.. A diferencia de Stefan Gregorovich en la cripta 25, Intree estaba bien educado y era astuto. Si el cráneo se le pregunta sobre Strahd o sobre el Castillo Ravenloft, toda la información que proporcione será verdadera.

CRIPTA 27

Esta cripta ha perdido su puerta.

Tres **arañas lobo gigantes** infestan esta cripta por lo demás vacía. Las arañas no hacen ruido y saltan atacando a cualquier que se mueva delante de la puerta abierta de la cripta.

CRIPTA 28

Bascal Ofenheiss-Chef Deluxe

Un esqueleto envuelto en lino blanco se encuentra sobre una losa de mármol en el centro de la cripta, agarrando una campana en su hundido pecho. Colocado sobre su cráneo hay un alto sombrero de chef.

Si la campana es tocada dentro de la cripta, un fuego mágico se extiende a través de la salapara chamuscar los huesos del Chef Ofenheiss. Una criatura dentro de la cripta debe realizar una tirada

de salvación de Destreza CD 17 , recibiendo 21 (4d10) puntos de daño por fuego si se falla la tirada, o la mitad de daños si se tiene éxito. Cualquier criatura que falle su tirada se prenderá en llamas, recibiendo 5 (1D10) puntos de daño por fuego al final de cada uno de sus turnos hasta que él u otra criatura utilice una acción para apagar las llamas.

Tesoro. Escondido bajo el sombrero del chef hay un Tenedor-cuchara de electro con un mango enjoyado (por valor de 250 po).

CRIPTA 29

Baron Eisglaze Driif

Al abrir la puerta hace que el aire a vuestro alrededor gire tan frío como el más infernal frío que podais imaginar. Cada superficie en la cripta está cuberto de un grueso moho de color marrón.

Un pedazo de moho marrón (ver "Riesgos en un Dungeon" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura," de la *Guía del Dungeon Master*) llena la cripta. Los personajes dentro de un área de 5 pies de la puerta abierta de la cripta se veran afectados.

Si el moho marrón es muerto, los personajes pueden excavar a través de la corteza enmohecida para encontrar los huesos del Baron Driif acostado encima de una losa de mármol.

Tesoro. Oculto bajo el moho marrón junto a los huesos del barón hay una *espada de la suerte* con un *deseo* restante. Si una criatura utiliza el deseo tratando de escapar de Barovia, el conjuro falla. Si una criatura usa la espada para desechar la destrucción de Strahd, el deseo no destruye a Strahd sino que lo teletransporta a menos de 5 pies de la espada.

CRIPTA 30

Prefecto Ciril Romulich (Amado del Rey Barov y de la Reina Ravenovia): Sumo Sacerdote de la Orden Más Sagrada

Una losa de mármol en el centro de la cripta muestra un esqueleto cubierto con vestiduras rojas, un símbolo sagrado de oro agarrado con una mano huesuda. El techo abovedado a quince pies por encima está pintado para parecerse a un dosel de áboles con hojas brillantes del otoño. Una repisa de piedra rodea la estrecha cripta a diez pies por encima del suelo. Posados en ella hay decenas de cuervos de piedra, sus ojos fijados en la losa de mármol.

Los cuervos son tallados tienen un aspecto siniestro pero son inofensivos.

Tesoro. El símbolo sagrado de oro del prefecto está adornado con pequeñas piedras preciosas y vale 750 po. Si es tocado por una criatura malvada, el símbolo sagrado es consumido en una ráfaga de luz intensa que produce 11 (2d10) puntos de daño radiante a todas las criaturas a 5 pies de él. Los personajes familiarizados con la religión Baroviana reconocerán el símbolo pertenece al Señor de la Mañana.

CRIPTA 31

Lo conocimos solamente por su riqueza

Esta cripta está vacía. Sus paredes están pintadas para representar montañas de monedas de oro.

El suelo de la cripta es en realidad la cobertura de un pozo de pías 30 pies de profundidad. La tapa se abrirá si 100 libras de peso o más se colocan sobre ella. Cuando se activa el suelo se divide por la mitad, de este a oeste, y las puertas son de resorte. Después de que una víctima o las víctimas caen en el pozo, sus puertas se cierran de golpe.

(Ver "Trampas de Ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura", de la *Guía del Dungeon Master* para las normas sobre pozos cerrados y pozos de pinchos.) Los pinchos en la parte inferior del foso están hechas de hierro, pero no estan envenenados.

Tesoro. Un esqueleto humano (los restos de un aventurero muerto) envuelto en trozos de armadura de cuero tachonado se encuentra en medio de los pinchos en la parte inferior del foso. Hay una linterna hecha añicos y una palanca de hierro oxidado que están muy cerca. Atado a la correa de cuero del cadáver hay un rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies, una daga en una vaina gastada, una bolsa que contiene 25 ppt y un tubo con tapón de madera que contiene un pergamo con el conjuro de *círculo mágico*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, se hallará al lado del esqueleto en la parte inferior del foso.

CRIPTA 32

La puerta de esta cripta no tiene nombre ni epitafio en ella.

Esta cripta está vacía a excepción de dos nichos en la pared del fondo. Por encima de los nichos están grabadas las siguientes palabras: NO PASEIS ESTOS PORTALES ESTUPIDOS MORTALES

Un conjuro de detectar magia revela que los dos nichos irradian fuertes auras de magia de conjuración.

Las criaturas que entran en el nicho oriental de esta cripta son teletransportados al nicho oriental de la tumba de Strahd (área K86). Al entrar en el nicho occidental de esta cripta no tiene ningún efecto, pero cualquier criatura que se teletransporta del nicho occidental del área K86 aparecerá aquí.

CRIPTA 33

Sir Klutz Tripalotsky: Se cayó sobre su propia espada

En el centro de esta cripta, encima de una losa de mármol, unos huesos humanos se encuentran en medio de la cáscara vacía de una armadura de placas oxidadas. Atravesando el peto de la armadura hay una espada larga.

Ni la armadura de Sir Klutz ni su espada larga son mágicos o valiosos.

Si la espada es sacada de la armadura, Sir Klutz aparece como un **guerrero fantasma** (ver el apéndice D), agraciendo a quien estiró de su arma liberandola y comprometiendose a luchar junto con ese personaje durante los próximos siete días. Sir Klutz pereció años antes de que Strahd se convirtiera en un vampiro, por lo que el guerrero fantasma no sabe nada de la caída de Stahd o de la maldición que aflige a Barovia.

CRIPTA 34

Rey Dostron, Nacido en los Infiernos.

Descansando en el centro de esta cripta hay un sarcófago de siete pies de largo dorado, su tapa pintada con la imagen de un rey gritando con una corona de cuernos. Amenazademente detrás del sarcófago se halla un oso lechuza disecado congelado en un rugido, con las garras extendidas.

El rey Dostron fue un antiguo gobernante de esta tierra, mucho antes de la llegada de Strahd. Él se proclamaba ser descendiente de un duque de los Nueve Infiernos, y sus obras hicieron justicia a esta ascendencia. Su sarcófago es de plomo batido y revestido de oro (ver "tesoro" más adelante). Su tapa puedeser abierta haciendo palanca con una barra o una herramienta similar, revelandonada más que polvo en su interior. El oso lechuza disecado es una adición tardía a la decoración de la cripta- un regalo dado a Strahd que terminó aquí. Parece casi vivo, pero es inofensivo.

Un **imp** invisible está en lo alto del oso lechuza. Si alguien intenta abrir el sarcófago, el diablillo dice en Comun, "¡Yo no haría eso si fuera tú!" El Imp está unido mágicamente a los restos del rey Dostron y debe velar por ellos durante varios siglos antes de que su contrato se cumpla. No está obligado a proteger el contenido de la cripta (por lo que no atacará), y se deleita diciendo mentiras y desarrollando travesuras. Por ejemplo, advertirá a los personajes que el sarcófago contiene una trampa, y que la apertura de la tapa liberará un diablo de la sima vinculada a ella.

Tesoro. Los personajes que se toman el tiempo para hacer palanca para arrancar fragmentos del oro del sarcófago pueden reunir 500 po de valor del metal precioso que lo recubre, con un peso de 10 libras.

CRIPTA 35

Sir Jarnwald el Tramposo: La broma era sobre él

Un hedor a muerte llena esta cripta vacía.

El suelo de aquí es una ilusión que esconde un pozo de 20 pies de profundidad. Los lados del fosa es pared pulida lisa; una criatura sin velocidad de escalada no se puede moverse a lo largo de ellas sin la ayuda de la magia o la ayuda de un equipo de escalador. En la parte inferior del pozo hay seis **necrofagos** hambrientos. Un conjuro permanente de *silencio* suprime el sonido en la abertura. El conjuro de silencio puede ser disipado, al igual que el suelo ilusorio (CD 14 para ambos).

Tesoro. Sir Jarnwald fue "sepultado" aquí, por lo que a él se le introdujo en la cripta y devorado por los necrofagos.

Lo que queda de él se encuentra dispersado por el suelo del foso: unos trozos de ropa, un puñado de dientes y un sello con una estilizada J (con un valor de 25 po).

CRIPTA 36

Marcas de garras borran el nombre en la puerta de esta cripta.

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta.

Esta cripta no contiene nada de interés.

CRIPTA 37

Gralmore Nimblenobs -Mago Ordinario

Acostado en una losa de mármol en el centro de esta cripta está el cadáver de un hombre con una larga barba blanca. Su piel está pegada con fuerza contra su cráneo y a sus huesos, y lleva una túnica roja polvorienta. Apretado contra el pecho hay una vara de madera que tiene una pomo de latón en un extremo y uno de mármol en el otro.

La vara es un bastón no mágico.

La inspección de la losa de mármol revela una cavidad poco profunda, cóncava en un extremo. Si el pomo extremo final de mármol de la vara del mago Gralmore es colocada en el hueco, la losa levitará 5 pies hacia arriba, revelando un compartimiento debajo (ver "tesoro" más adelante). La losa se baja lentamente para colocarse en su lugar de nuevo después de 1 minuto. Si el pomo extremo final dorado de la vara del mago es colocado en el hueco, el qye este sosteniendo la vara recibirá 22 (4d10) puntos de daño relampagueante.

Tesoro. El compartimiento debajo de la losa tiene un pequeño estuche de cuero, negro que contiene tres *pergaminos de conjuros* (*cono de frío, bola de fuego, y rayo relampagueante*).

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará en el compartimiento con el otro tesoro.

CRIPTA 38

Kroval general "Perro Loco" Grislek (Maestro de la caza): Un líder de los perros y de los hombres

Cuando los personajes abren la puerta de esta cripta, lee lo siguiente:

El hedor de azufre y de piel quemada se derrama por esta cripta. En su oscuridad hay tres pares de ojos rojos brillantes.

Tres **sabuesos infernales** se lanzaran hacia adelante y atacaran, luchando hasta la muerte. En el asalto después de que ataque, el **espectro** del general Grislek emergera de la cripta, emitiendo órdenes a los perros de caza en Infernal. Una vez que estas criaturas malignas sean muertas, los personajes podran inspeccionar la cripta más de cerca.

Trozos de hueso esparcidos incinerados se encuentran encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Tumbados en medio de los huesos estan los fragmentos de una lanza rota con una cabeza de plate. Las paredes y el techo abovedado de la cripta están cubiertos con murales que representan legiones de infantería y de caballeria chocando en el campo de batalla.

Un truco de remediar puede reparar la lanza, la cual está rota en tres pedazos de aproximadamente del mismo tamaño. Si la lanza es reparada puede ser manejada como una lanza de plata mágica.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí,• está en un compartimiento secreto bajo los restos de Grislek. Una vez que sus carbonizados huesos son retirados, el compartimiento puede ser encontrado u abierto sin tener que realizar una prueba de característica.

CRIPTA 39

Beucephalus, el Caballo Maravilloso: Hacia crecer las flores más brillantes por donde él pisaba

La puerta de esta cripta es más grande que todas las demás, 6 pies de ancho por 8 pies de alto. Retirar o restablecer la losa requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 20. Cuando se abre la puerta, debes leer lo siguiente:

Una oleada de aire y humo caliente y seco surge de la cripta y un caballo negro con una melena en llamas y los cascos de fuego emerge echando humo por la nariz, y encabritándose para atacar.

La **pesadilla**, Beucephalus, es el corcel de Strahd. Cuenta con 104 puntos de golpe. Si los personajes la matan, Strahd los cazará sin piedad. Cuando el caballo quiere abandonar el castillo, vuela hasta el hueco central de la Torre Alta (área K18a), que sale a través de la hendidura en el techo de la Torre (área K59).

CRIPTA 39

Tatsaul Eris -El Último de la Línea

Un esqueleto envuelto en trapos se encuentra encima de una losa de mármol en el centro de la cripta. Puestas en las paredes norte, este y sur hay tres en total antorchas apagadas en soportes de hierro.

Cuando una criatura entra en esta tumba, por primera vez, las antorchas prenderán en llamas y continúan ardiendo hasta que se gasten o se extingan.

El examen del cráneo y de los huesos revela que son facsímiles de yeso.

K85. TUMBA DE SERGEI

Un rastrillo está cerrando el arco de entrada en esta tumba. Levantarlo requiere de un control exitoso de Fuerza CD 25.

Escalones de mármol blanco descienden a una tumba que tiene un techo abovedado a treinta pies por encima del suelo. Una quietud, una calma en medio de la tormenta se siente aquí. En el centro de la tumba, una losa de mármol blanco con incrustaciones soporta un ataúd intrincado. Cincelado en la losa hay un nombre: Sergei von Zarovich. Al norte, detrás del ataúd, tres nichos. Una estatua bellamente tallada se encuentra en cada uno de los nichos- un impresionante joven flanqueado por dos ángeles de aspecto tan pulido y nuevo como el día en que cada una fue colocada allí. Una palanca de hierro sobresale de la pared sur, al oeste de la entrada de la tumba.

Alzando la palanca se levanta el rastrillo en la parte superior de las escaleras. Tirando de él hacia abajo desciende el rastrillo.

El ataúd se abre fácilmente al tacto de una criatura legal buena. De lo contrario, para abrirla se que requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 15. El cuerpo de Sergei ha sido mágicamente conservado, y a primera vista parece que esté durmiendo en su ataúd.



TESORO

El cuerpo embalsamado de Sergei está vestido con una brillante *armadura de placas* +2.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está el interior del ataúd junto al cuerpo de Sergei.

Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, se ha quedado al otro lado del ataúd de Sergei, llorando.

K86. TUMBA DE STRAHD

Un pesado rastrillo permanece cerrado en el arco que conduce a esta tumba. Levantarla requiere de un control exitoso de Fuerza CD 25.

Escalones de mármol negro descienden a una tumba oscura que tiene un techo abovedado a treinta pies por encima del suelo. La esencia del mal impregna el aire. El olor a tierra recién removida está aquí. Asentado en la suciedad en el suelo hay un negro ataúd brillante de madera finamente encerado. Los accesorios del ataúd son de brillante bronce, y la tapa está cerrada. Al sur del ataúd hay tres nichos sombríos. Una palanca de hierro sobresale de la pared del norte, al este de la entrada de la tumba.

El alzamiento de la palanca levanta el rastrillo en la parte superior de las escaleras. Empujando hacia abajo desciende el rastrillo.

Tendido bajo la tierra cerca de la pared este de la tumba hay tres novias **engendros vampíricos** vistiendo sucios trajes y vistiendo joyas sucias incrustadas (ver "Tesoro" más adelante). Se levantan para atacar a cualquiera que se acerque al ataúd de Strahd.

Un conjuro de *detectar magia* revela que los nichos al oeste y al este irradian fuertes magiauras de magia de conjuración.

El nicho central es no mágico.

Las criaturas que entran en el nicho occidental son teletransportada al instante al nicho occidental de la cripta 32 en el área K84.

El entrar en el nicho oriental no tiene ningún efecto, pero cualquier criatura que se teletransporta del nicho oriental de la cripta 32 aparecerá aquí.

TESORO

Strahd prodigó muchos regalos finos a sus tres novias.

Ludmilla Vilisovic lleva un vestido de boda blanca manchado, una diadema de oro (por valor de 750 po) y diez brazaletes de oro (Por valor de 100 po cada uno).

Anastrasya Karellova lleva un manchado y roto vestido de novia de color rojo, un pañuelo en la cabeza de seda negra y carmesí cosido con piedras preciosas (por valor de 750 po) y un collar de platino con un colgante de ópalo negro (con un valor de 1.500 po).

Valenta Popovsky lleva un vestido de novia de oro desteñido, una máscara de platino en forma vagamente como una calavera (750 po) y diez anillos de platino con piedras preciosas engastadas (por valor de 250 po cada uno).

DESTINO DE TELETRANSPORTE

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde el área K78 llegarán a la parte inferior de la escalera, justo dentro de la tumba.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, se encuentra en el centro de la alcoba. Si la lectura de las cartas indican un encuentro con Strahd en esta zona, se encuentra en su ataúd, listo para atacar a cualquier persona que abra la tapa.

K87. GUARDIANES

El texto siguiente se presupone que los personajes están aproximándose desde el área K84. Si se acercan a esta área desde el área K88, las referencias de bajar escaleras deberían ser cambiadas por subir las escaleras.

Amplios escalones descienden a un rellano flanqueado por dos nichos. Dentro de cada nicho, ocupando toda la altura de treinta pies hasta techo, hay una estatua de bronce de un guerrero que sostiene una lanza. Una suave cortina ligera azul corre entre los dos nichos. Apenas visible en el otro lado de la cortina hay más escaleras descendentes.

La cortina no tiene ningún efecto en las criaturas que se mueven de este a oeste (desde el área K88 hasta el área K84).

Una criatura de alineamiento Legal bueno que se mueva del oeste al este a través de la cortina puede hacerlo sin dificultad, pero las criaturas de otros alineamientos que lo hagan serán teletransportados de nuevo a la parte superior de las escaleras detrás de ellos. Una criatura pequeña se puede escurrir detrás y alrededor de una de las estatuas de bronce para eludir la barrera de seguridad.

K88. TUMBA DEL REY BAROV Y LA REINA RAVENOVIA

Esta tumba descansa en un profundo silencio. Altas ventanas de vidrios sucios dominan las paredes del este, permitiendo que la luz tenue caiga sobre dos ataúdes que descansan encima de losas de mármol blanco.

El que está apoyado contra el muro norte tiene grabado Rey Barov von Zarovich y el otro contra el muro sur tiene grabado Reina Ravenovia van Roeyen. El techo abovedado a treinta pies de altura está decorado con incrustaciones de un hermoso mosaico de oro.

Las vidrieras están tan sucias en el exterior que casi están opacas. Las ventanas no están abiertas, pero pueden ser destrozadas fácilmente. Cualquiera que mire hacia arriba a través de una ventana puede ver, por encima a 110 pies de altura, el mirador de piedra del castillo (área K6). Cualquier persona que se caiga de una ventana desde aquí se desplomará casi 900 pies a la base del pilar de piedra de Ravenloft.

Arrancar el oro del techo de esta tumba sería un esfuerzo largo y tedioso para una poca recompensa.

El ataúd del norte tiene una muy bien esculpido efigie de cera de tamaño natural del padre de Strahd, el Rey Barov. Los viejos huesos del rey se encuentran en un compartimento debajo de la efigie.

El ataúd del sur tiene el esqueleto de la madre de Strahd, la Reina Ravenovia. (La magia que estaba destinada a preservar los restos mortales hace años que ha fallado.) Una andrajosa mortaja blanca cubre los huesos.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, se encuentra sobre el ataúd de la reina Ravenovia. Si la lectura de las cartas indica un encuentro con Strahd en esta zona, se encuentra en un frenesí de rabia y desesperación.



CAPÍTULO 5: LA CIUDAD DE VALLAKI

LOCAZADA CERCA DE LAS ORILLAS del lago Zarovich, la ciudad de Vallaki (pronunciado vah-/ah-key) parece como un refugio seguro contra los males del Bosque Svalich, si no del mismo Strahd. La ciudad se encuentra bajo la mirada del Castillo Ravenloft y no, a primera vista, parece deprimidos (u oprimidos) como el pueblo de Barovia más hacia el este. Los personajes que pasen mucho tiempo en Vallaki, sin embargo, pronto se darán cuenta de que no hay felicidad aquí, sólo es falsa esperanza que Strahd mismo cultiva.

Vallaki fue fundada poco después de que los ejércitos de Strahd conquistaron el valle por un antepasado del actual burgomaestre de la ciudad, Baron Vargas Vallakovich. Los Vallakoviches tienen sangre real en sus venas y se han creído durante mucho tiempo superiores a la línea Zarovich. El Barón

Vallakovich se ha engañado a sí mismo en la creencia de que la esperanza y la felicidad son las claves para la salvación de Vallaki. Si es capaz de hacer que todos en Vallaki sean felices, el burgomaestre piensa que la ciudad de alguna manera escapará de las garras de Strahd y volverá al mundo olvidado de donde vino. Organiza una fiesta tras otra para reforzar los espíritus de la gente del pueblo, pero la mayoría de Vallakianos consideran estos festivales son innecesarios, acontecimientos sin sentido más propensos a incurrir en la ira de Strahd de proporcionar alguna esperanza para el futuro.

En el último festival, el Baron Vallakovich hizo un desfile de gente del pueblo por las calles con las cabezas cortadas de lobos en picas. Su próximo evento, al cual el burgomaestre ha bautizado como el Festival del Sol Llameante, pronto ha de ponerse en marcha (véase la sección "Eventos Especiales" al final de este capítulo). Guirnaldas desgasadas de festivales anteriores todavía cuelgan de los aleros de los edificios de Vallaki, y han comenzado los trabajos en un gran sol de mimbre, al que se prenderá fuego en la plaza del pueblo en el día de la fiesta.

En los días previos al festival, el Baron Vallakovich ha comenzado a arrestar a los descontentos locales y poniéndolos en cepos de forma que sus esfuerzos no sean arruinados por "los de poca esperanza o de poca fe."

No hay luz en los ojos de los hombres que se alimentan de esta tierra. Están tan muerto como los muertos.

-Strahd Von Zarovich

ÁCERCÁNDOSE A LA CIUDAD

Cuando los personajes se aproximan a Vallaki por primera vez, lee lo siguiente:

El Antiguo Camino Svalich serpentea en un valle vigilado por oscuras y melancólicas montañas al norte y al sur. Los bosques retroceden, dejando al descubierto una hosca villa de montaña rodeada por una empalizada de madera. Una espesa niebla presiona contra este muro, como si buscara un camino hacia el interior, con la esperanza de atrapar la ciudad dormida.

El camino de tierra termina en un conjunto de robustas puertas de hierro con un par de figuras en la sombra de pie detrás de ellas. Plantado en el suelo y flanqueando el camino fuera de las puertas hay una media docena de picas con cabezas de lobo empaladas en ellas.

Un muro de 15 pies de altura encierra la ciudad, sus troncos verticales unidos con gruesas cuerdas y mortero. La parte superior de cada tronco se ha afilado hasta ser punta aguda. Andamios de madera pegados al interior de la empalizada a doce pies del suelo, permiten a los guardias mirar por encima del muro.

PUERTAS DE LA CIUDAD

Tres altas puertas hechas de barras de hierro conducen a la ciudad:

- La puerta del norte a veces se llama la Puerta Zarovich, o "la puerta al lago", ya que conduce al Lago Zarovich (capítulo 2, área L).
- La puerta del oeste se conoce como la Puerta de la puesta del sol, a pesar de que ninguna persona viva en Vallaki ha visto una puesta de sol. Unas pocas casas de campo abandonadas se alinean por el camino fuera de esta puerta.
- La puerta del este es también conocida como la Puerta de la mañana, o, como algunos lugareños les gusta llamarla, la Puerta del luto.



Pesadas cadenas de hierro con candados de hierro mantienen las puertas cerradas por la noche. Durante el día, las puertas están cerradas pero no bloqueadas normalmente.

Dos guardias de la ciudad (LB, humanos femeninos y masculinos) están justo dentro de cada puerta. En lugar de lanzas, llevan picas (alcance 10 pies. 1D10 + 1 daño perforante al impactar). Estas armas son lo suficientemente largas para punzar a las criaturas a través de los barrotes de la puerta. Los guardias saludan a todos los visitantes con suspicacia, particularmente aquellos que llegan por la noche. Si los personajes llegan por la noche, una o más de ellos deben tener éxito en una prueba de Carisma (persuasión) CD 20 para convencer a los guardias para desbloquear la puerta y dejarlos entrar.

Si el problema estalla en una de las puertas, los guardias gritan, "¡A las armas!" Sus gritos se escucharon en Vallaki, poniendo a toda la ciudad en estado de alerta en cuestión de minutos.

Vallaki tiene veinticuatro guardias humanos, la mitad de los cuales están en servicio en un momento dado (seis permanecen vigilando las puertas, seis patrullando los muros). La ciudad también puede reunir unamilicia de cincuenta plebeyos humanos sanos armados con palos, dagas y antorchas.

Ocupantes de la Casa

Si los personajes exploran una residencia distinta a la mansión del burgomaestre (área N3), tira un d20 y consulte la siguiente tabla para determinar los ocupantes de la casa.

Ocupante d20

1-3 Nada

4-5 2d4 enjambres de ratas

6-18 Vallakianos gente de la ciudad

19-20 cultistas Vallakianos

Ratas

Una casa aparentemente abandonada en un primer momento pero infestada de ratas. Las ratas son servidores de Strahd y atacan si los personajes exploran el interior de la casa.

Ciudadanos

Una casa de gente de la ciudad Vallakianos contiene 1d4 adultos (LB **plebeyos** humanos masculinos y femeninos) y 1d8-1 niños (LB humanos masculinos y femeninos no combatientes).

Cualquiera que escuche en la puerta escucha parloteo adentro.

La gente de la ciudad no invitará de buen grado a los extraños en sus hogares, pero hablarán con los personajes con las puertas cerradas o mientras están de pie en sus vestíbulos.

Cultistas

Un refugio de culto contiene 12d4 adultos Vallakianos (LM, humanos masculinos y femeninos) y un cultista fanático (LM, humano masculino o femenino) que les lleva en oración o orquestando sacrificios rituales. Estos cultistas adoran demonios y consideran a Lady Fiona Wachter (ver área N4) \ como su líder espiritual.

Saber Vallakiano

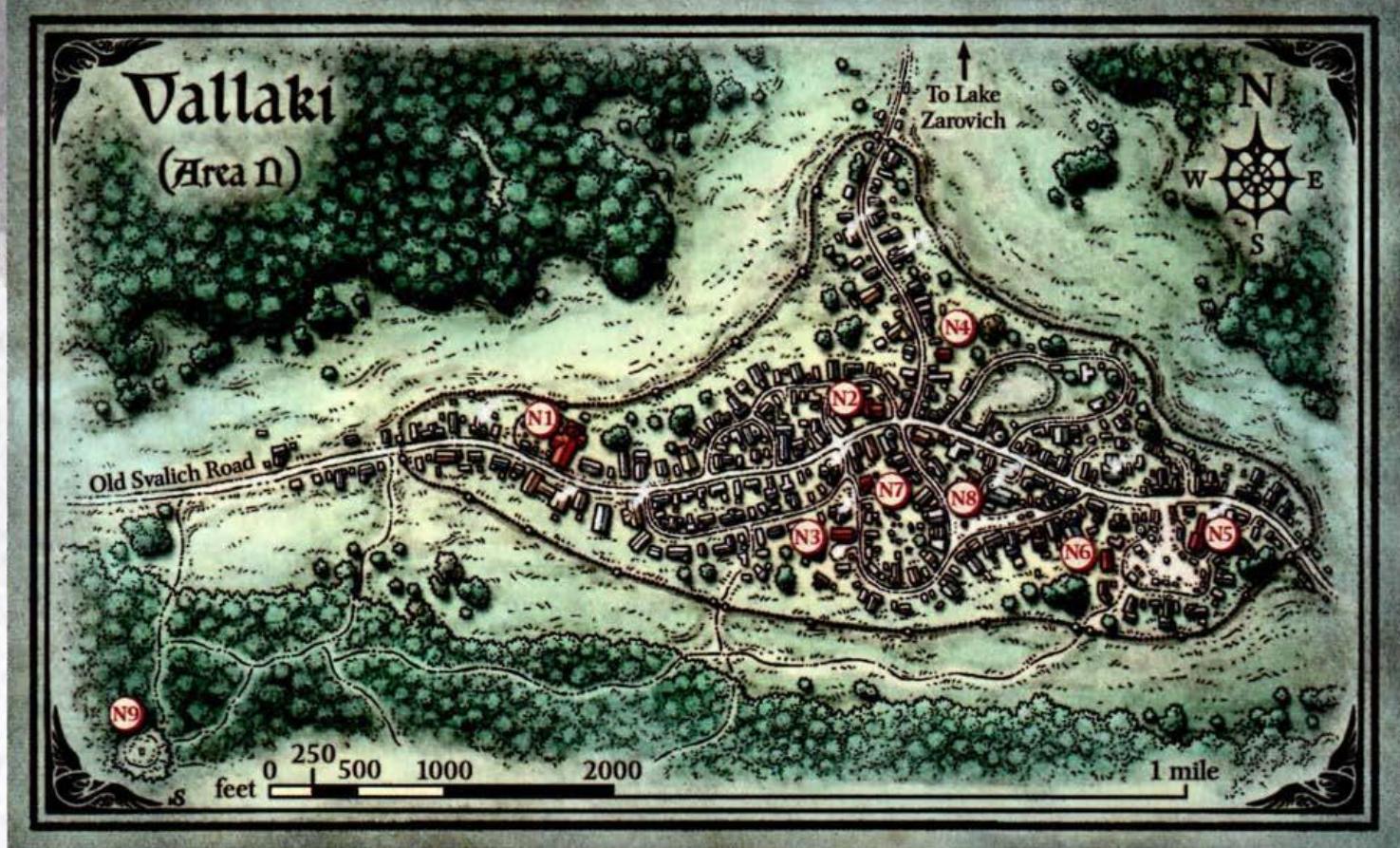
Además de la información a conocida por todos los Barovianos (ver "Folklore Baroviano" en el capítulo 2), Vallakianos conocen los siguientes fragmentos de conocimiento local:

- La Posada Agua Azul (área N2) ofrece comida, vino y refugio a los visitantes. Un extraño con orejas puntiagudas se alojaba

allí. Llegó a Barovia de un país lejano, montado en un carro del carnaval a la ciudad.

- El burgomaestre, Baron Vargas Vallakovich, ha decretado que el Festival del Sol Llameante se llevará a cabo en la plaza del pueblo (área N8) de aquí tres días. Los Festival anteriores, al que llamó la Juerga de la Cabeza del Lobo, fue hace menos de una semana.
- Vallaki ha sufrido al menos un festival cada semana durante los últimos años. Algunos Vallakianos creen que los festivales mantienen al diablo Strahd a raya. Otros piensan que no proporcionan ninguna protección o beneficio alguno.
- La mayoría de ellos lo consideran asuntos deprimentes.
- Los que hablan mal de los festivales son declarados por el burgomaestre estar asociados con el diablo Strahd y detenidos. Algunos son arrojados al cepo (área N8), mientras que otros son llevados a la mansión del alcalde para que el Barón pueda purgarlos de su mal.
- El hombre de confianza del burgomaestre, Izek Strazni,
- tiene una historia de violencia, así como una deformidad diabólica: un brazo monstruoso con el que puede conjurar fuego. El miedo a Izek mantiene a los enemigos del barón a raya.
- Nadie odia el burgomaestre más de lady Fiona Wachter, que a menudo es citada diciendo, "Prefiero servir al diablo que un loco." Ella es propietaria de una casa antigua en la ciudad (área N4), pero rara vez sale de su finca.
- Sus dos hijos adultos, Nikolai y Karl, son alborotadores locales. Lady Wachter también tiene una hija loca que ella mantiene encerrada. El burgomaestre no lo hace
- frente a Fiona o a su descendencia porque tiene miedo de Lady Wachter, cuya familia tiene viejos lazos con Strahd.
- Destellos púrpuras de luz se han visto que emana desde el ático de la mansión del burgomaestre.
- Los lobos y los lobos terribles merodean el bosque y no tienen miedo de atacar a los viajeros en el Antiguo Camino Svalichñ
- Grupos bien armados de cazadores y tramperos han logrado matar a varios de los lobos, pero siguen viniendo más.
- Es demasiado peligroso ir a pescar en el lago Zarovich (capítulo 2, área L), pero la amenaza de los lobos de Strahd no han detenido a Bluto Krogarov, el borracho del pueblo, de intentarlo. Se pone en marcha cada mañana y regresa cada noche, pero no ha pescado nada en mucho tiempo.
- No se han producido avistamientos recientes del Mago Loco del Monte Baratok (capítulo 2, área M). La gente lo veía acechando a lo largo de la costa norte del lago Zarovich, disparando rayos en el agua para matar a los peces. (Si los personajes parecen estar interesados ??en reunirse con este mago, los locales recomiendan que utilicen los botes de peces en la costa sur para cruzar el lago, porque es más corto y también mucho menos peligroso que caminando alrededor del lago.) • Hay un campamento Vistani en el bosque al sudoeste de la ciudad (área N9). Los Vistani no son bienvenidos muy amistosamente en Vallaki.
- Al oeste de la ciudad hay una mansión encantada (ver capítulo 7, "Argynvostholt"). Las leyendas sobre ella dicen que un dragón murió allí hace mucho, mucho tiempo.
- El sur de la ciudad es un pueblo que ha sido abandonado durante décadas. Su burgomaestre cometió alguna terrible ofensa e incurrió en la ira de Strahd.

Vallaki (Área N)



ÁREAS DE VALLAKI

Las siguientes áreas se corresponden con las marcas en el mapa de Vallaki de arriba.

N1. IGLESIA DE SAN ANDRAL

No se proporciona ningún mapa de la iglesia. Si se hace necesario, asume que esta iglesia tiene la misma configuración que la que está en el pueblo de Barovia (capítulo 3, área E5), pero sin la cripta.

Esta iglesia encorvada, de piedras de siglos de edad, tiene un protuberante campanario en la parte posterior y las paredes forradas con agrietadas, manchadas ventanas de vidrio que representan santos piadosos. Una valla de hierro forjado encierra un jardín de lápidas al lado de la iglesia.

Una fina niebla se arrastra entre las tumbas.

Esta iglesia está dedicada al Señor de la Mañana y llamada o honor de San Andral, cuyos huesos una vez descansaban bajo el altar (ver la sección "Huesos de San Andral").

El Padre Lucian Petrovich (LB clérigo humano) supervisa la iglesia • y hace lo mejor para levantar el ánimo.

asistiéndolo a él y al altar está un niño huérfano llamado Yeska (LB humano no combatiente). Un muchacho musculoso con un perpetuamente ceño fruncido llamado Milivoj (ver más adelante) cuida del jardín y cava las tumbas.

Por la noche, la iglesia es llenada por 2d6 + 6 asustados adultos Vallakianos (LB, plebeyos humanos masculinos y femeninos) y 2D6 igualmente aterrorizados niños Vallakianos (LB, humanos masculinos y femeninos no combatientes). El Padre Lucian ofrece a su congregación nocturna es la oración y la promesa de la protección de San Andral. Entre el rebaño nocturno del Padre

Lucian hay una anciana triste llamada Wllemina Rikalova. Su hijo, el zapatero Udo Lukovich, ha sido encarcelado por hablar contra el burgomaestre (ver área N3M). Ella ora para que su hijo sea puesto en libertad.

Milivoj (N humano plebeyo) es rara vez visto sin una pala, que él maneja como una porra. Modificar sus estadísticas como sigue:

- Su fuerza es 15 (+2).
- Su bonificador de ataque con un arma cuerpo a cuerpo es +4 y hace 4 (1D4 + 2) puntos de daño contundente cuando golpea con la cabeza roma de su pala.

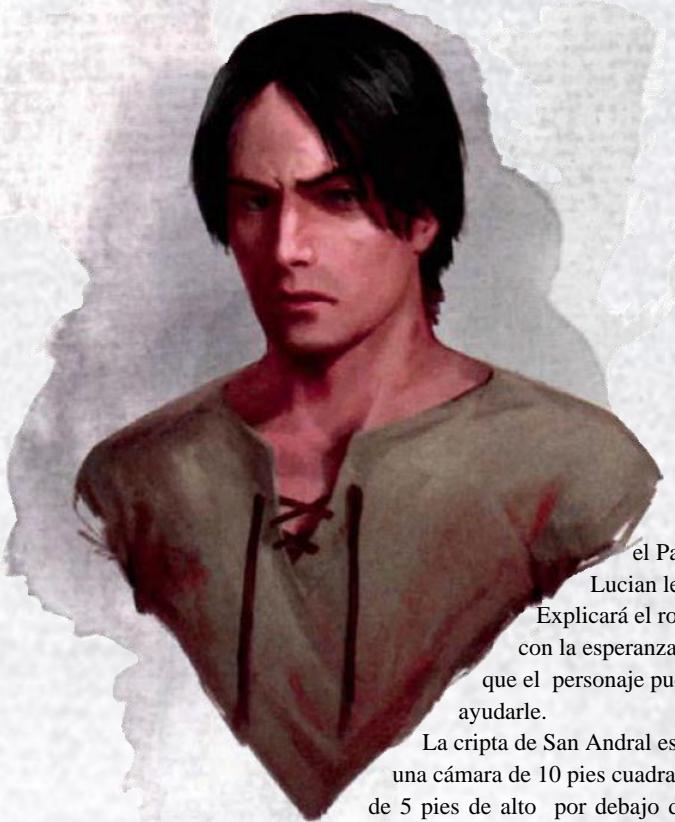
Milivoj rechaza la proclama del alcalde que "¡Todo estará bien!" y está frustrado de no puede proteger a sus hermanos menores. Él quiere ser libre de la maldición de Barovia pero no ve ninguna posibilidad de escapar.

LOS HUESOS DE SAN ANDRAL

Hasta hace poco, la iglesia fue protegida de la depredación de Strahd por parte de los huesos de San. Andra!, que fueron sellados en una cripta bajo el altar mayor de la iglesia. Pero ahora la iglesia está en peligro porque alguien entró en la cripta hace unas noches, y robó los huesos. Hasta hace poco, el Padre Lucian era la única persona en Vallaki que sabía de los huesos, pero recuerda haberse mencionado a Yeska hace más de un mes para tranquilizar al niño temeroso.

Después de que los huesos fueron robados, el Padre Lucian preguntó a Yeska si le había contado a alguien más sobre los huesos. El chico asintió pero no dijo un nombre.

El culpable es Milivoj, de quien el Padre Lucian cree, correctamente, que es el sospechoso. Pero el clérigo ha sido reacio a enfrentarse a Milivoj porque el muchacho es tan temperamental. El Padre Lucian no ha informado sobre el robo por miedo a la angustia que podría generar la noticia, y no quiere arruinar el Festival del burgomaestre. Si el grupo incluye un clérigo de alineamiento bueno o un paladín, el Padre



el Padre Lucian le Explicará el robo con la esperanza de que el personaje pueda ayudarle.

La cripta de San Andral es una cámara de 10 pies cuadrados, de 5 pies de alto por debajo de la capilla. Para llegar a la cripta, Milivoj utilizó su pala para levantar las tablas del suelo de la capilla. (Las tablas han sido sustituidas.) Si uno de los personajes se enfrenta a Milivoj y tiene éxito en una prueba de Carisma (intimidación) CD 10, admite que Yeska le habló de los huesos. También admite que difundió la información a Henrik van der Voort, el fabricante de ataúdes local (área N6), y robó los huesos para Henrik a cambio de dinero para ayudar a alimentar a su hermana más joven y a sus hermanos. El robo de los huesos ha dejado la iglesia vulnerable al ataque de los subordinados de Strahd (ver "Fiesta de San Andral" en la sección "Eventos Especiales" al final de este capítulo). Si los huesos son devueltos a su lugar de descanso, la iglesia de San Andral una vez más se convierte en terreno sagrado, como si el edificio estuviera protegido por un conjuro de *Santificar*.

N2. POSADA AGUA AZUL

Un humo gris surge de la chimenea de este gran edificio de dos pisos de madera con una base de piedra y su techo de tejas, en el que varios cuervos se hallan posados..

Una señal de madera pintada cuelga encima de la entrada principal representando un salto de agua azul.

La Posada del Agua Azul es el principal lugar de reunión para los locales de Vallaki, especialmente de noche. El dueño, Urwin Martikov, considera la posada un santuario de los nales de esta tierra. En el caso de problemas, todas las ventanas y las puertas pueden ser cerradas prohibiendo entrar adentro.

Una cama para pasar la noche cuesta 1 pe. Los personajes que busquen algo de comer serán alimentados con sopa de remolacha caliente y pan fresco sin coste adicional. Un filete cocinado de lobo cuesta 1 pe. La posada ofrece una pinta de vino Púrpura Grapemash N° 3 por 3 pc o una pinta del vino superior Dobkegador del Dragón Rojo por 1 pp. Urwin se sentirá herido si los personajes se quejan de los vinos, ya que los hace su familia.

Los suministros de vino de la posada están casi agotados, y la última entrega de la bodega del Mago de los vinos se ha retrasado.

Si los personajes dicen ser aventureros, Urwin les preguntará si serían tan amables de averiguar qué es lo que ha ocurrió con la última entrega, prometiéndoles alojamiento y comida gratis si regresan con el vino.

GUARDIANES DE LA PLUMA

Urwin Martikov (LB varón humano) es un **hombre cuervo** (ver Apéndice D) y un miembro de alto rango de los Guardianes de la Pluma, una sociedad secreta de hombres cuervo que se oponen a Strahd. La esposa y la socia del negocio de Urwin, Danika Dorakova (LB mujer humana), es también una **hombres cuervo**, al igual que sus dos hijos, Brom y Bray. Los muchachos tienen sólo 7 puntos de golpe cada uno y, con once y nueve años cada uno, son demasiado jóvenes para ser combatientes eficaces.

En cualquier momento dado, otros 1d4 **hombres cuervo** (miembros de los Guardianes de la Pluma) están presentes en la posada, se encuentran posados en la azotea en forma de cuervo o apilados en el interior en forma humana. Estas hombres cuervos son amigos leales de los Martikovs y ayudarán a proteger la posada. Si los personajes se ganan la confianza de los hombres cuervos en Vallaki, los Guardianes de la Pluma les cuidarán las espaldas. La próxima vez que los personajes se metan en serios problemas, pueden tener un grupo de 1d4 hombres cuervos que aparezcan para rescatarlos o ayudarlos de otra manera.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro se esconde en la posada, los Guardianes de la Pluma no revelarán dónde está el tesoro hasta que sepan que los personajes son capaces de protegerlo. Como una manera de poner a prueba sus habilidades, Urwin dará a los personajes la siguiente misión:

Urwin os lleva a un lado y mantiene su voz baja. "Mi provisión de vino ya está muy baja, y el próximo envío se demora. Os voy a dar lo que buscas si me traéis mi vino.

El viñedo y la bodega están a pocas millas al oeste de aquí. Sólo tenéis que seguir el Antiguo Camino Svalich y las señales.

Urwin no menciona que su padre cascarrabias, Davian Martikov, es el propietario de la bodega local y de los viñedos, el Mago de los Vinos (capítulo 12). No hay mala sangre entre Urwin y su padre (a quien Urwin y Danika se refieren como "el viejo cuervo"). Aunque Urwin podría fácilmente visitar la bodega por sí mismo, considera que tratar con su padre puede ser una prueba digna de competencia de los personajes, y cumplirá su promesa si completan la misión y regresan con su cargamento de vino.

Urwin enviará a un **hombre cuervo** en forma de cuervo para observar los progresos del grupo desde la distancia. Si los personajes se meten en problemas, el hombre cuervo informa a Urwin al mismo tiempo de sus progresos.

N2A. POZO

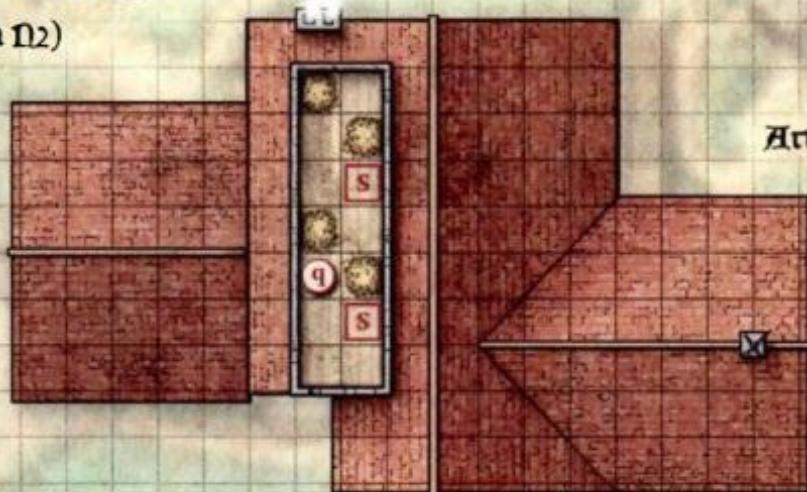
Un murete de piedra de 3 pies de alto rodea la boca de este pozo de 40 pies de profundidad, forrado de musgo. La posada saca agua fresca de este pozo.

N2B. ESCALERA EXTERIOR

Una escalera de madera se apoya en la pared exterior de la posada y conduce a los cuartos de huéspedes en la planta superior (áreas N2l y N2m). La robusta puerta de madera en la parte superior pueden ser atrancada desde el interior.

Blue Water Inn

(Area D2)



Attic/Roof



Upper Floor



Ground Floor

One square = 5 feet

N2C. TABERNA

Varias capas húmedas cuelgan del perchero en el pórtico de entrada. La taberna está lleno de mesas y sillas, con caminos estrechos serpenteando entre ellas. Unos tramos de barra se hallan a lo largo junto a una pared, bajo un balcón que se puede llegar por una escalera de madera que bordea la pared norte. otro balcón sobresale por una entrada al este. Todas las ventanas están equipados con postigos y barras transversales gruesas . Lamparas colgando por encima de la barra y descansando sobre las vigas bañan la habitación con una tenué luz anaranjada, arrojando sombras sobre las paredes, la mayoría de las cuales están adornadas con cabezas de lobo enganchadas en placas de madera.

Las dos puertas que conducen a la posada pueden ser cerrada atrancandola desde dentro. Montado sobre soportes y metidos en nichos detrás de la barra hay tres barriles de vino, cada uno tres cuartas partes vacío. Dos de los barriles contienen Púrpura Grapemash N° 3 (un vino barato), y el tercero contiene Demoledor Dragón Rojo (un buen vino). Un grifo de latón está clavado en cada barril.

Danika Martikov por lo general atiende la barra mientras su marido se afana en la cocina (área N2e). Sus chicos, Brom y Bray, corretean y fácilmente se meten bajo los pies.

Entre el amanecer y el mediodía, no hay clientes aquí, y los Martikovs están arriba en sus dormitorios (áreas N2o y N2p) o en el ático (área N2q). Desde el mediodía hasta el anochecer, la taberna tiene 2d4 patronos locales (LB, **plebeyos** masculinos y femeninos). entre el anochecer y la medianoche, 2d8 Vallakianos están aquí. Además, uno más de las siguientes personas podrían estar presentes durante esta vez.

Cazadores de lobos. Szoldar Szoldarovitch y Yevgeni Krushkin (N **exploradores** humanos) son cazadores locales que frecuentab la Posada Agua Azul. Matan a los lobos y venden la carne para vivir, su trabajo es peligroso y sangriento. Ambos hombres son desalentadores y tienen la mitazada dek cazador en sus ojos. Estos dos son compañeros adustos, pero rara vez pasan una oportunidad para ganar monedas. Si los personajes contactan con en busca de guías o información acerca de la tierra deBarovia, Szoldar y Yevgeni pueden ser de utilidad. Ellos no tienen miedo de aventurarse más allá de las paredes de Vallaki durante el día, y se conocen bien los bosques y los valles. Ellos están dispuesto a servirlos como guías por 5 po por día, o proporcionarles direcciones a los puntos importantes intercambiandolo de bebida gratis.

Ellos piensan que si son tan locos como para viajar "está maldito reino"por la noche ekkis no iran a menos que los personajes paguen una exorbitante cantidad (100 po o más).

En raras ocasiones cuando tiene alguna cosa que decir, Szoldar habla con brusquedad, mientras que por lo general Yevgeni repite lo que dice su amigo en no muchas palabras más.

Szoldar tiene una muesca en su arco por todos los lobos que ha matado, mientras que Yevgeni agrega una nueva muestra en su capa de piel de lobo cada vez que mata uno.

Ambos hombres tienen familias, pero pasan la mayor parte de su tiempo juntos, ya sea ahogando sus penas o cazando en el bosque. La mayoría de las cabezas de lobo que adornan las paredes de la tabern son el resultado de su trabajo.



Hermanos Wachter. Nikolai y Karl Wachter (N **nobles** humanos) son hermanos de noble cuna. Sonborrachos temerarios siempre en busca de problemas, a pesar de que son lo suficientemente inteligente como para no buscar pelea con extraños bien armados. Su madre, Fiona Wachter (ver área N4), es una figura influyente en la ciudad, pero sus hijos no hablan sobre ella. Prefieren escuchar cuentos de los angustiosas aventuras personajes o escuchar acerca de cómo los personajes planean liberar Vallaki de la locura del burgomaestre.

Rictavio. El solitario huésped presente en la Posada del Agua Azul es un bardo semielfo con un colorido vestido que va por allí con el nombre de **Rictavio**-una identidad falsa adoptada por la el legendario cazador de vampiros Rudolph van Richten (ver el apéndiceD). Él regala a los clientes de la taberna con historias tan extravagantes como difícilmente creibles, sin embargo, afirma que en efecto son verdaderas. Rictavio dice ser n maestro de ceremonias de carnaval de una tierra lejana. Él ha permanecido en la posada desde hace casi un mes, aprovechando la generosidad de Urwin Martikov y su buena naturaleza. Cuando llegó, iba acompañado por un mono llamado Piccolo. El mono no era bienvenido a la posada, por lo que Rictavio se lo dio al fabricante de juguetes local (Ver el área N7).

Rictavio admite no tener ningún talento musical, pero sin embargo, él se las arregla para entretenar a la gente, con sus historias de lugares lejanos. Dos veces al día, al amanecer y de nuevo al anochecer, deja la posada con un par de manzanas y un filete de lobo cocida envuelto en un pañuelo: afirma que la comida es para su amigo corpulento, "el indigente fabricante de juguetes" (Área N7) y su mono mascota. De hecho, las manzanas son para su caballo Drusilla (área N2f), y la carne es para su tigre dientes de sable capturado (área N5).

Durante su estancia en la posada, Rictavio está reuniendo en silencio información de los Guardianes de la Pluma, tratando de averiguar la identidad de todos los hombres cuervos de la ciudad. También está tratando de aprender lo más que pueda acerca de los Vistani, particularmente de los que viven en el campamento justo fuera de la ciudad (área N9). Una vez que llega a la conclusión de queestán asociados con Strahd, Rictavio planea desatar su entrenado tigre de dientes de sable sobre ellos, con o sin apoyo de los hombres cuervo. Rictavio lleva un *sombrero de disfraz* y un *anillo de escudar la mente* para ocultar su identidad. Lleva una llave de hierro que abre la puerta de su carro del carnaval (área N5).

N2D. ALMACÉN DE VINO

Este pasillo contiene tres alcobas con cortinas, así como una gran área rellena con barriles de vino.

Los Martikovs almacenan su vino aquí, escondido detrás de unas cortinas rojas en tres alcobas, cada una de ellas con un barril de vino medio vacío acostado en un soporte de madera. Doce barriles de vino vacíos se apilan en dos hileras de alto cerca de la puerta de la cocina (área N2e). Todos los barriles tienen el nombre del Mago de los Vinos grabado en ellos.

A nueve de los quince barriles, incluyendo dos de los barriles en las alcobas con cortinas, se les han marcado a fuego la siguiente inscripción en sus lados, bajo el nombre de la bodega: Púrpura Grapemash No. 3. Seis de los quince barriles, incluyendo uno de los barriles en las alcobas con cortinas, tienen una diferente inscripción: Doblegador del Dragón Rojo.

Las puertas dobles que conducen al exterior pueden ser atrancadas cerrandolas desde dentro.

N2E. COCINA

Esta habitación se parece a la cocina de alguien que ama cocinar. Tiene montones de ollas, paredes forradas con utensilios y estantes con ingredientes y todo tipo de agradable olores. Dos linternas cuelgan por encima de una mesa robusta de pino de trabajo en medio del desorden. Una olla de sopa burbujea en el hogar.

Urwin Martikov, quien prepara la mayor parte de las comidas, es encontrado aquí durante todo el día. De vez en cuando recibe la ayuda de sus dos hijos, pero se distraen fácilmente. Un armario en la pared este contiene la mayor parte de los suministros de la posada de la cubería y la vajilla, nada de esto es valioso. Una puerta en la pared oeste conduce hacia afuera, y por lo general se ve trabada desde el interior.

Una puerta secreta en el extremo oeste de la pared del sur puede ser abierta revelando una escalera de madera que conduce hasta al área N2i.

N2F. ESTABLO

Las puertas correderas de madera en la pared oeste de esta sala se mantienen cerradas mediante una cerradura de hierro y cadena. Urwin lleva la llave de la cerradura. Las puertas del norte y el sur pueden ser cerradas atrancándose , desde el interior pero no suelen estar cerradas con llave.

Se escuchan el graznido de los pájaros y el relincho quejumbroso de un caballo tal como mirais dentro de esta estable. Los establos están limpios y bien cuidados. Uno de ellos contiene una yegua gris. Una pequeña puerta está puesta en la pared este, y una escalera de madera da acceso a un altillo, Posados en la barandilla de madera que encierra el altillo se encuentran docenas de cuervos.

Cualquier personaje que tenga un caballo puede mantenerlo aquí por 1 pp por noche. La yegua gris se llama Drusilla, y a ella le gustan las manzanas. Pertenece a Rictavio (ver zona N2c).

La pequeña puerta en la pared este se puede empujar abriendose revelando el área N2G. El altillo se describe en el área N2H.

N2G. ALMACÉN

Esta pequeña habitación se halla debajo de una escalera de madera (área N2i). Colgando de estacas de madera están las sillas de montar y las bardas para equipar dos caballos. En un cofre de madera no cerrado con llave hay una docena de herraduras, un mazo de madera y una pila de clavos de herradura.

N2H. ALTILLO DE LOS CUERVOS

Una tenue luz se derrama a través de un par de ventanas con suciedad incrustada revela montones de heno con horcas sobresaliendo de ellos. Cuervos gobiernan este gallinero- podeis ver cientos de ellos.

Los personajes que busquen en el desván a fondo encuentran tres horcas y un cofre de madera cerrado con llave enterrado bajo una pila de heno (ver "tesoro" más adelante), al lado de una puerta secreta. Si los personajes de manipulan el cofre, los cuervos se reúnen en cuatro bandadas de cuervos y atacan. Si dos bandadas son eliminadas, los otros huyen. De lo contrario, cesaran sus ataques si los personajes si se alejan y abandonan el cofre. Si la lucha continúa durante más de 3 rounds, Urwin Martikov y otros dos hombres cuervos oirán el alboroto e irán a investigar (en forma humana).

Una puerta secreta en la parte posterior del desván se puede empujar abriendose para revelar un dormitorio (área N2p) más allá. No se necesita una

prueba de característica para detectar la puerta secreta, porque la luz de la habitación se filtra de más allá a través de las grietas de la puerta.

Tesoro. En el interior del cofre cerrado hay 140 pe, 70 pp,dos elixires de salud, tres poción de curación y una bolsa gris de trucos. Las monedas están grabadas con el rosytp de perfil de Strahd von Zarovich.

N2I. ESCALERAS SECRETAS Y VESTÍBULO

Una escalera de madera al norte desciende quince pies a un rellano. Una ventana ilumina tenuemente un corto pasillo cubierto de paneles de madera que discurre de oeste a este.

A los huéspedes no se les habla del pasillo secreto de la posada. Rictavui sabe de su existencia debiblo a que escuchó a los chicos Martikov abriendo y cerrando las puertas secretas que dan a su habitación (área N2N).

En cada extremo de esta área hay una puerta secreta, cada una de los cuales son fácilmente vistas desde el interior del pasillo (sin necesidad de una prueba de habilidad). La puerta secreta al norte, en la parte inferior de la escalera, se puede empujar abriendose para revelar la cocina (área N2e). La puerta secreta del Este puede ser abierta para revelar un balcón (área N2J) que domina la taberna.

N2J. GRAN BALCÓN

Un balcón de madera se extiende en toda la longitud de la taberna, encerrada por una barandilla de madera tallada con motivos de cuervo. Muchas linternas iluminan las vigas y proyectan sombras ominosas sobre el techo de dos aguas.

El suelo del balcón está a 15 pies por encima del suelo de la posada. Una puerta secreta en el extremo sur de la pared occidental puede ser abierta revelando un pasillo con paneles de madera (área N2i).

N2K. BALCÓN DE LOS HUÉSPEDES

Este balcón de veinte pies de largo ofrece una visión clara de la barra y tiene una barandilla de madera tallada con motivos de cuervo. Muchas linternas iluminan las vigas y proyectan sombras ominosas sobre el techo de dos aguas.

El suelo del balcón está a 15 pies por encima del suelo de la posada.

N2L. HABITACIONES DE HUÉSPEDES

Estas dos habitaciones tienen muebles idénticos.

Dos cómodas camas con baules descansan en las esquinas más alejadas de esta sala de quince pies cuadrados. Pieles de lobo están amontonadas encima de cada cama. Entre las camas, una lámpara está posada en una mesa debajo de una ventana cerrada. Dos altos y negro guardarropas de pie contra la pared junto a la puerta.

La puerta de esta habitación se puede bloquear desde el interior, y cada huésped recibe una llave. Urwin y Danika llevan llaves de repuesto. Los baules y armarios están vacíos y son para el uso de los huéspedes.

N2M. HABITACIÓN DE HUÉSPEDES

Cuatro camas con colchones de paja se alinean en la pared norte de esta habitación bien iluminada. Cada cama viene con un juego de un baúl para guardar la ropa y otras pertenencias. Una mesa y cuatro sillas ocupan la esquina frente a la puerta. Una lámpara de aceite descansa sobre la mesa arroja una brillante llama amarilla.

La puerta de esta habitación se puede cerrar desde el interior, y cada huésped recibe una llave. Urwin y Danika llevan llaves de repuesto. Los baules están vacíos y son para el uso de los huéspedes.

N2N. HABITACIÓN DE HUÉSPEDES PRIVADA

Rictavio tiene una llave para esta sala, que está cerrada con llave todo el rato. Urwin y Danika llevan las llaves de repuesto. La cerradura de la puerta puede ser abierta pero la discreción es necesaria debido a que la puerta está a la vista de la taberna de abajo.

Esta pequeña habitación contiene una cama colmada de pieles de lobo, un baúl, un armario alto y un escritorio con una silla a juego. Una lámpara de aceite descansa encima de la mesa cerca de un Diario encuadrado con una cubierta de cuero rojo.

Rictavio duerme aquí entre el medianoche y el amanecer. Al amanecer, se va a comprobar a su caballo (área N2f) y su vagón (área N5), volviendo a la posada alrededor del mediodía. Es entre el mediodía y el atardecer, hay una probabilidad del 40 por ciento que este aquí; de lo contrario, él está en la taberna (área N2c). Al anochecer, él deja la posada para atender a su caballo y su carro de nuevo, a continuación, vuelve a su habitación para retirarse por la noche.

Rictavio es demasiado inteligente para dejar objetos de valor o incriminatorias en su habitación. El baúl y el Armario contienen nada más que ropa común y desgastada de los viajes.

El diario de Rictavio. El siario encima de la mesa es un fragmento del artificio que Rictavio ha creado para perpetuar la ilusión que él es un artista en busca de nuevas actuaciones para su Carnaval. Su escrito hace mención frecuente de conversaciones con Drusila (lo que falla en el diario es mencionar el detalle que es el nombre del caballo de Rictavio) y recuenta muchos largos y tediosos viajes en carreta. Rictavio tiene también escritos sobre varios "rarezas" que ha visto en sus viajes, incluyendo las siguientes:

- Un "hombre liebre" niño (un niño que se transforma en un conejo en las noches de luna llena)
- Una mujer medio mineral llamado Gorabacha que podía masticar cadenas de hierro
- Un gigante alimentado por una maquinaria que tenía una remarcable voz para el canto.
- Un par de goblins siameses.
- Un pequeño hombre sin piernas llamado Filmore Stunk, el cual podía beber barriles enteros de vino sin emborracharse.

N2O. DORMITORIO DE LOS NIÑOS

Una caja de juguetes grande pintada, descansa entre dos pequeñas y acogedoras camas. Murales de cuervos en vuelo están pintados en las paredes por encima de los paneles de madera.

Brom y Bray Martikova no pasan mucho tiempo en esta habitación. La caja de juguetes contiene: una pila de los juguetes abandonados, muchos de ellos grabado con el lema "Si no es divertido, no es Blinsky", incluyendo los siguientes juguetes:

- Un teatro de marionetas en miniatura con el tamaño adecuado para las marionetas de un rey, una reina, un príncipe, una



princesa, un verdugo, un recaudador de impuestos, un burro, un vampiro y un cazador de vampiros.

- Un carro Vistani de juguete de color chillón enganchado a un caballo de madera y lleno de pequeñas figuras de Vistani de madera.
- Un par de máscaras de payaso de madera pintadas, una mostrando un ceño malvado y la otra una expresión de miedo.
- Una superficie de madera pintada con imágenes de espantapájaros persiguiendo a los niños a través del bosque
- Un murcielago disecado (real) encordado como una marioneta.

Una trampilla oculta en el techo a 8 pies de altura se abre a un ático secreto (área N2q).

N2P. DORMITORIO PRINCIPAL

Dos mesas a juego flanquean una gran cama con una estructura de madera y un dosel de seda roja. Al otro lado de la cama cuelga un tapiz que representa un hermoso valle de montaña. Las otras paredes están dominadas por una chimenea y un armario.

Urwin y Danika se retiran a esta habitación todas las noches antes de dirigirse a la buhardilla (área N2q) para dormir. Esta habitación es sólo para guardar las apariencias y no contiene objetos de valor. Una puerta secreta en el extremo oeste de la pared del sur puede ser empujada abriendose para revelar el desván (área N2H). Una trampilla oculta en el techo a 8 pies de altura se abre a un ático secreto (área N2q).

N2Q. ÁTICO SECRETO

Este ático de diez pies de ancho y de treinta y cinco pies de largo, tiene un techo que se inclina hacia abajo, hacia el oeste,

descendiendo desde una altura de ocho pies a una altura de cinco pies. Cuatro nidos de paja cubren el suelo, y una caja fuerte de hierro cerrada se asienta contra la pared norte. Una pequeña abertura cuadrada en la pared sur conduce afuera. Dos trampillas con bisagras de hierro se hallan en el suelo.

Los Martikovs durmen aquí por la noche en forma híbrida. las aberturas en la pared sur son lo suficientemente grandes para que un cuervo u otra criatura minúscula pase a través. los hombres cuervo puede utilizar esta apertura como vía de escape. La caja fuerte se describe en el "tesoro" a continuación.

Dos trampillas, claramente visible en el suelo, pueden ser estiradas abriendose para revelar los dormitorios (áreas N2O y N2p) que se encuentran directamente debajo de ellos.

Tesoro. Urwin lleva la llave para la caja fuerte de hierro cerrada. La cerradura puede ser abierta con herramientas de ladrón y una pruena de Destreza CD 20. La caja fuerte contiene un saco con 150 pe (cada moneda lleva el rostro de perfil de Strahd von Zarovich), seis piezas de joyería (con un valor de 250 po cada una) y tres *pociones de curación*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

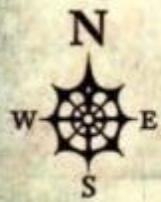
Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará en la caja fuerte de hierro.

N3. MANSIÓN DEL BURGOMAESTRE

Esta mansión cuenta con paredes de piedra enyesadas que muestran muchas cicatrices en donde el yeso se ha caído debido al paso del tiempo y el abandono. Cortinas cubren todas las ventanas, incluyendo una abertura grande, arqueada por encima de las dobles puertas de entrada a la mansión.

Burgomaster's Mansion

(Area D3)



Attic/Roof



Upper Floor



Ground Floor

One square = 5 feet

Las personas entran y salen de la mansión a todas horas durante el día. Los guardias llevan a los criminales citados por "infelidad maliciosa". Hombres y mujeres llegan llevando manojo de ramas, que se apilan sobre el gran vestíbulo de la mansión (área N3a) hasta la construcción del sol de mimbre para el Festival del Sol Llameante cuando se lleve a cabo.

Si los personajes llaman a las puertas delanteras, una doncella (LB, **plebeya humana**) les deja entrar, y les acompaña hasta el estudio (área N3e), y se va a buscar al barón.

INTERPRETANDO A LA FAMILIA VALLAKOVICH

Utiliza la siguiente información para la interpretación del burgomestre y su familia.

El Barón. El burgomaestre, Baron Vargas Vallakovich (NM **noble** humano), es un despiadado ausador y que se enorgullece de su buena educación y sus finamente pulidas habilidades de liderazgo. El representa repetidamente celebraciones para promover la felicidad, y su eslogan "¡Todo estará bien!" se ha convertido en un triste y cansado chiste. El Baron Vallakovich se ha convencido de que si puede hacer a todos en Vallaki felices, la ciudad se escapará de la Oscura opresión de Strahd.

El barón tiene un ego frágil, y arremete contra cualquier persona que se burle de sus fiestas o lo traten sin respeto. Él tiene dos mastines como mascotas que le siguen a él a todas partes, así como un esbirro deformé y asesino llamado **Izek Strazni** (ver apéndice D). aparte de sus armas, Izek lleva un anillo de hierro con llaves que abren los cepos en la plaza del pueblo (área N8).

Si los personajes le hacen sacar su lado malo, el barón los acusará de ser "espías del diablo Strahd" y enviará doce guardias para arrestarlos, requosando sus armas y llevándolos fuera de la ciudad. Si los guardias fracasan en su deber, el barón envía a Izek para reunir a una multitud de treinta plebeyos para linchar al grupo. Si los plebeyos también fallan, el barón llama a los doce guardias restantes a para que defiendan su mansión, dando a los personajes el gobierno de la ciudad.

Si los personajes le hacen sacar su lado bueno, insiste en que se unan a él en el próximo festival como invitados especiales y les pide que les digan a todos que estásis muy satisfechos, y de hecho, estará bien.

Dos miembros del personal de la casa del barón han desaparecido en la última semana: el mayordomo y la dama de honor de la baronesa. El barón ha encargado a Izek de averiguar qué ha pasado con ellos, pero investigar no es el punto fuerte de Izek y han organizado una búsqueda, sin ningún resultado.

La baronesa. A riesgo de sacrificar su cordura, la esposa del barón, Lydia Petrovna (LB **plebeya humana**), ha adoptado la filosofía de su marido sobre la felicidad. Se ríe con cada comentario del Barón, de tal modo que se ha convertido en un reflejo nervioso, y trata de difundir buen ánimo realizando diariamente fiestas de té y sándwich en el salón para sus "queridos amigos", muchos de ellos gente pobre que toleran a la baronesa sólo porque necesitan algo caliente para comer y beber. Lydia es una mujer temerosa de los dioses Y la hermana menor del clérigo del pueblo, el Padre Lucian Petrovkh. Ella es una descendiente de Tasha Petrovna, un

clérigo enterrado en el Castillo de Ravenloft (capítulo 4, área K84, cripta 11).

El baronet. El miserable hijo del barón, Victor Vallakovich (NB **mago** humano), se haya confinado al ático (área N3T), donde se encuentra el contenido para evitar la atención no deseada de su madre y las miradas de desaprobación de su padre. Hace años, Víctor encontró una viejo libro de conjuros en la biblioteca de la mansión y lo utilizó para aprender de forma autodidacta la magia. Ha estado ocupado construyendo un *círculo de teleportación* con la esperanza de escapar de Barovia y dejar a sus padres a su destino.

N3A. RECIBIDOR Y VESTÍBULO

Varios retratos enmarcados adornan las paredes de este gran vestíbulo, que cuenta con una amplia escalera con una barandilla esculpida. Un largo pasillo enmoquetado anexo al vestíbulo se extiende casi por toda la longitud de la mansión y tiene varias puertas que conducen lejos de él, incluyendo una en el otro extremo. Los manojo de ramitas se amontonan contra las paredes.

Las ramas están siendo almacenadas aquí hasta que puedan ser modelado en una efígie de madera del sol (para el Festival del Sol Llameante). Las escaleras suben a la galería de arriba (área N3i). Los retratos representan el barón, su familia y sus antepasados. Una inspección a fondo revela que algunas de las personas de los dibujos foto se parecen mucho.

Escondido en la esquina noreste del vestíbulo hay un vestíbulo lleno de capas finas, abrigos y botas.



N3B. SALÓN

Esta sala contiene un conjunto de muebles y cortinas de calidad, con un toque femenino en general.

La baronesa a veces entretiene a los huéspedes aquí.

N3C. COMEDOR

Los personajes pueden escuchar el parloteo de voces femeninas tal como se acercan a esta sala. La primera vez que se asoman dentro, lee lo siguiente:

Un candelabro de hierro forjado con velas de cera cuelga por encima de una mesa de comedor de madera pulida. Alrededor de la mesa están sentadas ocho mujeres de diversas edades en comodas sillas de respaldo alto. Llevan ropas descoloridas, bebiendo té y devorando una tarta mientras una novena mujer, bien vestida y muy satisfecha de sí misma, dando vueltas a la mesa y hablando animadamente de las decoraciones para el festival inminente.

Las mujeres sentadas en la mesa son ocho campesinas Vallakianas (LB **plebeyas** humanas) invitadas a pasar el tiempo con la baronesa, Lidia Petrovna, que las está sobornando con té y tarta. Lydia ha asignado a estas mujeres la tarea del bordado de los trajes de los niños y tejer juntas un sol de mimbre para el Festival del Sol Llameante.

Lidia supone que los personajes están aquí invitados por su marido, el burgomaestre. Ella pide a la criada para que los lleve al estudio (área N3e) y luego informará al Baron Vallakovich (área N2l) que sus huéspedes han llegado.

Una mesa auxiliar se encuentra en una esquina del comedor.

N3C. SALA DE PREPARACIÓN

Sábanas blancas cubren dos mesas de madera lisas en el centro de esta habitación. Bien ordenados encima de una mesa hay un juego completo de cubiertos pulido. La otra mesa está cubierta con cestas de mimbre que contienen nabos y remolachas.

Las remolachas y nabos son para el Festival del Sol Llameante (consulta la sección "Eventos Especiales" al final de este capítulo).

Tesoro. El juego de cubiertos de plata tiene un valor de 150 po.

N3D. GUARIDA

Los personajes que pidan ver al burgomaestre son llevados aquí.

Sillas acolchadas y sofás cubren las paredes de este acogedor estudio alfombrado. La habitación huele a humo de pipa, y en la pared este hay una cabeza de oso marrón de aspecto furioso.

La cabeza del oso ha sido montada con una expresión furiosa, destinada a ponererviosos a los visitantes. Eso sirve como una advertencia sutil de no oponerse al burgomaestre, que pasa la mayor parte de su tiempo en la biblioteca (área N31).

Aunque el burgomaestre afirma que su padre mató al oso, la cabeza era en realidad un regalo dado a su familia por el fallecido Szoldar Grygorovich, padre del cazador de lobos Szoldar Szoldarovich (área N2).

N3F. DEPENDENCIAS DEL SERVICIO

Esta habitación tiene cuatro camas sencillas y un numero igual de baúles de madera lisos.

El personal de la casa consta de una doncella (LB **plebeya** humana) y un cocinero (LB **plebeyo** humano). Las otras dos camas pertenecían al mayordomo y a la dama de honor de la baronesa, los cuales han desaparecido (ver el área N3T). Los baules contienen la ropa y los uniformes del personal.

N3G. COCINA

Un cocinero que llevaba un delantal blanco sobre una bata de trabajo negra atareado en esta cálida cocina, bien equipada. Una escalera en un rincón sube a la planta superior.

La escalera conduce a la galería superior (área N3i). Una puerta en la pared oeste conduce a un jardín exterior. La puerta suele estar cerrada con llave, y tanto el cocinero como el burgomaestre llevan las llaves para abrirla.

N3H. DESPENSA

Esta despensa contiene estantes de productos alimenticios, aunque la mitad de los estantes están sin nada. Dos barriles de vino se hallan de pie contra la pared este.

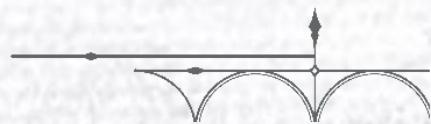
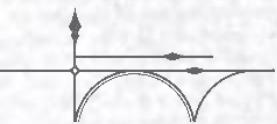
La despensa no ha sido completamente abastecida desde que se tiene memoria. Los dos barriles contienen un refinado vino llamado Doblejador del Dragón Rojo, creado por el Mago de los Vinos; información marcada con fuego en el costado de cada barril.

N3I. GALERÍA SUPERIOR

Si los personajes llegan aquí desde el vestíbulo de entrada (área N3a), lee lo siguiente:

La escalera se sube veinte pies a una galería bien amueblada que continúa hacia el oeste recorriendo casi toda la longitud de la mansión. Pinturas enmarcadas de paisaje cubren las paredes y cortinas de seda rojas cubren una ventana arqueada de vidrio empomado de diez pies de altura.

Si los personajes llegan aquí desde la cocina (área N3G), lee lo siguiente:



La escalera sube a una galería de diez pies de ancho que se extiende por casi toda la longitud de la mansión. Asombrosas pinturas de paisajes cubren las paredes. Dos separados, estrechos pasillos se alejan de la galería hacia el norte.

N3J. DORMITORIO DE IZEK

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. Izek Strazni lleva la única llave que la abre.

La siguiente descripción presupone que los personajes se han reunido Irene Kolyana (ver el capítulo 3, área E4). Si los personajes no la han conocido, no leas la última frase.

Muñecas. Esta habitación está llena de pequeñas bonitas muñecas de piel blanca y con cabello castaño rojizo, algunas de ellas vestidas elegantemente, otras de forma simple. Algunas de las muñecas llenan una larga estantería, y otros están colocadas en filas ordenadas en los estantes montados en la pared. Aún hay otras apiladas encima de una cama y de un cofre de madera pesada. Lo más curioso es que la totalidad de las muñecas, aparte de su ropa, tienen el mismo aspecto. Todas ellas se parecen a Irene Kolyana.

El monstruoso esbirro del burgomaestre, **Izek Strazni** (Ver apéndice D), duerme aquí por la noche. Durante el día, está en la ciudad cuidando de los negocios de su amo. El cofre de Izek no está cerrado y contiene un montón de ropa arrugada, debajo de la cual hay una espada corta no mágica.

Una búsqueda exhaustiva en la habitación revela algunas botellas vacías de vino bajo la cama. La etiqueta en cada una lleva el nombre de la bodega, el Mago de los Vinos, y el nombre del vino, Púrpura Grapemash No. 3.

Colección de muñecas de Izek. Cada muñeca tiene una pequeña etiqueta cosida en su ropa en las que se lee "¡no es divertido, no es Blinsky!" Izek hizo que el fabricante de juguetes local, Gafod Blinsky (Área N7), hiciera las muñecas similares a Irene.

N3J. DORMITORIO DE VICTOR

Esta habitación elegantemente decorada con una cama con dosel de varios colores, una estantería baja con libros y un espejo de cuerpo entero en una marco de madera en la pared frente a la puerta. En la pared del norte hay una ventana arqueada de vidrio enplomado. Nada de aquí parece inusual.

Nada de su dormitorio traiciona la desviada naturaleza de Victor o sus inclinaciones mágicas. Los libros incluyen colecciones de fábulas Barovianas y tomos sobre la mitología, heráldica y otros temas inocuos.

N3L. BIBLIOTECA

Estanterías desde el suelo al techo se alinean en todas las paredes de esta habitación sin ventanas, y el número de libros contenidos aquí es nada menos que asombroso.

Una lámpara de aceite de latón se asienta encima de un gran escritorio en el centro del cuarto. La silla detrás del escritorio está cómodamente acolchada y tiene el símbolo de un oso rugiendo cosido en su cojin trasero.

Si no se ha encontrado al burgomaestre en otro lugar, él está aquí. Añade:

De pie detrás de la silla, sosteniendo un libro abierto, hay un hombre con aspecto de oso. Su coraza, su estoque, su túnica de seda, y su barba grasienda brillan con la luz de la lámpara. Descansando en pequeña alfombras a su izquierda y a su derecha hay un par de mastines negros.

El Baron Vargas Vallakovich nunca va a ninguna parte sin sus dos **mastines**. Es un hombre paranoico, siempre va equipado con su coraza y su estoque, incluso mientras se relaja en su biblioteca. Dos de sus criados, el mayordomo y la dama de honor de su esposa han desaparecido sin dejar rastro en la última semana, por lo que tiene una buena razón para estar preocupado.

El barón cree que todos los demás están por debajo de él, y aquellos que cuestionan su palabra o desafiar a su autoridad deben ser humillados. Sin embargo, no va a comenzar una pelea con desconocidos armados en el estudio. Si él no puede hacer que los personajes se rindan ante su autoridad, se tragará su orgullo hasta que él pueda encerrarse con Izek Strazni y reuna a sus guardias para que los echen fuera de la ciudad.

El escritorio del barón contiene tres cajones llenos de hojas de pergamino en blanco, frascos de tinta y plumas de escribir. También guarda gruesos libros de registros de impuestos los cuales se remonta a los tiempos del padre del barón, de su abuelo y de su bisabuelo.

El barón lleva un sello en el dedo y lleva tres llaves: una que abre la puerta de la calle en la zona N3G y dos llaves de la puerta y las esposas en el área N3M.

Tesoro. La colección de libros de Vallakovich contiene antiguos tomos encuadrados en cuero en prácticamente de todos los tipos. Utiliza la tabla de Libros Aleatorios (ver el capítulo 4, área K37) para determinar sobre qué trata un libro en particular.

N3M. ARMARIO CERRADO

La puerta de esta habitación está cerrada con llave: El Baron tiene la llave.

Encadenado a la pared del fondo de este armario, que por lo demás está vacío, hay un hombre muy golpeado vestido con nada más que un taparrabos. Los grilletes de hierro han hecho cortes en sus muñecas, haciendo que la sangre gotee por sus manos.

El hombre es un zapatero llamado Udo Vallakian Lukovich (LN **plebeyo humano**). Él fue arrestado durante el Festejo de la Cabeza del Lobo llevando un simbolo que sugería que los Vallakianos deberían dar de comer al baron a los lobos. El Baron tiene la llave de los grilletes de Udo. Los grilletes se rompen si reciben 10 puntos de daño o más de un único ataque de un arma.

Si los personajes liberan a Udo, su primer deseo es regresar a su casa. Más tarde, piensa relatar al Padre Lucian (Ver el área N1) su maltrato en la finca del burgomaestre. Si el barón descubre que se ha escapado o que Udo ha sido liberado, enviará a Izek para encontrar al zapatero y traerlo de vuelta para más interrogatorios. Bajo una gran coacción, Udo proporcionará los nombres o las descripciones de quienes le liberaron, volviendo al burgomaestre en contra de los personajes.

N3N. ARMARIO DEL DORMITORIO PRINCIPAL

Capas, abrigos, vestidos y otras prendas de vestir de lujo cuelgan de perchas en este armario. Dispuestos en estantes bajos hay muchos zapatos elegantes, zapatillas y botas.

N3O. DORMITORIO PRINCIPAL

El tiempo ha desvanecido la grandeza de esta habitación principal. Los muebles han perdido parte de su color y esplendor. Una pequeña cuerda para estirar cuelga de una trampilla de madera en el techo.

El barón y la baronesa duermen en una cama por la noche. No hay nada de valor aquí.

La trampilla en el techo se puede estirar hacia abajo para revelar una habitación en el ático (área N3R). Una escalera de madera se despliega permitiendo un fácil acceso.

N3P. VESTIDO DE NOVIA Y ESPÍRITU DEL ESPEJO

Esta habitación huele a polvo y a perfume fino. Un tocador con un espejo se halla contra una pared junto a un maniquí de mader sin rostro que lleva un vestido blanco de novia.

Colocado en otra pared hay un espejo de cuerpo entero con un marco dorado. Una puerta en una esquina conduce a un retrete.

La baronesa utilizaba para pasar largas horas en esta habitación, acariciando su colección de perfumes y buscando consuelo en su propio reflejo. Desde que su dama de honor desapareció hace varios días, la baronesa no ha pasado casi ningún rato aquí.

Vestido de novia. El vestido blanco guardado aquí pertenece a la baronesa. Le recuerda a ella los tiempos felices.'

Espejo Mágico. Un conjuro de Detectar Magia revela que el espejo dorado en el muro irradiía magia de conjuración. Ninguno de los actuales ocupantes de la mansión son conscientes de este hecho; debido a que el espejo mágico ni ha sido usado durante generaciones. Lanzando un conjuro de *Identificar* sobre el espejo revela que el fantasma de un asesino fue atado mágicamente a él. El conjuro también revela la rima olvidada necesaria para invocar al fantasma:

Espejo mágico en el muro

Invoco delante de tu sombra

Venganza de la oscura noche, presta atención a mi llamada

Empuña tu filo asesino

La entidad en el espejo es el espíritu de un asesino sin nombre que una vez perteneció a una sociedad secreta llamada Ba'al Verzi.

Si una criatura recita la rima, mientras se halla cerca de 5 pies del espejo y mirando su propio reflejo, el fantasma del asesino aparece cerca. La forma que el espíritu toma depende del alineamiento de quien lo convocó:

Invocador No malvado. Si el invocador no es malo, el espíritu asume forma sólida, aparece como un apuesto hombre de treinta años, con los ojos inyectados en sangre. Él tiene alas estadísticas de un asesino, pero no habla y desaparece en el éter si se reduce a 0 puntos de golpe.

El invocador del asesino le puede mandar a matar a una criatura viviente dentro del dominio de Strahd que el invocador menciona por su nombre. El asesino automáticamente conoce la distancia y la dirección a del objetivo nombrado. El asesino ataca a cualquier otra criatura que trate de evitar que complete su misión. Una vez que completa su tarea, el asesino desaparece. Si se le ordena atacar a una criatura que está muerta o es un no-muerto o si no se le da un nombre apropiado en el plazo de 1 round de haber sido convocado, el asesino desaparece.

Invocador malvado. Si el invocador es malvado, el fantasma se manifiesta como un par de ojos inyectados en sangre flotantes y un par de manos fuertes espirituales. Las manos tratan de envolverse alrededor del cuello del invocador. Los ojos espirituales y las manos tienen las estadísticas de un fantasma, pero sin las acciones de Etereidad y de Posesión. El fantasma ataca a su invocador hasta que uno o el otro llega a 0 puntos de golpe, momento en el que desaparece.

Una vez que se utiliza el poder del espejo, el espejo está inactivo hasta la próxima madrugada. El espejo tiene CA 10, 5 puntos de golpe e inmunidad al daño por veneno y al daño psíquico. Destruyéndolo gase que el espíritu del asesino descanse, provocando que la manifestación desaparezca si está presente.

El espejo corrompe a aquellos que lo utilizan para hacer el mal. Invocar al asesino no es un acto malvado, pero usarlo para cometer asesinatos si lo es. Cada vez que una criatura utiliza el espejo para ese propósito, hay una posibilidad acumulativa de un 25 por ciento de que el alineamiento de la criatura cambie a neutral o malvado.

Si un personaje toca el espejo y dice el nombre de Strahd, hay un 50 por ciento de posibilidades de que Strahd se de cuenta y aparezca en la superficie del espejo. En esta forma, el vampiro no puede ser dañado. Él tratará de encantar un humanoide que él pueda ver a 30 pies de espejo. Si el objetivo resiste al efecto o no; el rostro sonriente de Strahd invita a los personajes a cenar en el Castillo Ravenloft, y después se desvanece. Una criatura encantada por Strahd se siente obligada a aceptar su invitación.

N3Q. BAÑO

Una bañera de hierro con pies con garras se halla contra la pared del fondo. Toallas cuidadosamente dobladas descansan sobre una mesa cerca de la puerta.

N3R. HABITACIÓN DEL ÁTICO

Los personajes entran a esta habitación a través de una trampilla en el techo del dormitorio principal (área N3o).

Esta polvorienta habitación de veinte pies cuadrados tiene un techo alto que alcanza su punto máximo a veinte pies por encima del suelo. Las vigas de madera están envueltas con telarañas. A excepción de una vieja mesa con una linterna en ella, la habitación está vacía.

Una puerta en el muro sur se puede abrir, dando paso al área N3S.

N3S. TRASTERO DEL ÁTICO

Este gran ático está lleno de viejas cosas olvidadas cubiertas con sábanas blancas. Amontonados alrededor de ellas hay barriles, cajas, baúles y muebles viejos cubiertos de telarañas y polvo. Veis un sendero claro a través del laberinto.

Los personajes pueden seguir una serie de huellas humanas en el polvo que conducen al área N3T. Buscando a través de la basura en este ático revela unos cuadros antiguos y antigüedades, pero nada de valor.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, el objeto está oculto en un baúl. Cada personaje tiene un 20 por ciento acumulativo de posibilidades de encontrar el objeto por cada hora que el personaje pasa buscando en el ático.

N3T. TALLER DE VICTOR

Víctor pasa la mayor parte de su tiempo aquí, dejándolo sólo cuando necesita alimentos o componentes de conjuros. Cuando los personajes posen sus ojos por primera vez en la puerta de esta sala, lee lo siguiente:

Alguien ha tallado un gran cráneo en esta puerta. Colgado del pomo de la puerta hay un letrero de madera que dice "¡TODO NO ESTÁ BIEN!"
"Se oye la voz de un hombre joven detrás de la puerta."

Cualquier persona que inspeccione el tallado y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 se da cuenta de un pequeño, casi invisible glifo grabado en la frente del cráneo. Se trata de un *glifo custodio* (5d8 de daño eléctrico) que se activa si alguien que no sea Víctor abre la puerta. La voz pertenece a Víctor. Él está leyendo en voz alta su libro de conjuros. Aquel que escuche en la puerta y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 14 pueden decir que está pronunciando de forma incorrecta algún tipo deconjuro de teletransporte.

Si los personajes abren la puerta, lee lo siguiente:

Alguien se ha llevado los muebles viejos, no iguales y creado un estudio en esta habitación polvorienta, iluminada por una lámpara. Las mesas están cubiertas de fragmentos de pergaminos, en los que hay dibujados diagramas extraños, y una estantería independiente que guarda una colección de huesos. Una alfombra de polvo cubre el suelo delante de una caja de pino, en la que hay guardado un gato esquelético. Varios gatos más esqueléticos se hallan escondidos alrededor. Lo más desconcertante de todo es la visión de tres niños pequeños de pie de espaldas a vosotros en la esquina noreste de la habitación.

Si los personajes desencadenan el *glifo custodio* o anuncian su llegada de otra manera, Víctor lanza un conjuro de *Invisibilidad mayor* sobre sí mismo y se esconde en un rincón. De lo contrario, él es visible. Si los personajes pueden ver a Víctor, lee lo siguiente:

En el centro de la sala, sentado en un taburete, hay un hombre joven delgado con una prematura veta gris en su oscuro cabello. Acuna un libro abierto encuadrado en cuero en sus brazos.

Víctor encontró un libro de conjuros en la biblioteca de su padre y está usando para aprender el arte de lanzamiento de conjuros. Sólo recientemente ha sido capaz de descifrar algunos de sus conjuros de alto nivel. Es un tipo raro, incómodo y desagradable que sólo es peligroso si se siente amenazado.

Para practicar y por diversión, Víctor ha enterrado unos huesos viejos de gato detrás de la finca Wachter (ver área N4) y los ha animado, creando seis esqueletos de gatos (utiliza el bloque de estadísticas del gato, pero dándoles visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies e inmunidad al daño de veneno, cansancio y la condición envenenado). Los esqueletos atacan sólo cuando Víctor se los ordena.

Los "niños" de pie en la esquina son muñecas de madera pintadas vestidas con la ropa que llevaba Víctor cuando era un niño. Finge que son sus alumnos desobedientes.

Las hojas de pergamo están cubiertas con elaborados diagramas de círculos de teletransporte. Víctor los dibujó en un esfuerzo por aprender el conjuro de círculo de teletransporte, que está todavía tratando de dominar (ver "Círculo de Teletransporte" a continuación).

El baúl contiene varias piezas de tela de seda, agujas e hilo y la túnica de un mago a medio terminar. Víctor comenzó a hacer la túnica por sí mismo, pero encontró el trabajo tedioso y lo dejó.

Círculo de Teletransporte. El libro de conjuros de Víctor contiene un texto incompleto de un conjuro de Círculo de Teletransporte, junto con las secuencias de runas de tres círculos de teletransporte permanentes, no se describen las ubicaciones a las cuales dan acceso. No hay texto suficiente para preparar el conjuro correctamente, pero eso no ha impedido que Víctor trate de aprender a lanzarlo.

Víctor ha grabado recientemente su propia versión de un círculo de teleportación en el suelo. Escondido debajo de la alfombra por lo que sus padres no lo han encontrado. En el último par de semanas, Víctor ha conseguido imbuir el círculo con magia, pero no tuvo en cuenta varios factores. Su círculo no se desvanece después de su uso, ni tampoco funciona como el conjuro de círculo de teletransporte. Si el círculo se utiliza en el lanzamiento de un conjuro de círculo de teletransporte, sea el conjuro real o la versión de Víctor del mismo, cualquier criatura de pie dentro del círculo cuando se lance el conjuro recibe 3d10 puntos de daños de fuerza y no es teleportado a ningún sitio. Si este daño a la criatura lo reduce a 0 puntos de golpe, la criatura es desintegrada. Cualquier personaje que estudie el círculo y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 15 se da cuenta de que el círculo de Víctor es horriblemente defectuoso y potencialmente mortal cuando se utiliza.

Víctor ha probado su círculo con dos sirvientes reticentes (obligados por su conjuro de sugestión). En ambos casos vinculando su círculo a un otro círculo cuyas runas están en su libro de conjuros. Cada sirviente fue desintegrado ante los ojos de

Victor antes de desvanecerse en un destello de luz purpura. Victor no sabe como arreglar el circulo pero planea hacer más modificaciones amtes de volver a probarlo otra vez.

Tesoro. El libro de conjuros de Victor contiene todos los conjuro que Víctor ha preparado (ver el bloque de estadísticas para mago en el *Manual de Monstruos*), así como los siguientes conjuros: *salpicadura de ácido*, *reanimar a los muertos*, *el marchitar*, *nube aniquiladora*, *visión en la oscuridad*, *glifo custodio*, *levitar*, *reparación*, *quitar maldición* y *onda atronadora*.

N4. CASA WACHTER

Esta casa parece asqueada consigo misma. Un techo encorvado cuelga pesadamente sobre un frontón agrietado y muros cubiertos de musgo debilitados y sobresaliendo bajo el peso de la vegetación.

A medida que estudias el rostro sombrío de la casa, ois al edificio realmente gemir. Sólo entonces os dais cuenta de la medida en la que la casa odia en lo que se ha convertido.

La familia Wachter, una vez fue una línea noble influyente en Barovia, posee y ocupa una mansión en Vallaki. la actual gobernante de la casa, Fiona Wachter, es una fiel sirviente de Strahd. Ella busca suplantar al Baron Vallakovich como burgomaestre de la ciudad.

INTERPRETACIÓN

Utiliza la siguiente información para interpretar a Lady Wachter, a su familia y a sus colaboradores.

La señora de la casa. Lady Fiona Wachter (LM clériga humana CA 10 y sin armadura) no oculta la lealtad de su familia a la línea Von Zarovich desde hace mucho tiempo. Ella cree que Strahd von Zarovich no es ningún tirano, pero, en el peor, de los casos, si un propietario negligente. Ella serviría felizmente a Strahd como burgomaestre de Vallaki, pero sabe que el Barón Vargas Vallakovich no renunciará a su derecho de nacimiento sin luchar.

Fiona ha conspirado para casar a su joven hija, Stella, con el hijo del barón, Victor, como parte de un plan para conseguir ingresar en la mansión del barón, pero Stella ha descubierto que Víctor está demente, y no mostrado ningún interés en absoluto por Stella. De hecho, él dijoesas desagradables palabras a Stella que se volvió loca, y Fiona tuvo que encerrar a su hija (ver área N4n).

El último plan de Lady Wachter para ganar el control de Vallaki es mucho más diabólico. Ha comenzado un culto basado en la adoración al diablo y ha escrito un manifiesto en que lee a su "club de lectura", que se compone de los miembros del grupo más fanáticos. Inspirados por sus palabras, estos fanáticos han creado cultos más pequeños por su propia cuenta. Una vez que su culto tenga suficientes miembros, Fiona tiene previsto tomar la ciudad por la fuerza. Para recompensar a sus seguidores mas leales ella ha puesto a su mascota imp invisible en el centro de un pentagrama, a continuación, realiza un falso ritual donde llama al "príncipe s de la oscuridad" a prodigar su gratitud entre los cultistas.

El imp luego esparce en el suelo unas pocas monedas de electrum, que permiten a Lady Wachter conservar los miembros del culto. Otro secreto de Fiona es que duerme con el cadáver de su marido muerto, Nikolai, que murió de enfermedad hace casi tres años y al que Fiona apreciaba.

Lady Wachter lanza conjuros de *descanso apacible* en el cadáver para evitar que se deteriore.

Si los personajes llegan a la casa Wachter buscando información que ayude a derrocar al burgomaestre, Lady Wachter es todo oídos y sugiere que empiecen por matar al malvado esbirro del barón,

Izek Strazni. Ella está feliz de cuidar de los demás. Si ellos vienen en busca de una forma de derrotar a Strahd, Lady Wachter les da la espalda, indicando de forma inequívoca que no es, ni nunca será, enemiga de Strahd.

Lady Wachter tiene una lista diferente de conjuros preparados de los del clérigo en el Manual de Monstruos:

Trucos (a voluntad): *luz*, *remendar*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 ranuras): *orden imperiosa*, *purificar comida y bebida*, *santuario*

Nivel 2 (3 ranuras): *augurio*, *descanso apacible*, *inmovilizar persona*

Nivel 3 (2 ranuras): *reanimar a los muertos*, *crear comida y agua*.

Hijos de Fiona. Fiona observa una gran cantidad de aspectos de su marido en sus hijos, Nikolai y Karl (N nobles humanos), que han crecido hasta convertirse en hombres jóvenes con una afición por el vino y por los problemas. Ellos no están en casa durante el día, ya que no les gusta estar atendiendo a su madre o escuchando su parloteo tedioso. Los personajes pueden encontrarse con ellos en la Posada Agua Azul (área N2) o vagando por la ciudad. Los hermanos están en casa la mayoría de las noches, inconscientes en sus camas después de horas del consumo excesivo de alcohol.

Nikolai y Karl no tienen ninguna de las ambiciones de su madre o su mal temperamento. Están informados de su culto, pero no saben que ella duerme con su padre muerto. Esto sería una mala noticia y probablemente ponerlos en contra de su madre. Ellos sólo quieren gastarse el dinero de su madre y sacar el máximo provecho de su miserable situación, ya que están atrapados dentro de los muros de Vallaki bajo el control de Strahd y su títere, el barón.

Espia de Fiona. Fiona emplea un **espía** avaricioso llamado Ernst Larnak (LM humano) para mantenerla informada sobre todo lo que sucede en la ciudad. Ernst conoce los secretos de Lady Wachter, y él la chantajearía al instante si su relación no terminara bien.

N4A. PUERTA PRINCIPAL Y VESTÍBULO

La puerta está cerrada y reforzada con bandas de bronce. Todos los criados llevan una llave, al igual que Lady Wachter y Ernst Larnak. La puerta puede ser abierta a la fuerza con una prueba de Fuerza CD 20.

Si los personajes llaman a la puerta principal, un sirviente abrirá una pequeña ventana colocada en la puerta a la altura de los ojos y preguntará por el motivo de la visita. Los extraños de aspecto sospechoso no serán invitados a entrar al interior, por precaución de que sean vampiros.

La puerta principal se abre a un vestíbulo estrecho. Tres puertas de cristal de colores enmarcadas con madera conducen a ella.

Dos armarios flanquean la puerta principal. El armario occidental contiene la ropa para el aire libre de Lady Wachter; el oriental contiene abrigos y botas que pertenecen a sus niños.

N4B. ESCALERA

Una escalera de madera conduce a un balcón. Al pie de las escaleras hay un rellano con tres puertas de cristal de colores enmarcadas con madera.

Las escaleras suben 15 pies hacia la sala de arriba (Área N2).

Wachterhaus

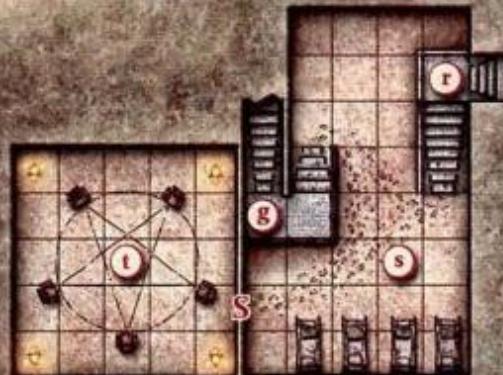
(Area D4)



Upper Floor



Ground Floor



Cellar

One square = 5 feet



N4C. COCINA

El cocinero de la casa (ver área N4h) se encuentra en esta impecable cocina la mayor parte del día, preparando comidas o limpiandola después de cocinar. Un lavabo se encuentra en la esquina noreste. Una puerta delgada en la pared oeste da a una pequeña despensa.

N4D. TRASTERO

Esta habitación tiene cajas de ropa vieja, así como tres barriles de agua potable, dos barriles de vino vacíos, y un barril de vino lleno. Los barriles de vino han sido estampados con el nombre de la bodega, el Mago de los Vinos, y el nombre del vino, Dragón Rojo Abatido.

N4E. VESTÍBULO TRASERO

La puerta trasera está cerrada con llave y es similar a la puerta principal (Área N4A) en todos los aspectos. El vestíbulo tiene puertas de madera lisas que conducen a las áreas N4d, N4f y N4h.

N4F. ARMARIO DEL SERVICIO

Abrigos y delantales de los criados cuelgan de ganchos en esta habitaciones, y las botas se alinean perfectamente contra la pared.

Cualquier persona que busque en el armario y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, encontrará una puerta secreta en el muro sur. La puerta puede ser empujada abriendose para revelar una escalera de piedra (área N4G).

N4G. ESCALERA SECRETA

Antorcheros de hierro cuelgan de la pared de una escalera de piedra que corta su camino a través del corazón de la vieja casa.

Las escaleras conectan el armario de los criados (área N4f) con la bodega (área N4S). Lady Wachter utiliza esta escalera para llegar a su guarida secreta del culto (área N4t).

N4H. CUARTO DE LOS CRIADOS

El mobiliario de esta habitación está escaso de imaginación: cuatro camas simples con cofres de madera igualmente austeros.

Cuatro sirvientes de Lady Wachter (2 hombres y 2 mujeres humanos **plebeyos**) duermen aquí por la noche. Incluyendo a un cocinero llamado Dhavit, dos criadas llamadas Madalena y Amalthia y un ayuda de cámara llamado Haliq. Los criados conocen los secretos de Lady Wachter, pero morirían antes de traicionarla.

N4I. SALÓN

Lady Wachter saluda a sus huéspedes aquí, bajo la atenta mirada de su marido muerto.

Aquí tres sofás elegantes rodean una mesa ovalada de cristal negro. Todo está colocado enfrente de una chimenea ardiente, por encima del cual cuelga el retrato de un noble sonriendo luciendo una nariz rota y una maraña de pelo canoso en las sienes. Varios retratos más pequeños cuelgan en la pared norte.

El retrato sobre la chimenea representa a Lord Nikolai Wachter, el difunto marido de Fiona (de los cuales sus hijos son el vivo retrato). Los otros retratos representan a Lady Wachter, sus hijos, su hija y a varios miembros fallecidos.

La sala comparte la chimenea con el estudio (área N4K). Ernst Larnak se esconde en el estudio y escucha a escondidas cualquier conversación que Lady Wachter tenga con los personajes, para que pueda asesorarla después que ellos partan.

N4J. COMEDOR

Una mesa de comedor adornada se extiende a lo largo de esta sala, una araña de cristal cuelga por encima de ella imperiosamente. La cubería está deslucida, los platos desconchados, sin embargo, todos son todavía bastante elegantes. Ocho sillas, con los respaldos adornados con cuernos de alce esculpidos, se hallan alrededor de la mesa. Ventanas arqueadas hechas de un entramado de hierro y vidriado dan a la pequeña propiedad barrida por la niebla.

Si los personajes tienen como objeto oponerse al burgomaestre, Lady Wachter les ofrece una comida caliente en el comedor como muestra de su apoyo y su lealtad.

N4K. ESTUDIO

Los paneles de madera, las alfombras bordadas, los muebles de colores y una chimenea ardiente hacen de esta cámara sofocante. Montado encima de la repisa de la chimenea está la cabeza de un alce. Al otro lado de la chimenea, ventanas altas y delgadas tienen vistas a los jardines muertos.

Ernst Larnak, espía de Lady Wachter, holganacea por aquí cuando él no está fuera de espionaje en su nombre.

Tesoro. La sala contiene varios objetos de valor, incluyendo una copa de oro (por valor de 250 po) en la cual Ernst bebe vino, una botella de vino de cristal (por valor de 250 po), cuatro candelabros de electro (por valor de 25 po cada uno), y una urna de bronce con niños retozando pintadas en sus lados (por valor de 100 po).

N4L. VESTÍBULO SUPERIOR

Un pasillo con una ventana en cada extremo se enrosaca alrededor de la barandilla de la escalera. retratos y espejos enmarcados engalanan las paredes, que os envuelven con miradas juzgando y pensamientos oscuros. Se oyen algunos arañosos en una de las muchas puertas.

El ruido de arañosos viene de la puerta del área N4n, que está cerrada con llave. Si los personajes gritan, una quejumbrosa voz femenina maulla como un gato y dice: "¿Puede el pequeño gatito salir a jugar? El pequeño gatito está triste y solito y promete ser bueno esta vez n, de verdad que lo seré. "Un armario en el extremo sur del pasillo contiene mantas y sábanas.

N4M. HABITACIONES DE LOS HERMANOS

Esta habitación no tiene nada fuera de lo común: una cama de buena manufactura, una mesa con una lámpara de aceite en ella, un cofre de madera bonito, un armario delgado, y una ventana con cortinas.

Estas dos habitaciones pertenecen a los hijos de Lady Wachter, Nikolai y Karl. Hay un 25 por ciento de posibilidades que una de las criadas (ver área N4h) está aquí, poniendo orden.

N4N. HABITACIÓN DE STELLA

La puerta de esta habitación está cerrada por ambos lados, y sólo Lady Wachter tiene una llave.

Esta habitación huele a rancio y es oscura. Una cama de hierro con su bastimiento equipado con correas de cuero está colocada cerca de una pared. El lugar no tiene otros muebles.

Escabulliéndose lejos de vosotros a cuatro patas hay una mujer joven con un camisón manchado. Ella salta sobre la cama y bufa como un gato. "¡El pequeño gatito no te conoce!" ella grita. "¡Al pequeño gatito no le gusta como hueles!"

La joven es Stella Wachter (CB humana **plebeya**), la hija loca de Lady Wachter.

Un conjuro de *restauración mayor* le libraría de su locura que le hace pensar que es un gato. Si ella es curada de su locura, ella culpa a su madre de tratarla horriblmente y usándola como un peón para tomar el control del pueblo. Stella no sabe nada de los secretos de su madre, aparte del deseo de su madre de derrocar al burgomaestre. Stella no tiene nada que decir sobre el burgomaestre o su hijo, Víctor, cuyo nombre le hace encogerse.

Con su mente restaurada, Stella siente que no tiene nadie en Vallaki con quien pueda contar. Ella se aferra a cualquier personaje que sea amable con ella. Si el grupo la lleva a la iglesia de San Andral (área N1), el Padre Luciano se ofrece para cuidar de ella, y ella está de acuerdo en quedarse con él.

N4O. HABITACIÓN PRINCIPAL

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. Lady Wachter y sus sirvientes llevan las llaves. Una visión espantosa les espera a los que miren en la habitación:

Al otro lado de la puerta, un fuego chisporrotea y lucha por la vida en la chimenea, por encima de la cual cuelga un retrato familia enmarcado: un padre y una madre noble, sus dos hijos y una hija bebé en los brazos del padre. Los hijos están sonriendo de una forma que sugiere malicia. Los padres tienen el aspecto de reyes sin corona.

Paneles de madera cubren las paredes de la habitación. Un armario y un espejo con marco flanquea una ventana con cortinas hacia el sur. Al norte, una amplia cama con dosel yace clavado entre mesas a juego con lámparas de aceite. Tendido en un lado de la cama hay un hombre vestido de negro, sus ojos cubiertos cada uno con una moneda de cobre. Él tiene un gran parecido con el padre en la pintura.

El esposo de Lady Wachter, Nikolai, yace en su lecho, impecablemente vestido, bastante muerto y bajo el efecto del conjuro descanso apacible. No hay nada de valor en él.

El armario contiene estantes de calzado elegantes y muchas prendas elegantes, incluyendo una túnica ceremonial negra con una capucha (similares a las usadas por los fanáticos del culto en el área N4t). En un estante alto se apoya un cofre de hierro cerrado con llave. Lady Wachter esconde la llave del cofre de un pequeño gancho en la chimenea, bajo la repisa. Un personaje que esté un minuto para buscar en la chimenea encuentra la llave con una prueba de sabiduría (Percepción) CD 10. El uso de la llave desactiva una trampa de aguja con veneno escondida en la cerradura

(Ver "Ejemplo de trampas" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura", de la Guía del Dungeon Master). Una criatura que desencadene la trampa y falle la tirada de salvación contra el veneno de la aguja cae inconsciente durante 1 hora en lugar de estar envenenado durante 1 hora.

El cofre de hierro está forrado con finas láminas de plomo y contiene los huesos de Leo Dilisnya, un enemigo de la familia Wachter. Leo era uno de los soldados que ytaicionó y asesinó a Strahd el día de la boda de Sergei y de Tatyana. Se escapó del Castillo Ravenloft, sólo para ser perseguido y asesinado por el vampiro Strahd. Los Wachters han mantenido sus huesos bajo llave para que Leo no pueda ser levantado de los muertos.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, se halla en el cofre de hierro que contiene los huesos de Leo Dilisnya.

N4P. BIBLIOTECA

Las dobles puertas e esta habitación están cerradas con llave. Lady Wachter y sus sirvientes llevan las llaves.

Esta habitación está llena de gatos. Varias estanterías están pegadas a las paredes, pero la mayoría de los estantes están vacíos. Otros muebles aquí incluyen un escritorio, una silla, una mesa y un armario para vinos. La habitación tiene una forma irregular, y ninguno de sus ángulos parece del todo bien, como si el desplazamiento de la casa ha puesto todo el lugar en el borde.

Ocho **gatos** son los dueños de la biblioteca. Estos animales de la familia tienen intenciones malvadas, atacando a cualquiera que trate de recogerlos. Los personajes que tengan una Percepción pasiva de 10 o superior advertirán que un gato tiene una pequeña llave que cuelga de su cuello. La llave abre el cofre cerrado en la área N4q.

Hay un 25 por ciento de posibilidades de que una de las criadas este en este lugar quitando el polvo de las estanterías.

El gabinete tiene una buena colección de copas. El escritorio contiene pergaminos en blanco, plumas de escribir, frascos de tinta, velas de cera y un sello para la cera.

La mayor parte de la colección de libros de la familia Wachter fue vendida hace años para cubrir las deudas, y los libros que permanecen no son particularmente valiosos. Utiliza la tabla Libros aleatorios (ver el capítulo 4, área K37) para determinar el tema que trata un libro en particular.

Una sección de la estantería que se extiende a lo largo de la pared sur es en realidad una puerta secreta con las bisagras ocultas. La estantería se puede tirar hacia afuera, dejando al descubierto una puerta que conduce al área N4q.

N4Q. ALMACÉN

Detrás de la tapa frontal en la estantería se encuentra una sala polvorienta, de diez pies cuadrados con una ventana con cortinas y estantes alineados en tres paredes. En el estante inferior descansa un cofre de hierro. Los otros estantes están vacíos.

La llave para el cofre se puede encontrar en la biblioteca (área N4p). El uso de la llave desactiva una trampa de aguja veneno escondido en la cerradura (ver "Ejemplo de trampas" en el capítulo 5, Entornos de Aventura", de la Guía del Dungeon Master).

Tesoro. El cofre de hierro contiene varios elementos:

- Una bolsa de seda que contiene 180 pe, con el severo rostro de Strahd de perfil en cada moneda.
- Una bolsa de cuero que contenía 110 po
- Un tubo de madera que ha sido transmitido a través de muchas generaciones de los obispados Wachter. Cinco rollos escriturados de las parcelas de tierra dadas a la Wachter familia por el Conde Strahd Von Zarovich hace casi cuatro siglos.
- Un estuche de cuero flexible contenido un manuscrito sin firmar titulado el Duvel que conocemos-un manifiesto poético escrito por Lady Fiona Wachter atestiguando que el culto. a los diablos puede traer felicidad, éxito, libertad, riqueza y longevidad.
- Un tratado blasfemo 'encuadrado en cuero negro titulado El Grimorio de los Cuatro Cuartos escrito por el famoso diabolista Devostas, que fue capturado y descuartizado por sus prácticas decadentes sin embargo no murió (esto es una falsificación, el grimorio volvería loco a quien lo leyera).

- Una carta muy antigua a Lady Lovina Wachter (una antepasada) de un tal Lord Vasili von Holtz, dando las gracias a Lovina por su hospitalidad, lealtad y amistad a lo largo de los años.

Los personajes que tengan el *Tomo de Strahd* (ver el apéndice C) se darán cuenta de que la escritura en la carta de lady Lovina es idéntica a la letra de Strahd, lo que sugiere que Strahd y Lord Vasili son el mismo.

N4R. ENTRADA A LA BODEGA

Si los personajes se acercan a la puerta de la bodega desde el exterior, lee lo siguiente:

Una puerta de bodega inclinada de madera con una anilla de hierro para estirar y bisagras de hierro la aguantan contra los cimientos de la casa.

La puerta está abierta. En el otro lado de la puerta hay escalones de piedra que conducen a un rellano de piedra con una barandilla de madera. Una escalera más larga se extiende al sur desde el rellano, que lleva a la bodega.

N4S. BODEGA

Esta gran bodega en la profundidad tiene un suelo de tierra. Dos tramos ascendentes de escalones de piedra rodeados por verjas de madera se hayan colocadas una frente a la otra. Unos caminos en el suelo conducen de una escalera a la otra, y otros senderos. van de ambas escaleras hasta el centro de la pared oeste. Cuatro catres con la cama perfectamente hecha se encuentran en hiladas contra la pared sur.

Enterrado bajo el suelo de tierra hay ocho **esqueletos** humanos - los restos animados de Vallakianos muertos que fueron robados del cementerio de la iglesia (área N1) y animado por Lady Wachter. Ellos se levantan y atacan a los intrusos de que cruce el suelo. Los esqueletos no atacan a ninguna persona que pronuncie la frase "Que los muertos permanezcan en reposo" antes de poner un pie en el suelo. Sólo Lady Wachter, sus hijos, sus sirvientes y sus fanáticos leales del culto conocen la frase de paso. Los catres están aquí para cultistas para que pasen la noche. Las huellas en la tierra suelo revelan la ubicación de una puerta secreta en el centro de la pared occidental. En consecuencia, no se requiere ninguna prueba de característica para localizarla. La puerta está insonorizada y pivotando se abre sobre un eje central.

N4T. SEDE DEL CULTO

El parpadeo de las velas en soportes de hierro llenan esta sala con luz y sombras. Esta habitación tiene un techo de diez pies de alto y un gran pentagrama negro inscrito en el suelo de piedra.

En cada punto de la estrella de cinco puntas descansa una silla de madera. Sentados en cuatro de las cinco sillas hay hombres y mujeres con túnicas negras con capuchas: un joven que tiene la cara de un ángel; la masa de un hombre calvo; una mujer en cuclillas de mediana edad y una mujer más alta, más joven con una inquietante fulgor. Se levantan para hacerlos frente.



Las cuatro personas son residentes de la ciudad (LM **fanáticos cultistas** humanos) a quien ha seducido Lady Wachter con promesas de poder, riqueza y larga vida. Son miembros de su "club de lectura", esperando ansiosamente que Lady Wachter se una a ellos, y les lea fragmentos de su manifiesto (Ver el área N4q), y tal vez invoque algunas monedas. Descansando en la quinta silla, escuchando a escondidas en silencio a los cultistas, está el **imp** invisible de la señora, Majesto.

Los cultistas están reunidos aquí en secreto y atacarán a los personajes para proteger sus identidades. Ellos son Vallakianos malvados de no gran importancia que están cansados ??de vivir con miedo y en la pobreza. Utiliza el recuadro lateral "nombres Barovianos" en el capítulo 2 para generar nombres para ellos, si es necesario.

El imp no se involucrará en la lucha a menos que Lady Wachter este envuelta en el conflicto, en cuyo caso luchará para proteger a su ama.

El pentagrama es una decoración no mágica, aunque Lady Wachter ha hecho creen lo contrario sus adeptos.

N5. CORRALES ARASEK

Esta gran corral tiene varios cobertizos cerrados a lo largo de su periferia y está al lado de un almacén espacioso. En un letrero de madera encima de la puerta principal se puede leer "Corral Arasek."

Aparcado en el extremo sur del corral hay un carro de carnaval robusto con su su colorida pintura descascarada. Las letras descoloradas en sus lados exponen las palabras "Carnaval de las Maravillas de Rictavio." Un pesado candado asegura la puerta de atrás.

El corral es un almacén general y una instalación donde los cobertizos de almacenamiento se pueden alquilar. Es propiedad de una pareja casada de mediana edad, Gunther y Yelena Arasek (**plebeyos** humanos). Venden artículos de la tabla de Equipo de Aventureros en el Manual del Jugador que tengan un precio de 25 po o menos, pero a cinco veces el precio normal.

CARROMATO DE CARNAVAL DE RICTAVIO

El colorido semielfo bardo Rictavio (ver área N2 y el apéndice D) paga a Gunther y a Yelena una generosa cantidad de oro para vigilar su carro de carnaval, sin hacer preguntas.

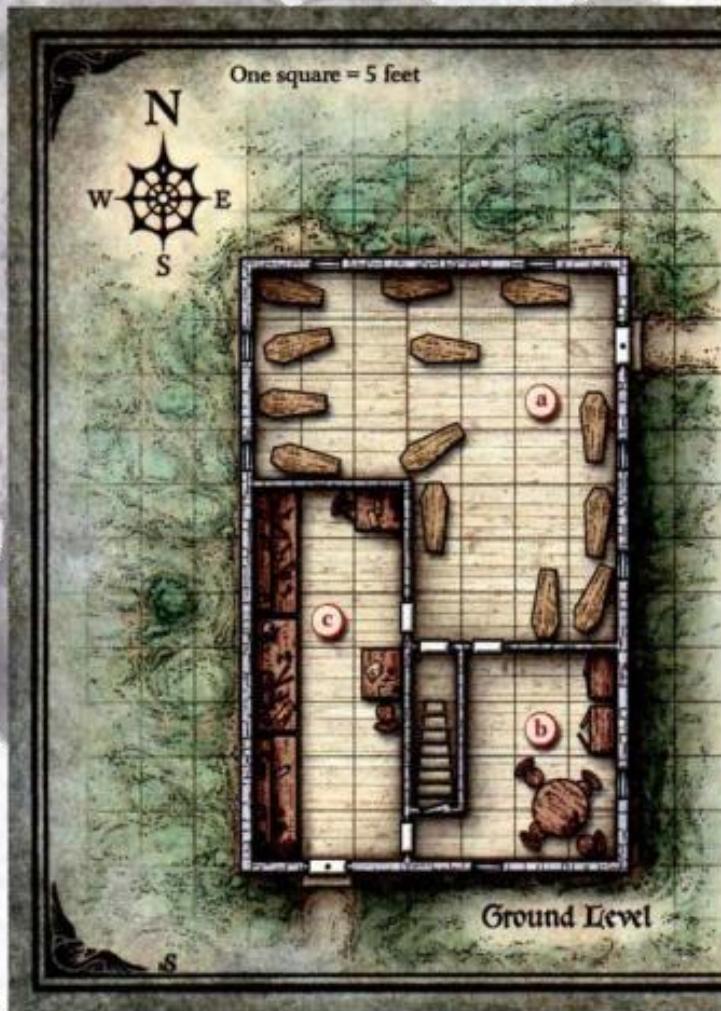
Si los personajes se acercan a la carreta, lee lo siguiente:

El carro se sacude de repente, como si algo grande se hubiera lanzado contra la pared interior.

Se oye el crujido de la madera, arañazos contra el metal y el gruñido de algo inhumano. Tras una inspección más cercana, veis que los lados del vagón están salpicados de sangre seca.

También se ve una inscripción en marco de la puerta del vagón donde se puede leer, "¡yo le llevaré desde la sombra hacia la Luz!"

Rictavio lleva la llave de la puerta del vagón. La cerradura puede ser abierta, pero está equipada con una trampa de aguja venenosa (Ver "Ejemplo de Trampas" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura", de la Guía del Dungeon Master). En el interior del vagón hay un **tigre dientes de sable** con 84 puntos de golpe. Está revestido por una armadura de semiplacas especialmente hecha a medida (CA 17) y ha sido entrenado para cazar a los malvados Vistani. El tigre reconoce a los Vistani por el olor, y en menor medida, por los atuendos de fantasía que usan: Este-tigre tiene un valor de desafío de 3 (700 PX).



Coffin Maker's Shop (Área N6)



El carro también contiene los restos desgarrados de una muñeca. Un personaje que realice una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 descubre que la muñeca fue una vez una efígie Vistani de colorido vestido. Cosida en sus pantalones hechos jirones hay un lema: "! No es divertido, no es Blinsky!"

Rictavio no está listo para liberar al tigre en el campanamento Vistani por el momento. Él lo alimenta dejando caer filetes de lobo por una escotilla de 1 pie cuadrado en el techo del vagón. Un personaje que escale encima de la carreta puede detectar la escotilla sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Si se libera el tigre, comienza a acechando por las calles hasta que su agudo sentido del olfato localiza ya sea a Rictavio (área N2) o a Piccolo (área N7). El tigre no atacará a ninguna persona que no es un Vistana excepto en defensa propia. Atacará Vistani nada más verlos. Rictavio puede hacer que el tigre detenga su ataque y atraerlo de nuevo al vagón.

TESORO

El asiento delantero del carro oculta un compartimiento secreto que requiere una prueba de sabiduría (Percepción) CD 15 para encontrarlo y abrirllo. El compartimento contiene diversos objetos:

- Un cofre de madera abierto que contiene 50 pe que tienen acuñado el rostro de perfil de Strahd y seis piedras preciosas (por valor de 100 po cada una)
- Un pequeño libro de oraciones (por valor de 50 po) con una encuadernado en cuero verde y con notas indescifrables en los márgenes
- Un kit de un sanador
- Tres símbolos sagrados de madera con incrustaciones de plata y con la forma de un sol (por valor de 50 po cada uno)

- Una espada corta de plata.
- Una ballesta de mano con incrustaciones de nácar (por valor de 250 gp)
- Un carcaj con veinte viroles de ballesta de plata
- Una cartera de cuero desgastada con hebillas de oro (por valor de 100 po) que contiene tres afiladas estacas de madera, un saco con ajo, un frasco de sal, una caja de hostias consagradas, seis frascos de agua bendita, un espejo de acero pulido y un tíbi portapergaminos de hueso con una tapa de plata y una cadena (por valor de 25 po).

El tubo contiene un *pergamino de conjuro de protección contra los demonios* y un *pergamino de conjuro de protección contra muertos vivientes*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está oculto con los otros objetos bajo el asiento delantero del vagón, en una caja forrada de plomo.

N6. TIENDA DEL FABRICANTE DE ATAÚDES

Esta tienda poco atractiva de dos pisos de altura y tiene un símbolo con forma de ataúd encima de la puerta principal. Todas las ventanas están cerradas a cal y canto, y un silencio de muerte rodea el establecimiento.

Henrik van der Voort (LM humano **plebeyo**) es un carpintero mediocre y un hombre aterrado y solitario. Se beneficia de la muerte de otros, y nadie desea su compañía, debido a la naturaleza

de su espantoso trabajo. Hace varios meses, una noche, Strahd visitó a Henrik bajo la apariencia de un noble imponente y bien vestido llamado Vasili von Holtz y le prometió al fabricante de ataúdes "un buen negocio" a cambio de su ayuda. Desde entonces, el taller de Henrik se ha convertido en la guarida de una manada de engendros vampiros; antiguos aventureros que fueron convertidos por Strahd.

Estos vampiros se hallan por el momento abajo.

Los vampiros planean atacar la iglesia de San Andral (ver "Fiesta de San Andral" en la sección "Eventos Especiales" al final de este capítulo). Cuando Henrik se enteró sobre los huesos sagrados enterrados debajo de la iglesia, los engendros vampiro le ordenaron robar los huesos a Henrik, el cual pagó a Milivoj el enterrador (ver área N1) que lo hiciera.

Cada ventana de la tienda de Henrik es un entramado de hierro con cuadrados de vidrio esmerilado y cerradas desde dentro. Las puertas exteriores de la tienda están atrancadas desde dentro. Si los personajes llaman a una de ellas, Henrik grita: "¡Está cerrado! ¡Marchaos!" sin abrir la puerta. Si los personajes acusan a Henrik de haber robado los huesos de San Andral, vuelve a gritar, "¡Marchaos! ¡Déjadme solo!"

Si los personajes irrumpen en la tienda, Henrik no ofrece resistencia. Él les dice dónde encontrar los huesos (en el armario del dormitorio de arriba, área N6E) y el nido de vampiros (en la sala de almacenamiento de madera en el piso de arriba, área N6f). Si los personajes informan sobre el robo de los huesos al burgomaestre, Baron Vallakovich envía cuatro **guardias** para que detengan a Henrik y recuperen los huesos. Si los guardias aparecen durante las horas diurnas, Henrik se entrega él y entrega los huesos sin luchar, alegando que unos vampiros le obligaron a robar los huesos. Si los guardias vienen por la noche, Henrik se rinde y les dice a los guardias donde se ocultan los huesos, pero él no sacará los huesos por miedo a ser asesinado por los vampiros.

N6A. ALMACÉN DE ATAÚDES

Dispuestos al azar sobre el suelo de esta humeda habitación con forma de L hay trece ataúdes de madera.

Henrik almacena y muestra los ataúdes que ha hecho en esta sala. Todos ellos están vacíos.

N6B. TRASTERO

Una mesa con cuatro sillas se encuentra en una esquina de esta sala, con una linterna que cuelga de una cadena directamente encima. Dos armarios de buena manufactura están contra de la pared este.

Los armarios están llenos de artículos sin valor que Henrik ha recogido en los últimos años.

N6C. TALLER

Este taller contiene todo lo que necesita un carpintero para hacer ataúdes y muebles. Tres mesas de trabajo resistentes se extienden a lo largo de la pared oeste.

Henrik construye ataúdes y guarda herramientas de carpintero en esta habitación.

N6D. COCINA

Esta cocina está equipada con una mesa cuadrada rodeada de sillas y estantes con provisiones.

Henrik prepara sus comidas aquí.

N6E. DORMITORIO DE HENRIK

Este modesto dormitorio tiene un camastro y diversos muebles de buena manufactura, incluye una mesa, una silla acolchada, una estantería y un armario.

Henrik duerme aquí, por la noche y hasta bien entrada la mañana.

La estantería contiene un puñado de libros de cuentos y manuales de carpintería que han sido transmitidos desde generaciones anteriores.

Tesoro. El armario en la esquina sureste tiene un compartimiento secreto en su base, lo que requiere una prueba de sabiduría (Percepción) CD 15 para encontrarlo. Dentro del compartimento hay dos sacos—uno grande que contiene los huesos de San Andral y uno pequeño que contiene 30 pp y 12 pe. Todas las monedas llevan el rostro de perfil de Strahd von Zarovich.



N6F. NIDO DE VAMPIROS

Esta gran ventilada habitación se halla recubierta de lado a lado con telarañas las cuales ocupan la mayor parte del piso superior. Pilas de tablones de madera yacen en medio de varias cajas marcadas como "BASURA".

Las dos cajas situadas más al sur contienen trastos viejos que Henrik ha acumulado a lo largo de los años. Las seis cajas en la parte norte de la habitación están llenas de tierra y sirven de zonas de reposo para los seis engendros vampiros que se guarecen aquí. Si los persibajes abren una de las cajas ocupadas, todos los engendros vampiro surgirán de las cajas y atacarán.

Destino de teletransporte. Los personajes que se teletransporten a este ubicación desde el área K78 en el Castillo Ravenloft llegarán al punto marcado en el mapa.

N7. JUGUETES BLINSKY

Esta tienda tiene un estrecho pórtico de entrada oscuro, por encima del cual cuelga un cartel de madera con forma de caballito de madera, con una "B" grabada en ambos lados. Flanqueando la entrada hay dos ventanas arqueadas enmarcadas con plomo-. A través del sucio cristal, un batiburrillo de juguetes desordenados y carteles colgando con el lema ¡Si no es divertido, no es de Blinsky!"

El fabricante de juguetes de Vallaki, Gadof Blinsky (CB humano **plebeyo**), se denomina a sí mismo como "un mago de pequeñas maravillas" pero ha sido consumido últimamente por la desesperación porque parece que a nadie le gusten o busquen sus juguetes. Su fascinación por los inquietantes juguetes hace que los lugareños tengan más razones para evitarlo. El burgomaestre permite a Blinsky permanecer en el negocio abierto dándole un par de piezas de oro al mes para que haga las decoraciones del festival. Blinsky es un hombre corpulento que lleva un apolillado gorro de bufón durante el horario de la tienda, más que para complacer a los visitantes. En los últimos seis meses, el único cliente que ha puesto un pie en la tienda es un visitante de una tierra lejana llamado Rictavio (véase área N2), que vino dos semanas atrás y le compró una muñeca de peluche Vistana.

Al darse cuenta de que el fabricante de juguetes se sentía solo, Rictavio le dió a Blinsky su mono mascota, Piccolo (utilizar el bloque de estadísticas del **babuino** en el Manual de Monstruos). Rebosante de alegría, Blinsky ha empezado a entrenar al mono para que busque los juguetes difíciles de alcanzar en los estantes. El fabricante de juguetes también ha equipado a Piccolo con un tutu de bailarina hecho a medida.

Cuando conoce a nuevos clientes, Blinsky recita un saludo bien ensayado: "BIENVENIDOS amigos a la Casa de Blinsky, donde la felicidad y las sonrisas se pueden comprar a precio de ganga. ¿Quizás conozcais algún niño que necesite alegría? ¿un pequeño juguete para un niño o una niña?

JUGUETES ESPELUZNANTES

Blinsky cree que el burgomaestre tiene razón que la única manera de escapar de Barovia es hacer que todos en el pueblo estén "felices." Blinsky le gustaría aportar un poco para eso al asegurarse de que todos los niños en Barovia tienen juguetes divertidos. En exposición hay algunas de sus creaciones:



- Una muñeca sin cabeza que viene con un saco de cabezas acoplables, una de ellas con sus ojos y la boca cosidas cerradas (precio 9 pc).
- Una horca en miniatura, con una trampilla y un "ahorcado" equilibrado (precio 9 pc).
- Un conjunto de muñecas rusas de madera; según se van sacando hasta la más pequeña, más viejas se van volviendo, hasta que la última muñeca es un cadáver momificado (precio de 9 pc)
- Un móvil de madera y cuerdas con colgando los murciélagos aleteando (precio 9 cp)
- Un tiovivo musical de cuerda con figuras de lobos gruñendo persiguiendo a los niños en lugar de caballos brincando (precio 9 pp)
- Un muñeco de ventrílocuo que se parece a Strahd von Zarovich (precio de 9 pp)
- Una muñeca que se parece mucho a Ireena Kolyana (no está en venta; ver abajo)

Muñeca de Ireena Kolyana. Blinsky hace muñecos especiales para el esbirro del burgomaestre, Izek Strazni (ver área N3 y el apéndice D). Izek no paga por las muñecas, en cambio amenaza con incender la tienda de Blinsky a menos que el fabricante de juguetes le entregue una muñeca nueva cada mes. Cada muñeca está inspirada en la descripción dada a Blinsky por Izek, y con cada muñeca ha estado más cerca de capturar el parecido de Ireena que la anterior. Blinsky no sabe que el diseño de la muñeca está

modelada a partir de una persona en particular. Sin embargo, si Ireena está con el grupo, Blinsky se da cuenta de que es la inspiración para las muñecas de Izek.

Obra maestra de von Weerg. Blinsky se considera a sí mismo un alumno de un gran fabricante de juguetes llamado, Fritz von Weerg. Blinsky ha oido que la mayor invención de von Weerg-un hombre con engranajes- se encuentra en alguna parte en el Castillo Ravenloft. Si los personajes parecen tener intención de ir allí, Blinsky les pregunta si serían tan amables de encontrar la "obra maestra" de ingeniería y "entregarsela" a él, a cambio Blinsky se ofrece a hacerlos cualquier juguete que deseen. Debido a que el "negocio" no ha sido bueno, él dice, queno tiene otra recompensa que ofrecerles excepto, tal vez, su nuevo compañero mono.

N8. PLAZA DE LA VILLA

Las tiendas y casas que rodean la plaza del pueblo están decoradas con guirnaldas lacias hechas jirones y cajas de madera pintadas llenas de diminutas flores muertas. En el extremo norte de la plaza se encuentra una fila de cepos cerrados con llave en los que hay varios hombres, mujeres y niños llevando toscas cabezas de burro de yeso.

En el centro de la plaza, campesinos con ropas de retales os miran con recelo, mientras utilizan calces y jarros para extraer agua de una fuente de piedra en ruinas. En pie en lo alto en el centro de la fuente hay una estatua gris de un impresionante hombre mirando hacia el oeste. Todo alrededor de la plaza hay fijados pregones:

venid uno venid todos,
a la fiesta más grande del año:
¡LA FIESTA DE LA CABEZA DEL LOBO!
Se requiere participantes y niños.
Se proporcionarán las picanas
¡TODO ESTARÁ BIEN!
-El Barón-

La Fiesta de la Cabeza del Lobo ya ha asado, gaciendo que los pregones de la plaza sean obsoletos.

Si los personajes permanecen allí, ven al esbirro del burgomaestre, Izek Strazni (ver el apéndice D), llegan con dos guardias de la ciudad.

Izek ordena a uno de los guardias de retirar los antiguos pregones, mientras que el otro pone el siguiente nuevo pregón:

¡VENID UNO VENID TODOS!, a la fiesta más grande del año:
¡LA FIESTA DEL SOL RESPLANDECIENTE!
Es requerida la asistencia y los niños.
Llueva o haga sol.
¡TODO ESTARÁ BIEN!
-El Barón-

La mayoría de Vallakianos no tienen idea de a quien representa la estatua en la plaza. El burgomaestre afirma que es Boris Vallakovitch, su antepasado y fundador de la ciudad, pero no tiene un aire de familia notable.

CRIMINALES CON CABEZAS DE BURRO

Los ciudadanos en el cepo fueron detenidos por "infelicidad malintencionada" (la difusión de opiniones negativas sobre el próximo festival). Un candado de hierro cierra cada conjunto de cepos, e Izek Strazni lleva las llaves en una anilla de hierro.

Tres hombres, dos mujeres y dos niños se encuentran atrapados en los cepos y todos ellos con aspecto de fatigados, meados y hambrientos. Los cinco adultos tienen las estadísticas de un humano **plebeyo** y los niños son no combatientes. Las cabezas de burro de yeso que llevan están destinadas a alentar a la burla.

Liberar a uno o más prisioneros sin el consentimiento del Barón es un delito. Si los personajes son vistos haciendo eso, Izek reúne a los **guardias** de la ciudad (veinticuatro en total) y ordena a los personajes salir de la ciudad inmediatamente o sufrir las consecuencias.

Si los personajes se mantienen firmes, Izek ordena a los guardias los sometan a golpes, confisquen sus armas y los echan de Vallaki para ser "comida para los lobos".

Si los personajes están exiliados de Vallaki sin sus armas, los Guardianes de la Pluma (ver área N2) arrebatan las pertenencias del grupo de debajo de la nariz de Izek y procurando devolviérselas de forma segura a los personajes.

Si los guardias caen al intentar detener a los personajes, Izek (si está todavía por allí) huye a la mansión del burgomaestre, dando a los personajes la posibilidad de huir de la localidad. La gente de la ciudad se encierran en sus casas, temerosos de que los personajes traten de asesinarlos.

N9. CAMPAMENTO VISTANI

Varios senderos y huellas de herradura conducen a esta ubicación en el bosque al suroeste de Vallaki.

El bosque se abre para revelar un amplio claro : un pequeña colina cubierta de hierba, con casas bajas construidas en sus lados.

La niebla oculta los detalles, pero se puede ver que estos edificios presentan un elegante tallado en madera y tienen linternas decorativas que cuelgan de sus aleros esculpidos.

En lo alto de la colina, por encima de la niebla, hay un anillo de vagones tapados que rodean una gran tienda de campaña con una columna de humo saliendo por un agujero en la parte superior. La tienda está iluminada desde dentro. Incluso a esta distancia, se puede oler los olores de vino y de los caballos que emanan de esta zona central.

Este claro natural sirve como un campamento permanente para los Vistani y sus aliados elfos del atardecer.

INTERPRETANDO A LOS VISTANI Y A LOS ELFOS

Utiliza la siguiente información para interpretar a los Vistani y a los elfos del atardecer que ocupan el campamento.

Vistani. Todos los Vistani que se hallan en este campamento sirven a Strahd. Los ancianos han muerto, dejando a un par de hermanos llamados Luvash y Arrigal al cargo. Ambos son malvados y están dispuestos a hacer lo todo lo que les ordene Strahd.

Estos Vistani tienen dos problemas. En primer lugar, la hija de Luvash de siete años de edad, Arabelle, recientemente ha desaparecido del campamento. En consecuencia, la mitad de los Vistani están fuera buscandola cuando los personajes llegan. Segundo, los Vistani han agotado sus suministro de vino y están ansiosos de obtener más. Los personajes que les ayuden con alguno de estos problemas ganarán el respeto de los Vistani.

Elfos del Atardecer. La raza de los elfos del atardecer está casi olvidada, y los pocos supervivientes viven en lugares secretos tales como este. Ellos tienen la piel y el pelo oscuro, pero por lo demás son similares a los elfos de los bosques (yal como se describe en el ;amual del Jugador). Una de las antiguas novias de Strahd, Patrina Velikovna, vivió aquí. Su hermano, Kasimir Velikov todavía vive aquí.

Los elfos del atardecer viven en hogares pequeños en la ladera de la colina y son en gran parte autosuficientes. Ellos son habilidosos rastreadores y muchos de ellos estarán lejos del campamento cuando lleguen los personajes ayudando a los Vistani a buscar a Arabelle.

Strahd ha encargado a los Vistani que vigilen a los elfos del atardecer, y ellos saben que no están seguros en Barovia sin la "protección" de los Vistani. Strahd también ha prohibido a los Vistani que ayuden a NADIE escapar de su dominio.

No hay mujeres o niños entre los elfos del atardecer, ya que Strahd ha ejecutado a todas las elfas del atardecer hace alrededor de cuatro siglos como castigo por el asesinato de Patrina. Por lo tanto, los elfos restantes no pueden procrear. Una gente con problemas que son conscientes de que el vampiro tiene el control absoluto sobre la tierra de Barovia. Ellos se mantienen intentando no atraer la atención y no tienen ningún deseo de incurrir de nuevo en la ira de Strahd.

N9A. CHOZA DE KASIMIR

Si los personajes se acercan a la casa en la base de la colina en el perímetro este del campamento, lee el siguiente texto:

De pie en silencio delante de esta casa, bañado por la cálida luz de sus linternas, hay tres sombrías figuras embozadas de gris, sus rasgos angulosos y el pelo negro que suelto medio escondido bajo sus capuchas.

Las figuras encapuchadas son tres **guardias** (N elfos del atardecer). Si los personajes parecen amables y están buscando alguien con quien hablar, los guardias les indican ir hacia el campamento Vistani en la cima de la colina.

Kasimir Velikov (ver el apéndice D) es el líder de los elfos del atardecer. Su cabaña cuenta con un vestíbulo decorado y una cómoda habitación con una chimenea. Estantillas de madera de deidades élficas están en nichos a lo largo de una pared. Un tapiz de un bosque se halla colgando en la pared de enfrente.

Kasimir confiesa que está agobiado por sueños enviados a él por su hermana muerta, Patrina Velikovna, cuyo espíritu ha languidecido en las catacumbas bajo el Castillo Ravenloft por siglos. Kasimir cree que Patrina está arrepentida de sus muchos pecados, y no sólo ser ella libre, sino también a que la restauren a la vida.

Si los personajes parecen tener intención de destruir a Strahd, Kasimir les hablará sobre el Templo de Ámbar. Sin divulgar demasiado sobre los sueños enviados a él por Patrina, Kasimir informa a los personajes que el secreto para romper el pacto de Strahd y liberar a Barovia de su maldición podría estar oculto allí. Kasimir no sabe si esta afirmación es cierta o no, pero él usa esa información como una forma de persuadir a los personajes lo acompañen al templo; su principal objetivo, dice, es encontrar algo allí que pueda utilizar para traer a Patrina de entre los muertos.

Tesoro. Kasimir lleva un *anillo de calor* y tiene un libro de conjuros con tapas de cuero que contiene todos los conjuros que tiene preparados (ver el apéndice D), además de los siguientes conjuros: *cerradura arcana*, *comprensión idiomática*, *inmovilizar persona*, *identificar*, *localizar objeto*, *indetectabilidad*, *polimorfar*, *protección contra el bien y el mal*, *rayo de escarcha* y *muro de piedra*.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará en posesión de Kasimir. Él renunciará al objeto si los personajes prometen acompañarlo al Templo de Ámbar y ayudarle a

encontrar una manera de traer de vuelta a su hermana Patrina de entre los muertos.

N9B. CHOZA DE LOS ELFOS DEL ATARDECER

Seis casas sencillas firman un anillo alrededor de la base de la colina, tres que sobresale del lado norte y tres del lado sur.

Una figura sombría, embozado en gris permanece delante de la puerta de esta casa.

La figura encapuchada es un **guardia** (N elfo del atardecer). Si los personajes parecen amables y están buscando a alguien con quien hablar, el guardia les indica el cobertizo de Kasimir (Área N9a). Bajo ninguna circunstancia el guarda permitirá que un desconocido entrar en la casa que protege.

Cada cabaña está configurada de manera similar a la choza de Kasimir. Todos están actualmente desocupadas. (A excepción de los nueve guardias dejados atrás para vigilar las casas, los elfos del atardecer están llevando a cabo la búsqueda de Arabelle.)

N9C. TIENDA VISTANI

Apilados fuera del carro hay varios toneles vacíos de vino. Desde el interior de la tienda se oye el chasquido de un látigo seguido por los gritos de un hombre joven. Tres hogueras chisporreteam llenando la tienda con humo, y a través de la neblina se ve seis Vistani tumbados en diversos lugares de la hierba muerta.

Un adolescente apenas consciente y sin camisa abrazando el palo central de la tienda, con sus muñecas atadas con una cuerda y la espalda manchada de sangre. Un hombre mayor, más grande en armadura de cuero tachonado azota al hombre joven con una fusta, lo que le hace gritar de nuevo. Permaneciendo a la sombra del hombre más grande hay un tercer hombre también equipado con una armadura de cuero tachonado.

"Tranquilo, hermano", le dice al bruto que maneja la fusta. "Yo creo que Alexei ha aprendido la lección".

Los dos hombres de la armadura de cuero tachonado son los líderes del campamento Vistani-los hermanos Luvash (CM, **capitán de bandidos** humano) y Arrigal (NE **asesino** humano). Si has utilizado el gancho de aventura "petición de ayuda", los personajes ya se han reunido con Arrigal. Luvash está tan borracho que tiene desventaja en sus tiradas de ataque y las pruebas de características. Cada hermano lleva una llave que abre uno de los candados de la carreta del tesoro (área N9i).

Luvash está castigando a un Vistana llamado Alexei (CN **bandido** humano con 3 puntos de golpe) por haber fallado en vigilar a su hija. La llegada de los personajes distrae a Luvash, y se olvidará de Alexei el tiempo suficiente para desempeñar el papel de anfitrión, hasta el momento en que los personajes se conviertan en algo tedioso o una amenaza. Alexei se culpa a sí mismo por no vigilar la pequeña chiquilla más estrechamente y ha aceptado el castigo. Si los personajes tratan de "rescatarlo", él les gritará que se detengan, esperando no parecer débil delante de Luvash y de Arrigal. Aparte de Arrigal y de Luvash hay seis Vistani borrachos (CN, **bandidos** humanos y humanas) que yacen inconscientes en la tienda.



Un Vistana borracho se despierta sólo si el Vistana recibe 5 puntos de daño o más y tiene por lo menos 1 punto de vida restante después.

Tratando con Luvash. Luvash está triste porque su hija de siete años de edad, Arabelle, ha desaparecido.

Ella se ha ido hace poco más de un día. Debido a que todo el mundo en el campamento estaba borracha y Arrigal estaba ausente, nadie recuerda haber visto u oído nada extraño. Luvash está determinado a encontrarla, no importa cuál sea el coste, y la mayor parte de su campamento está fuera recorriendo el bosque cuando los personajes llegan. (en el campamento están ausentes doce bandidos. Cada hora que pasa, 1D4 de ellos vuelven al campamento sin noticias sobre el paradero de Arabelle.)

Si se hace sonar una alarma, nueve bandidos Vistani sobrios (humanos de ambos sexos NC) salen de tres de la vagones colindantes (N9g) y llegan a la tienda con las armas desenfundadas en 2 rounds.

Luvash no se entrometerá en los asuntos de los personajes sin el consentimiento de Strahd, él está de lo más contento de suponer que el vampiro tratará con ellos. Por un alto precio, ofrece a la venta pociones a los personajes que permiten el paso seguro a través de la niebla mortal que rodea el valle; las guarda en el vagón del tesoro (área N9i). Las pociones no tienen ningún efecto, por supuesto.

Si los personajes rescatan a Arabelle del lago Zarovich (Capítulo 2, zona L) y se la devuelve de forma segura al campamento, Luvash estará radiante de alegría y se ofrecerá a devolver el favor. Él no les venderá las pociones falsas. ("Um, no son tan potentes como tendrían que ser. ") A cambio, se les permite elegir un tesoro de la carreta de tesoro Vistani (área N9i).

Si los personajes piden algo a los Vistani pero no se han ganado la buena voluntad de Luvash, él está de acuerdo de hacer negocios con ellos si cumplen una de las dos siguientes tareas: o encuentran a su hija desaparecida o consiguen seis barriles de vino y los llevan al campamento. Luvash sugiere que pueden obtener el vino en Vallaki, o ir directamente a la fuente- la bodega del Mago de los Vinos. No es exigente en cuanto a la calidad del vino.

Tratando con Arrigal. Arrigal es una criatura mucho más peligrosa que el bruto de su hermano. Si los personajes tienen algo en su posesión que sea útil o perjudicial para Strahd y Arrigal se da cuenta de ello, tratará de despojar a los personajes de ese objeto, acechandolos si es necesario y llegando tan lejos como para matar a uno o más de ellos si él cree que puede escapar con el objeto en su poder. Si tiene éxito, toma una de los caballos de monta (área N9d) y le entregará el objeto a Strahd en el Castillo Ravenloft.

N9D. CABALLOS

La colina está cubierta del vapor de montones de estiércol de caballo. Más de dos docenas de caballos están atados a los bloques de piedra dentro del círculo de los vagones, pero fuera de la tienda. La mayoría de los animales son caballos de tiro, pero algunos de ellos son caballos de monta equipados con sillas de montar.

Veinticuatro caballos de tiro y seis caballos de monta están atados aquí.

N9E. CARRO DE LUVASH

Este vagón con la parte superior cubierta es más agradable que los otros. cortinas de seda doradas cuelgan en las ventanas, y las ruedas tienen tapacubos de oro en forma de sol. El tubo de una chimenea sobresale desde el techo.

El interior de la carreta de Luvash está desordenada. Odres vacíos, ropa sucia y pieles sarnosas están esparcidas. Una pequeña hamaca se halla atada a lo ancho de la carreta bajo el asiento del conductor sirve como la cama de Arabelle. Una muñeca de peluche con ojos de botones se encuentra en la hamaca; Arabelle no tiene otras posesiones.

Una pequeña estufa de hierro en el medio de la carreta mantiene el interior cálido.

Tesoro. tapacubos "sol de oro" del vagón tienen un valor de 125 po cada uno (500 po en total).

N9F. CARRO DE DORMIR VISTANI

Hay cuatro de estos vagones en el campamento.

Se oyen fuertes ronquidos desde el interior de este vagón cubierto.

Cada uno de estos vagones contiene 1D4 borrachos e inconscientes Vistani (CN bandidos humanos masculinos y femeninos).

Estos Vistani se despiertan si se sacude su vagón o si reciben daño y tienen al menos 1 punto de vida restantes.

N9G. CARRO DE APUESTAS VISTANI

Hay tres de estos vagones en el campamento.

Grandes voces y risas surjen de este vagón cubierto.

Cada uno de estos vagones contiene tres Vistani (CN **bandidos** humanos masculinos y femeninos). Los Vistani están jugando un juego de dados apostando vino y favores, ya que no tienen dinero. Ellos responden a sonidos de alarma esenvainando sus armas y dirigiéndose a la tienda (área N9C).

N9H. CARRO DE FAMILIA VISTANI

Hay tres de estos vagones en el campo.

Este vagón cubierto se llena con los estridentes gritos y risas de los niños.

Cada uno de estos vagones contiene un adulto Vistani (CN humano **plebeyo** masculino o femenino) y 1D4 + 1 niños Vistani (CN humano no combatientes masculino o femenino).

El adulto está vigilando a los niños jugando juegos, enseñando a los niños acerca de su herencia, o contando una historia de miedo para asustar a los niños.

N9I. CARRO DEL TESORO VISTANI

Dos candados de hierro aseguran la puerta de este vagón cubierto.

Los Vistani mantienen todo su tesoro en este vagón. Las puertas del carro tienen dos cerraduras, cada una de las cuales requiere una llave diferente. Luwash lleva una llave y Arrigal lleva la otra.

Cada cerradura está equipada con una trampa de aguja venenosa (ver "Ejemplos de Trampas" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura" de la Guía del Dungeon Master).

Tesoro. El carro contiene los siguientes objetos:

- Un cofre de madera que contenía 1.200 pe (cada moneda acuñada con el rostro de perfil de Strahd)
- Una caja de hierro que contiene 650 po
- Un joyero de ónix con filigrana de oro (por valor de 250 po) que contiene seis piezas de joyería barata (por valor de 50 po cada una) y una *poción de veneno* en un vial de cristal sin etiqueta (por valor de 100 po)
- Un trono de madera con incrustaciones de oro y piedras decorativas (Por valor de 750 po)
- Una alfombra enrollada de 10 pies cuadrados con una exquisita motivo de un unicornio (por valor de 750 pomotivo de)
- Una pequeña caja de madera que contiene doce pociones en calabazas con tapón (los Vistani venden éstos elixires no mágicos a extraños ingenuos; alegando que protegen contra la mortífera niebla que rodea Barovia).

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, estará tirado en medio de los otros objetos en el carro.

EVENTOS ESPECIALES

Cualquiera de las siguientes eventos puede ocurrir mientras los personajes estén en Vallaki ..

FESTIVAL DEL SOL LLAMEANTE

El Festival del Sol Llameante tiene lugar tres días después de que los personajes lleguen por primera vez a Vallaki. Puedes retrasar el festival si los personajes se van a recorrer los exteriores o a otro lugar, o se puede avanzar la línea de temporal si los personajes parecen tener prisa.

Bajo un cielo amenazante, un desfile de niños infelices vestidos como flores avanzan con dificultad por las calles lodosas, abriendo el camino para un grupo de hombres de aspecto apenado y mujeres que llevan una bola de mimbre de diez pies de diámetro. El burgomaestre y su sonriente esposa, que lleva un triste ramo de flores marchitas, sigue la procesión a caballo.

Mientras unos hastiados espectadores hastiados miran desde sus porches, la bola es llevada a la plaza del pueblo. Allí, es izada y es colgada en un andamio de madera a quince pies de altura, y la gente de la ciudad se turnan para que salpicarla con aceite. Antes de que el sol de mimbre pueda ser encendido, el cielo parece como si se desgarrara y se abre en un aguacero repentino.

"¡Todo estará bien!" llora el burgomaestre mientras blande una chisporroteante antorcha de y marchando desafiante bajo la lluvia hacia la bola de mimbre, sólo para que la antorcha se apaga mientras la introduce en la esfera.

Una risa singular surge de forma repentina de entre la multitud, dibujándose una furiosa mirada del burgomaestre, así como el grito sofocado de los ciudadanos.

La risa proviene de Lars Kjurls (LB **guardia** humano), un miembro de la milicia de la ciudad. Los otros guardias están horrorizados por el estallido fuera de lugar de Lars. el burgomaestre inmediatamente ha detenido a Lars por "maldad". A menos que los personajes intervengan, Lars es atado por los tobillos y las muñecas, y luego arrastrado detrás del caballo del burgomaestre para la "diversión" de todos. El burgomaestre monta el caballo él mismo.

DESARROLLO

Si los personajes desafían al burgomaester de cualquier manera, ordena que los expulsen de Vallaki. Si protestan, ordena a los guardias que los detengan, les confisquen sus armas y les obliguen a abandonar Vallaki a punta de espada. Si los personajes pierden sus armas, los Guardianes de la Pluma (ver área N2) robando las armas y devolviéndolas a los personajes. Si los guardias no cumplen con su deber, el burgomaestre se retira a su mansión y los aldeanos huyen a sus hogares, dando rienda suelta a los personajes en la ciudad.

TIGRE, TIGRE

Karl y Nikolai Wachter (ver áreas N2 y N4) son tontos hombres jóvenes s de una orgullosa familia noble. Los borrachos hermanos entran a hurtadillas dentro del Corral de Arasek (área N5), mientras que todos los demás están atendiendo el festival en la plaza del pueblo. Aceptando un reto uno de ellos sacudió el vagón. El tigre dientes de sable encerrado se enfureció y se abrió paso a zarpazos a través de la puerta del vagón. Los personajes y cualquiera en el pueblo oírás los gritos de los jóvenes hombres cuando el tigre escape. El tigre huirá del Corral sin dañar a los

Wachters y comenzará a merodear por las calles, en busca de una vía de escape. Informes de que un tigre anda suelto por las calles arruinarán la fiesta y enviarán a la gente del pueblo corriendo a sus casas. El tigre dientes de sable no hará daño a nadie hasta que sufra daño, cuando atacará a quien percibe como la fuente del daño. Si aún está vivo, Izek Strazni reunirá a seis guardias de la ciudad y dará caza a la bestia con la intención de matarlo. Mientras tanto, Rictavio intenta de la mejor manera posible atraer al animal de vuelta a su carro asegurando al mismo tiempo a la gente del pueblo que este no les hará daño.

DESARROLLO

Si él está todavía en el poder, el burgomaestre llevará a cabo una Investigación para descubrir de donde vino el tigre.

Los guardias y los testigos locales son preguntados preguntados para que den información. Los chicos Wachter fingirán ser inocencia, insistiendo en que estaban en el festival, pero Gunther y Yelena Arasek (área N5) admitirán haber escuchado "malvados" gruñidos y sonidos de algo arañando que provenían de un lado del carro de carnaval estacionado en su corral. Cuando sean presionados, los Araseks admiten haber visto al "raro propietario" de la carreta habitualmente lanzar comida en el vagón a través de una trampilla en el techo. También confesarán que el semielfo les ha pagado a ellos por su silencio.

Después de que el burgomaestre se entere de que el tigre pertenece a Rictavio, ordenará a sus guardias que detengan al misterioso bardo. Si Rictavio piensa que los personajes le pueden ayudar, les pedirá que distraigan al burgomaestre y a los guardias mientras recoge su caballo, su carro y al tigre (en ese orden). Si los personajes le piden a Rictavio donde planea ir, este les dirá algo acerca de una antigua torre hacia el oeste, donde puede guarecerse (ver el capítulo 11, "Torre de Van Richten").

LOS DESEOS DE LADY WACHTER

Ernst Larnak (ver área N4) comenzará a espiar a los personajes. Los personajes que tengan una Percepción pasiva de 14 o mayor se darán cuenta de eso. Si se enfrentan a él, afirmará que mantiene un ojo vigilante sobre todos los extranjeros, aunque no menciona el nombre de su patrón. Si los personajes lo amenazan, retrocederá e informará a Lady Wachter, cuando crea que no está siendo vigilado o perseguido.

Lady Wachter está buscando aliados poderosos para que le ayuden a expulsar al burgomaestre. Si Ernst le dice que él piensa que los personajes encajan en sus planes de ella, Lady Wachter envía a Ernst o a sus hijos para invitar a los personajes a una cena privada en la casa Wachter. Durante la cena, lady Wachter determina si los personajes tienen la capacidad y la resolución para aplastar al barón.

Si los personajes rehusan la invitación, o declaran ser enemigos de Strahd, Lady Wachter los considera como sus enemigos y se propone destruirlos sin incriminarse ella.

DESARROLLO

Una vez que ella determine que los personajes son sus enemigos, Lady Wachter le dará Ernst una bolsa de 100 po (cogidas del área N4q) y le encargará que la entregue en el campamento Vistani a las afueras de la ciudad (área N9), con una carta de ella donde les pedirá a los Vistani que dispongan de los personajes una vez que hayan salido de la ciudad. Los Vistani quemarán la carta después de leerla, siguiendo la petición de Lady Wachter. Si los personajes han rescatado a Arabelle (ver el capítulo 2, área L), los Vistani devolverán el oro de Lady Wachter

a Ernst y no harán nada. De lo contrario, un bandido Vistana vigila el camino este de Vallaki e informar al campamento si los personajes son vistos saliendo de la ciudad. Los Vistani, preocupados de que los personajes podrían ser más que un reto para ellos, envían a un emisario a caballo se adelante a los personajes e informe a Strahd. Si Arrigal está vivo, hará el viaje él mismo. De lo contrario, el jinete es un **bandido** Vistana joven llamado Alexei (ver área N9C).

FIESTA DE SAN ANDRAL

Los personajes pueden prevenir que este evento especial se produzca mediante la devolución de los huesos de San Andral a la Iglesia (área N1) o mediante la destrucción de los engendros vampiro escondidos en la tienda del fabricante de ataúdes (área N6). Si los personajes permanecen en Vallaki durante tres días o más y no han recuperado los huesos o han destruido a los engendros vampiro, Strahd visitará el taller del fabricante de ataúdes y a la noche siguiente orquestará un ataque a la iglesia.

Los engendros vampiro comenzarán el ataque por la noche. Se aferrarán a las muros exteriores y al techo de la iglesia de San Andral mientras que cuatro bandadas murciélagos entran en la iglesia a través del campanario y aterrorizan a la congregación. A medida que los ciudadanos huyen de la iglesia, los engendros vampiro saltarán sobre ellos y los atacarán.

Durante el caos, Strahd entrará en la iglesia en forma de murciélagos, a continuación, volverá a su forma de vampiro y atacará al Padre Lucian. A menos que los personajes intervengan, Strahd matará al clérigo antes de volver al Castillo Ravenloft.

Si el padre Lucian muere, los locales enterrarán su cuerpo en el cementerio de la iglesia, después de lo cual se alzará a la noche siguiente como un engendro vampiro bajo el control de Strahd. Si Rictavio (Área N2) se entera de la muerte del cura, sugiere que los personajes quemen el cuerpo del clérigo para asegurarse que no se levanta de entre los muertos.

DESARROLLO

El ataque a la iglesia de San Andral aterrizará y desmoralizará la ciudad. Al cabo de unos días, el miedo se convertirá en rabia desviada contra al burgomaestre, el Barón Vallakovich, al que la gente del pueblo culpará y al que su mantra "¡Todo estará bien!" no podrá proteger de su ira. A menos que los personajes intervengan, la gente del pueblo prenderá fuego a la mansión del burgomaestre y el barón, su esposa, y su hijo serán arrastrados a la plaza de la ciudad, puestos en el cepo y lapidados hasta la muerte. Si está vivo, Izek Strazni huirá de la ciudad para evitar un destino similar. Donde se esconde dependerá de ti, pero probablemente las localizaciones donde podría esconderse comprenden el Viejo Mascahués (capítulo 6), Argynvosthlt (capítulo 7) o las ruinas de Berez (capítulo 10).

Si los personajes frustan el ataque a la iglesia y protegen al Padre Lucian, Strahd hará una visita a la Casa Wachter (área N4) y allí escribirá una carta, en la cual pedirá a Lady Wachter que se la entregue a los personajes.

La carta está escrita por Strahd de puño y letra extendiendo una invitación a los personajes para que vengan al Castillo Ranloft. Lady Wachter ordenará a su espía, Ernest Larnak, o a uno de sus hijos lleven la carta a los personajes. Si los personajes la abren y la leen, muestra a los jugadores "Invitación de Strahd" en el Apéndice F. Si los personajes se dirigen hacia el castillo, no tendrán encuentros aleatorios amenazadores en el camino.

CAPÍTULO 6: EL VIEJO MASCAHUESOS

ANTERIORMENTE UN MOLINO DE GRANO que fue usado por Vallaki, este molino de viento encorvado es ahora la morada de tres sagas nocturnas: Morgantha y sus desgraciadas hijas, Bella Sol Ban y Offalia Wormwiggle. Las brujas están atrapadas en Barovia, pero les gusta estar aquí.

Usando su acción de cambio de forma para tener el mismo aspecto que las mujeres Barovianas- una madre desaliñada y sus dos perfectas hijas, las brujas raptan niños, los devoran y utilizan la rueda del molino de viento para aplastar sus

pequeños huesos y reducirlos a polvo. Este polvo es un ingrediente clave en los pasteles de sueños de las brujas, que ofrecen a los Barovianos adultos que están desesperados por escapar del dominio de Strahd.

Hecho con los huesos de los inocentes, los pasteles de sueño de las brujas permiten a los Barovianos entrar en un trance, en el que se puede escapar a lugares celestiales llenos de alegría. Cuando los adultos ya no pueden permitirse los pasteles del sueño de las brujas, las brujas ofrecen al cambiar sus pasteles por los niños Barovianos, se aprovechan de este modo del egoísmo de los adultos mientras que adquieren

Los ingredientes que necesitan para hacer más pasteles. Así es como las brujas siembran la corrupción en el dominio del Strahd y por qué no se llevan a los niños por la fuerza. Las brujas están sólo interesadas en los niños que tienen alma. Los pinchan a cada niño con una aguja; si el niño llora, eso es una señal de que el bebé tiene un alma.

AQUELARRE DE MORGANTHA

Las brujas poseen las habilidades de lanzamiento de conjuros compartidos de un aquelarre (ver el recuadro "Aquelarre de brujas" en la entrada de brujas en el Manual de monstruos). Si uno o más brujas mueren, el Aquelarre

está rota. Morgantha tolera sus hijas sólo porque ayudan a completar el aquelarre. Si una de ellas

muerde, Morgantha se dispone a secuestrar y consumir un niño humano para que ella pueda dar a luz a una nueva hija (Como se describe en el Manual de monstruos).

Morgantha dio un ojo bruja de su aquelarre a Ciro Belview, un criado desfigurado de Strahd (ver el capítulo 4, área K62), para que pudiera espiar el Castillo Ravenloft y mantener un ojo en el vampiro. Las brujas tienen miedo de Strahd y respetan su dominio sobre esta tierra. Para obtener más información sobre el ojo de bruja, consulta la entrada de brujas en el Manual de Monstruos.

PASTELES DE SUEÑOS

Estos pasteles tienen el aspecto y el sabor de un pequeño pastele de carne picada. Una criatura se coma uno entero debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 16 o caer en un trance que tiene una duración de 1D4 + 4 horas, tiempo durante el cual la criatura está incapacitada y tiene una velocidad de 0 pies.

El trance termina si la criatura afectada recibe algún tipo de daño o si otra persona usa una acción para sacudir a la criatura y sacarla fuera de su estupor.

Mientras que está en trance, la criatura sueña con que está en un lugar alegre, muy alejado de los males del mundo. Los lugares y personajes en el sueño son vivos y creíbles, y cuando termina el sueño, la criatura afectada experimenta el deseo de volver al lugar.

ÁPROXIMÁNDOSE AL MOLINO

Los muros de piedra del molino de viento son fácilmente escalables. Suelos de madera separan los distintos niveles. No hay luces en el interior, ya que las brujas tienen visión en la oscuridad.

El antiguo camino de Svalich sufre una transición aquí de ser un camino sinuoso a través de las montañas Balinok a un sendero perezoso que abraza la ladera de la montaña a medida que desciende en un valle lleno de niebla. En el corazón del valle se ve una ciudad amurallada, cerca de las orillas de un gran lago de montaña, sus aguas oscuras y silenciosas. Una rama del camino conduce al oeste de un promontorio, en cuya cima se alza un molino de viento de piedra en ruinas, sus desnudas palas de madera combadas por el paso del tiempo

LOS SUEÑOS SON PARA LOS VIVOS
-Strahd von Zarovich



Una investigación más detallada del molino de viento da algunos detalles más:

La cúpula bulbosa del edificio está inclinada hacia adelante y hacia un lado, como si tratara de alejarse del gris cielo tormentoso.

Veis paredes de ladrillo gris y ventanas cubiertas de suciedad en los pisos superiores. Una plataforma de madera rodea al decrepito molino de viento por encima de un débil umbral que conduce al interior del edificio. Posado en una viga de madera por encima de la puerta hay un cuervo. Os salta encima y os grazna, al parecer agitado.

Un personaje que tenga éxito en una prueba de sabiduría (Averiguar Intenciones) CD 12 detecta que el **cuervo** está tratando de advertir al grupo.

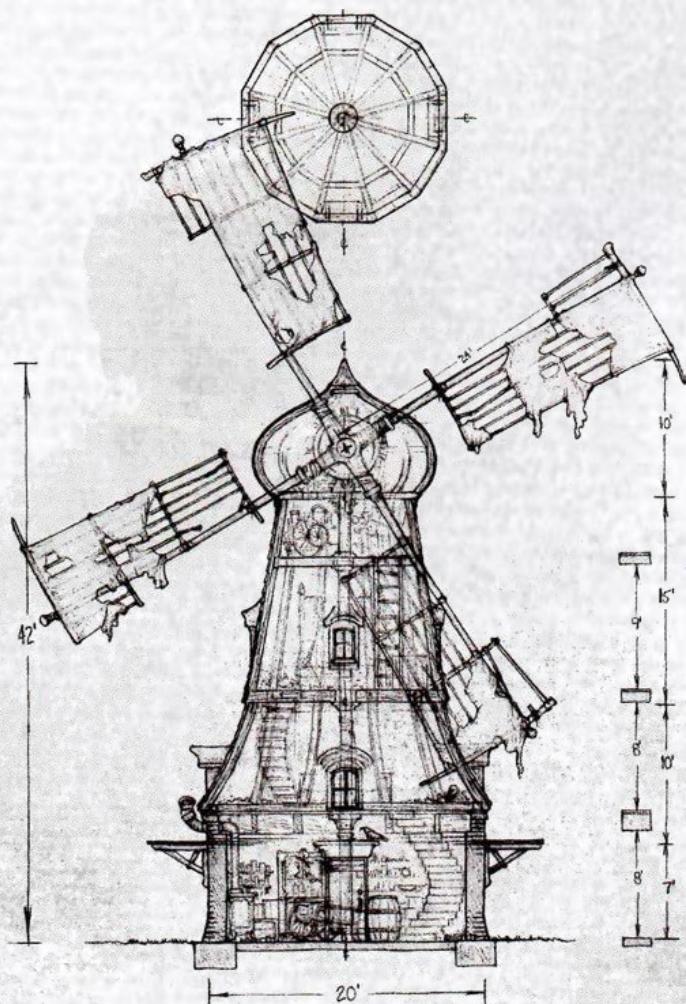
Después de entregar su mensaje, el cuervo vuela hacia Vallaki, la ciudad en el valle de abajo (ver el capítulo 5).

Más allá del molino de viento está el bosque. Una vez en lo alto de la colina de molino de viento, los personajes pueden ver un anillo de cuatro megalitos tumbados en el borde del bosque.

Se pueden ver cuervos dando vueltas en el aire por encima de las piedras, que se describen al final del capítulo.

ÁREAS DEL MOLINO DE VIENTO

Las siguientes áreas se corresponden con las anotaciones en el mapa del Viejo Mascahuesos en la página 127.



01. PLANTA BAJA

La planta baja se ha convertido en una cocina improvisada, pero la habitación está sucia. Cestas y vajilla antigua se amontonan por todas partes. Sumado a la confusión hay un carro de venta, un gallinero, un tronco de madera pesada, y un gabinete de madera bastante precioso con flores pintadas en sus puertas.

Además del cacareo de las gallinas, se oyen sapos croando.

El dulce aroma de pasteles se combina horriblemente con un hedor que quema las fosas nasales. El terrible olor sale de un barril abierto, en posición vertical en el centro de la habitación.

El calor irradia de un horno de ladrillos contra una de las paredes, y una escalera decrepita asciende por la pared frente a él.

Los chillidos y graznido provenientes desde algún lugar más arriba hacen que el viejo molino de escalofrios.

El techo de aquí está a 8 pies de altura. Si los personajes exploran la habitación, lee lo siguiente:

Hay pequeños huesos humanos esparcidos por el suelo de piedra.

Cociéndose en el horno hay una ocaña de pasteles de sueño. Morgantha comprueba en ello comprueba como estan cada 10 minutos. La escalera se enrosca a la zona 02.

El barril contiene reluciente, icor demoniaco de color negro verdoso. Morgantha puede utilizar el barril como una fuente para un conjuro de adivinación. También puede llamar en la barrica tres veces como una acción para invocar a un **dretch**. El demonio se arrastra fuera del barril al final del turno de Morgantha y obedece las órdenes de la bruja de la noche durante 1 hora, después de lo cual se disuelve en un charco de icor. Morgantha puede convocar hasta nueve dretches de esta manera antes de que el icor se agote.

El gabinete de Morgantha contiene cuencos de madera llenos de hierbas e ingredientes para hornear, como harina, azúcar y varias calabazas de polvo de hueso. Colgando en el interior de las puertas de los armarios hay una docena de matas de pelo tiñoso. En medio de diversos brebajes hay tres pequeños recipientes etiquetados, que contienen elixires. El primer elixir, etiquetado como "la juventud", es un jarabe de color dorado que hace que mágicamente el que la bebe parezca más joven y más atractivo durante 24 horas. El segundo elixir, etiquetado como "La risa," es un té rojo no mágico que infecta el que la bebe con fiebre carcajeante (ver "enfermedades"). En el capítulo 8 "Dirigiendo el juego," en la Guía del Dungeon Master. El tercer elixir, es un líquido verde lechoso etiquetado "La leche de la madre," es en realidad una dosis de tintura pálida (ver "venenos" en el capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master).

El gallinero contiene tres pollitos, un gallo, y unos pocos huevos puestos.

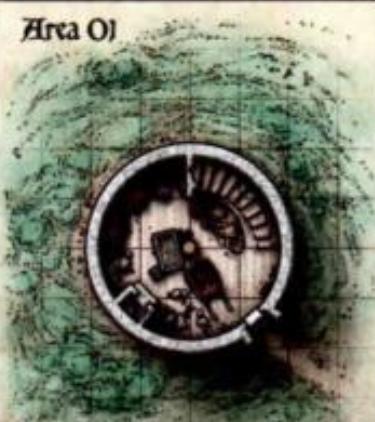
El tronco de madera tiene pequeños agujeros perforados en su tapa y contiene un centenar de **sapos** croando. Varios sapos escapan si se levanta la tapa, pero son inofensivos.



Old Bonegrinder

(Area O)

One square = 5 feet



O2. HUESOS MOLIDOS

A menos que haya sido atraída a otro lugar, Morgantha se encuentra aquí. Aquí es donde se muele los huesos de los niños para hacer el polvo de sus pasteles de sueño.

Una demacrada anciana corpulenta con una cara tan arrugada como una manzana hervida barre el suelo, empujando unos pocos huesos viejos y alzando una nube de polvo blanco con su escoba. Ella lleva un delantal manchado de sangre, con harina apelmazada. Un largo y afilado punzón recoge como un fardo con forma de montículo su pelo canoso.

Las ventanas con suciedad incrustada permiten entrar muy poca luz en esta habitación de ocho pies de alto, la mayor parte de la cual está ocupada por una gran rueda de molino conectada a un eje del engranaje de madera que se eleva a través del techo en el centro de la habitación. Una escalera de piedra continúa hacia arriba, hacia el sonido de un gran cacareo.

La anciana es Morgantha, una **saga nocturna**. No le importan los visitantes, siempre y cuando ellos vengan a hacer negocios.

Ella trata de vender su último lote de pasteles de sueño, cobrando 1 po por cada uno. Ella está orgullosa de sus producciones y afirma que ella sólo utiliza los mejores ingredientes. Si los personajes no parecen interesarse en sus mercancías, ella resopla, "¡Fuera!". Si la atacan o rehusan irse, ella llama a sus hijas, y se dirigen allí para luchar.

Las brujas manejan manualmente la rueda, ya que las aspas del molino ya no funcionan.

O3. DORMITORIO

Las **sagas nocturnas** Bella SunBan y Offalia Wormwiggle están aquí, a menos que hayan sido atraídas a otro lugar.

Bailando alrededor de un grueso eje de un engranaje de madera en el centro de esta pequeña habitación, circular, hay dos feas mujeres jóvenes que usan chales de seda y trajes de carne cosida. largas agujas sobresalen de sus enredados como estropajo pelos negros. Las mujeres cacarean con alegría.

En un armario de madera en descomposición hay tres cajas, apiladas una encima de otra, con pequeñas puertas colocadas en ellas. Cerca del armario hay un montón de ropa desechada. Una escalera sube a una trampilla de madera en lo alto del techo a nueve pies de altura.

Una cama mohosa con un dosel hecho jirones se encuentra cerca.

Las hijas de Morgantha son repulsivas, incluso en sus formas humanas. Cuando no están cantando, bailando o contándose chistes terribles la una a otra, están pinchando con agujas a los niños capturados para hacer que ellos lloren. Si alguien intenta liberar a los niños incurrirá en la ira de las brujas.

La ropa descartada pertenece a los niños a los cuales las sagas nocturnas ya han devorado. La trampilla en el techo puede ser abierta empujando para revelar el área 04. Cada caja tiene un tamaño de 3 pies cuadrados. La de encima del todo está vacía, pero la de enmedio y la de abajo contiene un niño cautivo cada una.



La cara exterior de cada caja está provista de una pequeña puerta que tiene un pestillo de hierro y bisagras de hierro. Puede ser desenganchado y abierto fácilmente desde el exterior.

Los dos niños capturados (LB no combatientes niño y niña LB) fueron cogidos de la localidad de Barovia después de haber sido entregados a las brujas por sus padres a cambio de

pasteles de sueño. El niño, Freek, tiene siete años. La niña, Myrtle, tiene apenas cinco. Sus cajas están llenas de migas, como si las brujas estuvieran engordandolos. Si son liberados, ninguno de los niños quiere ir a casa, después de lo que les hicieron sus padres. Ambos hablan amablemente de Ismark y Irene en Barovia, con la esperanza de ser llevado con ellos.

TESORO

Las brujas no utilizan la cama para dormir, pero almacenan su tesoro en ella. Seis piezas de joyería barata (por valor cada una de 25 po) metidas en el colchón de paja enmohecida.

O4. ÁTICO ABOVEDADO

Habeis llegado a lo más alto del molino de viento-una cámara abovedada llena de maquinaria antigua. No hay mucho espacio para moverse. La luz se desliza en este ático a través de pequeños agujeros en las paredes.

Los personajes que busquen en esta sala encuentran unos pocos antiguos nidos de pájaros abandonados.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, es fácil de encontrar, ya sea metido en el nido de un pájaro o enterrado bajo un poco de tierra en una esquina.

LOS MEGALITOS

Las cuatro piedras antiguas cerca del molino de viento se construyeron hace siglos por los habitantes humanos originales del valle.

Cada piedra cubierta de musgo lleva una talla basta de una ciudad, cada uno de los cuales está asociado con una estación diferente.

La ciudad de invierno se muestra cubierta de nieve, la ciudad de la primavera está vestida com flores, la ciudad de verano tiene sobrecargados rayos de sol, y la ciudad de otoño está cubierta con hojas. Si los personajes preguntas a cualquier clérigo o

PNJ académicos en Barovia sobre los megalitos, se les dice a los personajes que las antiguas leyendas hablan de las Cuatro Ciudades, se dice que son las ciudades del paraíso donde el Señor de la Mañana, la Madre Npche y los otros dioses antiguos moraron primero .

Varios cuervos sobrevuelan, y uno picotea algo en la parte superior de la piedra que representa la ciudad de otoño. Tras la inspección de, los personajes ven que el cuervo está picoteando en un pastel de sueño, y en el suelo en el centro del círculo de piedra hay un pequeño montón de dientes de niños.

Las brujas los colocan aquí para profanar las piedras y como ofrenda a la entidad a la que rinden culto, la archifata malvada Ceithlenn de los dientes torcidos.

CAPÍTULO 7: ARGYNVOSTHOLT

CUANDO STRAHD CONDUJO A SUS enemigos en dirección hacia el valle hace mucho tiempo, determinado a aniquilarlos, lo último que esperaba encontrarse era un dragón de plata.

El dragón, que se hacía llamar Argynvost, había llegado al valle un año antes bajo la apariencia de un noble llamado Lord Argynvost. El dragón no monto su no guarda en el valle por el solo hecho de su idílica belleza. Él sabía de un lugar llamado el templo Ámbar- un depositario del poder del mal vigilado por las fuerzas del bien.

Argynvost quería asegurarse de que todo lo que era atrapado en el interior del templo Ambar no se permitiera que escape, por lo que construyó su mansión fortificada, ArgynvostHolt, muy cerca.

Al igual que muchos dragones de plata, Argynvost era extraordinariamente rico, y se sentía cómodo de estar entre los seres humanos disfrazado de uno de ellos. Utilizando sus recursos para atraer a otros campeones del bien, y valerosos caballeros acudieron al valle para unirse al Señor de Argynvost de la prestigiosa Orden del Dragón de Plata. Sólo aquellos que fueron iniciados en la orden del Señor se les revela la verdadera naturaleza de la verdadera naturaleza de Lord Argynvost.

Durante la guerra entre Strahd y sus enemigos, la

Orden del Dragón de Plata alejó a los malhechores que buscaban el Templo Ámbar. También albergaba los enemigos de Strahd y demostraron ser más que un reto para los soldados cansados ??de la guerra de Strahd. Pero aun las primeras victorias de la orden no ganaron la guerra. Incluso con Argynvost de su lado, los caballeros fueron en última instancia, desbordado cuando los refuerzos de Strahd los erradicaron en el valle. Esas fuerzas mataron el último de los caballeros y luchando contra el dragón en el interior de Argynvostholt. Después de que el dragón fue muerto, Strahd cogió su cadáver cortándolo en pedazos, desollándolo hasta la médula, y transportándolo al Castillo Ravenloft como trofeo.

Desde la muerte del dragón, se ha convertido Argynvostholt en una ruina encantada, un antiguo bastión de nobleza y de la luz convertido en un lugar de desolación y de inquietud.

LA ORDEN DEL DRAGÓN DE PLATA

La muerte de Argynvost enfureció al espíritu de Vladimir Horngard, el más grande de los caballeros del dragón. Horngard volvió como un regresado y juró vengar la destrucción de la orden. Su celo era tan grande que también se trajo de vuelta a los espíritus de varios otros caballeros, que se levantaron como regresados bajo el mando de Vladimir.

Los vengativos regresados mataron a muchos de los soldados de Strahd, y siempre que los caballeros no muertos fueron derribados, sus espíritus encontraron nuevos cuerpos para habitar. Aunque los caballeros fueron superados ampliamente en número, emprendieron la guerra durante meses y mataron a cientos de enemigos.

Cuando Strahd murió y se convirtió en un vampiro, los caballeros de Vladimir deberían haberse ido a su descanso eterno, pero sus espíritus no podían abandonar el dominio de Strahd. Ellos marcharon hacia el Castillo Ravenloft y fueron confrontados por la vidente Vistana Madame Eva, quien les dijo que Strahd había muerto, sólo para convertirse en un prisionero en su propia tierra, atormentado por la muerte de su amada Tatiana y el asesinato de su hermano Sergei.

Una vez recibida la noticia, Vladimir cesó en su avance y condujo a sus caballeros de nuevo a Argynvostholt. Él se dio cuenta de que Strahd ya había muerto y había sido condenado a un infierno en su propia creación. Con ningún lugar a donde ir y con nada más que hacer, Vladimir puso a sus caballeros a matar a los agentes y cualquier otra persona que puedan ayudar a aliviar del tormento de Strahd. Consumidos por el odio, los caballeros han perdido su honor y nobleza, su rescate depende de si Vladimir puede dejar de lado el odio.

El caballero no muerto se puede encontrar en las siniestras ruinas de Argynvostholt.

ESTABA VIENDO HOMBRES MUERTOS.
Ante de que pase otra hora, los habré enviado para que se lamenten en su camino hacia el podrido infierno.
Todos ellos.

-Strahd von Zarovich
en Yo, Strahd: Memorias de un vampiro



REGRESADOS DE BAROVIA

Un regresado tal como se describe en el Manual de monstruos, tiene un año para lograr su venganza antes de que su cuerpo se convierte en polvo y su alma entra en la otra vida. En Barovia, sin embargo, un regresado puede permanecer en su cuerpo indefinidamente, y una vez que ha conseguido su venganza, su alma queda atrapada en Barovia.

Si el cuerpo de un regresado es destruido antes de que que se cumpla su venganza, su espíritu busca un nuevo cadáver o un esqueleto para animarlo. Para determinar dónde se alza el nuevo cuerpo del regresado, tira un d20 y consulte la tabla siguiente.

D20 Localización del Cadáver

1-4	Cementerio de la Villa de Barovia (cap. 3, área E6)
5-11	Cementerio de la Iglesia en Vallaki (Cap. 5 área N1)
12	Cementerio de Argynvostholt (área Q15)
13	Tumba en el pueblo de Krezk (cap. 8, área S3)
14	Tumba en el cementerio Berez (cap. 10, área U4)
15-16	Tumba en el Bosque Svalich (cap. 2, "Encuentros aleatorios")
17-20	Cadáver de un personaje del jugador fallecido o un PNJ, en dondequiera que pasa a ser cadáver

El espíritu del dragón Argynvost no está en reposo. Se puede percibir que los caballeros se han corrompido, e intentan comunicarse con los personajes, con la esperanza de que ellos ayudaran a los caballeros a encontrar la paz. Si los personajes recuperan el cráneo del dragón del castillo de Ravenloft y colocan en el Mausoleo de Argynvostholt, el espíritu del dragón asciende a la torre más alta de la mansión y se transforma en un faro de luz que parpadea a través de Barovia. La luz del faro recordando a Vladimir Horngard lo que él ha perdido, permitiendo a él y a sus compañeros caballeros dejar de lado su odio y encontrar tanto la redención y como el descanso.



ACERCÁNDOSE A LA MANSIÓN

Una sinuosa viejarama del antiguo camino Svalich serpentea hasta la pendiente boscosa de un espolón de la montaña hacia la vieja mansión, que se alza sobre un terreno elevado con vistas al Bosque Svalich y al valle del río Luna.

Cuando los primeros personajes lleguen a tener a la vista Argynvostholt, lee lo siguiente:

Muy por encima del valle del río emerge en un tranquilo promontorio en el cual se cierne una mansión sepulcral, sus torretas cubiertas con conos de fantasía, sus torres revestidas de almenas esculpidas. Una tercera parte de la estructura se ha derrumbado, al igual que una parte del techo, pero el resto parece intacto. Una oscura torre octogonal se alza por encima de la arquitectura circundante.

Fuera de la niebla viene un distante retumbar del trueno, y de forma rápida acompañado por el aullido de los lobos en el bosque a continuación, pero la casa está en silencio, pareciendo como los restos fosilizados de alguna cosa muerta hace mucho tiempo herida sobre la ladera de la montaña.

ÁREAS DE ARGYNVOSTHOLT

Las siguientes áreas se corresponden con las anotaciones en los mapas de Argynvostholt en la página 131 y 137

Q1. ESTATUA DE DRAGÓN

Posada en lo alto de un cubo de diez pies de ancho, por diez pies de altura de granito hay una estatua cubierta de musgo de un dragón, sus alas replegadas cerca de su cuerpo. La estatua mira hacia el este, hacia la mansión.

La niebla hace que sea difícil ver las características del dragón a distancia, pero cerca una inspección revela que se trata de un dragón de plata de porte noble, su ornamento espinoso agrietado y roto en muchos lugares. La estatua tiene 10 pies de altura, pero parece mucho más imponente alzado sobre el bloque de granito. Si se le lanza un conjuro de detectar magia, la estatua irradia un aura de magia de evocación. La estatua del dragón se usaba para exhalar un cono de frío como parte de una trampa mágica, pero la trampa no funciona (ver área Q2).

Q2. ENTRADA PRINCIPAL

Unos escalones de piedra, flanqueadas por una verja de piedra suben a un rellano delante del cual hay dos altas puertas de madera con bandas de hierro oxidado y aldabas con la forma de pequeños dragones.

Tallada en el dintel encima de la entrada está la palabra ARGYNVOSTHOLT.

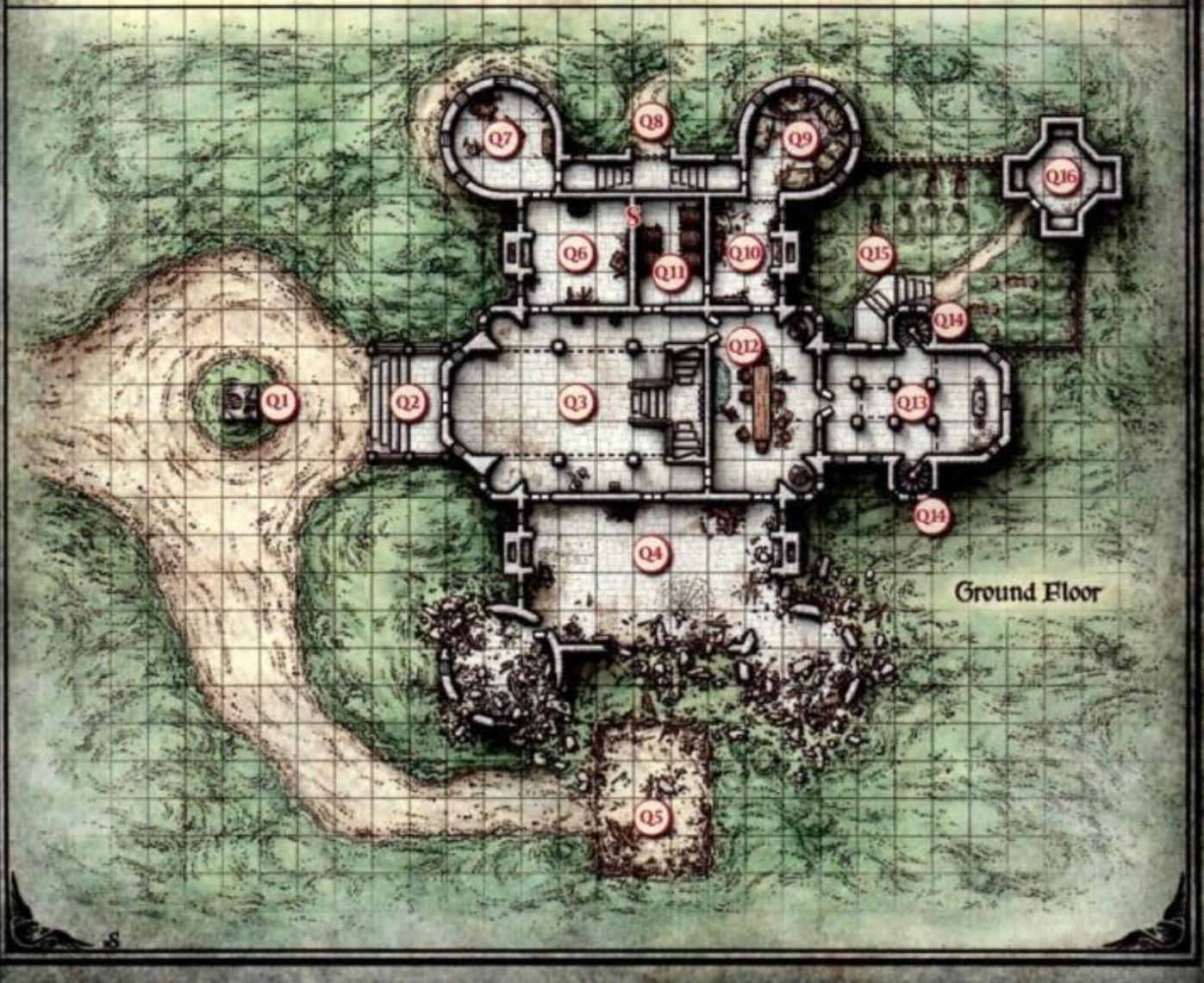
One square = 10 feet

Argynvostholt

(Area Q)

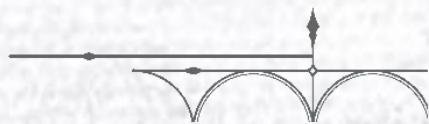
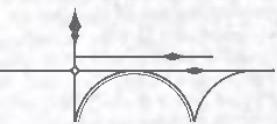


Second Floor



Ground Floor

S



Si una criatura sube las escaleras o pone el pie en el rellano, la estatua del dragón (área Q1) abre su boca y exhala un cono de 60 pies de aire frío inofensivo, a continuación, se cierra su boca y no se activa de nuevo hasta el siguiente amanecer. En un momento, la estatua habría exhalado un cono de hielo y granizo, pero su magia se ha deteriorado en los últimos años. Las puertas están abiertas y se pueden empujar para abrir las revelando un oscuro vestíbulo (área Q3).

Q3. EL VESTÍBULO DEL DRAGÓN

Esta habitación se siente como la tumba de un rey. Una gran escalera conduce hasta balcones de piedra sostenidos por pilares y arcos de piedra. En un alto y desteñido tapiz que representa a un noble en armadura de plata cuelga de una barra de hierro por encima de la escalera en el rellano.

Seis juegos de puertas dobles conducen desde el vestíbulo. A lo largo de las paredes, que muestran en pedestales de mármol, hay tres bustos de alabastro de hombres bellos. Un cuarto busto y su pedestal han sido derribados, y sus restos destrozados yacen esparcidos por el suelo de mosaico. Dos candelabros de hierro forjado cuelgan del techo como arañas negras monstruosas.

El tapiz se rasgó en algunos lugares y no tiene valor. Es un retrato de Lord Argynvost. Los bustos de alabastro representan diversas formas humanas del dragón. Las escaleras conducen hasta el balcón del segundo piso (área P18).

SOMBRA DE ARGYNVOST

La primera vez que los personajes pasen a través de este vestíbulo, lee lo siguiente:

Una gran sombra con alas se mueve a través de las paredes y desaparece. Oís el suave silbido bestial en la oscuridad.

La sombra dracónica es amenazadora pero inofensiva.

Q4. SALA DE BAILE DE LAS ARAÑAS

Hay escombros esparcidos a lo largo de gran parte de esta vasta cámara, causados por el colapso parcial de las habitaciones por encima de ella. En el suelo de mármol rosa, lámparas de araña caídas yacen en medio de sillas rotas y otros muebles. Gruesas telarañas se extienden de pared a pared, y moviéndose entre ellas hay demasiadas arañas gigantes para contarlas.

Nueve **arañas gigantes** anidan aquí. Ellas atacarán a cualquiera que se acerque demasiado.

Q5. ESTABLO EN RUINAS

Aquí se encuentran las ennegrecidas vigas de un establo de madera, quemado hasta los cimientos de piedra. Alzándose sobre los restos se halla el extremo sur de la mansión que se derrumbó parcialmente, todas sus tres plantas expuestas a los elementos.

No hay nada de valor en el establo.

Q6. LA GUARIDA DEL DRAGÓN

Esta guarida con paneles de madera ha sido saqueada, sus muebles arrojados a los lados. Una fría y oscura chimenea domina la pared del oeste entre dos ventanas estrechas. En pie en posición vertical contra la pared norte se encuentra un sarcófago hecho de madera de color negro con la efigie de una reina tallado en su tapa.

Argynvost tenía el sarcófago vacío convertido en un armario para vinos. Ahora sólo se encuentran en los estantes copas rotas y decantadores.

Otros muebles de la guarida incluyen divanes podridos, sillas rotas, otomanos volcados y lámparas de aceite rotas. Una puerta secreta en el extremo norte de la pared puede ser empujada para que abra revelando una sala de almacenamiento (área Q11).

FUEGO VIVIENTE

Si el faro de Argynvostholt (área Q53) no ha sido encendido, lee lo siguiente cuando los personajes se acercan a la chimenea por primera vez:

Un fuego estalla en el corazón muerto de la chimenea y asume una forma dracónica. Siseando y chisporroteando despliega sus alas de humo.

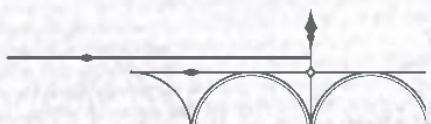
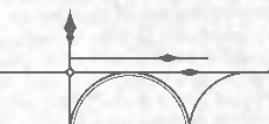
Haz que los personajes jugadores tiren iniciativa. El fuego actúa en la cuente de iniciativa 10 y tiene CA 15, 1 punto de golpe e inmunidad al fuego, veneno y daño psíquico. Si se reduce a 0 puntos de golpe, explota y llena la habitación con fuego, prendiendo fuego a los muebles secos. Cada criatura en la habitación debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, recibiendo 22 (4d10) puntos de daño por fuego si se falla la tirada o la mitad si se tiene éxito.

El fuego no ataca. En su primera turno, si no ha sido reducido a 0 puntos, de golpe, el habla:

El dragón de fuego sisea y se dirige a vosotros. "Mis caballeros han caído en la oscuridad. Ayudadlos si es posible.

¡Mostrandles la luz que han perdido!" Después de eso, el fuego se extingue.

El dragón hace referencia a la Orden del Dragón de Plata y al faro (área 9s3).



Q7. SALÓN

Andrajosas cortinas de terciopelo cubren las altas, delgadas ventanas que rodean esta sala. Los muebles están cubiertos de polvo y telarañas, y se encuentran en desorden. Un candelabro de bronce dañado cuelga del techo, que está cubierta con un mural que representa dragones metálicos y coloridas aves que vuelan por debajo de nubes blancas.

El tiempo y el abandono han dañado los muebles, dejando nada de valor.

Q8. PUERTA DE HIERRO

Una puerta de hierro, encadenada, cierra un arco de 10 pies de altura en la pared norte de la mansión.

La llave del candado de la cadena se perdió hace mucho tiempo, pero la cerradura puede ser abierta por alguien que utiliza herramientas de ladrones y tenga éxito en una tirada de Destreza CD 20. El viejo candado puede ser roto por un personaje que utilice un arma aplastante o cortante en él y haga una prueba de Fuerza CD 15.

Un tramo de escalones de piedra de diez pies de alto hacia el oeste y al este de la arcada conducen al rellano y puertas que proporcionan acceso a las áreas Q7 y Q9.

Q9. APOSENTOS DEL SERVICIO

Unas cortinas marrones hechas jirones cubren las ventanas de esta sala circular, y una pesada cortina cuelga a través de un arco hacia el sur. Esparcidos por el suelo hay los restos de media docena de camas y otros muebles.

Los miembros del personal de la casa del Señor Argynvost durmieron una vez aquí. La sala no contiene nada de valor. Detrás de la cortina está la cocina (área Q10).

Q10. COCINA

Esta cocina ha sido saqueada, sus mesas volcadas. El suelo está lleno de utensilios oxidados y vajilla rota. Estrechas ventanas que flanquean una chimenea dan a un cementerio. Una olla destapada cuelga de un gancho en el interior de la chimenea ennegrecida. Temblando en su gancho y sube y baja, como si algo estuviera dentro de ella.

La olla de hierro contiene un **murciélagos** ordinario. Cuando los personajes se acercan, alza el vuelo y aletea por la habitación.

Q11. ALMACÉN DE VINO

Cinco barriles se encuentran en soportes de madera a lo largo de las paredes de este oscuro, almacén mohoso.

Oculto detrás de los barriles hay un elfo herido llamado Savid (N elfo del atardecer **explorador**). Tiene 4 puntos de golpe y agradece cualquier curación que los personajes puedan proporcionar.

Savid vive con los otros elfos del atardecer de Barovia en el campamento Vistani fuera de Vallaki (capítulo 5, área N9). Estaba buscando en el bosque a una chica perdida Vistani llamada Arabelle cuando una multitud errante de agujas marchitas se le acercó. Se vio obligado a refugiarse en la mansión.

Savid, que tiene más de cuatrocientos años, voluntariamente dará la siguiente información útil:

- Argynvost era un dragón de plata que le gustaba asumir forma humana. Argynvostholt fue el hogar del dragón.
- En apariencia humana, el noble dragón comandó a un grupo de caballeros llamados la Orden del Dragón de Plata. Ellos dieron cobijo a los refugiados que habían llegado al valle para escapar del ejército de Strahd. Los soldados de Strahd mataron al dragón, destruyeron la orden y saquearon la mansión.
- Los Vistani y los elfos del atardecer evitan la mansión, en la creencia que el fantasma del dragón atormenta la mansión.

El vino en las barricas se volvió vinagre y se evaporó hace mucho tiempo. Estampada en los lados de los barriles está el nombre de la bodega, el Mago de los Vinos, y el nombre del vino, champán du le Stomp.

Una puerta secreta en el extremo norte de la pared oeste puede ser abierta para revelar una cueva (área Q6).

Q12. COMEDOR

Una mesa de veinte pies de largo con dragones esculpidos como patas se encuentra en el centro de esta sala. Las sillas que rodean la mesa tienen el dorso tallado en forma de dragón con las alas plegadas, y varias de las sillas han sido volcadas o

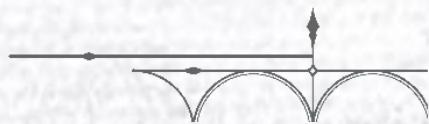
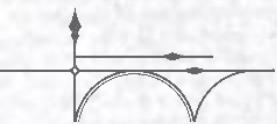
hechas pedazos. Suspendedo por encima de la mesa hay una lámpara de araña de cristal que ilumina con una luz blanca y suave. De pie en nichos avenanado hay dos estatuas de tamaño natural que representan caballeros con yelmos y escudos de dragones alados.

El agua de lluvia se escurre por las grietas del techo, fluyendo por la pared oeste e incrementando un gran charco en el suelo.

Un conjunto de cinco puertas de madera conducen a esta sala. Las puertas en la esquina noreste cuelgan abiertas. Un par de puertas con vidrieras, con sus cristales agrietados y rotos, están abiertas entre los paneles de vidrio de color en la pared este.

Estos paneles representan dragones de plata volando. Más allá de las puertas de cristal se encuentra un cuarto oscuro, brumoso que parece ser una capilla.

Un conjuro de luz continua fue lanzado hace mucho tiempo sobre el candelabro de cristal y no ha sido disipado nunca. Las estatuas de caballeros parecen completamente reales pero son completamente inanimadas



Q13. CAPILLA DE LA MAÑANA

Pilares de madera agrietados sostienen un balcón de madera, en forma de U, que sobresale por encima de esta capilla de paredes de piedra. Una estrecha arcada conduce a una escalera en espiral que se enrosca hasta el balcón, y una puerta en la pared norte tiene una barra de madera atrancándola. En el extremo este de la capilla descansa un altar de piedra, flanqueada por candelabros de hierro. El altar está tallado con un sol naciente en bajo relieve. Altas, arqueadas ventanas hechas con paneles de vidrio de color decoran las paredes detrás del altar. Una de las ventanas está rota, cubriendo el suelo de la capilla con fragmentos de vidrio de color y permitiendo que la niebla espesa entre y llene la habitación.

Si el faro no se ha encendido (ver áreas Q16 y Q53), añade:

A través de la niebla, veis tres figuras con armadura arrodilladas ante el altar.

Las figuras son tres **retornados** llevando cota de mallas hechas jirones que ofrece la misma protección que una armadura de cuero.

Cada retornado empuña una espada larga.

Si el faro está encendido, los aparecidos son limpiados de su odio y puestos a descansar enterrados, y los personajes encontrarán tres cuerpos con armadura con espadas largas tendidos en el suelo, delante del altar.

Los retornados, si todavía están activos, estarán cegados por su odio y atacarán a los personajes que estén a la vista, tratando de sacarlos de Argynvostholt. Como una acción, un retornado ataca dos veces con su espada larga, empuñando el arma con las dos manos y hace 15 (2d10 + 4) puntos de daño al impactar.

Los personajes que estudian la iconografía de la habitación y su orientación (el hecho de que recibe la luz desde el este), puede determinar, con una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10, que la capilla está dedicada a un dios del amanecer. Cualquiera que esté familiarizado con la religión Baroviana puede llegar a la conclusión de que el dios en cuestión es el Señor de la Mañana.

El balcón (área Q24) está a 20 pies de altura y puede ser alcanzado subiendo la escalera de caracol (área Q14).

Los personajes que se paren cerca del altar y mirar hacia arriba pueden ver el interior hueco de la torre del faro. El rellano inferior de torre (área Q50) está a 60 pies por encima del suelo de la capilla, y el rellano superior (área Q51) está a otros 20 pies sobre esa.

La barra que atraviesa la puerta norte se levanta fácilmente de este lado. Una vez que la barra es retirada, la puerta puede ser abierta para revelar unas escaleras de piedra que se dirigen hacia abajo a un cementerio (área Q15).

Q14. ESCALERAS DE LA CAPILLA

Estrechas ventanas permiten que la luz tenue entre en este escalera de caracol de cinco pies de ancho.

La escalera conduce desde la capilla (área Q13) al balcón de la capilla (área Q24) y sube otros 20 pies a una habitación pequeña, vacía con una ventana que mira hacia abajo a la capilla.

Q15. CEMENTERIO

Escondido detrás de la mansión hay un cementerio cubierto de niebla rodeado por una cerca de siete pies de altura de hierro forjado. En la esquina noreste se encuentra un mausoleo.

Si el faro no se ha encendido (ver áreas Q16 y Q53), lee el siguiente texto cuando los personajes se cruzan el cementerio por primera vez:

De repente sentís como si alguien o algo estuviera vigilándolo. Buscando quien o que puede ser, veis a un hombre bien vestido, con una espesa mata de pelo color vilanos que los observa desde una ventana alta de la torre. Corre la cortina y desaparece de la vista.

El extraño hombre vigila a los personajes a través de la Ventana al sureste del área Q42. No es más que una aparición con la intención de atraer a los personajes a esa habitación.

El mausoleo se describe en el área Q16.

La espesa niebla oscurece el hecho de que cinco de las tumbas han sido cavadas. Inspeccionadas de más cerca y con una prueba de sabiduría (Percepción) CD 10 se revelará que los cadáveres enterrados allí se arrastraron fuera de la tierra. De los cadáveres desaparecidos no hay ninguna señal, pero la valla que rodea el cementerio está intacta, lo que sugiere que nadie entró en el cementerio desde el exterior. (Estos cadáveres fueron animados por los espíritus de los retornados y se abrieron camino hacia la salida.)

Una escalera de piedra se enrosca en el exterior de una torreta a una losa que hace de rellano delante de una puerta de madera resistente. La puerta está atrancada desde el interior y se abre a la capilla (área Q13).

Q16. MAUSOLEO DEL DRAGÓN

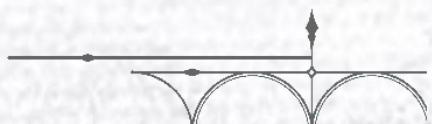
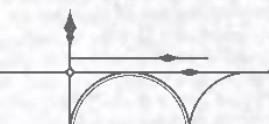
Unas gárgolas chapadas en plata deslustrada con forma de crias de dragón se aferran al techo de baldosas de piedra de este Mausoleo.

Una puerta de mármol blanco de cuatro pies de ancho y de ocho pies de altura empotrada en la pared suroeste está grabado con un nombre:

ARGYNVOST.

Las gárgolas en forma de dragón son estatuas inofensivas. La puerta de piedra puede ser empujada con una prueba de Fuerza CD 15.

El interior del mausoleo está oscuro y polvoriento. Veis cuatro alcobas vacías con suelos elevados. Grabado en la lejana pared hay un verso escrito en Dracónico.



Los personajes que pueden leer y escribir Dracónico pueden descifrar la escritura en la pared:

Aquí yacen los huesos y los tesoros de Argynvost, señor de Argynvostholt y fundador de la Orden del Dragón de Plata.

DESARROLLO

Si el cráneo de Argynvost es traído desde el castillo de Ravenloft (ver el capítulo 4, área K67) y sellado en el interior del mausoleo, el espíritu del dragón se transforma en un brillante resplandor de luz en la parte superior de la torre (Ver área Q53).

Q17. ESCALERAS DEL OESTE

Unas estrechas ventanas iluminan esta polvorienta escalera de caracol de cinco pies de ancho.

Estas escaleras conectan los balcones del segundo piso (Q18 área) a las áreas Q30 y Q36 en el tercer piso.

Q18. BALCONES

Dos balcones de piedra flanquean el vestíbulo principal. Una barandilla tallada en forma de caballeros de brillante armadura aguantan la elegantemente tallada barandilla de piedra. Armas y escudos engalanan las paredes a lo largo de cada uno de estos pasillos, mientras bustos de alabastro de hombres de hermoso aspecto flanquean el pasillo que conducen hacia el norte y el sur a un lado del vestíbulo. En el extremo oeste de cada balcón hay un arco que conduce a una escalera de caracol que sube.

El balcón está 20 pies por encima del piso del vestíbulo (zona Q3). Las armas y los escudos colgando de las paredes no son mágicos. Los bustos, que expuestos en pedestales de madera, representan diversas formas humanas del dragón Argynvost.

Sus ojos parecen mirar a los personajes a medida que pasan por ahí, pero el efecto es una ilusión óptica.

Q19. ALCOBAS EN RUINAS

Hay dos de estas habitaciones.

El extremo sur de esta sala se ha derrumbado, dejando al descubierto la cámara a los elementos. Unos pocos muebles rotos se encuentran bajo los escombros caídos del nivel superior.

El suelo de madera crujе bajo los pies de los personajes. Aunque es seguro para caminar, pero ese ruido atraerá a las arañas gigantes del área Q4. Las arañas se arrastrarán hasta el cuarto y atacarán. El suelo de aquí está a 20 pies por encima del suelo de la sala de baile.

Q20. ALCoba SUR

Una cortina de terciopelo rojo cuelga delante de una hueco en la esquina sureste de esta sala. Se ondula ligeramente.

Una de las ventanas estrechas en la parte posterior del hueco tiene un panel de vidrio roto a través del cual pasa una ligera brisa, causando que la cortina se mueva.

Cuando los personajes miran detrás de la cortina, lee lo siguiente:

Un paño negro cubre algo encima de un pedestal de mármol blanco.

Debajo de la tela negra se halla la cabeza cortada de un personaje del grupo determinado de manera aleatoria; una ilusión creada por la conciencia de Strahd. En realidad, es un exquisito busto de alabastro de una persona de hermoso rostro, un humano de mediana edad con un bigote y la barba bien recortada (Lord Argynvost).

La ilusión es demasiado fuerte como para no ser creída, pero puede ser desipida si el busto es roto o cubierto de nuevo.

Q21. ALCoba NORTE

Una cortina de terciopelo rojo cuelga delante de un hueco en la esquina noreste de esta sala.

El nicho está vacío, excepto por a las estrechas ventanas en las paredes traseras. Si los personajes apartan la cortina y la dejan, la cortina estará cerrada cuando regresan.

Sólo retirando la cortina de su varilla pueden impedir que la cortina se cierre.

Q22. BAÑO

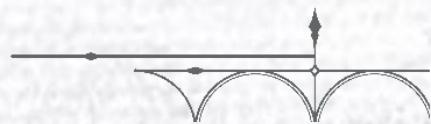
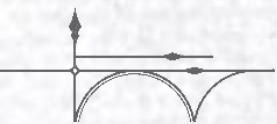
La sala contiene una bañera de hierro y tiene paneles de madera en las paredes que se eleva a una altura de tres pies. Encima del revestimiento de madera, las paredes están pintadas con un continuo, descolorido mural de un paisaje montañoso.

El mural representa con precisión las Montañas Balinok.

Q23. TRASTERO

El agua de lluvia se filtra a través de grietas en el techo y fluye a un charco en el flácido suelo de madera. El charco llena cerca de la mitad de la habitación. Desnudos estantes de piedra se alinean en las paredes.

Esta habitación ha sido saqueada a fondo. El suelo de madera está blando y esponjoso y no aguanta mas de 100 libras de peso. Su se aplica mas peso, el suelo cede y cualquier criatura en la habitación cae de una altura de 20 pies, recibiendo el daño normal y aterrizando en el área Q12.



Q24. BALCÓN DE LA CAPILLA

Este balcón de madera sobresale por la capilla de la mansión.

Un trono de madera exquisitamente tallado descansa en el oeste entre dos puertas, arcos y estrechas conducen a una escaleras en espiral que suben y bajan. Colgando del alto techo hay una araña de hierro con soportes para velas en forma de como pequeños dragones de plata.

Las puertas detrás del trono conducen a las áreas Q20 y Q21. Una barandilla de madera rodea el balcón, que está a 20 pies por encima del suelo de la capilla (área Q13).

Q25. PASILLO CÓN TRAMPA

Este pasillo en forma de T tiene ramificaciones hacia el oeste, el este y al sur. Tres ventanas arqueadas la pared norte miran a la tierra brumosa.

El techo de la sala tiene 20 pies de altura. Las puertas de madera que dan a las áreas Q27 y Q28 están cerrada, lo que requiere una prueba de Fuerza CD 20 para forzarla. En los 10 pies cuadrados en frente de las puertas (marcado T en el mapa) hay trampas. Cuando un personaje entra en uno de estos cuadrados, un muro de piedra desde el suelo al techo (creado por el conjuro del mismo nombre) aparece mágicamente a través de la apertura de la pared sur. Al mismo tiempo, los guerreros fantasmales en las zonas Q27 y Q28 se precipitan a través de las puertas (que se puede abrir libremente desde su lado) y atacan.

La pared de piedra se desvanece después de 10 minutos, y en ese tiempo se restablece la trampa.

Los Personajes que lancen un conjuro de *detectar magia* en la sala pueden percibir auroras nebulosas de magia de evocación delante de las puertas.

Q26. HABITACIÓN NORESTE

La puerta de esta habitación cuelga abierta.

Dos camas con doseles rasgados se hallan una contra otra en paredes opuestas con una alfombra hecha jirones tendido en el suelo entre ellas. Colocada en la pared del fondo hay una chimenea negra de hollín. Un suave siseo se extiende desde la chimenea.

Cuando uno o más personajes se acercan a menos de 10 pies de la chimenea, añade:

Un pequeño, siseante dragón hecho de ceniza y humo estalla de la chimenea, llenando la habitación con hollín, ya que bate sus alas.

El dragón humeante tiene las estadísticas de un **mephit de humo** pero pelea solamente en defensa propia. Si se le deja solo, vuela fuera de la habitación a una velocidad de 30 pies, hasta la escalera de caracol (área Q17), a través de la cortina en el área Q30, por encima de los escombros en el área zona de Q33 y en el área Q36.

Una vez allí, aterriza en la parte posterior del trono de Vladimir y desaparece.

Q27. CUARTOS DE LOS CABALLEROS

Esta habitación está llena de los restos de antiguas literas. Cinco ventanas con suciedad apelmazada que permiten entrar poca luz valiosa, y entre ellas se encuentran cuatro soportes de armaduras vacíos.

Apliques vacíos para antorcha se alinean en las paredes.

Cuatro **guerreros fantasma** (ver el apéndice D) acechan en esta habitación. Sólo se manifiestan cuando los personajes entran en la habitación o activan la trampa mágica en el área Q25. Ellos pelean hasta que sean destruidos.

Q28. CUARTOS DE LOS CABALLEROS

Cortinas hechas jirones y descoloridas cubren las ventanas de este habitación circular, y los apliques vacíos de las antorcha se alinean en las paredes. Restos de literas y soportes de armaduras están esparcidos en el suelo.

Tres **guerreros fantasma** (ver el apéndice D) acechan este habitación. Sólo se manifiestan cuando los personajes entran en la habitación o activan la trampa mágica en el área Q25. Ellos pelearán hasta que sean destruidos.

TESORO

Enterrado bajo los escombros hay un pequeño cofre de madera que contiene cuatro *pociones de invulnerabilidad*. Una búsqueda en la sala revela este cofre perdido escondido.

Q29. HABITACIÓN NOROESTE

El contenido de esta sala están cubierto de telarañas. Entre unas ventanas con cortinas destaca una chimenea de mármol negro con una repisa esculpida, por encima del cual cuelga un retrato enmarcado de un hombre guapo y bien vestido con una sonrisa irónica y una espesa mata de pelo color vilano.

Enfrente de la chimenea hay una gran cama con un colchón podrido y con postes de madera tallados en forma de dragones. Enfrente de las puertas dobles se destaca un armario alto, sus puertas cuelgan abierta, revelando una cavidad oscura y vacía. La única otra pieza de mobiliario es una silla de cuero mullida que se halla enfrente de la chimenea.

El retrato representa al dragón de plata Argynvot bajo su disfraz como el noble humano Lord Agynvost.

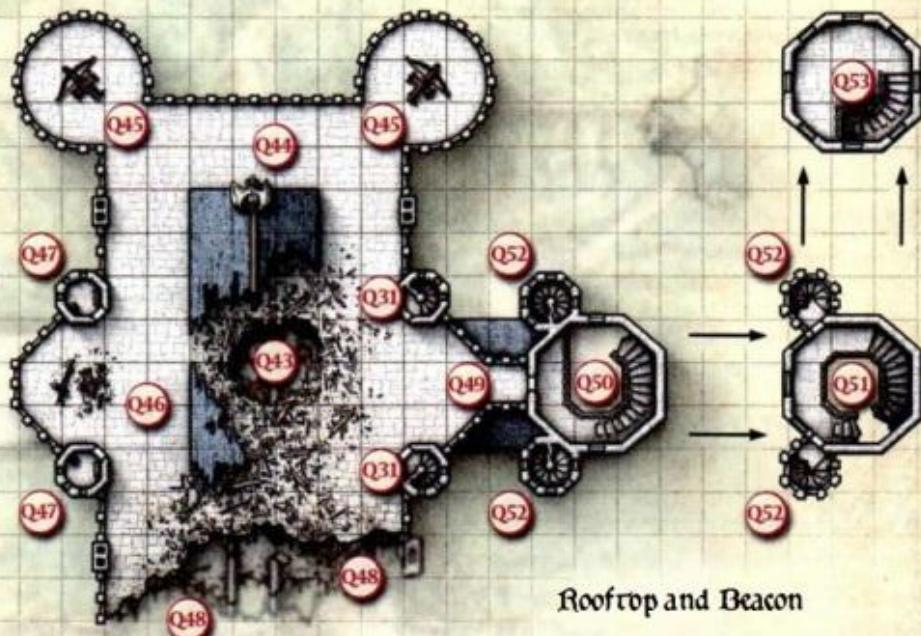
Q30. ESCALERA ENCORTINADA

Una cortina negra hecha jirones esconde un arco que conduce a una escalera de caracol que desciende a la zona Q17.

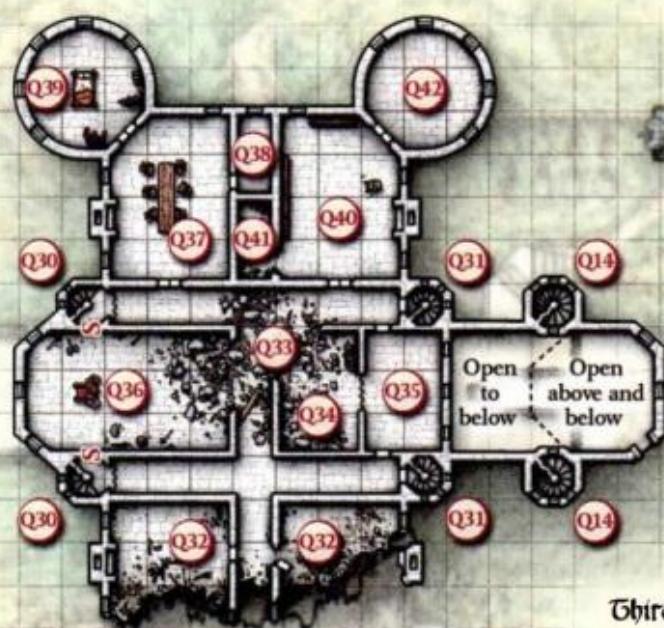
En la parte superior de la escalera hay una puerta secreta que puede ser empujada para abrirla para revelar el área Q36.

Argynvostholt

(Area Q)



Rooftop and Beacon



Third Floor

One square = 10 feet

Q31. ESCALERAS DEL ESTE

Una puerta de madera redonda rematada se abre para revelar una escalera en espiral con ventanas estrechas colocadas en sus paredes. La escalera conecta con el tercer piso y con el techo de la mansión.

Q32. DORMITORIOS EN RUINAS

Estas dos habitaciones están uno frente a la otra, separadas por un pasillo en ruinas que termina abruptamente al sur de sus puertas.

La mayor parte de esta cámara se ha derrumbado. El suelo de madera está cubierto de escombros y cae a un abismo de niebla en el sur. El techo es irregular y roto.

El suelo aquí está a 40 pies por encima del suelo de la sala de baile (área Q4). El techo está a 20 pies por encima.

Q33. TECHO DERRUMBADO

El techo sobre esta parte de la mansión se ha derrumbado, creando un enorme agujero de veinte pies de diámetro con vigas rotas entrecruzadas en él. Se entrevé por el agujero oscuras nubes de tormenta corren en el cielo. En el suelo se apila piedras, baldosas rotas, vigas rotas y otros escombros. Debajo de los escombros hay suelo de aspecto esponjoso y charcos de agua de lluvia.

El techo aquí tiene 20 pies de alto, y los escombros es terreno difícil.

Vladimir Hornguard (ver área Q36) puede oír a los visitantes subiendo por los escombros y no puede sorprendido por ellos.

Q34. BAÑO EN RUINAS

Esta habitación tiene un suelo de baldosas y una bañera de hierro llena de escombros del techo colapsado. Una cortina rasgada cuelga en una puerta abierta en el centro de la pared este.

Q35. GALERÍA SUPERIOR

Esta habitación cuenta con paneles de madera oscura en las paredes que se elevan hasta una altura de tres pies. Por encima del revestimiento de madera, las paredes están pintadas con murales de figuras religiosas que realizan ritos sagrados. En el centro de la pared oeste hay una cortina hecha jirones colgando de una puerta abierta. Tres altas, delgadas y manchadas ventanas de vidrio incrustadas en la pared opuesta representan figuras en ropas blancas con la luz naranja del amanecer detrás de la cabeza.

De norte a sur, en las tres ventanas de sucios vidrios se representa a San Andral, el Señor de la Mañana y Santa Markovia.

Q36. SALA DE AUDIENCIAS DEL DRAGÓN

La pared oeste de esta sala de audiencias de cincuenta pies de largo y de treinta pies de ancho se ha derrumbado, dejando un enorme agujero y una pila de escombros. Armas y escudos que una vez colgaron en los muros han caído al suelo y han sucumbido al óxido. Un gran trono, de madera tallado en forma de un dragón desplegado las alas se halla enfrente de tres ventanas altas al oeste.

Hundido en el trono hay una figura flaca y con armadura con sus guanteletos sosteniendo la empuñadura de un mandoble.

Vladimir Hornguard (ver el apéndice D), comandante de la Orden caída del Dragón de Plata, está hundido en el trono. Si el faro de Argynvostholt (ver área Q53) se ha encendido, el cadáver carece de vida, y los personajes pueden saquearlo libremente (ver "tesoro" más adelante).

Si el faro no se ha encendido, el cuerpo está sirviendo como anfitrión para el retornado. Si los personajes se acercan, dice, "Marchaos". Si no se van de inmediato, lee lo siguiente:

El agarre de la criatura en el mandoble se acentúa apretándolo. "Si habéis venido a destruirme, sabed esto: pereció defendiendo esta tierra del mal hace más de cuatro siglos, y porque fracasé, estaré para siempre condenado. Si se destruye este cuerpo, mi espíritu encontrará un nuevo cadáver para habitar, y os cazaré. No me podéis liberar de mi condena, ni lo deseо.

"Si habéis llegado a esta tierra para liberarla de la criatura que se alimenta de la sangre de los inocentes, sabed esto: No hay ningún otro monstruo que odie más que a Strahd von Zarovich. Él asesinó a Argynvost, quebró la vida de los caballeros que amaba y destruyó la valiente orden a la que he dedicado mi vida, pero Strahd ya ha muerto una vez. No se le permite morir de nuevo. En su lugar, tiene que sufrir eternamente en un infierno de su propia creación, de la que nunca podrá escapar. Haré todo lo que se puede hacer para llevarlo a la miseria y el descontento, lo haré, pero voy destruiré a cualquiera que trate de poner fin a su tormento".

Vladimir luchará en defensa propia. También se levantará de su trono y ataca si los personajes dejan de prestar atención a su advertencia y lo presione en busca de ayuda para destruir a Strahd. La primera vez que Vladimir sufra daño, seis **guerreros fantasma** (ver el apéndice D) se materializarse y se unen a la refriega, viniendo en su defensa.

El odio nubla la mente de Vladimir y no puede recordar de que Sir Godfrey (área Q37) era su amado en vida. Si Sir Godfrey ayuda a los personajes y se enfrenta a Vladimir, una angustiada chispa de reconocimiento brillará en los ojos de Vladimir, sin embargo, sólo encendiéndole el faro lo pueden liberar.

TESORO

Vladimir Hornguard maneja un *mandoble* +2.

Vladimir lleva un símbolo sagrado de platino del Señor de la Mañana (por valor de 250 po) alrededor de su cuello, por debajo de su armadura de placas.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está en posesión de Vladimir, y él no se desprenderá de él de buen grado a menos que el faro de Argynvostholt se haya encendido (Ver área Q53).

Q37. CABALLEROS DE LA ÓRDEN

Los líderes de la Orden del Dragón de plata eran convocados aquí.

A través del polvo y las telarañas, veis descoloridos estandartes de guerra que adornan las paredes de una espaciosa cámara, en el centro de la cual se encuentra una mesa robusta de madera. Una araña de metal cuelga encima de la mesa, que está rodeada por seis sillas de respaldo alto con dragones tallados en madera en lo alto de ellas. Hundidos en cinco de las sillas hay esqueletos humanos en cota de malla hecha jirones.

Si el faro en el área Q53 se ha encendido, los espíritus de estos retornados son puestos a descansar, dejando atrás sus cadáveres animados. Si el faro no se ha encendido, añade lo siguiente:

Los cadáveres giran sus cabezas en vuestra dirección. Uno de ellos gruñe: "Por qué vosotros los vivos perturbais el descanso de los muertos?"

Las figuras esqueléticas son cinco **retornados**. Los cinco son legal malvados. Ellos están en espera de órdenes de Vladimir (área Q36) y luchan sólo en defensa propia. Los retornados llevan desgastadas cota de malla rotas que ofrecen la protección de una armadura de cuero, y que llevan espadas largas. Como una acción, un retornado ataca dos veces con su espada larga, empuñando el arma con las dos manos y haciendo 15 (2d10 + 4) puntos de daño cortante al impactar.

Uno de los aparecidos, Sir Godfrey Gwilym, es una lanzadora de conjuros con un valor de desafío 6 (2,300 PX) y con las siguientes características adicionales:

Lanzamiento de conjuros. Sir Godfrey es un lanzador de conjuros de nivel 16. su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15). Sir Godfrey tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

Nivel 1 (4 ranuras): *orden imperiosa, detectar magia, favor divino, golpe estruendoso*

Nivel 2 (3 ranuras): *auxilio divino, golpe marcador, arma mágica*

Nivel 3 (3 ranuras): *golpe cegador, disipar magia, quitar maldición*

Nivel 4 (2 ranuras): *aura de pureza, golpe asombroso*

Los personajes que inspeccionan la chimenea notan un parche con forma de escudo en la pared por encima de la repisa de la chimenea. Un escudo mágico, una vez estuvo colgado allí, pero fue cogido cuando los soldados de Strahd saquearon la mansión. Ahora descansa en el tesoro del Castillo Ravenloft (capítulo 4, área K41).

DESARROLLO

Sir Godfrey puede sentir que el espíritu de Argynvost no está en reposo y no es feliz de que la orden se haya reducido a tal estado. Si los personajes piden ayuda a los retornados, Sir Godfrey (hablando en voz rasposa) les da toda la información presentada al comienzo del capítulo relativo a Argynvost y el ascenso y la caída de la Orden del Dragón de Plata.

Ni él ni los otros regresados pueden ayudar a los personajes de una manera significativa, debido a los juramentos que han jurado a Vladimir Horngaard.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de la cartas revela que Sir Godfrey es enemigo de Strahd y los personajes le piden ayuda persuasivamente se ofrece a unirse a la lucha contra el vampiro. El destino desbloquea su memoria recordando del amor que él y Vladimir compartieron una vez, y el poder de ese recuerdo conduce a Godfrey para ayudar a combatir a Strahd y restaurar el honor de la orden.

Si el faro en el área Q53 se ha encendido, Sir Godfrey seguirá siendo un regresado incluso después de que todos los otros regresados (Incluyendo Vladimir) sean puestos a descansar, a excepción de que cambiará de alineamiento a legal bueno. Aunque Sir Godfrey no es consciente de la lectura de la carta tarokka, de alguna manera siente que tiene que realizar una tarea final antes de que su espíritu puede descansar con Vladimir, y por lo tanto él está de acuerdo en ayudar a los personajes cuando se enfrentan a Strahd en el castillo de Ravenloft.

Q38. ARMARIO

Este polvoriento armario contiene una delgada ventana en la pared norte. La habitación está por lo demás vacía.



SIR GODFREY GWILYM

Q39. DORMITORIO DE VLADIMIR

La luz entra en esta sala circular a través de cinco agrietadas ventanas. La luz incide sobre una cama grande, cubierta de polvo en el centro de la habitación, sus postes rematados con tallas de dragones de madera. Dos animales grandes flanquean las puertas dobles. Uno es un oso pardo de pie sobre sus patas traseras, sus garras extendidas. El otro es un lobo terrible grave, sus mandíbulas congeladas en una mueca malvada. Cerca del lobo se encuentra un cofre de madera vacío.

Esta habitación una vez sirvió como dormitorio para Sir Vladimir Horngard y Sir Godfrey Gwilym. El oso y el lobo terrible son decorativos e inofensivos. Los saqueadores han saqueado cofre hace mucho tiempo, sin dejar nada de valor.

Q40. ESTUDIO DE ARGYNVOST

Esta habitación es un refugio para el polvo y las telarañas. tres delgadas ventanas permiten a rayos de luz iluminen los desnudos estantes de roble a lo largo de las paredes y una rasgada silla acolchada colocada en un lado cerca de una chimenea cavernosa. Una pintura encima de la repisa ha sido cortada por la mitad, su mitad inferior colgando por debajo del bastidor como un trozo de carne. Una puerta de hierro situada en la esquina sur de la pared oeste abierta colgando de sus bisagras.

Los soldados de Strahd forzaron la puerta de hierro que una vez sellaba la bóveda de Argynvost (área Q41). También se llevaron todos los libros de este estudio, pero uno quedó aquí. (Muchos de los libros cogidos de aquí se puede encontrar en el estudio de Strahd en el Castillo Ravenloft.)

El volumen está en el suelo detrás de la silla volcada. Bajo el título El Juramento Celestial, el libro ha sido parcialmente quemado, y su cubierta fue cortado con una espada. Hojeando el decrepito libro revela que se trata de un texto devocional para caballeros sobre un lugar llamado Santo Imperio de Valentia. La mayor parte de los caballeros que

Argynvost unió contra Strahd que vinieron de ese imperio-ahora perdido más allá de las nieblas.

PÁGINAS DEL DIARIO

A medida que los personajes cruzan la habitación, lee lo siguiente:

Escucháis el sonido del suave aleteo de un batir de alas, pero no podéis discernir su origen. Una hoja suelta pergamino cae de la parte superior de una estantería, se mueve perezosamente en el aire, y aterriza suavemente a vuestros pies.

El pergamino es la última hoja del diario de Argynvost, el resto del cual fue destruido. Si los personajes miran la hoja rasgada, muestra a los jugadores el "Diario de Argynvost" en el apéndice F.

IMAGEN CORTADA

Si los personajes estudian la imagen encima de la repisa, lee lo siguiente:

La imagen muestra la mansión en mejores días, bajo un cielo despejado de invierno con montañas nevadas en el fondo. La parte superior de la torre de la capilla brilla como un faro de plata.

La imagen que irradian una aura de magia de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de detectar magia, pero el aura es débil. Si los personajes reparan la imagen usando el truco remendar, lee lo siguiente:

El faro en la imagen parpadea con una brillante luz plateada, y la forma espectral de un enorme dragón de plata llena el cuarto. "Mi cráneo se encuentra en la fortaleza de mi enemigo", dice, "que se muestra en un lugar de mal agüero. Retornad mi cráneo a su cripta que le corresponde, y mi espíritu brillará aquí para siempre, trayendo esperanza a esta tierra oscura. "Tras eso, la aparición del dragón se desvanece.

El dragón espectral no es el espíritu de Argynvost, sino un efecto sortilegio. Una vez que el dragón ha hablado, la pintura ya no brilla y se convierte en no mágica.

Q41. BÓVEDA DEL DRAGÓN

La puerta de hierro que conduce a esta sala cuelga abierta en una única bisagra oxidada. Esta puerta, evidentemente, ha sido forzada y ya no se cierra correctamente.

Las paredes de esta sala están forradas con plomo, cofres vacíos y jarrones rotos yacen esparcidos por el suelo, sus contenidos saqueados.

Esta bóveda, una vez contenía el tesoro de un dragón, pero fue despojado de todos los objetos de valor hace mucho tiempo.

Q42. DORMITORIO DE ARGYNVOST

Unas cortinas suntuosas, descoloridas por el tiempo y el descuido, esconden la ventana de esta sala por lo demás está vacía.

Argynvost prefería dormir en forma de dragón. No hay muebles aquí.

Q43. AGUJERO EN EL TECHO

Este agujero de 20 pies de diámetro en el techo de la mansión está directamente encima del área Q33, el suelo de la cual está 20 pies abajo. Los escombros que rodean el agujero es terreno difícil. El techo está inclinado y cubierto con losas de piedras agrietadas. Escalar el tejado requiere una prueba de Fuerza(atletismo) CD 10. Si se falla por 5 o más hace que el escalador se deslice hacia abajo hasta el parapeto, cayendo tumulado pero sin recibir daño.

Q44. GÁRGOLA DRAGÓN

Encaramada en la azotea con vistas al parapeto hay una gárgola chapada en plata con forma de cría de dragón.

La estatua de la cría de dragón de plata está 10 pies por encima del parapeto y tiene un conjuro de *boca mágica* lanzado sobre ella. Cuando un personaje pasa por delante de la gárgola, el conjuro se activa, y la cría susurra el siguiente verso corto en lengua común:

*Cuando el dragón sueñe su sueño
Dentro de su tumba que le corresponde,
La luz de Argynvost brillará
Y librará a este país de la penumbra.*

Q45. BALISTA ANTIGUA

Una antigua balista, podrida por el tiempo y el clima, permanece detrás de las almenas de esta azotea de la torre.

La balista se derrumba si es manoseada.

Q46. BALISTA DESTRUIDA

Esparcidos en lo alto del techo hacia la parte delantera de la mansión se hallan los restos de una balista. Flanqueando los restos hay dos torretas de piedra con tejados cónicos y puertas estrechas.

Las torretas se describen en la zona Q47.

Q47. TORRETAS CUBIERTAS

Telarañas cuelgan de las vigas de esta torreta, la cual está vacía a excepción de un banco de madera y una estufa de hierro.

Saeteras miran hacia abajo a la base de niebla frente a la mansión.

Los caballeros que una vez guardaban la azotea utilizaban estas torretas para calentarse y de refugio en días de lluvia y noches frías.

Q48. BORDE DEL TEJADO

Más allá de un borde irregular de piedra hay una caída de sesenta pies del suelo lleno de escombros a continuación. Unas vigas sobresalen debajo de la piedra.

El borde del tejado es lo suficientemente resistente para caminar sobre él, y no se halla en peligro de más derrumbes. Hay 20 pies hasta el área Q32, 40 pies hasta la zona Q19, y 60 pies de caída hasta el área Q4.

Q49. PUERTA DE LA TORRE DEL FARO

El parapeto se estrecha a una anchura de menos de un pie, terminando delante de una robusta puerta de madera empotrado en la pared de la torre este.

Esta puerta está atrancada desde el interior. Los guerreros fantasma en las torretas de la torre (zona Q52) Hacen ataques a distancia contra los personajes que tratan de forzar su entrada a la Torre. Estos defensores espirituales tienen cobertura de tres cuartos detrás de las aspilleras.

Q50. RELLANO INFERIOR DEL FARO

Un rellano de madera desvencijada y una escalera que se aferra a los muros de esta torre. Las escaleras conducen a otro rellano

veinte pies sobre el suelo, y de la capilla se encuentra a sesenta pies por debajo.

El rellano y las escaleras crujen bajo las pisadas y tiemblan, pero son seguras.

Q51. RELLANO SUPERIOR DEL FARO

Unas chirriantes escaleras suben a un rellano de madera con tres ventanas que se asoman sobre el techo de la mansión. Flanqueando las ventanas hay dos puertas de madera estrechas.

Los crujidos y gemidos del rellano bajo los pies, sin iguales que en el área Q50, pero aquí las cosas no son tan seguras.

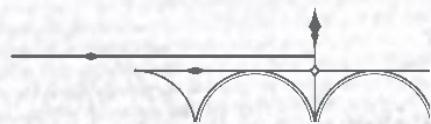
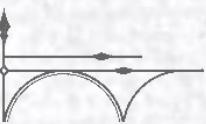
La sección de 10 pies de largo marcada T en el mapa es particularmente débil, colapsándose bajo 50 o más libras de peso. Una criatura en esta sección del rellano cuando se derrumba debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer 20 pies hasta el rellano de abajo (Q50 área). El colapso de esta sección crea una brecha de 10 pies en el rellano.
Las puertas conducen a los tejados de las torres (Q52 área).

Q52. TORRETAS DEL FARO

Una almena de piedra cierra el techo de esta torreta. Una escalera en espiral desciende al nivel inferior.

Estos son los tejados de las torretas a 80 pies del nivel del suelo. La escalera en espiral desciende 20 pies hasta un puesto de arqueros-una pequeñas habitaciones con aspilleras alienadas. Montando guardia en cada una de esas habitaciones hay un **guerrero fantasma** (ver Apéndice D) armados con arcos largos espirituales que disparan flechas de energía de fuerza.

Los dos guerreros fantasma ganan las siguientes opciones de acción:



Multiataque: Los guerreros fantasma pueden realizar 2 ataques con sus espadas largas espirituales o con sus arcos largos espirituales.

Arco largo espectral. Ataque de arma a distancia: +2 para golpear, rango 150/600 pies., Un objetivo. Daño: 4 (1d8) puntos de daño de Fuerza.

Q53. FARO DE ARGYNVOST

Unas escaleras de madera suben a la cima de la torre, que tiene un suelo de piedra y un techo inclinado a treinta pies de altura. Hay cuervos posados en vigas entrecruzadas, yendo y viniendo a través de pequeños agujeros en el techo. Ventanas de arco de diez pies de alto, y de cinco pies de ancho están espaciadas uniformemente alrededor de las paredes. Cada ventana está formada por un entramado de plomo con pequeñas paneles de vidrio transparente montados.

Los cuervos que se posan aquí son inofensivos, pero miran a los personajes con gran interés. Si los personajes miran por las ventanas, puedes utilizar el siguiente texto para describir lo que ven en la distancia.

Al norte y al este se encuentra un valle cubierto de niebla con bosques oscuras, una pequeña ciudad y un molino de viento solitario en un precipicio. Al sur, un río fluye a través de un pantano brumoso. Al oeste, entre colinas rocosas, se vislumbra una abadía en la cima de una montaña cubierta de nieve más allá de un largo tramo de pinos cubiertos de asfixiante niebla.

La pequeña ciudad es Vallaki (capítulo 5). El molino de viento es el Viejo Mascahuesos (capítulo 6). La abadía es la Abadía de San Markovia en Krezk (capítulo 8).

ENCENDIENDO EL FARO

Cuando el cráneo de Argynvost se coloca en el mausoleo del dragón (área Q16), el espíritu del dragón se transforma en una luz brillante que llena esta sala y destella a través del valle como el rayo de un faro. Incluso si la torre es derruida, la luz de Argynvost permanecerá donde está, destellando en el cielo. Aunque las montañas evitan que la luz del faro alcance el Castillo Ravenloft directamente, Strahd puede ver el resplandor de la luz en el cielo hacia el oeste.

El faro se puede ver en Vallaki (capítulo 5), Krezk (Capítulo 8), y Berez (capítulo 10), así como desde el Antiguo Mascahuesos (capítulo 6), la Torre de Van Richten (capítulo 11) y el cubil de los hombres lobo (capítulo 15).

La luz del faro puede ser "Sentida" incluso por criaturas que son ciegas. La luz permite a las criaturas de alineamiento bueno experimentar un destello de esperanza y alegría. Mientras que las criaturas malvadas encuentran la luz desconcertante.

Faro de Protección. Mientras el faro brilla, los personajes y otras criaturas que se oponen a Strahd ganan un +1 a las tiradas de salvación y la CA y mientras permanecer en Barovia.

El Descanso de los Regresados. Vladimir Horngard y los otros regresados que rondan Barovia ven la luz como un recordatorio para todos que una vez fueron buenos y nobles en la caballerescas orden a la cual pertenecieron una vez. Que dejen de lado su odio y sus cuerpos físicos, dejando a los cadáveres detrás y sus espíritus descansen por fin. De ahora en adelante, cualquier encuentro aleatorio con un regresado debe ser tratado como ningún encuentro.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está apoyado en el alféizar de la ventana oeste.

EVENTOS ESPECIALES

Puedes utilizar uno o ambos de los siguientes eventos mientras los personajes exploran Argynvostholt.

ENTREGA ESPECIAL

Este encuentro se produce mientras que los personajes están en el interior de Argynvostholt. Aquellos que tienen una Percepción pasiva de 11 o superior oyen el sonido de los cascos de un caballo y el crujido de las ruedas de carro en la grava.

Un carro tirado por un **caballo de tiro** y conducido por un loco Vistana llamado Kolya (NC **bandido** humano) se detiene en frente de la mansión. Después de aliviarlo en la estatua de Argynvost (área Q1), Kolya desengancha el caballo y cabalga de nuevo al campamento Vistani a las afueras de Vallaki (capítulo 5, área N9), dejando el carro y su carga: un ataúd plano de madera.

El ataúd se hizo en Vallaki por el fabricante local de ataúdes, Henrik van der Voort (ver el capítulo 5, área N6). El ataúd tiene el nombre de uno de los personajes (determinado al azar) limpiamente cincelado en su tapa. Si se abre el ataúd sale una **bandada de murciélagos** desde dentro. La bandada de murciélagos ataca al personaje cuyo nombre está grabado en el ataúd. Si el personaje no está a la vista, la bandada se va volando.

LA CAZA DE ARRIGAL

Ezmerelda d'Avenir (ver el apéndice D) llega a Argynvostholt en la parte posterior de un **caballo de monta** robado del campamento Vistani en las afueras de Vallaki (capítulo 5, área N9). Ella ha oído rumores que la mansión embrujada podría albergar enemigos de Strahd y que contiene secretos para la destrucción del vampiro. Una vez que llega, Ezmerelda libera el caballo (que huye de nuevo a su campamento) y en silencio se abre camino a través de la mansión hasta que llega a los personajes.

Siguendo el rastro caliente de Ezmerelda está el líder Vistani Arrigal (NM **asesino** humano) y dos guardaespaldas Vistani (CM **bandidos** humanos). Arrigal monta un **caballo de monta** de negro, mientras que los bandidos montan dos **lobos terribles**. Estos lobos terribles son servidores de Strahd y no pueden ser encantados o asustados.

Arrigal está determinado a capturar a Ezmerelda y llevarla de vuelta al campamento Vistani para recibir su castigo por el robo del caballo. Sin embargo, él no tiene ninguna rivalidad con los personajes, y vuelve al campamento Vistani si no puede convencerlos de que renuncien a proteger a Ezmerelda. Para obtener más información sobre Arrigal, ver el capítulo 5, área N9c.

CAPÍTULO 8: LA ALDÉA DE KREZK

LA ALDÉA FORTIFICADA DE KREZK SE halla cerca del borde del dominio de Strahd, y el muro de niebla, que marca la frontera es claramente visible por encima de la línea de árboles. Sin embargo, aun aquí no hay escapatoria del vampiro.

De hecho, los aldeanos están tan aterrizados de Strahd y sus lobos que nunca se aventuran lejos del pueblo. Dentro de sus paredes, crecen árboles que proporcionan una gran cantidad de madera para mantener el calor en las noches frías, y extraen agua de un pozo bendito.

Tienen gallinas, liebres y cerdos pequeños, así como jardines de remolachas y nabos. Lo único de lo que dependen del mundo exterior es el vino. El burgomaestre, Dmitri Krezkov, proviene de una familia noble y regularmente ha entregado vino de la bodega cercana, el Mago de los Vinos (capítulo 12), para mantener los vientres de los locales tibios y los ánimos elevados.

Asomando por encima de Krezk está la Abadía de Santa Markovia, un convento y un hospital, ahora una casa de locos plagada de maldad. Después de que Santa Markovia y sus seguidores no pudieron derrocar a Strahd, la abadía se convirtió en una fortaleza aislada del resto del mundo. Strahd despiadadamente alimentó los miedos de los clérigos y monjas escondidos en el interior, pero al final fue su aislamiento y la codicia lo que les condenó. El clero comenzó a pelear por la comida y el vino. En el momento en que sus suministros se agotaron, o bien se habían matado unos a otros o conducido irremediablemente a la locura por los actos de terror contra ellos de Strahd. Años después, los aldeanos de Krezk evitaban el lugar, por temor a que la abadía estaba maldecida, embrujada o ambas cosas.

Luego, hace más de un siglo, un peregrino de un país lejano llegó a Krezk e insistió en que se le permitiera volver a abrir la abadía. El hombre sin nombre, era muy apuesto y muy persuasiva, y los aldeanos no podía dejar de hacer lo que le había mandado. Eternamente joven preside la abadía al día de hoy, y los locales se refieren a él simplemente como el Abad. Muchos aldeanos sospechan que el Abad es Strahd disfrazado, porque ellos han oído historias sobre Strahd aparecer en otras formas. La verdad, sin embargo, es aún más preocupante.

El brillo de sus ojos era como la cálida luz del sol en un estanque tranquilo. Esa luz se ha ido para siempre. Cuando intento imaginar esos ojos, todo lo que veo es un loco abismo.

-Strahd Van Zarovich

ÁREAS DE KREZK

Las siguientes áreas se corresponden con los marcadores en el mapa de Krezk en la página 144.

S1. CRUCE DE CAMINOS

El camino que se ramifica al norte y al sur sube un acantilado rocoso, que termina en una puerta de entrada colocada en una pared de veinte pies de altura de piedra reforzada con contrafuertes cada cincuenta pies o menos.

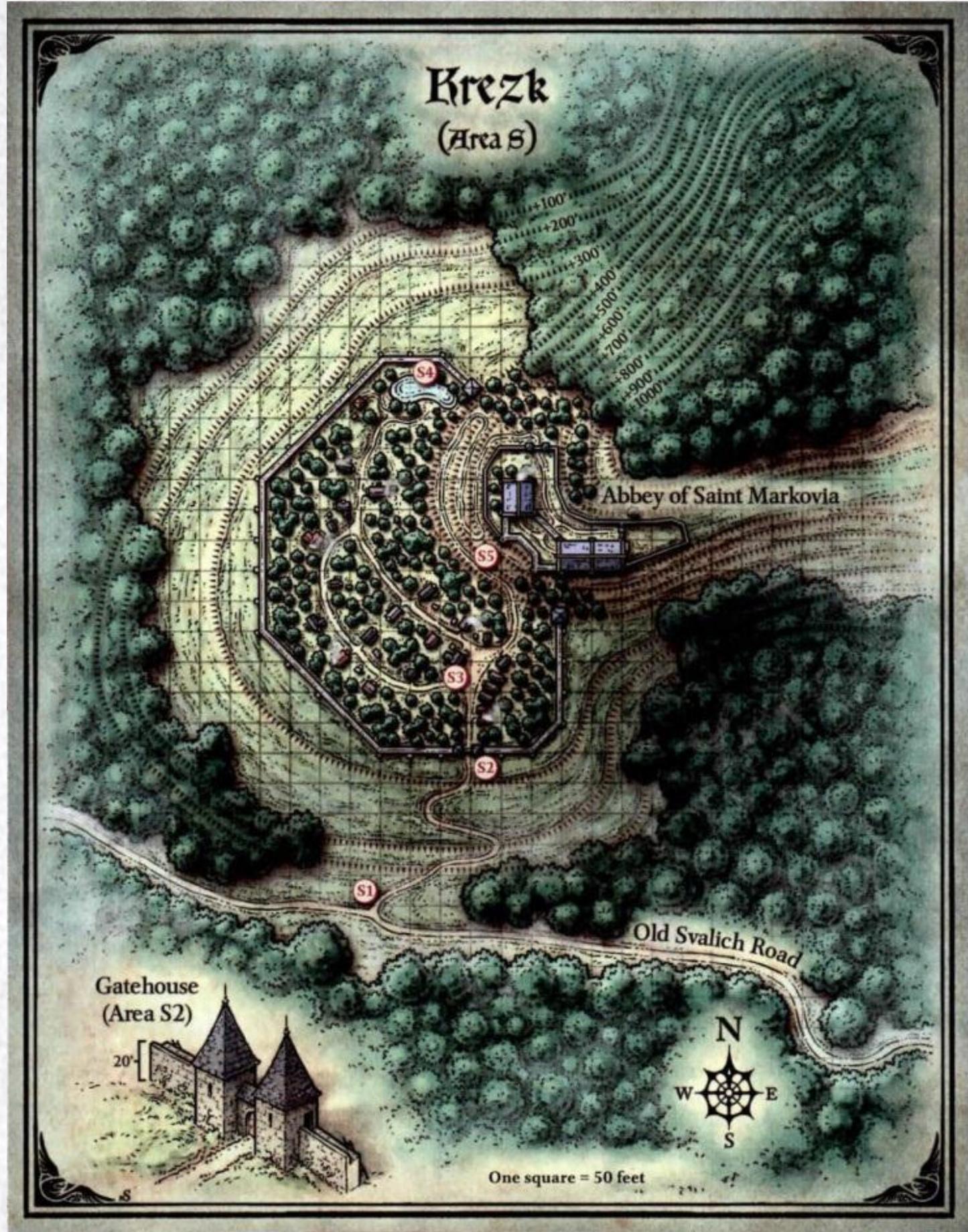
La pared encierra un asentamiento en la ladera de una montaña con la cima cubierta de nieve. Más allá la pared se ver las copas de los pinos cubiertos de nieve y volutas blancas finas de humo.

El sombrío tañido de una campana proviene de una abadía de piedra que se aferra a la ladera de la montaña por encima del asentamiento. El constante tañir está invitando a un bienvenido cambio al sepulcral silencio y la opresiva niebla a la que estáis acostumbrados. Es difícil decir a esta distancia, pero parece que hay un camino en zigzag aferrado a los acantilados que conduce desde el recinto amurallado a la abadía.

El Antiguo camino Svalich continúa hacia el oeste desde esta ubicación por un poco más de una milla antes de que se sumerge en la cortina de niebla que rodea Barovia (ver el capítulo 2), "nieblas de Ravenloft"). Los personajes que siguen el camino del norte llegan a la puerta de entrada (área S2).



Krezk (Area S)



S2. PUERTA DE ENTRADA

El mapa de Krezk incluye un diagrama de la puerta de entrada.

El aire más frío crece al acercarse al recinto amurallado. Dos torres cuadradas con tejados puntiagudos flanquean un arco de piedra en la que se halla un par de puertas de maderas con bandas de hierro de doce pies de altura. Tallada en el arco por encima de las puertas hay un nombre: Krezk.

Las paredes que se extienden desde la torre de entrada tienen veinte pies de altura. En lo alto del parapeto se ven cuatro figuras que llevan gorros de piel y sostienen lanzas. Os miran con nerviosismo.

Cortado en el piso superior de cada torre hay una aspillera de 6 pulgadas de ancho, 4 pies de altura y 1 pie de profundidad. Una puerta abierta conduce desde el puesto de arquero en cada torre al parapeto adyacente. Detrás de las paredes, escaleras de madera conducen desde los parapetos a la planta 20 pies abajo.

Dos arqueros (LB humanos y humanas **exploradores**) están estacionados dentro de la puerta de entrada, una en cada torre. Los cuatro **guardias** (LG humanos y humanas) patrullan los muros adyacentes. Si ven a los personajes volar o escalando los muros, los guardias asumiran que el pueblo está bajo un ataque y gritan dando la alarma. Cinco rounds después de que suene la alarma, todos los adultos capaces en el pueblo llegan a la puerta de entrada, listos para la batalla. La milicia de Krezk consiste en cuatro **guardias** más, más de cuarenta **plebeyos** (LB, humanos y humanas) armados con hachas de mano.

Las dobles puertas están hechas de tablones de madera gruesa atados con bandas de hierro y cerrada y sellada con una barra de madera pesada que está sostenida en soportes de hierro. La barra puede ser levantada con una prueba de Fuerza CD 15. Las puertas requieren una máquina de asedio para abrirlas.

No hay suficientes personas en Krezk para defender adecuadamente su muro exterior. Cada tramo de 300 pies del muro está vigilado por un **guardia** solitario (LB humanos y humanas). Los guardias están entrenados para agacharse detrás del muro y dar la voz de alarma ante cualquier señal de peligro.

BURGOMAESTRE DMITRI KREZKOV

Si los personajes piden que les dejen entrar o llamar la atención de los guardias en el muro de otra manera, uno de los guardias irá a buscar al burgomaestre, Dmitri Krezkov (LB humano **noble**). Sus antepasados construyeron Krezk a los pies de la abadía después de que los ejércitos de Strahd conquistaron el valle.

Dimitri es un señor y espera ser tratado como tal.

El pone la seguridad de su pueblo por encima del bienestar de los extraños. Él ha visto antes aventureros y asume que los personajes son aliados o enemigos de Strahd; De cualquier manera, su presencia se traduce en problemas para Krezk. Dmitri no está preparado para refugiar enemigos de Strahd más de lo que está complacido de ver aliados de Strahd. La única forma en que los personajes pueden ganar su favor es ayudar Krezk de alguna manera, con lo cual Dmitri es requerido por su juramento de su cargo y su honor como noble Baroviano para mostrarles hospitalidad. Si los personajes preguntan que pueden hacer, Dmitri les pide protejan un carro cargado de vino de la bodega Mago de los Vinos del sur. Su gente han estado días sin vino y están pendientes del próximo cargamento desde hace mucho tiempo.'

Si los personajes toman su camino a la ciudad usando la magia o la fuerza de las armas, Dmitri dice a sus guardias retirarse, con la esperanza de evitar el derramamiento de sangre, y hace todo lo que puede para acelerar la salida de los personajes.

Un personaje que tenga éxito en una prueba de sabiduría (Averiguar Intenciones) CD 12 puede discernir que Dmitri está tratando de ocultar el hecho de que él está acongojado. Él sufre por la muerte natural de su hijo menor, Ilya—el último de sus hijos (ver área S3).

S3. PUEBLO DE KREZK

Cuando los personajes consiguen oasar el muro exterior, lee lo siguiente:

El pueblo cubierto de niebla más allá de los muros no es más que un puñado de humildes cabañas de madera a lo largo de un camino de tierra que se extiende entre los grupos de pinos cubiertos de nieve, hay suficientes árboles, de hecho, como para constituir un bosque. Al noreste, acantilados grises se elevan bruscamente, y el sinuoso camino hasta la abadía es fácil de ver en esta atalaya.

El pueblo opera como una comuna, con ningún negocio de exportación para hacer dinero. Los aldeanos plantan árboles y verduras, cortan leña para calentar sus hogares, crían pollos y cerdos y comparten su comida. Unos aldeanos tienen vacas y mulas, pero no hay caballos en Krezk. El pueblo no tiene posadas o tabernas. Los personajes que están dispuestos a cortar madera, ordeñar vacas o realizar otras tareas pueden pasar la noche en la casa del burgomaestre o en alguna otra residencia.

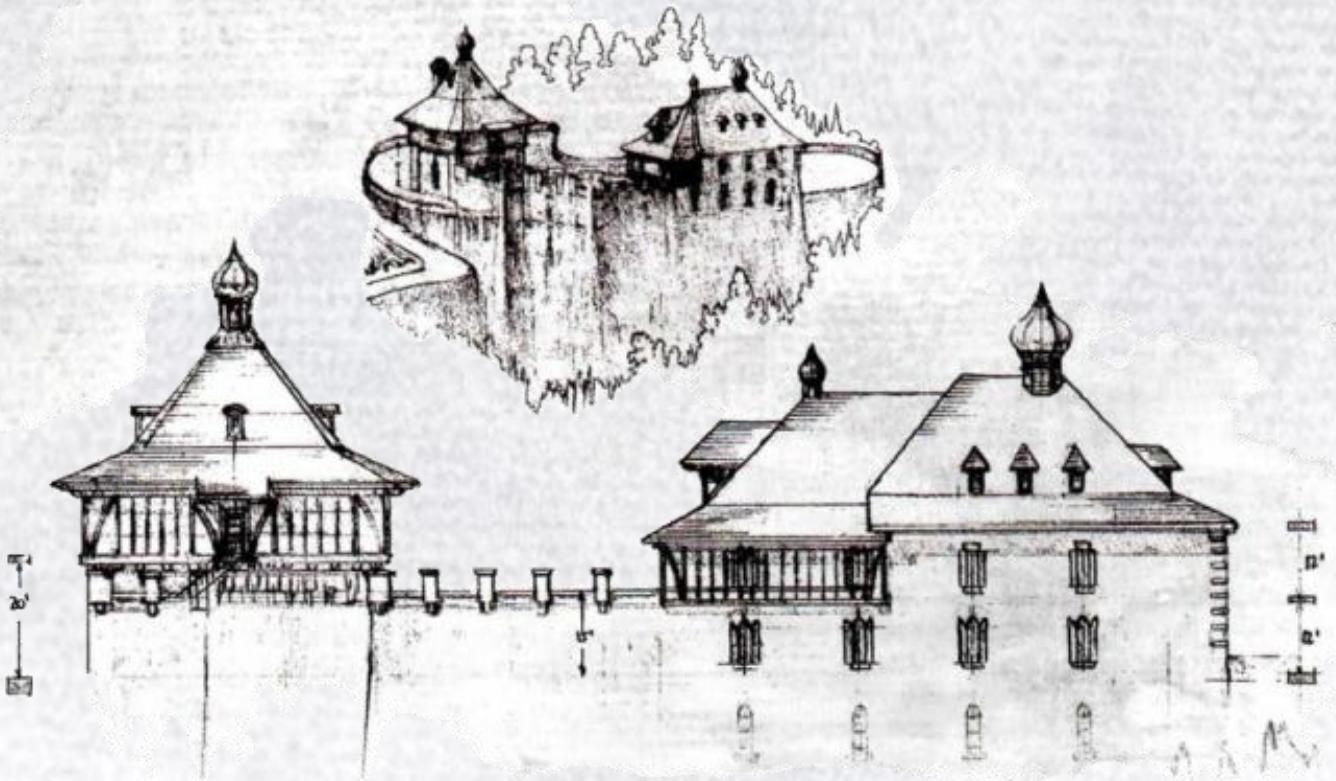
CABAÑAS

Las residencias de Krezk son casas de un solo piso de madera de pino con las chimeneas de piedra y techos de paja. Los cerdos y los pollos se guardan en corrales interiores y compartidos para que no se congelen.

Cabaña del Burgomaster. El edificio más cercano a la puerta exterior es la casa de campo del burgomaestre es la construcción más grande en la ciudad, pero sigue siendo una modesta vivienda. Dmitri Krezkov y su valiente esposa Anna (LB **noble** humana) no tienen hijos vivos. El último de sus cuatro hijos, Ilya, murió de una enfermedad hace siete días a la edad de catorce años. Teniendo en cuenta su edad, es poco probable que los Krezkovs tengan más niños una fuente de gran consternación para todos en el pueblo, ya que eso significa el final de la línea de sangre Krezkov. La casa del burgomaestre dispone de una bodega (actualmente vacía) y un montón de espacio para pocilgas y gallineros. Detrás de la casa hay un cementerio donde están enterrados los difuntos de la familia Krezkov. Los cuatro hijos de Dimitri y Anna, todos los cuales murieron por una enfermedad, están enterrados aquí. Varios de los ataúdes de la familia están vacíos, su contenido fue robado en la noche por los amalgomos sepultureros del Abad (ver área S6). La tierra de Ilya está fresca e intacta, dado que fue enterrado hace sólo cuatro días.

Casa de campo. Una casa de campo típica tiene sólo 200 pies cuadrados sin embargo contiene 1D4 ; adultos (LB humanas y humanos, **plebeyos**), 1D4-1 niños (LB humanas y humanos, no combatientes), y además los cerdos, liebres y pollos.

Cada casa tiene su propio cementerio donde están enterrados los miembros de la familias están enterrados.



Todos los ataúdes colocados en las décadas pasadas están ahora vacíos, gracias a los enterradores furtivos amalgomados del Abad (ver área S6).

TRADICIONES DE KREZK

Además de los datos que todos los Barovianos conocen (ver "Tradiciones Barovianas" en el capítulo 2), los aldeanos de Krezk (Llamados Krezkitas) conocen los siguientes fragmentos de la tradición local:

- Los residentes nunca abandonan el pueblo por temor a ser atacados por los lobos, lobos terribles y hombres lobo.
- Aproximadamente una vez al mes, un carro cargado de vino llega desde el Mago de los Vinos (capítulo 12), la bodega y el viñedo están al sur. El negocio es propiedad y dirigido por la familia Martikov.
- Recientemente el Burgomaestre Krezkov perdió a su hijo de catorce años, Ilya, con la enfermedad. Ilya fue el último de los cuatro hijos Krezkov.
- Un pozo en el extremo norte del pueblo proporciona agua fresca durante todo el año. Al lado del pozo, los antepasados del pueblo construyeron un santuario al Señor de la Mañana en un mirador. Es conocido como el Santuario del Sol Blanco.
- La Abadía de Santa Marvokia lleva el nombre de un clérigo del Señor de la Mañana que se pronunció en contra del diablo Strahd. Después de un levantamiento feroz, Markovia y sus seguidores más fieles irrumpieron en el Castillo Ravenloft, sólo para ser destruidos.
- La abadía fue una vez un hospital y un convento, pero cayó en desgracia después de que la tierra; fue tragado por las nieblas. Algunos de los clérigos cayeron presa de Strahd, mientras que otros se volvieron locos i bien fueron muertos o se volvieron caníbales.
- El superior de la abadía, llamado simplemente El Abad , llegó hace más de un siglo y no ha envejecido ni un día desde entonces. De vez en cuando visita el Santuario del Sol Blanco, pero no habla mucho, y él exige tributo en forma de vino. Nadie sabe su verdadero nombre o de dónde venía, y muchos

creen que es el sirviente de Strahd o el propio vampiro disfrazado.

- Nadie del pueblo visita la abadía. Las campanas de la abadía suenan a ratos, durante el día y la noche, y el lugar está lleno de gritos funestos y horribles e inhumanas risas que se escuchan por todo el pueblo.

S4. POZO Y SANTUARIO

Incluso bajo un cielo gris, este pozo reluce y brilla en el extremo norte del pueblo. Cerca de su orilla se encuentra una vieja glorieta al borde del colapso. Una estatua de madera de un hombre triste, con el torso desnudo, la pintura desconcorchada y desvanecida, se encuentra en la glorieta con los brazos extendidos, como a la espera de ser abrazado.

El pozo es alimentado por un manantial subterráneo y fue bendecido hace mucho tiempo por Santa Marvokia. Sus aguas desafían la corrupción, y cualquier persona que beba de ella por primera vez obtiene el beneficio de un conjuro de restauración menor. (El agua una vez tuvo un poder mágico aún mayor, pero se ha debilitado con los años) El agua por lo demás tiene un sabor dulce y fresco. La glorieta es tan frágil que solo basta con recibir un golpe de viento fuerte para derribarla. Permanece en pie porque está protegida de los elementos por los árboles, muros y acantilados que la rodean. La estatua es una representación del Señor de la Mañana, colocada posicionada hacia el este (amanecer). La gente local se refieren a la estatua y la glorieta como la Capilla del Sol Blanco, aunque no tienen idea de por qué sus antepasados la llamaron así.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las Cartas revela que un tesoro está aquí, el objeto está oculto bajo la glorieta. La glorieta debe ser demolida para poder cogerlo, lo que haciendo eso no les sentará bien a la gente local. Si los personajes dañan la glorieta y no la reparan,

cualquier prueba de Carisma que hacen para cambiar la actitud de los aldeanos tiene desventaja.

S5. CAMINO TORTUOSO

El camino en zigzag que bordea el acantilado tiene diez pies de ancho y cubierto con grava suelta y trozos de roca rota.

El ascenso es lento y algo traicionero, y el aire se enfriá según uno se acerca a la parte superior.

El camino sube 400 pies, doblando sobre sí mismo dos veces antes de llegar a la zona S6.

ÁREAS DE LA ABADÍA

Las siguientes áreas se corresponden con las marcas en los mapas de la Abadía de Santa Marvokia en las páginas 149 y 153.

Los amalghomos que infesta la abadía son todos descendientes de una familia -los Belviews- y todos sufren de alguna forma de locura. Cada vez que los personajes interactúen con algún amalgromo que no se detalle aquí, tira en la Tabla locura indefinida (ver "Efectos de la Locura" en el capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master) o elige entre las opciones disponibles en la tabla para determinar cómo se expresa la locura de ese amalgromo en particular.

La mayor parte de los amalghomos en la abadía están encerrados porque no se puede confiar que vaguen sin supervisión. Los únicos miembros amalghomos que son libres de moverse son los enterradores del abad, Otto y Zygfrek, y su fiel, sirviente de dos cabezas, Clovin.

Clovin Belview hace sonar las campanas de la abadía (área S1 7) cuando el abad decide que es hora de la comida. El tañir de la campana hace que todos los otros amalghomos en la abadía emitan sonidos y gritos de emoción, ya que esperan para ser alimentados.

Las ventanas del ala norte están hechas de vidrio engarzado en una celosía de plomo que son bien translúcidas para dejar entrar la luz, pero no para ver a través. Las ventanas del ala este se rompieron hacia fuera y han dañado las contraventanas.

S6. PUERTA NORTE

El camino desde el pueblo sube por encima de la niebla a la amplia cornisa sobre la que se alza la abadía. Una ligera capa de nieve cubre los árboles y la tierra rocosa.

El camino de grava pasa entre dos dependencias de piedra, pequeñas, a cada lado de las cuales se extiende un muro de cinco pies alto, de tres pies de espesor de una maraña de piedras mantenida juntas con mortero. Bloqueando la carretera hay puertas de hierro unidas a las dependencias por medio de bisagras oxidadas. Parecen no estar cerradas con llave. Viéndose a través de las puertas, la abadía de piedra se encuentra tranquila. Sus dos alas están unidas por un muro cortina de quince pies de alto. Un minarete sobresale del tejado en la parte superior del ala norte más cercana, que también luce una chimenea de la cual sale un ondulante humo gris.

Las puertas de hierro no están cerradas con llave, pero chirrían de forma sonora cuando alguien las abre.

Hay aquí dos guardias, pero no están despiertos cuando los personajes llegan (ver más abajo). Los personajes que tengan éxito en una prueba de Destreza (sigilo) CD 12 pueden escalar la pared exterior baja sin despertarlos. Si uno o más no personajes fallan la prueba, o si los personajes abren las puertas, los guardias se despiertan y caminando dando traspies hacer frente a los intrusos.

Los guardias de la puerta son Otto y Zygfrek Belview, dos **amalghomos** legal malvado (ver apéndice D). Duermen bajo montones de humedas pieles de animales. Ambos son leales sirvientes del Abad, pero no tan buenos en la vigilancia. Si los personajes parecen amable, les acompañará hasta el patio (área S12) y pedirán a los personajes que esperar allí mientras van a buscar al Abad (área S13). Si los personajes parecen hostiles, ellos les dejan entrar, pero no los acompañan voluntariamente.

Colgado en la pared interior de cada puesto de guardia hay una red tejida de ramas y agujas de pino, así como una pala.

Otto y Zygfrek se cubren con las redes cuando se esconden por el pueblo por la noche en busca de tumbas recientes para desenterrar.

INTERPRETANDO A LOS GUARDIAS AMALGHOMOS

Utiliza la siguiente información para interpretar, los guardias amalghomos Otto y Zygrek.

Otto Belview. Otto tiene 4 pies y 9 pulgadas de altura y se pone en cuclillas en lugar de estar en posición vertical. Tiene el aspecto de un enano sin barba con parches de carne de burro que cubre su cara y su cuerpo. Él tiene un oído humano y una oreja de lobo, y el hocico y colmillos de un lobo que sobresalen. Los brazos y las manos son humanas, pero sus piernas y los pies son de león, y él tiene la cola de un burro. Apenas puede hablar Común, y su risa suena como como el bramido de un burro.

Lleva una capa lisa de lana.



Otto tiene la habilidad de salto de pie (ver el bloque de estadísticas en el Apéndice D). Su locura se materializa en la siguiente afirmación: "Yo soy el más inteligente, más sabio, más fuerte más rápido y más bella persona,,, lo sé."

Zygfrek Belview. Zygfrek tiene 4 pies y 7 pulgadas de altura.

El lado izquierdo de la cara y del cuerpo está cubierto de escamas de lagarto, la parte derecha de su cara con mechones de pelo gris de lobo. Entre estos mechones hay piel humana pálida. Uno de sus ojos es de felino, y sus dedos y manos se asemejan a patas del gato con los pulgares oponibles. Ella tiene una voz ronca y lleva una capa gris con pelaje negro elegante.

Zygfrek tiene Visión en la Oscuridad (ver el bloque de estadísticas en el Apéndice D). Su locura se manifiesta en la siguiente declaración: "No me gusta la forma en que las personas me juzgan todo el tiempo."

S7. CEMENTERIO

Pinos raquínicos crecen en la tierra rocosa en el cementerio cerca de la base del ala norte de la abadía. Las ventanas de la estructura son paneles de celosías de plomo con vidrios agrietados. Lápidas antiguas rotas cubiertas con una fina capa de nieve en el patio. Más allá de la pared baja que rodea el cementerio, el suelo cae. El pueblo se encuentra cuatrocientos pies abajo, y la vista es impresionante.

Tallada en cada lápida está el nombre de un cura o una monja hace tiempo muertos. Algunos de los nombres incluyen Hermano Martek, Hermano Valen, hermana Constanza y la hermana Lenora.

LA TUMBA DEL SOL

La lápida marcada con una X está tallada con rosas y lleva una muesca en forma de sol de 3 pulgadas de diámetro en su lado este. Grabado por debajo de la muesca está grabado el nombre PETRÓVNA. Si el símbolo sagrado de Tasha Petrovna (ver el capítulo 4, área K84, cripta 11) se coloca en la muesca, tanto el símbolo sagrado y la hendidura se desvanecen. Entonces lee lo siguiente:

Un rayo de luz dorada del sol atraviesa las nubes hacia el oeste y brilla sobre la tumba. La niebla y la penumbra se encogen delante de su brillantez mientras que la luz del sol hace que la lápida se agriete y se desmorone, revelando un anillo en su interior.

El rayo de sol tiene una duración de 1 minuto. Si los personajes rompen la lápida sin colocar el símbolo sagrado de Tasha Petrovna en primer lugar, no encuentran nada dentro.

El anillo es un anillo de regeneración.

S8. PUERTA DE ENTRADA AL JARDÍN

Una puerta de entrada se encuentra en la entrada a los jardines de la abadía.

La puerta de entrada está vacía.

S9. JARDINES

Ubicado entre el ascenso y la caída de los acantilados son cuatro parcelas rectangulares cerradas por un muro de piedras unidas con argamasa de cinco pies de alto. Conejos blancos mordisquean nabos desenterrados por el frío. Dos espantapájaros sin vida con sus cuerpos llenos y sus cabezas de tela de saco colgando de cruces de madera enterradas en la dura tierra fría.

Si los personajes no han limpiado el ala este, añade:

El ala este de la abadía se cierne sobre el jardín, sus ventanas destrozadas oscuras e inquietantes. Una puerta conduce a este edificio abandonado, que al parecer no está tan abandonada como cabía esperar. Desde dentro vienen las risas y los llantos de las cosas que no deberían estar.

Los conejos y los espantapájaros son inofensivos. Los jardines contienen una escasa variedad de tubérculos y calabazas. La puerta que conduce a la zona de S15 no está cerrada con llave.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, el objeto está oculto en el cuerpo lleno de paja del más meridional de los espantapájaros. Si el tesoro se retira del espantapájaros, se alzan siete **tumulares** de los jardines y atacan. Llevan el uniforme de la casa de Strahd hecho jirones.

S10. ENTRADA A LA ABADÍA

Un muro de cortina quince pies de altura une las dos alas de la abadía. Detrás de sus almenas, dos guardias permanecen allí montando guardia, sus rasgos ocultos por la niebla. Por debajo de ellos, engarzadas en la pared, hay un par de puertas de madera reforzada con bandas de acero de diez pies de altura. A la derecha de estas puertas, colocada en la pared, hay una placa de cobre deslustrada.

La placa lleva el nombre de la abadía, debajo del cual se puede leer estas palabras: "Que su luz cure todas las enfermedades."

Los "guardias" en los muros son espantapájaros apuntalados que llevan camisotes de malla corroídos y empuñando lanzas oxidadas (ver área S18). Los personajes que superen una prueba de sabiduría (Percepción) CD 10 se darán cuenta de la farsa.

Las puertas dobles son pesadas pero no están cerradas con llave. Pueden ser empujadas para abrirse para revelar un patio brumoso (área S12).

S11. CASAMATAS INTERIORES

Estos dos edificios vacíos ayudan como soporte del muro cortina (área S18) que cierra el patio (área S12).

Las puertas de madera que conducen allí no están cerradas con llave .

Abbey of Saint Markovia



+1000'
+900'
+800'
+700'
+600'
+500'
+400'

Ground Floor

+1000'
+900'

S8
S9

D C H
C G
B F
A E

S10
S11

C D C
D C C

A B
B C
B C

S13

S12

S11

S10

S11

S12

S13

S14

S15

S16

S17

S18

S19

S20

S21

S22

S23

S24

S25

S26

S27

S28

S29

S30

S5

S7

X

+700'
+600'

+500'
+400'

One square = 10 feet

S12. PATIO

La niebla espesa que llena este patio se arremolina, como si deseara escapar. El patio está rodeado por un muro cortina de quince pies de altura en el que destacan varios guardias de espaldas a vosotros, o al menos eso parecían al principio. Está claro ahora que estos guardias son meramente espantapájaros.

Unas puertas de madera al norte y al este dan acceso a las dos alas de la Abadía. En el centro del patio hay un pozo de piedra con una polea de hierro, con una cuerda y un cubo. A lo largo del perímetro, colocados debajo de la cornisa del muro, hay varios cobertizos de piedra con puertas de madera cerradas con candado, así como tres alcobas poco profundas que contienen abrevaderos de madera. Dos postes de madera clavados en la tierra rocosa con anillas de hierro atornilladas a ellos, y encadenado a una de ellas hay un pequeño humanoide con alas de murciélagos y mandíbulas de araña.

El silencio es roto por horribles gritos procedentes de los cobertizos.

Si los personajes son acompañados aquí por Otto y Zygfrek Belview (área S6), estos les pedirán que esperen en el patio, mientras que van a buscar al abad de la zona S13.

S12A. POZO

El pozo tiene 80 pies de profundidad. Oculto a 20 pies de profundidad hay un **amalghomo** caótico malvado (ver apéndice D) llamado Mishka Belview. Se aferra a la pared y portillos del pozo para atacar a cualquier persona que haga brillar una luz sobre él.

Mishka Belview. Mishka tiene 5 pies de altura y tiene una nervuda, flacucha constitución. Tiene tres ojos rojos de araña en el lado derecho de su cara, mientras que el lado izquierdo tiene aspecto humano.

Él tiene una pata de rana en lugar de la mano izquierda y el pie de un cuervo con garras donde debería estar su pie derecho.

Tiene la habilidad de escalada de la araña (ver el bloque de estadísticas en el Apéndice D). En su locura, ha descubierto que disfruta matando a la gente.

S12B. VIEJOS ABREVADEROS

Estos tres abrevaderos están gravemente podridos y se desmoronan si se tocan o se empujan.

S12C. GALLINEROS

Cada una de estos cobertizos está cerrado con un candado de hierro. Clavin Belview (área S17) lleva las llaves de estos candados.

Si los personajes abren uno de los cobertizos lee lo siguiente:

Esta caseta guarda los restos destrozados de varias gallinas. Encadenado a la pared del fondo hay un miserable humanoide con deformidades bestiales.

Hay nueve de estos cobertizos, cada uno contiene a un **amalghomo** aullando o maullando (ver apéndice D).

S12D. POSTES DE AMARRE

Anillas de hierro atornilladas a estos postes de madera fueron utilizados una vez para amarrar a los caballos. Encadenado a un poste hay un **amalghomo** caótico neutral (ver el apéndice D) llamado Marzena Belview, la hermana mayor de Mishka Belview (ver área S12A).

Si los personajes se acercan a Marzena, lee lo siguiente:

La criatura encadenada al poste bate sus alas de cuero y se eleva en el aire, pero no llega muy lejos antes de que sus cadenas se tensen. Ella revolotea por encima como una loca, gritando sin sentido.

Marzena Belview está nerviosa y con miedo de todo y de todos a excepción de Clavin Belview (área S17), a quien ella permite acercarse lo suficiente como para darle de comer.

Marzena Belview. Marzena tiene 4 pies, 5 pulgadas de altura y tiene una postura encorvada. Su pelo negro largo y fibroso oculta gran parte de su rostro, pero claramente visibles hay una mandíbula de araña y colmillos que reemplazan la boca humana. Ella tiene los brazos y las alas de un murciélagos, así como pezuñas partida en lugar de su pie derecho. Ella no permite que nadie pueda acercarse lo suficiente para deshacer sus ataduras, pero si sus cadenas son mágicamente abiertas o si sus cadenas se rompen de alguna manera, ella se aleja volando y nunca regresa.

Marzena tiene la habilidad de volar (ver el bloque de estadísticas en el Apéndice D). Su locura se manifiesta en la siguiente declaración: "Estoy convencida de que poderosos enemigos me están cazando, y sus agentes están en todas partes que voy. Estoy segura de que me están vigilando todo el tiempo".

S13. SALA PRINCIPAL

Una suave música se escurre hacia abajo desde arriba, tocada en un solo instrumento de cuerda por algún maestro invisible. La planta baja es una gran sala, de cincuenta pies cuadrados con ventanas de vidrio con celosía de plomo, en forma de arco. Un caldero se asienta sobre un bastidor de hierro por encima de un fuego en un fogón, mientras que por encima de la repisa de la chimenea cuelga un disco de oro grabado con el símbolo del sol. En un rincón, una escalera de madera sube hasta el nivel superior, mientras que en la otra esquina una escalera de piedra desciende a la oscuridad. Varias sillas rodean una mesa de madera que se extiende en casi la longitud de la habitación. Una vajilla de madera y candelabros de oro están bien colocados en la mesa, destacando detrás de las cuales hay una mujer joven con la piel de alabastro vestida con una bata roja rasgada y sucia. Su cabello castaño rojizo está cuidadosamente recogido con el fin de que no toque sus suaves hombros. Ella parece perdida en sus propios pensamientos.

El Abad suele estar normalmente aquí. Si está aquí, lee lo siguiente:

Un hombre joven y guapo con hábito de monje marrón toma suavemente a la mujer por su mano. Un símbolo sagrado de madera pintada que representa el sol cuelga de una cadena alrededor de su cuello. Se mueve con la gracia de un santo.

El Abad es un **deva** disfrazado (ver el apéndice D, así como en la sección "Algo antiguo" en los "eventos especiales" al final de este capítulo). Lleva un símbolo sagrado del Señor de la Mañana alrededor de su cuello. La mujer con el vestido rojo rasgado es Vasilka, un **golem de carne** que ha sido exquisitamente elaborado para servir como la novia de Strahd. Los personajes a menos de 5 pies de Vasilka pueden ver las costuras en su piel polvorienta donde las partes de cuerpos dispares robados de las tumbas Krezkite han sido cuidadosamente cosidas juntas.

El Abad está enseñando a Vasilka los puntos más finos de etiqueta. También tiene la intención de enseñarle a bailar.

Vasilka obedece cada una de sus órdenes. Ella no puede hablar, pero suelta un grito profano si dañada. Si se transforma en berserker, ella lucha hasta que el Abad reafirma su control o hasta que ella sea destruida. Ella tiene la fuerza sobrenatural de un gélem típico de carne a pesar de su tamaño más pequeño.

El Abad no tiene ningún deseo de dañar a los personajes. Él sabe que Strahd les ha llevado a Barovia por alguna razón y no quiere frustrar los planes de Strahd sobre ellos. Su tranquila, agradable actitud cambia si se vuelven hostiles o si amenazan a Vasilka. Él se despoja de su disfraz y asume su verdadera forma angelical, con la esperanza de que esa visión sea suficiente para hacerlos volver a bajar sus armas.

El Abad le gustaría encontrar un vestido de novia adecuado para Vasilka. Si los personajes parecen amigables, les pide ayuda en localizar uno. A cambio, les ofrece su magia, acordando lanzar el conjuro de **revivir a los muertos** hasta tres veces como recompensa o darles a cada uno en recompensa su toque curativo. Si se niegan a ayudar o le tratan de forma indebida, ordena que se vayan de la abadía a la vez, atacándolos si rehusan y haciendo todo lo posible para mantener Vasilka segura.

La música viene de arriba (área S17). La escalera de piedra conduce a la bodega (área S16). Los escaleras de madera suben al desván y al campanario (área S17).

La olla en la chimenea contiene varios galones de sopa caliente de conejo y nabo, destinados a los amalgomos aprisionados en las áreas S12C y S15.

INTERPRETACIÓN DEL ABAD

El Abad cree que es justo. Él lamenta la transformación de los Belviews en horrible amalgomos, y él considera que su aprisionamiento es necesario, para contener su locura. Con respecto a la novia de Strahd, él cree que es la clave para liberar la tierra de su maldición. El Abad loco no puede ser convencido de lo contrario.

El Abad comparte sus creencias abiertamente, afirmando que sus decisiones se basan en la orientación del Señor de la Mañana. Él ofrecerá a los visitantes un recorrido por la abadía si parecen amables, pero se torna hostil si lo amenazan a él o a los que están a su cargo.

TESORO

El colgante disco solar de oro por encima de la chimenea vale 750 po. Cogiendo el disco de la pared revela un nicho que contiene una *poción de curación superior* en un frasco de electro y cristal (por valor de 250 po). cuatro candelabros de oro (por valor de 250 po cada uno) descansan encima de la mesa.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está escondido en el nicho con la poción.

S14. SALA PRINCIPAL

Esta habitación solía ser una oficina, como lo demuestra los restos de un escritorio y una silla, ambos han sido hechos pedazos. Un pasillo hacia el sur conduce a una escalera que sube. Un oscuro pasillo hacia el este está lleno de susurros, innaturales risas llenas de locura y olores a animal.

Las escaleras conducen al área S20. Si los personajes entran en esta área haciendo ruido o llevando fuentes de luz, el golem en el área S15 se dirige hacia ellos (a menos que ya lo hayan derrotado).

S15. MANICOMIO

Este corredor tiene múltiples puertas sin luz detrás de las cuales recostadas criaturas rompen el silencio con sus cacareos locos y maldiciones en voz baja. El hedor es insoporable.

Antes de que él se propusiera crear una novia para Strahd, el Abad se adentró en su estudio creando un gólem más rudimentario.

Esta criatura camina por la sala, vigilando incansablemente el manicomio de la abadía y asegurándose de que ningún miembro amalgomo escapa. Cuando los personajes vean por primera vez el gólem, lee lo siguiente:

Incluso en la penumbra, se puede divisar una forma monstruosa pesada abajo la sala. Cuando la oscuridad ya no puede por más tiempo ocultar su verdadera naturaleza, vuestros ojos son asaltados con la terrorífica visión de tratados a una ensamblaje de partes de cuerpos humanos de 7 pies de altura.

Este **gólem de carne** ataca a cualquier persona que no está en compañía del Abad o de Clavin Belview.

Ninguna de las puertas principales de la sala están cerradas con llave. Si los personajes abren cualquiera y mirar dentro, ven que las habitaciones a cada lado de la sala están poco iluminadas por la luz natural que se filtra por las ventanas, contraventanas sucias.

La puerta en el extremo este de la sala lleva fuera y se puede tirar para abrirla para revelar los jardines (área S9).

Loa sesenta **amalgomos** confinados aquí son alimentados a intervalos regulares por Clavin Belview. La cena se avisa por el repicar de la campana de la abadía (área S17). estos amalgomos no están sujetos, pero se niegan a salir de sus habitaciones por temor a ser asesinados por el gólem o ser echados fuera de la abadía y obligados a valerse por sí mismos. Además de un daga, cada uno tiene su propio tazón de madera para la sopa.

S15A. AMALGHOMOS TEMEROSOS

Esta habitación fue una vez un dormitorio compartido, pero sus muebles han sido destruidos. Tres chillones amalgomos están agazapados en el oscuro rincón noroeste. Uno de ellos mece algo brillante.

Tres amalghomos están confinados aquí. Uno de ellos mece un candelabro de latón pulido como si fuera una muñeca. Cualquiera que intente cogerselo hace que ataque.

S15B. AMALGHOMOS BELICOSOS

Cuatro amalghomos se pelean entre los restos de esta alcoba, mientras que un quinto mira y cacarea detrás de una estatua de madera pintada a tamaño natural de una mujer santa en túnicas.

Cinco **amalghomos** están confinados aquí. Los cuatro que están luchando no están tratando de matarse unos a otros, sino que se trata de una lucha para afirmar el dominio uni sobre los otros. Dejan de luchar si un personaje los separa.

La estatua es un poco más de 5 pies de altura y tallada a partir de una sola pieza de madera. Representa a santa Markovia. Una inspección de cerca indica que está cubierta de marcas de mordiscos.

S15C. AMALGHOMOS INVOCADORES

Siete amalghomos están sentados en medio de esta sala, formando un anillo. Ellos parecen estar entonando un conjuro.

Estos siete **amalghomos** están tratando de lanzar un conjuro que hará que la campana de la abadía suene, de manera que la cena será servida. Ellos están hablando galimatías no mágico.

S15D. AMALGHOMOS HAMBRIENTOS

Nueve amalghomos están en el medio de esta sala, partiendo de la entrada en silencio con miradas hambrientas en sus ojos.

Estos nueve **amalghomos** no han sido alimentados en días porque a Clavin no le gustan. Tratarán de matar y devorar a cualquier personaje que ponga un pie en la habitación.

S15E. HORDA DE AMALGHOMOS

Esta habitación está llena de pared a pared con amalghomos revolcándose en su propia suciedad. El suelo está cubierto de huesos roídos.

Dieciséis **amalghomos** gritando están confinados aquí. Los huesos son todo lo que queda de amalghomos que perecieron y fueron comidos. Los supervivientes suplican por comida.

S15F. AMALGHOMOS CANTNADO Y BAILANDO

Ocho amalghomos retozan sobre los restos de esta alcoba mientras cantan unas rimas. Uno de ellos tiene una estatuilla de oro brillante, como si dirigiera este loco desfile.

Los ocho amalghomos cantan la siguiente rima:

*El diablo habita en su casa a oscuras,
Tras el pilar brumoso.
En primer lugar probará su dulce, dulce sangre,
Y entonces tendrá que matarla.*

Lloran si les cogen su tesoro.

Tesoro. La estatuilla de oro representa a la santa Markovia y vale 250 po. Otorga a cualquier criatura de alineamiento bueno que lo lleva un bono de + 1 a las tiradas de salvación.

S15G. BEBÉS AMALGHOMOS

Varias crias amalghomos en sucias cunas gritando se hallan en las esquinas cubiertas de escombros de esta habitación, mientras que varios más ululan, gritan, ruedan por el suelo y se golpean con palos.

Esta sala contiene diez **amalghomos**, tres de los cuales están cuidando a los bebés amalghomos no combatientes.

S15H. FORTALEZA DE LOS AMALGHOMOS

Esta sala contiene una fortaleza hecha de trozos de muebles destrozados apilados y cortinas desgarradas. Desde el interior de la fortaleza, se oye una risa maliciosa.

Dos **amalghomos** viven en el "fuerte", pero se niegan a salir a menos se les tiente con alimentos. Bien escondidos bajo los escombros, tienen una cobertura de tres cuartas partes.

S16. BODEGA

Los escalones de piedra descienden veinte pies a una bodega que contiene diez barriles de vino y un estante de madera en forma de L llena de botellas de vino.

Los barriles en el centro de la habitación están vacíos. Los nombres de los vinos fueron estampadas en los barriles, así como el nombre de la bodega: el Mago de los Vinos. los barriles contra la pared este contiene Grapemash Púrpura Nº 3, un vino barato. Los cuatro barriles contra la pared sur contienen Dragón Rojo Doblegado, un buen vino ..

Los bastidores de vino contienen treinta y tres botellas de Grapemash Púrpura Nº 3 y veinticuatro botellss de Dragón Rojo Doblegado.

TESORO

Entre las botellas de vino en el bastidor una sin tapón y una etiqueta que dice "Champagne du Stomp contiene un pergamo enrollado con el conjuro de festín de los héroes

S17. DESVÁN Y CAMPANARIO

Cualquier persona en la pared cortina (área S18) que escuche en la puerta de esta sala oye los suaves acordes de un instrumento de cuerda.

Las escaleras de madera suben veinte pies a un altillo con un techo a dos aguas y una puerta en el centro de la pared sur.

Linternas apagadas cuelgan de las vigas del techo, y una cuerda cuelga de una campana de bronce alojada en el campanario treinta pies por encima. La sala se llena con el sonido de la hermosa melodía musical - una melodía tan encantadora que añade un poco de calor a una muy necesitada sala en contraposición con la helada habitación.

Un negro sudario cubre una forma humanoide acostada en una mesa de madera. La música no hace nada para avivarlo.

Una cama colmada de pieles descansa en la esquina noreste, rodeado de botellas de vino vacías. Una lámpara de aceite encendida encima de una mesa cercana, perfilando una criatura en cucillas que tiene dos cabezas. Se sienta en el borde de la cama con una viola entre sus piernas. Con un apéndice de crustáceo como una pinza, que sujeta el mástil del instrumento mientras recorre suavemente con el arco sus cuerdas con su mano humana.

Este desván es donde el Abad crea sus golems de carne.

Agujas, hilo, sierras y otras herramientas se encuentran en una pequeña mesa en la esquina noroeste.

Si alguien toca la campana, una cacofonía entra en erupción desde el patio y el ala este los amalgomos gritan, "¡Comida!" Los gritos duran hasta que las criaturas se alimentan.

Clavin Belview, el criado del Abad, un **amalgomo** neutral malvado de dos cabezas (ver apéndice D), reside aquí.

Toca la viola muy bien cuando está borracho, y con la ayuda de la música pone su medio formada cabeza a dormir. Ocultas debajo de las pieles de su cama hay tres botellas de Grapemash Púrpura

Nº 3. Varias botellas de vino vacías están esparcidas por el suelo alrededor de la cama.

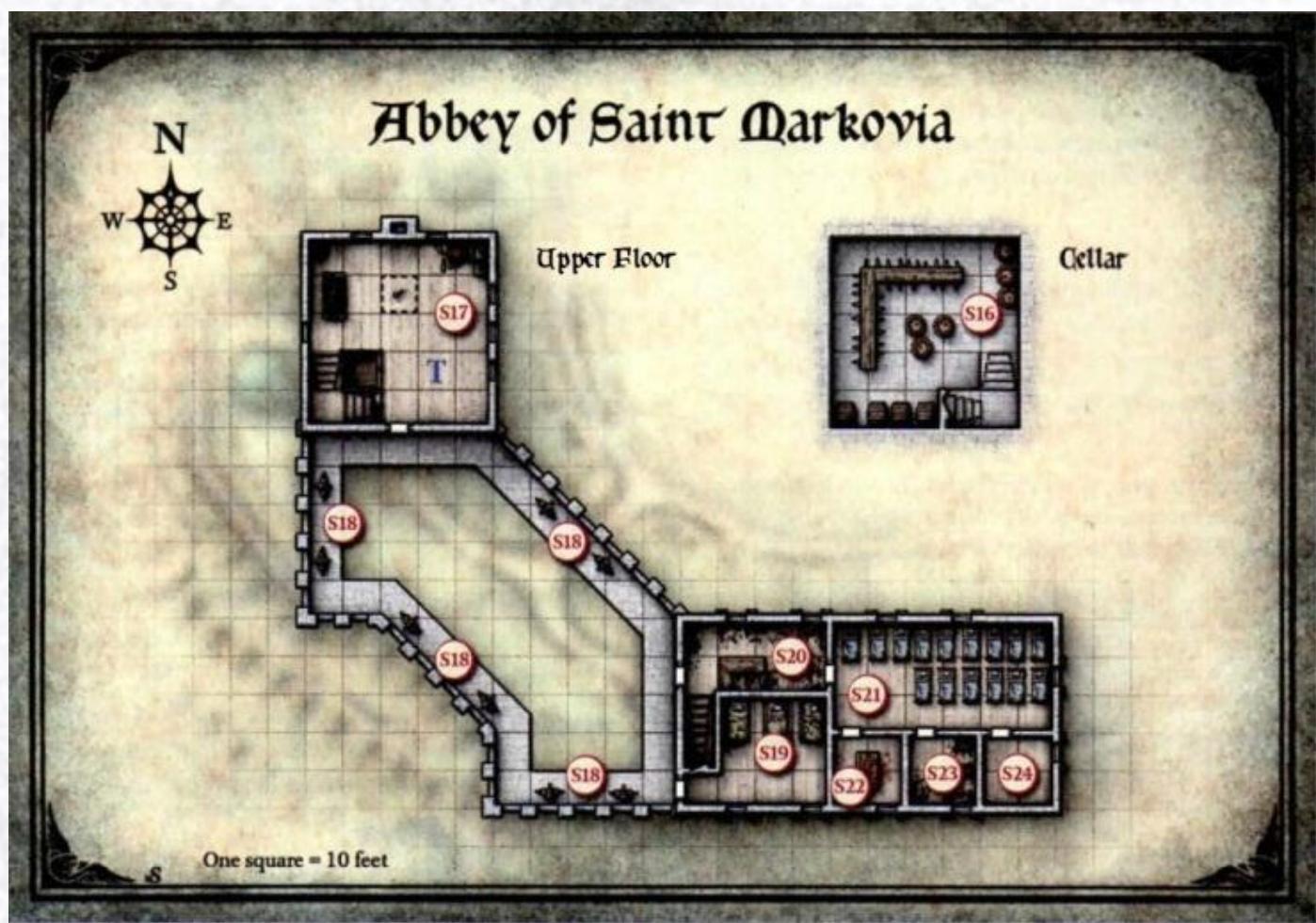
INTERPRETANDO A CLOVIN

Clavin tiene 4 pies, 7 pulgadas de altura y tiene una forma de barril. Su cabeza ahora está completamente formada y combina las características de un hombre de pelo parcheado con los de una cabra, con cuernos rechonchos. Su cabeza izquierda es aproximadamente la mitad del tamaño normal y tiene una cara suave, angelical parcialmente cubierta con piel de cocodrilo. Clavin tiene una pinza de cangrejo en lugar de su mano izquierda y la pata de un oso en su pie derecho. Lleva la túnica de un monje mal ajustada con un cinturón hecho de cuerda de cáñamo.

Clavin es el fiel criado del Abad, pero es despreciado por los demás amalgomos, que lo acusan de acaparar alimentos y matarlos lentamente de hambre hasta la muerte. Él los dejaría morir de hambre, pero el abad lo ha prohibido. Clavin tiene la característica de Dos-Cabezas (ver el bloque de estadísticas amalgomo en el Apéndice D). Su locura se manifiesta en la siguiente declaración: "Estar borracho me mantiene cuerdo." Él está borracho la mayor parte del tiempo, pero no en la medida en que afecte su capacidad de combate, y su rendimiento musical mejora cuando está ebrio. La cabeza más grande es la que lleva toda la conversación. La cabeza más pequeña tiene una lengua de serpiente bifida y no puede hacer nada más que siseos y hacer otros sonidos horribles.

DESTINO DE TELEPORTACIÓN

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde el área K78 en el Castillo Ravenloft llegan al punto marcado con una T en el mapa.





COSA EN LA MESA

Si los personajes levantan el sudario negro que cubre la mesa más grande, lee lo siguiente:

Debajo del sudario se encuentra una criatura hecha de partes de cuerpo, cosidas juntas. Reconoces algunas de estas piezas como ¡tuyas!.

La criatura sobre la mesa parece estar hecha de las partes del cuerpo de los personajes, que, por supuesto, no puede ser. La voluntad de Strahd está jugando una mala pasada. Si un personaje toca la horrible criatura, su verdadera apariencia se revela:

Estáis viendo visiones, lo que realmente se encuentra encima de la mesa son las partes cortadas de un cuerpo, todas ellas tomadas de fríos, grises, sin vida cuerpos de mujeres, todas ellas esperando a ser cosidas juntas en algo horrible.

Las partes del cuerpo fueron saqueadas de tumbas en Krezk. Son piezas sobrantes que el Abad no utilizó en la creación de la novia de Strahd (ver área S13).

S18. MURO CORTINA

Unos espantapájaros se alinean en los muros de la abadía, mirando hacia afuera. Visten camisotes de mallas hechos jirones y empuñan lanzas con cabezas oxidadas. El patio de abajo está cubierta por la niebla.

Los espantapájaros están atados a soportes de madera. Aunque temibles desde la distancia, no están animados. Hay una caída de 15 pies desde la parte superior de la pared al patio.

Cualquier criatura que caiga desde la pared suroeste se desplomará 400 pies hacia abajo desde lo alto del acantilado.

S19. BARRACONES

Unas literas que se han desintegrado con el paso del tiempo cubren las paredes de esta sala mohosa, de treinta pies cuadrados.

Hace mucho tiempo, la abadía empleaba guardias para defender sus muros, y estaban en acuartelados aquí.

EZMERELDA D'AVENIR

Si los personajes no se han encontrado con ella en otro lugar, la cazavampiros **Ezmerelda d'Avenir** (ver Apéndice D) estará aquí, planeando su próximo movimiento.

Ezmerelda se movió por Krezk sin ser vista al amparo de la oscuridad y se dirigió a la abadía, con la esperanza de obtener conocimiento acerca de Strahd y su dominio de los residentes de allí. Después de haberse reunido con el Abad y la "novia" de Strahd (área S13), Ezmerelda se da cuenta que el Abad está loco. El abad le dijo que está esperando a Strahd para que visite a la que será su novia. Ezmerelda ha decidido esperar la llegada del vampiro, por lo que podrá destruirlo apartado del Castillo Ravenloft, lejos de su lugar de descanso. Ella tiene la intención de crear un círculo mágico en esta sala como una precaución adicional.

Como huésped del Abad, Ezmerelda es libre de ir y venir a su antojo. Si los personajes parecen comprometidos con la lucha contra Strahd, ella abandona su plan y ofrece a unir fuerzas con ellos.

S20. OFICINA SUPERIOR

Un mostrador de madera con forma de L se encuentra al frente de esta oficina espaciosa. Todos los otros muebles se han podrido con el tiempo, dejando montones de madera mohosa y tela consumida.

La madera del mostrador es vieja, suave y se rompe fácilmente.

No hay nada de valor aquí. Si los personajes no han vaciado la casa de locos (área S15), pueden oír los chillidos, risas y gritos de los amalgmos debajo. El clamor continúa a medida que exploran las áreas S21-S24 hacia el este.

S21. HOSPITAL ENCANTADO

Esta amplia cámara contiene camas con bastidores de hierro forjado dispuestas en dos filas ordenadas. Telarañas y trozos de colchones podridos diez colchón cuelgan de cada amazon.

Tres puertas están espaciadas a lo largo de la pared sur, cada uno con una placa montada en ella. De oeste a este, en las placas se lee SALA DE OPERACIONES, GUARDERIA y MORGUE.

Seis sombras acechan en esta sala. Son los restos de almas oscuras que perecieron aquí hace mucho tiempo.

Las criaturas esperan a que uno o más personajes estén al menos 10 pies dentro de la habitación antes de surgir desde el interior de las sombras normales para atacar. Las sombras no pueden salir de esta habitación.

S22. SALA DE OPERACIONES

Una mesa manchada de sangre se encuentra en medio de esta habitación por lo demás vacía.

La primera vez que un personaje toca la mesa, lee lo siguiente:

Un grito llena el cuarto-un grito que resuena a través del tiempo. Este es seguido por otros más débiles, de los que murieron en el quirófano. Los gritos se desvanecen hasta que no son más que recuerdos inquietantes.

No hay nada de valor aquí.

S23. GUARDERÍA

Esta sala contiene los restos de las antiguas cunas de madera.

Si los personajes buscan en la habitación, uno de ellos (determinado al azar) verá una figura reflejada en el cristal de la ventana: una monja con hábitos blancos, de pie en la puerta. Si se dirige la mirada hacia la puerta revela que no hay nada allí, y el reflejo no puede ser visto de nuevo.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está bajo los escombros de una de las cunas.

S24. MORGUE

Un cuervo se posa sobre el alféizar de la ventana de esta habitación por lo demás vacía.

Si los personajes se acercan al cuervo, vuela hacia el hombro del espantapájaros más cercana en el jardín (área S9).

Un personaje que mate el cuervo quedará maldito. Mientras dure la maldición, el personaje tiene desventaja en todas las tiradas de ataque y pruebas de característica. Un conjuro de *restauración mayor, quitar maldición* o un efecto similar termina la maldición.

EVENTOS ESPECIALES

Se puede utilizar uno o más de los siguientes eventos especiales, mientras que los personajes exploran Krezk y la abadía.

ALGO VIEJO

Este evento puede ocurrir si los personajes no lo hacen o no puede resucitar el hijo del burgomaestre, Ilya, de entre los muertos.

Si no está vivo, el Abad se entera de que Ilya murió recientemente y, en su aspecto humano, visita la casa del de

burgomaestre. Si uno o más personajes están aquí, oyen golpear la puerta. Sin molestarse en presentarse a sí mismo, el Abad le dirá al burgomaestre y a su esposa que quiere alzar a su hijo de entre los muertos. Afirma que los "dioses de la luz" quieren que la línea de sangre Krezkov restaurada.

Los personajes pueden tratar de interferir en la resurrección de Ilya Krezkov. De lo contrario, el burgomaestre desenterrará el cadáver de su hijo. Sin la necesidad de requerir componentes materiales, el Abad lanza un *revivir a los muertos*, devolviendo a la vida a Ilya con 1 punto de golpe. Anna Krezkova elogiará al Abad y Santa Marvokia por este generoso acto antes de atender a su hijo. El burgomaestre, su dolor disipado, teme que ha juzgado mal al Abad y no tiene forma de pagarle por este acto supremo de bondad.

DESARROLLO

Ilya Krezkov vuelve a la vida con una forma aleatoria de locura indefinida (ver "Efectos de la Locura" en el capítulo 8, "Dirigiendo el juego," de la Guía del Dungeon Master).

El Abad utiliza la resurrección de Ilya como influencia para obtener que el burgomaestre emprenda una búsqueda inusual (ver "Algo Prestado" a continuación).

ALGO NUEVO

Los personajes aprenden que una mujer Krezkita llamada Dimira Yolensky (LB humana no combatiente) está a punto de dar a luz. Una partera local llamada Kretyaná Dolvof (LB plebeya humana) es convocada a la casa de la madre para ayudar a traer al recién nacido. En ausencia de un clérigo, la mujer del alcalde, Anna Krezkova, es llamada a supervisar las oraciones de eventos y ofrecer bendiciones para la salud de la madre y el niño.

Dimira da a luz a un bebé sano, pero el bebé no llora. Mientras que la madre mimá al bebé, personajes que tienen éxito en un prueba de Sabiduría (averiguar intenciones) CD 10 pueden ver que Kretyaná está profundamente preocupada. Si los personajes preguntan a la partera, ella les dice en confianza,

"Ese niño no tiene alma. Muy triste".

A Kretyaná le enseñaron a creer que los recién nacidos carecen de alma si no lloran, y ella ha llegado a creer, con razón, que la mayoría de Barovianos carecen de almas.

ALGO PRESTADO

El Abad necesita un vestido de novia. Él no confía en el amalghomo para encontrar uno, por lo que hace una visita al burgomaestre Krezkov y le da instrucciones para obtener un vestido dentro de un mes, ya sea como compensación por la resurrección de su hijo muerto (ver "algo viejo" más arriba) o bajo pena de muerte. Un vestido tal como quiere. no dejando al burgomaestre con más remedio que buscar en otra parte.

Su esposa, Anna, dice que ella debe conducir personalmente a un grupo bien armados de Krezkites hacia el este hacia Vallaki.

Anna Krezkova (LB noble humana) se despide de su marido y marcha con dos guardias, cuatro plebeyos y una mula cargada de provisiones. Si los personajes están presentes, el burgomaestre les instará a le proporcionen escolta. Si están de acuerdo haz cheques en encuentros aleatorios ya que hacen su travesía a lo largo del Antiguo Camino Svalich como normalmente. Si los guardias de las puertas de Vallaki pueden ser convencidos para les dejen entrar, Anna y los personajes pueden comenzar a buscar un vestido de boda o a una costurera. Las modistas locales están dispuestas a tejer un vestido por 50 po, pero Anna no se lo puede

permitir, y el vestido no estará terminado a tiempo. Las modistas son rápidas en señalar que la baronesa Lidia Petrovna, la esposa del burgomaestre de Vallaki, posee un hermoso vestido de novia blanco (ver el capítulo 5, área N3P).

La baronesa, con ganas de complacerte, estará dispuesta a renunciar a su vestido para una buena causa, aunque su marido no lo permitirá y no le podrían importar menos los problemas de Krezk.

Si los personajes no acompañan a Anna en su búsqueda, su expedición cae presa de los peligros de la naturaleza, y nunca regresa. Krezk envía más aldeanos para encontrarlos, y estos aldeanos también se pierden. No dispuestos a arriesgar más vidas, Krezk visita la abadía por primera vez en su vida y hace una petición desesperada al Abad, que ignora el motivo. Los personajes pueden acompañar al burgomaestre a la abadía o escuchar a escondidas la conversación del burgomaestre con el abad. Si lo hacen, oyen al Abad la promesa "castigo divino" como castigo.

La noche después de la visita del burgomaestre, el Abad libera a todos la amalghomos de la casa de locos de la abadía (área S15) y estos se dirigirán hacia el pueblo.

Robarán cerdos, pollos y todo aquello que sea comestible. Ninguno de los aldeanos se verán perjudicados, pero sus suministros de alimentos es reducidos, y 2d6 **amalghomos** morirán. Los amalghomos supervivientes volverán a la abadía con su botín. El burgomaestre quedará tan perturbado que se colgará de las vigas de su casa unos días más tarde.

Los personajes pueden detener todo esto sucesos mediante la entrega del vestido al Abad. También pueden detener el caos mediante la detención de los amalghomos a medida que descienden de la abadía o matando al Abad de antemano.

Si el vestido de novia de Lidia Petrovna se entrega al Abad, este hará honor al trato que hizo con los personajes.

Si los personajes recurren a trucos de magia (por ejemplo, la creación de un vestido ilusorio), el Abad se volverá hostil hacia ellos una vez que el engaño que revelador.

ALGO AZUL

Este encuentro se produce si los personajes traen a Ireena Kolyana a Krezk, como el clérigo Donavich sugiere (ver el capítulo 3, área E5f).



Ireena oye una suave voz que llamanandola. La lleva al borde del pozo bendito (área S4). Si los personajes la siguen, lee lo siguiente:

Tal como Ireena llega a la orilla de la poza, una imagen aparece en sus aguas azules chispeantes: la de un joven de rostro bello y porte noble. La tristeza en sus ojos se convierte en alegría súbita.

"¡Tatiana!" él dice. "Ha pasado tanto tiempo! Ven, mi amor. Vamos a estar juntos al fin."

Ireena respira con dificultad y pone una mano sobre su corazón. ¡Mi amado Sergei! En vida, eras un príncipe y un hombre de fe. Estábamos a punto de casar hace mucho tiempo. Es que este estanque bendecido ha traído tu espíritu hacia mí? Ella se dirige hacia la superficie del agua mientras una mano de hecha de agua se eleva hasta tomar la de ella.

Si los personajes intervienen, arrastrando a Ireena lejos del alcance del agua, la mano se hunde en la piscina. La imagen de Sergei se desvanece, y ella llora mientras grita su nombre.

Si los personajes permiten que ella tome la mano, lee lo siguiente:

Ireena se tira a la piscina y abraza a Sergei debajo del aguas ondulantes. Nunca se ha visto una pareja más feliz, ya que ambos comienzan a desaparecer de la vista.

El espíritu de Sergei lleva a Ireena a un lugar donde Strahd no puede hacerle daño. Ella está a salvo con él.

Sea o no que Sergei coge a Ireena, Strahd detecta que los dos se han encontrado el uno al otro. Reacciona como sigue:

Un trueno sacude la tierra, y las nubes oscuras se unen en un terrible semblante.

Una voz profunda y oscura de más allá de las montañas clama: "¡Ella es mía!" Un terrible sonido resuena mientras un rayo azul divide el cielo y golpea a la piscina.

Cada criatura a 15 pies de la piscina debe realizar una prueba de Destreza CD 17 o ser derribados.

La explosión derriba la antigua glorieta también. Una criatura que este en el agua cuando los rayos caen debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 4d10 (8d10) puntos de daño eléctrico CD 17 si se falla o la mitad de daño si se tiene éxito. La ira de Strahd destruye la bendición en la poza, transformando sus aguas en no mágicas e impidiendo que el espíritu de Sergei se manifieste de nuevo.

DESARROLLO

Si Sergei y Ireena se juntan, Ireena dejará de estar al alcance de Strahd. Strahd culpa a los personajes por su pérdida y tratará a partir de este momento. No mucho tiempo más tarde uno de sus sirvientes entregará una carta a los personajes, invitándoles al Castillo Ravenloft. Si los personajes abren y leen la carta, muestra a los jugadores "Invitación de Strahd" en el apéndice F. Si los personajes se dirigen hacia el castillo, no tendrán encuentros aleatorios amenazantes durante el camino.

CAPÍTULO 9: EL PASO DE TSOLENKA

L PASO DE TSOLENKA ES UN CAMINO DE grava que rodea el Monte Ghakis, subiendo a grandes alturas. El camino comienza en el Cruce del Río Cuelvo (capítulo 2, área R) y viaja varias millas hasta una Casa de Guardia (áreas T1-T3) y una torre de guardia (áreas T4-T6), así como un puente de piedra (áreas T7-T9) que cruza el Río Luna. El viento y la nieve hacen de este recorrido un viaje traicionero. Sin ninguna forma de mantener el calor, los personajes que no esté equipados para climas fríos sufrirán durante la noche los efectos de un frío extremo (ver "Clima" en el capítulo 5, "Ambientes de Aventuras," de la *Guía del Dungeon Master*).

ÁREAS DEL PASO

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el mapa del Paso de Tsolenka en la página 158. Estas estructuras están hechas con sillares muy ajustados y no pueden ser escaladas sin la ayuda de magia o un equipo de escalador.

T1. RASTRILLO DE LA CASA DE GUARDIA

Cuando los personajes se aproximen desde el oeste, lee:

La cornisa rocosa sobre la que la carretera de montaña se aferra se hace cada vez más estrecha. A vuestra izquierda, unos acantilados helados se elevan de forma abrupta hacia las oscuras y arremolinadas nubes. A vuestra derecha, el suelo desaparece en un mar de brumas. Delante vuestra, a través del viento y la nieve, veis un alto muro de piedra legra rematado con púas y coronado por estatuas de buitres demoníacos con cabezas astadas. Colocada en el centro del muro hay un rastillo de hierro cerrado, tras el cual arde una cortina de llamas verdes.
En el otro lado del oscuro muro, aferrada al borde de la montaña, hay una torre de guardia de piedra blanca, rematada por las doradas estatuas de poderosos guerreros.

La puerta fortificada tiene 30 pies de altura. Los muros adyacentes tienen 20 pies de altura y están rematados por púas de piedra. Si los personajes rodén la puerta volando o trepando sobre ella, las estatuas en la puerta fortificada (área T2) se animarán y atacarán.

LA CARRETERA SE SURVABA Y SUBÍA,
DANDO

Un largo desvío hasta los límites del Monte Ghakis.

El aire se hizo más frío, no más cálido, y los bancos de nieve se hicieron más frecuentes hasta que esta lo cubrió todo.

-Strahd van Zarovich

En Yo, Strahd, las Memorias de un Vampiro

Si los personajes se aproximan a menos de 10 pies del rastillo, este chirriará con el sonido de metal sobre metal, mientras se levanta solo. Permanecerá abierto durante 1 minuto, y luego se cerrará.

T2. ESTATUAS DEMONÍACAS

Estas estatuas son en realidad dos **vrock**s petrificados. Si son atacadas, o si los personajes rodén la puerta fortificada, revertirán a su forma de carne y atacarán, persiguiendo a cualquiera que huya y luchando hasta la muerte.

T3. CORTINA DE LLAMAS VERDES

Una cortina de llamas verdes llena la arcada del lado oeste de la puerta fortificada.

Cualquier criatura que entre dentro de la cortina o que comience su turno centro de las llamas verdes sufrirá 33 (6d10) puntos de daño por fuego. Un lanzamiento exitoso de *disipar magia* (CD 16) neutralizará la cortina de llamas durante 1 minuto. La cortina también se verá suprimida centro de un *Campo antimagia*.

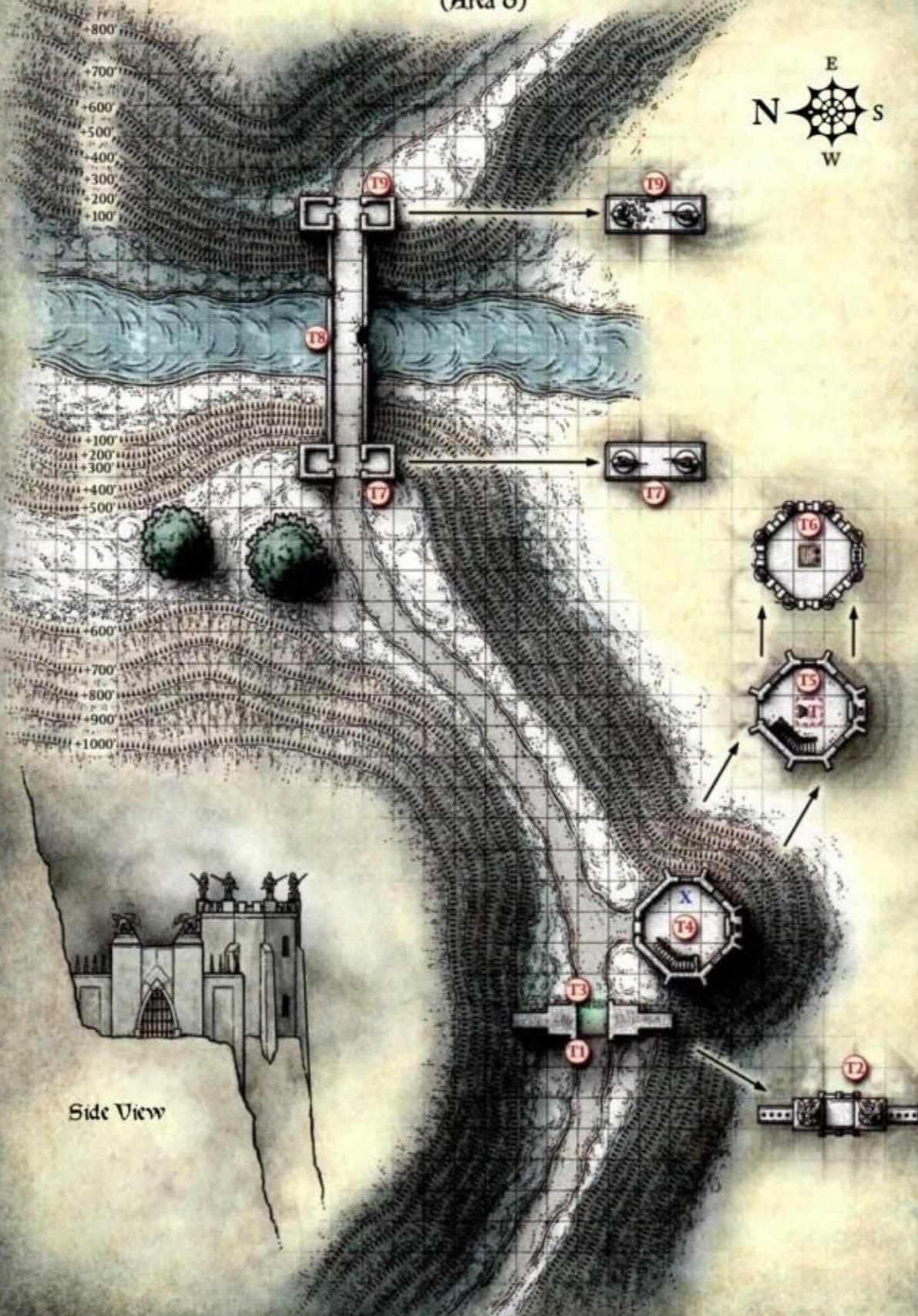
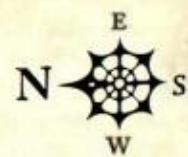
T4. TORRE DE GUARDIA, PLANTA BAJA

La puerta de la torre está hecha de madera reforzada con bandas de hierro y está atrancada desde dentro. Un personaje puede forzar la puerta con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 22.



Tsolenka Pass

(Area 5)



One square = 10 feet

Un hogar apagado y frío se levanta al otro lado de la puerta, el viento aullando por su chimenea. Una escalera de piedra sube en el muro sur. Tres ventanas permiten mirar a un mar de brumas.

Las escaleras suben 20 pies hasta el área T5.

DESTINO DE TELEPORTACIÓN

Los personajes que se teleporten a esta localización desde el área K78 en el Castillo Ravenloft llegarán al punto marcado con una X en el mapa.

T4. TORRE DE GUARDIA, PRIMER PISO

El nivel superior de la torre es una hielera con ventanas colocadas en casi todas las paredes. Una oxidada escalerilla de hierro fijada al suelo y al techo lleva hacia arriba hasta una trampilla de madera.

Montada sobre el hogar de piedra hay una cabeza de Lobo Terrible. El viento que baja por la chimenea aúlla como si fuera esta que produce el ruido.

La trampilla en el techo se abre al ser empujada, revelando el tejado (área T6) y el gris y tormentoso cielo.

T6. TORRE DE GUARDIA, TEJADO

Unas estatuas chapadas en oro de diez pies de altura se levantan sobre las almenas, mirando hacia fuera. Cada una de ellas representa una mujer guerrera sosteniendo una lanza. El viento helado remueve la nieve, bajo la cual podéis ver unos esqueletos humanos ataviados con unas oxidadas cotas de malla.

El tejado está a 40 pies de altura sobre la carretera y a 540 pies sobre el brumoso valle por debajo. Una trampilla de madera en el suelo chirría a "será abierta, revelando el área T5 bajo ella. Los esqueletos son los restos de cuatro guardias que ocuparon este puesto hace mucho tiempo. Los personajes que rebusquen en los restos encontrarán trozos de tela desgarrados, arcos largos y flechas rotas, hojas oxidadas en vainas podridas y oxidadas cotas de malla.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay aquí un tesoro, lee:

La arremolinada nieve asume la forma de unas delgadas y jóvenes mujeres. El viento aúlla, "Largaos! El tesoro es nuestro!"

Las formas son las de seis doncellas de nieve. Usa las estadísticas de un **espectro** con las siguientes modificaciones:

- Las doncellas de nieve tienen inmunidad al daño por frío.
- El ataque de drenaje de vida de las doncellas de nieve produce daño por frío en vez de daño necrótico.

Las doncellas de nieve no hablarán, ni tampoco estarán interesadas en escuchar lo que los personajes tengan que decir. Si los personajes no se marchan inmediatamente, las doncellas de nieve atacarán.

Cuando la última doncella de nieve sea derrotada, el tesoro que los personajes buscan aparecerá mágicamente en mitad de la nieve.

T7. ARCADA OESTE

Cuando los personajes se aproximen al puente, lee:

El paso nevado llega a una garganta atravesada por un puente de piedra. En cada extremo del puente hay un arco de piedra de treinta pies de altura y treinta pies de anchura. Encima de cada uno de ellos hay dos estatuas de caballeros ataviados con armaduras montados a caballo y empuñando lanzas, cargando el uno contra el otro. El viento muerde y aúlla como si fuera un lobo mientras atraviesa la garganta.

El arco oeste contiene puestos de guardia vacíos, cada uno de ellos en cada lado del puente. Estas cámaras de 10 pies de profundidad proporcionan algo de protección contra el aullante viento.

T8. PUENTE DE PIEDRA

Los bajos muros que engloban el puente de piedra se han caído en algunos lugares, pero el puente parece intacto.

Un jinete cubierto por una capa negra y montado sobre un corcel negro como el carbón protege el punto central del puente.

El jinete embozado es una manifestación de Strahd von Zarovich—una sombría advertencia de no continuar por este camino. Si los personajes interactúan con la manifestación de cualquier forma, el jinete y su caballo se dispersarán como ceniza en el viento. A quinientos pies por debajo del puente se halla el río Luna, casi invisible entre la niebla. Aunque resbaladizo en algunos lugares, este puente de 10 pies de anchura y 90 pies de largo es seguro para ser cruzado.

T9. ARCADA ESTE

Una de las estatuas encima de esta arcada yace hecha añicos, quedando intactos solo los cuartos trasero del caballo. El paso de montaña continúa más adelante.

Esta arcada contiene puestos de guardia de 10 pies cuadrados, cada uno de ellos en un lado del puente. Ambas salas están vacías. Más allá de este arco, el Paso de Tsolenka abraza la montaña durante tres millas antes de dividirse hacia el Norte y hacia el Sur. El ramal del Norte conduce al Templo Ambarino (capítulo 13). El ramal del sur continúa rodeando el Monte Ghakis hasta que termina en las mortales nieblas que rodean Barovia (ver capítulo 2, "Las Nieblas de Ravenloft").

SUCESOS ESPECIALES

Puedes usar uno o ambos de los siguientes sucesos mientras los personajes avanzan por el Paso de Tsolenka.

EL ROC DE MONTE GHAKIS

Cuando los personajes crucen el puente de piedra (área T8) de este a oeste, posiblemente tras volver del Templo Ambarino (Capítulo 13), serán avistados por un **roc** que ha sobrevivido en las montañas durante miles de años.

El roc tiene un gran nido en la cima del Monte Ghakis al sudoeste y se alimenta de peces en el lago cercano.



Cuando aparezca el Roc de Monte Ghakis, lee:

Lanzándose en picado hacia el puente hay una criatura de un tamaño increíble, un pájaro tan monstruoso que sus alas tapan el cielo.

El roc atacará a una criatura al azar en el puente, atrapando un caballo o una mula, si es que hay alguna disponible. En cualquier otro caso, atacará a un miembro del grupo. No podrá alcanzar a personajes que se escondan en los puestos de guardia situados a ambos lados del puente. Si no tienen nada a lo que atacar durante su turno, el roc lanzará un horrible graznido y volará de vuelta a su nido.

LA CARGA DE CUERNOSANGRIENTO

Mientras los personajes avanzan a través del paso de Tsolenka, se encontrarán con una bestia a la que los druidas y berserkers de Barovia llaman Sangzor ("Cuernosangriento").

La carretera de delante vuestra ha sido abierta a golpe de pico en la montaña, subiendo abruptamente en un lateral y abriéndose al vacío en el otro. La niebla y la nieve reducen grandemente la visibilidad, y el aullante viento os corta como si fuera un cuchillo.

Si ningún personaje tiene una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 16 o más, el grupo es sorprendido. En caso contrario, lee:

Un carnero de nueve pies de altura permanece de pie encima de un acantilado encima vuestro, su pelaje gris confundiéndose perfectamente con la roca de la ladera de la montaña. Baja la cabeza y la malicia brilla en sus ojos.

Sangzor es un **carnero gigante** conocido por su resistencia sobrenatural y sus inclinaciones malvadas. Las gentes de la montaña lo han intentado cazar durante años. Modifica sus estadísticas de la forma siguiente:

- Tiene una Inteligencia de 6 (modificador de -2) y es caótico maligno.
- Tiene 33 puntos de golpe. Tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas.
- Su Valor de Desafío es de 1 (200 PX).

El carnero gigante cargará bajando por la ladera (usando su rasgo de Carga) y golpeará con la cabeza a un personaje. Si el ataque impacta y el blanco falla su tirada de salvación, este será lanzado dando tumbos por la ladera, cayendo 100 pies hasta llegar a una repisa.

El carnero huirá si sufre 10 puntos de daño o más. La niebla y la nieve impedirán el ver cualquier cosa que se halle a más de 60 pies de distancia. Una vez el carnero quede fuera de la vista de los personajes, desaparecerá a través de una grieta.

DESARROLLO

Un personaje que vista el pellejo de Sagzor se ganará el respeto de los berserkers que habitan los dominios de Strahd. No atacarán a ese personaje a sus compañeros a no ser que se los provoque.

CAPÍTULO 9: LAS RUINAS DE BEREZ

M

UCHO ANTES DE IREENA KOLYANA, HABÍA UNA campesina de Berez llamada Marina. El vampiro se encontró por primera vez con Marina en esta pequeña aldea a las orillas del río Luna.

Marina tenía un sorprendente parecido con la amada de Strahd, Tatyana, tanto en apariencia como en comportamiento, y se convirtió en la obsesión de Strahd. La sedujo en mitad de la noche y se alimentó de su sangre, pero antes de que pudiera convertirla en una vampiro, el Burgomaestre de, Lazio Ulrich, con la ayuda del un sacerdote local llamado el Hermano Grigor, mató a Marina antes para salvar su alma de la condenación eterna.

Enfurecido, Strahd acabó con el sacerdote y el burgomaestre, y luego uso sus poderes sobre la tierra apra mover las aguas del río, inundando la aldéa y forzando a sus habitantes a que huyeran.

Más tarde las ciénagas crecieron, impidiendo que los aldeanos volvieran. Desde entonces Berez ha permanecido abandonada, en su mayor parte.

Las ruinas de Berez son ahora el hogar de **Baba Lysaga** (ver apéndice D), una figura casi mítica vinculada con el antiguo pasado de Strahd. Una ermitaña, pasa la mayor parte del tiempo fabricando sus espantapájaros animados para cazar y matar a los cuervos y Hombres Cuervo que infestan los dominios de Strahd.

Cuando no esta realizando su maligna magia, Baba Lysaga sacrifica animales a la Madre Noche y recoge su sangre, luego se baña en esta sangre en las noches de luna nueva para evitar los efectos de la vejez y la edad avanzada.

Recientemente Baba Lysaga robó una gema mágica de la bodega del Mago de los Vinos (capítulo 12) con la esperanza de que los Hombres Cuervo que protegen la bodega intentarán recuperarla. Mantiene la gema en su cabaña como cebo para atraer a sus enemigos a la muerte. La gema le ha dado a su cabaña un remedio de vida.

NO TENÍA NADA MÁS QUE DAR
Mas que la propia sangre de
Mi vida para que ella la
tomara.

Al fin ella sería mi mujer.

-Strahd von Zarovich
en yo, Strahd: *Las Memorias
de un Vampiro*



ÁPROXIMÁNDOSE A LAS RUINAS

El siguiente texto encuadrado asume que los personajes se aproximan a Berez desde el Norte, a lo largo del sendero que viene de la Carretera Vieja de Svalich. Si se aproximen desde una dirección diferente, no leas la primera frase.

El sendero abraza el río durante algunas millas. Las zonas de tierra desnuda y prados pronto se tornan en cenagales mientras el sendero se disuelve en la esponjosa tierra, salpicada con parches de altos juncos y pozas de agua estancada. Una espesa capa de niebla lo cubre todo.

Esparcidas por la ciénaga hay unas cuantas viejas cabañas de campesino, sus muros cubiertos de moho negros, casi todos sus tejados derrumbados. Estas decrepitas viviendas parecen estar como agazapadas en el fango, como si hiciera mucho tiempo que hubieran abandonado toda esperanza de escapar del espeso fango. Por todos lados, negras nubes de moscas lo recorren todo, hambrientas de sangre.

La niebla es mucho menos espesa en el otro lado del río, donde una luz destella en mitad de un círculo de menhires.

El río varía en profundidad, pero nunca alcanza más de 10 pies de profundidad.. Muriel Vinshaw, una **hombre cuervo** en forma humana, acecha en mitad del círculo de menhires (área U6) y está usando una linterna para llamar a los héres. En la villa propiamente dicha, la niebla impide el ver a cualquier otra criatura u objeto que se halle a más de 120 pies de distancia.



Unas cuantas secciones de camino de tierra han sobrevivido, y estos lugares no se consideran terreno difícil. La ciénaga, sin embargo, se considera terreno difícil. En cualquier momento en el que los personajes realicen un descanso corto o largo en la ciénaga, incluso si se encierran en un edificio en ruinas, serán acosados por 1d4 enjambres de moscas hambrientas (usa el bloque de estadísticas del **enjambre de insectos [avispas]** en el *Manual de Monstruos*). Los enjambres no molestarán a los personajes en las área U3 y U5.

LOS ESPANTAPÁJAROS DE LA CIÉNAGA

Siete **espantapájaros** montan guardia en la ciénaga. Parecen ser espantapájaros normales, no mágicos, llenos con plumas cuero hasta que uno o más de ellos sean atacados, hasta que Baba Lysaga les ordene que ataquen o hasta que alguien active los cráneos aulladores que rodéan el redil de cabras de Baba Lysaga (ver área U2).

ÁREAS DE BEREZ

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el Mapa de Berez en la página 164.

U1. CABANAS ABANDONADAS

Mientras os aproximaís a este racimo de cabañas en ruinas separadas por bajos muretes de piedra, veis una corta extensión de camino de tierra que ha permanecido intacta.

Las cabañas contiene muebles podridos y nada de valor. Los muretes que separan las cabañas tienen 3 pies de altura y pueden ser escalados o rodeados fácilmente.

U2. MANSIÓN DE ULRICH

En dirección al extremo sur de la aldea yacen los restos de una mansión levantada sobre un terreno más alto. Se ha visto recudida a pilas de esombros y madera podrida. Unas ventanas vacías y en forma de arco os miras. Al sur de las ruinas, un descuidado jardín campa por sus respetos, rodeado por muros rotos que ya no son capaces de contenerlo. Al este de las ruinas, alguien ha erigido una tosca verja de madera, formando un patio circular en que hay encerradas varias cabras. Rematando los postes de la vera hay varios cráneos humanos.

La mansión en ruina tiene sus suelos salpicados de los restos de muebles y decoraciones. El último burgomaestre de Berez, Lazlo Ulrich, embruja las ruinas como un **fantasma**. Si los personajes registran la mansión, el fantasma se les aparecerá ante ellos:

Un fantasma toma forma en la niebla, asumiendo el aspecto de un hombre gigantesco, sus rasgos mutilados y sus entrañas colgando de grandes heridas como unas cuerdas deshilachadas. A pesar de su intimidante presencia, la aparición tiene un aspecto triste en su mirada. ¿Por qué invadís mi hogar? Marchaos, os lo pido!!

Strahd rehusa dejar que el espíritu del Burgomaestre Ulrich encuentre el descanso eterno debido a lo que le hizo a la pobre Marina. El espíritu relatará la triste historia de Marina si se le pregunta. Solo convenciendo a Ulrich de que Marina ha renacido bajo la forma de Irene Kolyana podrán los personajes otorgar el descanso eterno al torturado espíritu. El fantasma debe ver a Irene en carne y hueso y no puede viajar más allá de los confines de su ruinosa mansión.

El fantasma de Ulrich es neutral bueno. Atacará si es amenazado o si los personajes comienzan a rebuscar en la mansión en ruinas algún tesoro. Si el fantasma se ve reducido a 0 puntos de golpe, se reformará tras 24 horas. Los personajes recibirán experiencia solo si le otorgan el descanso eterno al espíritu de Ulrich, no si lo derrotan en combate.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay un tesoro escondido en Berez, el fantasma de Ulrich señalará a los personajes la verdadera localización del tesoro, diciendo estas palabras mientras se desvanece:

"Viajad haia el oeste. A doscientos pasos de la mansión yace un monumento a si estupidez y el tesoro que buscais."

Los personajes que sigan las instrucciones de Ulrich acabarán en el área U5.

BODEGA

Enterrada bajo los escombros dentro de la mansión hay una escalera de piedra que lleva a una bodega intacta. Un único personaje puede quitar los escombros tras cuatro horas de trabajo, y múltiples personajes trabajando juntos pueden reducir este tiempo de forma proporcional.

La bodega es una sala de 30 pies cuadrados con paredes de piedras unidas con argamasa, un techo a 10 pies de altura sostenido por vigas de madera Buried, y el suelo sumergido bajo tres pulgadas de agua estancada. La bodega contiene dos docenas de barriles vacíos, cuya madera se ha podrido, de la bodega del Mago de los vinos.

Cada barril está marcado con la leyenda Champagne du le Stomp.

JARDÍN

El jardín tras la mansión en ruinas se ha vuelto salvaje. Escondidas tras altos jucos y espinosas vídes hay varias esculturas de bellos hombres y mujeres desnudos, así como unos cuantos bancos de piedra.

Cuatro **serpientes venenosas gigantes** atacarán a los personajes que se aventuren más de 10 pies en el jardín.

CERCADO DE CABRAS

Baba Lysaga captura **cabras** y usa su sangre para sus rituales de longevidad. Nueve cabras se hallan atrapadas detrás de esta cerca. Cincuenta cráneos humanos han sido montados encima de los postes de la cerca, espaciados cada 10 pies.

No hay puerta en la cerca, y Baba Lysaga usa su cráneo volador (ver área U3) para entrar y dejar el cercado.

Si los personajes intentan liberar a las cabras desmantelando o derribando la cerca, los cráneos encima de los postes de la cerca comenzarán a aullar y harán eso durante 1 minuto.

El ruido atraerá a Baba Lysaga, la cual llegará en su cráneo volador 2 asaltos más tarde, en la cuenta 20 de iniciativa. Los cráneos aulladores atraerán también a siete **espantapájaros** en la ciénaga (ver arriba "los Espantapájaros de la Ciénaga"). Tira iniciativa normalmente para todos los espantapájaros.

U3. CABAÑA DE BABA LYSAGA

Alguien ha construido una cochambrosa cabaña de madera sobre el tocón de lo que una vez fue un gigantesco árbol. Las raíces podridas del tocón sobresalen de la construcción como las patas de una araña gigante.

Una puerta abierta es visible en uno de los laterales de la cabaña, al lado de la cual flota el cráneo vacío y vuelto del revés de un gigante. Flanqueando la puerta de la cabaña hay dos jaulas de hierro que cuelgan del tejado como horribles adornos.

Varios puñados de cuervos están atrapados dentro de cada una. Granznan y alestan de forma excitada mientras os aproximáis.

Baba Lysaga (ver Apéndice D) se halla dentro de su cabaña, a no ser que se haya visto atraída por alguna cosa a otro lugar. Los graznidos de los pájaros son música para sus oídos, pero el ruido hace imposible para ella escuchar a nadie que se aproximen. Solo el aullido de los cráneos en el área U2 o los sonidos de lucha en las cercanías son lo suficientemente ruidosos como para que puean ser oídos por encima del escándalo que montan los cuervos.

Dentro de cada jaula hay una **bandada de cuervos** que atacará furiosamente a Baba Lysaga y a sus espantapájaros si es liberado.

Cada jaula es mantenida cerrada con uno de los conjuros de *cerradura arcana* de Baba Lysaga, y para abrirla hace falta un *conjuro de apertura* o un control exitoso de Fuerza CD 20. Un personaje también puede forzar la cerradura con herramientas de ladron y un control exitoso de Destreza CD 20.

CRÁNEO DE GIGANTE

El cráneo colocado del revés que flota al lado de la cabaña es el cráneo de un gigante de las colinas que Baba Lysaga ha ahuecado y transformado en un vehículo. Permanece flotando donde se le deje hasta que Baba Lysaga le ordene que comience a volar, cosa que solo puede hacer mientras se encuentre dentro. Tiene una velocidad de vuelo de 40 pies. Nadie más puede controlar el cráneo. Una criatura dentro del cráneo tiene cobertura de tres cuartos contra los ataques realizados desde fuera del cráneo. El cráneo es lo suficientemente grande como para albergar a una criatura de tamaño Mediano. Tiene CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño por veneno y psíquico.

INTERIOR DE LA CABAÑA

La cabaña tiene 15 pies de anchura y está llena hasta arriba de viejos muebles incluyendo un camastro de madera, una cómoda de mimbre, un delgado armario, una mesa de madera, un taburete, un baúl de madera reforzado con bandas de oropel hecho con un barril y una bañera de hierro manchada de sangre. En mitad de la habitación hay una horrible cuna de madera con un niño de aspecto angelical sentado dentro de ella. Todos los muebles excepto la cuna están fijados al suelo. Bajo la cuna, una luz verde se filtra a través de unas grietas entre los podridos maderos del suelo.

El niño y la cuna son ilusiones creadas por Baba Lysaga usando un *conjuro de ilusión programada*. Baba Lysaga se refiere al niño como "Strahd" y creó la ilusión debido a su locura, porque se considera a sí misma una madre protectora.

Bajo los podridos maderos de la cabaña hay una cavidad de 3 pies de profundidad que contiene la mágica gema que brilla con un fulgor verdoso que Baba Lysaga tomó robada de la bodega del Mago de los Vinos.



Esta gema anima la Cabaña (ver "La Cabaña Reptante" más adelante en la sección de "Eventos Especiales"). Los maderos pueden ser arrancados o rotos con un control exitoso de Fuerza CD 14. Los personajes pueden atravesar el suelo produciéndole 10 puntos de daño. Sin embargo, la cabaña no entregará fácilmente la gema (ver "La Cabaña Reptante de Baba Lysaga" en el Apéndice D). Si la gema es destruida o retirada de la cavidad, la cabaña quedará incapacitada.

Baba Lysaga mantiene unas manchadas prendas de vestir en el armario y componentes variados de conjuros en la cómoda de mimbre. La bañera es donde se baña ritualmente en sangre para impedir el envejecimiento (ver "Dones de la Madre Noche" en la sección de "Baba Lysaga" en el Apéndice D). Si los personajes se aproximan a la cabaña en el momento adecuado sin ser vistos, podrán ver bañándose a Baba Lysaga.

TESORO

El cofre de madera en la cabaña está protegido por un *glifo de curtidura* que requiere de un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 17 para ser encontrado. El glifo produce 5d8 puntos de daño de trueno cuando es activado. Abrir la tapa libera a cuatro **zarpas reptantes** que lucharán hasta ser destruidas.

También dentro del cofre ha varios objetos que Baba Lysaga ha recogido con el paso de los años de aventureros muertos:

- 1,300 po
- Cinco gemas de 500 po cada una
- Un vial contenido aceite de afiladura
- Dos pergaminos de conjuros (*curar heridas en masa* and *revivificar*)
- Una bolsa contenido diez balas de honda + 1
- Una flauta de desasosiego
- Una Piedra de la buena suerte

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay un tesoro aquí, estará en el cofre con los demás objetos.

Berez (Área U)



U4. PATIO DE LA IGLESIA

A través de la niebla veis la cáscara vacía de una vieja iglesia de piedra, al norte de la cual hay un cementerio cerrado con una verja de hierro medio desinteradada. La mitad del cementerio se ha hundido en la ciénaga.

Varios ataúdes podridos y huesos mohosos se hallan enterrados en el cementerio. Los personajes que exploren la destripada iglesia encontrarán los restos podridos de un púlpito y una vieja campana de hierro medio sumergida en el pantano, descansando entre los restos de un campanario colapsado.

U5. MONUMENTO DE MARINA

Strahd hizo que se erigiera este monumento tras la muerte de Marina.

El monumento está escondido en el pantano, y los personajes no es probable que lo encuentren solos a no ser que exploren el área de forma concienzuda. Si le otorgan el eterno descanso al espíritu del Burgomaestre Ulrich (ver área U2), este les dirigirá hasta este lugar antes de desvanecerse. Sin la ayuda de Ulrich, los personajes deben entrar en el cuadro en el que se halla el monumento y buscar en esa área. Un personaje que busque por la zona durante 10 minutos puede realizar un control de Sabiduría (Percepción) CD 15, encontrando el monumento si este es exitoso.

Si el monumento no es encontrado, el control puede ser repetido tras otros 10 minutos de búsqueda.

El siguiente texto en una caja asume que los personajes se han encontrado con Irene Kolyana. Si no lo han hecho, no leas la frase que la menciona

Oculto por la niebla y elevado unos cuantos pies por encima del pantano circundante hay una zona de terreno elevado, de apenas 10 pies de anchura, encerrada por una verja de hierro medio desintegrada. En el centro de este espacio hay un monumento de piedra a tamaño natural tallado con el aspecto de una campesina arrodillada que sostiene una rosa.

Aunque sus rasgos están grises y desgastados por el paso del tiempo, tiene un sorprendente parecido con Ireena Kolyana. Tallado en la base del monumento hay un epitafio.

El epitafio dice así: Marina, Llevada por las Nieblas.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay aquí un tesoro, este se halla escondido en una cavidad bajo el monumento, el cual puede ser movido o derribado por cualquiera que supere un control de Fuerza CD 15.

Si el personaje perturba el monumento, lee:

El croar de las ranas y el cri cri de los grillos cae en el silencio, y el hedor a descomposición se hace más fuerte. Escucháis el sonido de pesados pasos a través del fango y del agua mientras unas hinchadas formas grises aparecen entre la niebla.

Siete distendidos cadáveres humanos se han levantado en la ciénaga al oeste del monumento. Estos cadáveres andantes se hallan a 60 pies la primera vez que son vistos. Usa las estadísticas de un plebeyo para los cadáveres, pero reduce su velocidad caminando a 20 pies y dales inmunidad a la condición de hechizado y atemorizado. Cuando un cadáver se ve reducido a 0 puntos de golpe, se abrirá en canal revelando un enjambre de serpientes venenosas. Las serpientes están hambrientas y lucharán hasta caer muertas. Los personajes pueden tomar el tesoro y huir, dejando atrás fácilmente a los cadáveres llenos de serpientes.

U6. CÍRCULO DE MENHires

Una docena de menhires cubiertos de musgo forman un círculo casi perfecto en la esponjosa tierra. Estas piedras desgastadas por el tiempo varían en altura de 15 a 18 pies. Unas cuantas de ellas se hallan inclinadas hacia dentro, como si compartieran algún gran secreto con sus inescrutables vecinas.

Una mujer de aspecto cansado, ataviada como una campesina, acecha detrás del menhir más alto, aferrando con una mano una oxidada linterna, y con la otra una daga.

La mujer es Muriel Vinshaw, una **hombre cuervo** (ver apéndice D) y amiga de la familia Martikov (ver capítulos 5 y 12).

Una habitante de Vallaki, Muriel espía a Baba Lysaga en favor de sus congéneres los hombres cuervo.

Sin embargo, evita la aldea propiamente dicha, prefiriendo acechar desde los alrededores. Si los personajes le permiten hablar, Muriel les advertirá acerca de los peligros de Berez y les proporcionará la siguiente información:

- Berez fue abandonada hace mucho tiempo cuando el río tuvo una crecida e inundó la aldea.
- Una antigua y poderosa saga llamada Baba Lysaga vive en una cabaña en mitad de la aldea. Cuando no está en su cabaña, Baba Lysaga vuela en un cráneo gigante.
- Los espantapájaros de Berez son unas mortíferas criaturas bajo el control de la saga. Rodean la cabaña de Baba Lysaga y sirven como sistema de alerta temprana.
- Baba Lysaga envía periódicamente a sus espantapájaros para que ataques el Mago de los Vinos, una bodega y sus viñedos al oeste de Berez. Se ha enemistado con la familia Martikov, la cual es propietaria y controla tanto la bodega como los viñedos.
- La saga ha atrapado a varias cabras montesas en un cercado cerca de las ruinas de una vieja mansión. (Muriel asume que Baba Lysaga se alimenta de estos animales).

Muriel evitara el combate y huirá si es atacada. Mantendrá oculta su naturaleza licantrópica durante tanto tiempo como sea posible, y tampoco identificará voluntariamente a otros hombres cuervo conocidos suyos. No puede ser persuadida para que acompañe a los personajes si estos deciden enfrentarse a Baba Lysaga.

Sin embargo, Muriel conoce Barovia lo suficientemente bien como para señalar otros lugares cercanos que podrían interesar a los aventureros, incluyendo la mansión en ruinas de Argynvostholt (ver capítulo 7) y el antiguo lugar de enterramiento conocido como la Colina de Antaño (ver capítulo 14). Muriel creció escuchando historias acerca de los druidas de la Colina de Antaño, específicamente como se alejaron de sus antiguas creencias para pasar a adorar al diabólico Strahd. Muriel sabe que los druidas visitan este círculo de menhires de vez en cuando, y hace lo que puede para evitarlos.

CÍRCULO DE MENHires

Este círculo de menhires es una de las estructuras más antiguas en las montañas Balinok, más antiguo que el Templo Ambarino y mucho más antiguo que el Castillo Ravenloft y los varios asentamientos barovianos esparcidos por todo el valle.

Los menhires fueron levantados por las mismas gentes de la antigüedad que levantaron los megalitos cerca del Viejo Mascahuesos (ver capítulo 6). Los personajes que hayan visto esos megalitos podrán, con un control exitoso de Inteligencia CD 10, discernir rudimentarias similitudes entre esas piedras y los menhires aquí dispuestos.

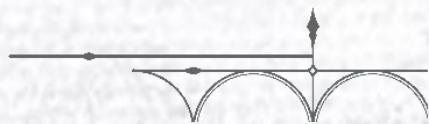
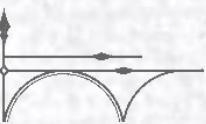
El círculo tiene 100 pies de diámetro, y los menhires están espaciados en intervalos regulares. Las piedras localizadas en el Norte, Oeste, Sur y Este son más altas que las otras ocho, las cuales tienen desgastados glifos tallados en las que representan diferentes animales.

Los personajes que inspeccionen los menhires más pequeños podrán discernir las siguientes formas animales talladas en ellos: oso, alce, halcón, cabra, búho, pantera, cuervo y lobo.

Los menhires no son mágicos. Sin embargo, los personajes druidas que entren dentro del círculo podrán sentir que poderosos dioses bendijeron una vez este lugar, y que todavía sigue manteniendo algunos restos de ese poder.

También podrán sentir una de sus propiedades, en realidad que cualquier criatura dentro del círculo no puede ser afectada por magia de adivinación o percibida mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

El círculo tiene otra propiedad que los personajes druidas no pueden sentir pero que podrían descubrir cuando usen su rasgo de Forma Salvaje dentro de los límites del círculo. Cualquier druida que use su rasgo dentro de los límites del círculo gana el máximo número de puntos de golpe disponibles para la nueva forma que asuma.



Por ejemplo, un personaje druida que use su rasgo de Forma Salvaje para asumir la forma de un águila gigante tendría 44 (4d10 + 4) puntos de golpe mientras permanezca en esa forma.

A tu discreción, el círculo podría tener otras extrañas propiedades que han sido olvidadas con el paso del tiempo. Aunque sabe algo acerca de la historia del círculo, Muriel no conoce sus propiedades.

EVENTOS ESPECIALES

Puedes usar uno o ambos de los siguientes eventos especiales mientras los personajes estén explorando las ruinas de Berez.

LA CABAÑA REPTANTE

Baba Lysaga le ha otorgado un remedio de vida a su cabaña usando una gema mágica que robó del viñedo El Mago de los Vinos. Si los personajes no le son bienvenidos, ordenará a la cabaña que se anime y que les ataque. Si esto ocurre, lee:

Las gigantescas raíces bajo la cabaña toman vida de repente y se desenraízan de la ciénaga. La cabaña y las raíces se inclinan y crujen, convirtiéndose en una temblorosa masa que cruje mientras camina, aplastándolo todo a su paso.

La Cabaña Reptante de Baba Lysaga (ver apéndice D) es un bamboleante constructo que sigue las instrucciones de Baba Lysaga y las de nadie más. Luchará hasta destruida o hasta que la gema que la anima sea extraída o destruida.

Baba Lysaga hará todo lo que pueda para impedir que los personajes obtengan la gema, sin la cual la cabaña quedará incapacitada.

CAMPO DE BATALLA PERDIDA

Este evento ocurre mientras los personajes viajan hacia el Norte de Berez tras haber abandonado las ruinas.

Escucháis sonidos de combate, pero la niebla se ha vuelto tan espesa que casi no podéis ver más allá de sesenta pies en cualquier dirección. De repente, la niebla toma la forma de soldados a caballo cargando a través del campo. Chocan contra piqueros con armadura que portan yelmos con astas de diablo. Según cada soldado va cayendo en combate, se torna una en una fina niebla. Otros cientos de soldados chocan en una tormenta de gritos y metal chocando entre si.

Los personajes pueden moverse a través de este campo de batalla fantasmal, y no pueden dañar a las neblinosas formas a su alrededor. Los soldados no son lo suficientemente sólidos como para que los personajes distingan emblemas o insignias, pero está claro que los integrantes de ambos ejércitos son humanos.

Si los personajes todavía no han explorado Argynvostholt (capítulo 7), añade:

Escucháis un rugido atronador y segundos más tarde un dragón hecho de una niebla plateada vuela sobre vosotros, dispersando a los soldados enemigos con cada batir de sus alas. Su larga cola reptiliana se mueve en el aire mientras el dragón abre una brecha a través de la niebla, permitiéndoos atisbar una fugaz mirada a una oscura mansión que contempla el valle.

El dragón, al igual que los soldados, es un fantasma inofensivo. La mansión que ven los personajes es Argynvostholt.



CAPÍTULO 11: LA TORRE DE VAN RICHTEN

UNO DE LOS HOMBRES EMPLEADOS POR STRAHD para levantar el castillo Ravenloft era un archimago llamado Khazan. Después de que hubiera terminado su trabajo en el castillo, Khazan se retiró al valle de Barovia y construyó una torre para si mismo en una pequeña isla en el Lago Baratok.

Con la ayuda de algunos ingenieros y trabajadores, también construyó una pasarela de tierra y grava que conectaba la isla con la cercana orilla.

En sus últimos años, Khazan visitó el templo Ambarino (Capítulo 13) y descubrió el secreto para convertirse en un Lick. Volvió a su torre y fue capa de completar la transformación. Algunos años más tarde, después de que Strahd se convirtiera en un vampiro, Khazan visitó el Castillo Ravenloft con la intención de desafiar a Strahd por el control de Barovia. Sin embargo, para gran sorpresa de Jhazan, Strahd lo persuadió para que le sirviera como consejero en temas de magia. Cuando no estaba aconsejando a Strahd, el lich pasaba la mayor parte del tiempo en el Templo Ambarino, intentando dominar el secreto de convertirse en un demilich con la esperanza de encontrar una forma de proyectar su espíritu más allá de los confines del reino de Strahd. Sus esfuerzos fallaron y Khazan se destruyó a si mismo. Sus restos yacen enterrados en las catacumbas de Ravenloft..

La torre de Khazan ha permanecido vacía durante eras, o eso es lo que parecía, y se habría colapsado bajo el peso y la falta de cuidados si no hubiera sido por las salvaguardias colocadas sobre ella hace tanto tiempo. Recientemente, la torre fue ocupada por el legendario cazador de vampiros Rudolph van Richten, el cual la usó como base desde la cual explorar Barovia. Desde entonces se ha desplazado a la cercana villa de Vallaki, donde se esconde a plena vista.

Siguiendo los pasos del cazador de vampiros se halla su protegida, Ezmerelda d'Avenir, a la cual le ha dado por vivir en la torre mientras busca a su mentor. Sin embargo, no estará presente cuando lleguen los personajes.

VAN RICHTEN HA VUELTO,

*El viejo estúpido. Intenta esconderse de mi
Pero le encontraré. El y yo tenemos
muchas cosas sobre las que discutir.*

-Strahd von Zarovich

ACERCÁNDOSE A LA TORRE

Los Bosques de Svalich se han tragado la carretera que una vez llevó a la torre. Ahora solo queda un ancho sendero de tierra.

Habéis llegado a un frío lago de montaña rodeado por brumosos bosques y acantilados rocosos. Una espesa bruma reptó a través de las oscuras y tranquilas aguas. El sendero termina en una pasarela cubierta de césped que se extiende unas cien yardas a través del lago hasta una plana isla pantanosa con una torre de piedra encima de ella. La torre está vieja y decrépita, con andamios medios colapsados aferrados a uno de los laterales donde una gran grieta ha partido el muro. Unas estatuas de grifos desgastadas por el paso del tiempo, sus alas y flancos cubiertas de musgo, aparecen encaramadas encima de contrafuertes que soportan los muros.

Aparcado en la base de la torre, a poca distancia de la entrada, hay un carromato salpicado de fango.

La torre tiene 80 pies de altura. Tiene 4 niveles (cada uno de ellos con 20 pies de altura) y un tejado de eja intacto en su mayor parte. El segundo, tercer y cuarto piso tienen aspilleras de 6 pulgadas de ancho, 3 pies de altura y una pulgada de espesor. El nivel más alto de la torre sobresale de los niveles inferiores y tiene ventanas además de las aspilleras.

Las musgosas estatuas de grifos encima de los contrafuertes no son más que estatuas decorativas.

EL DRENAJE DE CONJUROS DE KHAZAN

Khazan salvaguardó su torre de tal forma que solo él pudiera lanzar conjuros dentro o cerca de ella. El efecto es idéntico a un campo antimagia centrado sobre la torre y se extiende 5 pies en todas direcciones. El efecto se aplica a las trampas mágicas y constructos creados por Khazan, incluyendo la trampa en la puerta de la torre en el área V2, los gólems en las áreas V4 y el traje de armadura animado en el área V7.



ÁREAS DE LA TORRE

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el mapa de la Torre de Van Richten en la página 170.

V1. CARROMATO MÁGICO DE EZMERELDA

El carromato de Ezmerelda está aparcado delante de la torre. Si los personajes investigan el carromato, lee:

Bajo capas de varro, este carromato muestra una capa fresca de pintura púrpura, y sus ruedas tienen unos elegantes detalles dorados. Una linterna de latón cuelga de cada esquina, y unas cortinillas rojas cubren los ventanucos en forma de lápida en cada lateral. Un candado de acero cierra la puerta de atrás, colgando de la cual hay un barato letrero de madera en el que se lee: "Manténgase alejado!"

El carromato irradia un aura de conjuración si es examinado con unconjuro de detectar magia. Un personaje que lance unconjuro de identificar sobre el carromato aprenderá las palabras de mando necesarias para operarlo.

Cualquiera que se siente en el asiento del conductor y diga la palabra de mando ("Drovash") invocará un par de caballos de tiro casi reales, los cuales se engancharán mágicamente al carromato y que no podrán ser separados de él.

Los caballos y el carromato tienen una velocidad de 30 pies y los caballos siguen las órdenes simples del conductor. El conductor puede desvanecer los caballos con una segunda palabra de mando ("Arvesh"). Los caballos pueden ser disipados (CD 15) pero no dañados.

El carromato tiene una trampilla en su parte de abajo la cual puede ser detectada por un personaje que se agache por debajo del carromato y que supere un control de Sabiduría (Percepción) CD 13. La trampilla se abre al interior del carromato y es la única forma segura de entrar dentro.

TRAMPA

La manija de dentro de la puerta tiene un alambre enrollado a su alrededor y el alambre está conectado con un frasco de fuego de alquimista que cuelga del techo del carromato. Cuando la puerta es abierta, el frasco cae y explota, inflamando un centenar más de frascos de fuego de alquimista que cuelgan de alambres como adornos a lo largo de las paredes interiores del carromato.

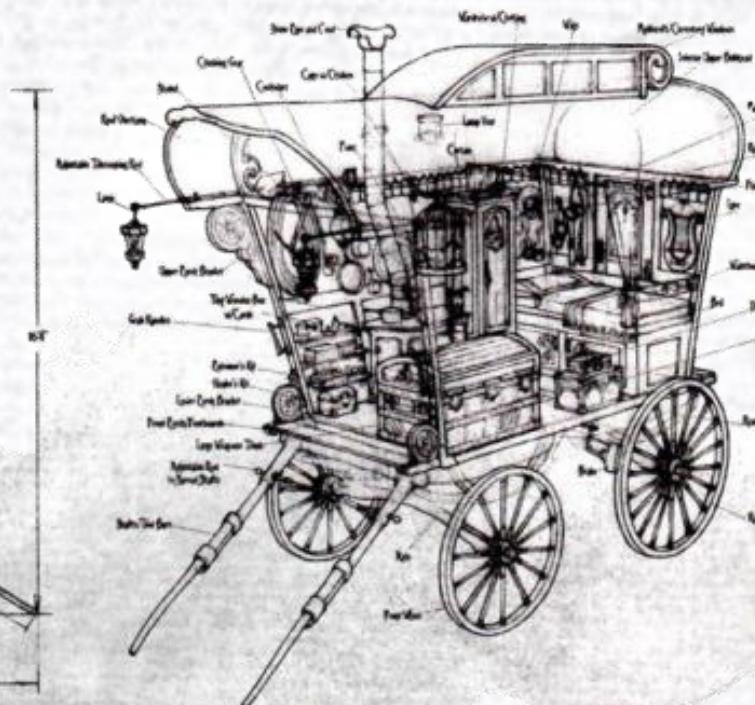
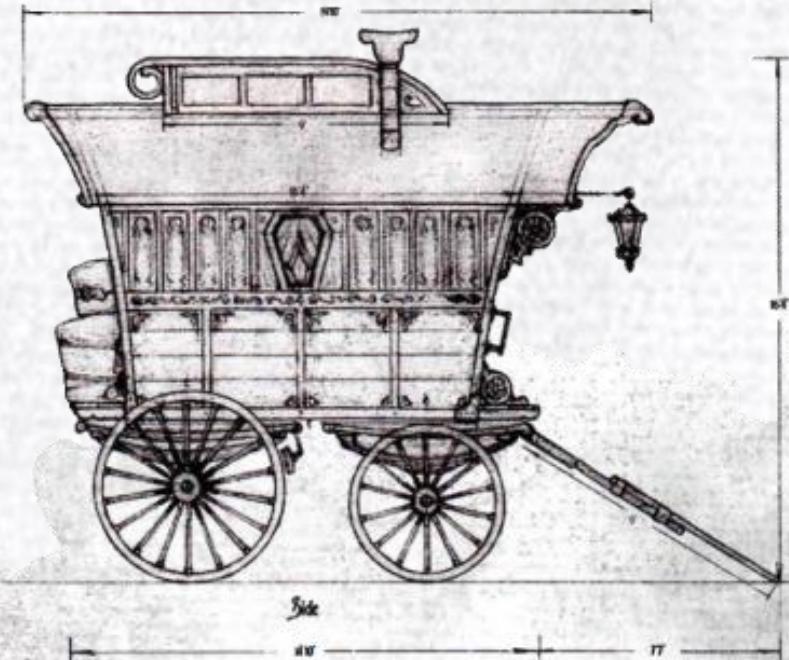
Cualquier criatura a menos de 30 pies del carromato cuando este explote debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 55 (10d10) puntos de daño de fuego si falla la tirada o la mitad del daño si la supera. Las criaturas dentro del carromato o a menos de 5 pies de sufren desventaja en la tirada de salvación. El carromato se ve reducido a astillas por la explosión y los contenidos del carromato (ver “Tesoro” más adelante) resultan también destruidos.

Un personaje dentro del carromato puede detectar automáticamente la trampa (no se requiere de control de característica) y puedes inutilizarla con un control exitoso de Destreza CD 10. Un intento fallido para desconectar la trampa la activa.

TESORO

El interior del carromato contiene los siguientes objetos:

- Un cofre de madera con marcas de garras que contiene un hacha de batalla, un mangual, un lucero del alba, una ballesta ligera y 10 viroles chapados en plata.
 - Un delgado armario con tres juegos de finos ropajes, dos juegos de ropa de viajero, varios pares de zapatos, una máscara de arlequín, y tres pelucas. Un equipo de escalador, un equipo de disfraz, un equipo de sanador y un equipo de envenenador.
 - Una lira con cuerdas doradas (por valor de 50 po).
 - Una jaula de madera esculpida que contiene una gallina y un aguamanil de plata (por valor de 100 po) con cinco huevos de gallina.
 - Una diminuta caja de madera con un mazo de cartas de tarokka (ver apéndice E) envuelto en seda.
 - Un juego de ollas y sartenes de cobre (por valor de 50 po).
 - Tres juegos de grilletes
 - Una pala.



- Un cofre de madera que contiene un símbolo sagrado del Señor de la Mañana en oro (con un valor de 100 po), tres viales de agua bendita, tres viales de perfume, dos viales de antitoxinas, un rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies de longitud, una caja de cerillas, un espejo de acero, una estaca de madera afilada y un catalejo
- Dos *pergaminos de conjuros* (*imagen mayor y retirar maldición*)
- Un mapa de Barovia (mostrando todos los lugares marcados en el mapa de Barovia de esta aventura)
- Una página chamuscada del diario de Van Richten (muéstrales a los personajes el "Diario de Rudolph Van Richten" en el apéndice F).

V2. PUERTA DE LA TORRE

La puerta de la torre está hecha de hierro, sin manijas o goznes visibles. En mitad de la puerta ha un gran símbolo grabado, una serie conectada de líneas con cuatro figuras hechas con trazos colocadas a su alrededor. Tallada en el dintel encima de la puerta hay una palabra: KHAZAN.

Muéstrales a los jugadores el símbolo de la puerta que aparece a la derecha. La puerta está mágicamente cerrada y protegida, y el símbolo en la puerta es la clave para desconectar la trampa. La magia que normalmente podría abrir la puerta se ve neutralizada por el efecto de drenaje de conjuros de la torre (ver "Drenaje de conjuros de Khazan" antes en este mismo capítulo).

Una criatura que toque la puerta sin primero desconectar la trampa hace que unos relámpagos envuelvan la torre.

Cualquier criatura fuera de la torre y a menos de 10 pies de ella debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15, con desventaja si viste una armadura metálica, sufriendo 22 (4d10) puntos de daño de relámpago si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera. Mientras el efecto persista, cualquier criatura que entre en el área azotada por los relámpagos o que comience allí su turno sufrirá 22 (4d10) puntos de daño de relámpago. Los relámpagos duran 10 minutos.

La tercera vez que esa trampa sea activada, la magia fallara, y hará que la torre se derrumbe. Cada criatura dentro de la torre cuando esta se derrumba sufrirá 132 (24d10) puntos de daño contundente, mientras que aquellos que se encuentren a menos de 20 pies de la torre deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 44 (8d10) puntos de daño contundente debido al impacto de los escombros.

El derrumbe no solo destruirá la torre, sino también la mayor parte de sus contenidos, incluyendo la armadura animada en el área V7. El cofre de madera e en área V7 (así como la cabeza decapitada dentro de él) seguirá intacto, pero se requerirá de 1d8 + 2 horas de excavación a través de los escombros para encontrarlo.

Los golems de arcilla en el área V4 quedarán intactos, pero acabarán enterrados bajo pilas de escombros.

Cada hora que los personajes pasen rebuscando a través de los escombros tendrán un 10 por ciento de probabilidades de desenterrar de forma accidental un golem de arcilla berserker.

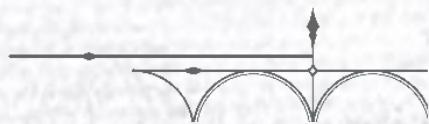
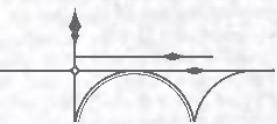


ABIRIENDO LA PUERTA

Cada figura hecha con trazos grabada en la puerta tiene los brazos posicionados de forma diferente. Bien hacia arriba o hacia abajo en los codos, o bien rectos a los lados.

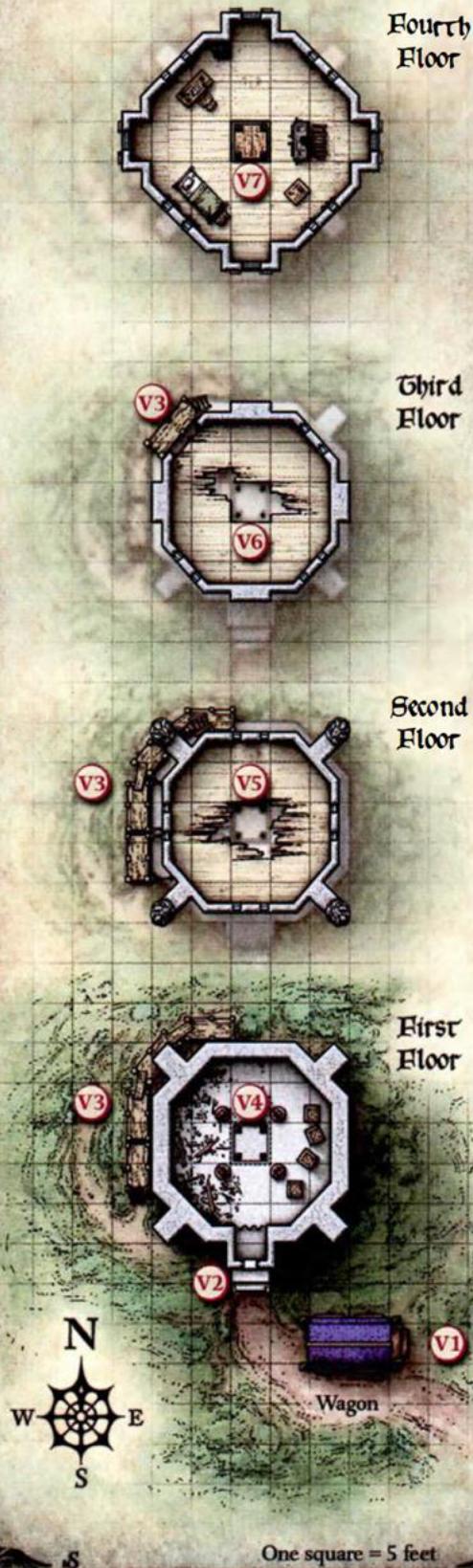
Cuando una criatura a menos de 5 pies de la puerta use una acción para imitar las posiciones de los brazos de las ocho figuras de palos en la secuencia adecuada, la trampa se desconectará y la puerta girará sobre unos chirriantes goznes, permaneciendo abierta durante 10 minutos. Las líneas del símbolo en la puerta revelan la secuencia correcta. El baile puede ser realizado de dos formas; una criatura puede trazar la secuencia de movimiento de los brazos desde cualquiera de los extremos. Los ocho juegos de posiciones deben ser realizados, sin que se repitan ninguno, para que la secuencia quede completada.

Si las posiciones de los brazos son realizadas fuera de orden, un **dragón azul jóven** aparecerá mágicamente a 30 pies de la puerta y atacará a todas las criaturas que pueda ver. Los personajes pueden intentar abrir la puerta mientras el dragón ataca. El dragón desaparecerá si se ve reducido a 0 puntos de golpe o si la puerta queda abierta.



Van Richten's Tower

(Área V)



VESTÍBULO

Más allá de la puerta hay un vestíbulo de 5 pies cuadrados con una cortina hecha jirones que oculta la vista al área V4 detrás de ella. La puerta de hierro que conduce al exterior puede ser abierta con seguridad desde este lado. Se cierra mágicamente después de ser abierta, a no ser que se mantenga abierta de alguna forma.

V3. ANDAMIO DESVENCIJADO

Unos maderos podridos soportan el andamio, el cual crujе y rechina con la más ligera brisa. Una serie de escaleras y plataformas llevan a un agujero en el muro noroeste en el tercer piso.

El andamio no puede soportar más de 200 libras de peso. Si se colapsa, cualquiera que esté de pie sobre el caerá 20 pies hasta el suelo, sufriendo 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies de caída, mas otros 2d6 puntos de daño contundente adicionales por la caída de los escombros. Una criatura bajo el andamio debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrir 14 puntos de daño contundente de los escombros caídos.

V4. TORRE, PRIMER PISO

El suelo de losas está lleno de escombros, y unos cuantos cajones de suministros permanecen apartados cerca del muro este. Una cortina hecha jirones en el sur tapa parcialmente el vestíbulo de la torre.

Un hueco de cinco pies cuadrados en el centro del suelo contiene cuatro poleas unidas a tensas cadenas de hierro que suben a través de agujeros de tamaño similar en el podrido techo de madera. Al lado de las cadenas hay cuatro altas estatuas de arcilla.

Las cuatro estatuas son **golems de arcilla** que se defenderán si son atacados. En caso contrario, su única función es la de manejar el elevador, lo cual hacen estirando de las cadenas. Las cadenas están fijas a una plataforma de madera que normalmente descansa en el cuarto piso.

Si parece que una criatura desea usar el elevador, los golems harán descender la plataforma, y luego la subirán hasta el nivel que especifique la criatura. También obedecerán órdenes emitidas desde arriba. Solo obedecerán órdenes que tengan que ver con subir o bajar el elevador.

Moverse con el elevador no es una experiencia tranquila. La plataforma sube o baja 5 pies por asalto y sus movimientos son bruscos. Si aunque no fuera nada más que uno de los golems de arcilla fuera destruido, los restantes golems dejarán de ser capaces de manejar el elevador y permanecerán inmóviles a no ser que sean atacados.

Los cajones de suministros en esta sala están todos vacíos.

V5. TORRE, SEGUNDO PISO

El polvo y las telarañas llenan esta habitación vacía cuyo suelo de madera está podrido y parcialmente colapsado.

En mitad de la sala hay un agujero de 5 pies cuadrados, tanto en el suelo como en el techo, con una oxidada cadena en cada esquina. Las cadenas forman parte del mecanismo del elevador de la torre (ver área V4).

Las secciones de suelo de 5 pis cuadrados que rodéan el agujero se han debilitado. Cada sección de 5 pies puede soportar 150 libras; cualquier exceso de peso sobre eso hará que esa sección se colapse, y cualquier criatura que esté de pie en esa sección caerá 20 pies hasta la planta baja.

V6. TORRE, TERCER PISO

El tiempo y los elementos casi han destruido esta sala, dejando una grieta en el muro noroeste y musgo de color negro y aspecto gelatinoso en los muros. El suelo de madera se ha podrido completamente y ha comenzado a caerse en algunos lugares.

En mitad de la sala hay un agujero de 5 pies cuadrados, tanto en el suelo como en el techo, con una oxidada cadena en cada esquina. Las cadenas forman parte del mecanismo del elevador de la torre (ver área V4).

Las secciones de suelo de 5 pis cuadrados que rodéan el agujero se han debilitado. Cada sección de 5 pies puede soportar 50 libras; cualquier exceso de peso sobre eso hará que esa sección se colapse, y cualquier criatura que esté de pie en esa sección caerá 40 pies hasta la planta baja, atravesando el suelo del segundo piso mientras cae.

V4. TORRE, CUARTO PISO

Al contrario que los niveles inferiores, esta habitación muestra signos recientes de haber estado ocupada, y aunque el lugar apesta a moho y a humedad, tiene bastantes comodidades, incluyendo una cama de aspecto cómodo, un escritorio con silla a juego, tapices de brillantes colores, y un gran hornillo de hierro con bastante madera con el que alimentarlo. La luz entra a través de unas aspilleras así como por unas ventanas llenas de suciedad cuyos postigos se han roto. Otros rasgos de la sala incluyen una armadura montada de pie y un cofre de madera.

Las viejas vigas de madera están combadas bajo el peso del tejado de la torre, el cual, de algún modo, ha permanecido intacto. Montadas sobre las vigas hay unas poleas alrededor de las cuales cuelgan unas cadenas de hierro que son las que sostienen la plataforma elevadora de la torre.

Van Richten pasó bastante meses en esta sala, repasando toda una vida de investigaciones acerca de Strahd von Zarovich; notas que una vez hubo memorizado, quemó en el hornillo. También quemó sus diarios.

Ezmerelda registró la habitación, esperando encontrar una pista acerca de los planes de su mentor o la localización de este. Entre las cosas de este encontró un mapa enrollado de Barovia y una página quemada del diario de van Richten, las cuales tomó y guardó en su carromato (área VI).

La armadura montada de pie es una cota de **armadura animada**. Quedará incapacitada hasta que alguien diga la palabra de mando ("Khazan") a menos de 10 pies de ella, momento en el cual seguirá las órdenes de aquel que la activara. Si pasan 24 horas sin que reciba nuevas instrucciones por parte de su controlador, la armadura animada quedará incapacitada hasta que alguien vuelva a activarla.

Si se ve reducida a 0 puntos de golpe, la armadura caerá hecha pedazos y será destruida.

Un aroma de lavanda sale del cofre de madera, el cual no está cerrado y es seguro de abrir. Este contiene la cabeza cercenada de un Vistana humano llamado Yan. Su carne tiene un aspecto cerúleo y ha sido embalsamada con aceites mágicos. Si se lanza un conjuro de *hablar con los muertos* sobre la cabeza (para lo cual habría que alejarla lejos del *efecto de drenaje de conjuros* de la torre), Yan revelará que fue exiliado de su clan por haber cometido un robo. Un bardo semielfo llamado Rictavio ofreció a Yan viajar con él en su carromato de carnava. Los dos viajaron juntos durante varios días pero el tiempo que pasaron juntos fue tenso. Cuando quedó claro que Rictavio estaba buscando un camino para llegar a Barovia, Yan intentó robar el carromato así como el mono mascota de Rictavio, pero Rictavio fue más hábil y le clavó su espada en el vientre.

Los aceites mágicos que preservan la cabeza de Yan le permiten recordar las conversaciones que ha tenido bajo los efectos de un conjuro de *hablar con los muertos*. Rictavio ha lanzado *hablar con los muertos* dos veces sobre la cabeza para hacerle preguntas acerca de los Vistani o de Barovia. Yan cree que el semielfo planea causar graves daños a los Vistani y le pedirá a los personajes que adviertan a su gente. No sabe donde se encuentra su cuerpo.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay un tesoro aquí, este estará en un estrecho compartimento oculto en el muro tras la armadura. Si la armadura es activada y se le ordena que coja el tesoro, sacará las piedras del muro, revelando tras ellas el tesoro.

Si los personajes han derrumbado la torre (ver área V2), encontrarán el tesoro tras 1d8+2 horas de rebuscar a través de los escombros. Por cada hora que rebusquen por los escombros tendrán un 10 por ciento de probabilidad de desenterrar accidentalmente un **gólem de arcilla** (ver área V4) que ha resistido el derrumbe. El golem, el cual no ha sufrido daños del derrumbe de la torre, se halla en estado berserker y atacará hasta que sea destruido.

EVENTOS ESPECIALES

Puedes usar uno o ambos de los siguientes eventos especiales mientras los personajes están explorando al torre de Van Richten.

EL ATAQUE DE LA MANADA

Si los personajes hicieron estallar el carromato de Ezmerelda, activaron los relámpagos alrededor de la torre o hicieron que esta se derrumbara, el sonido de su trabajo resonará a través del valle llegando tan lejos hacia el oeste como Krezk y tan lejos hacia el este como Vallaki. El estrépito atraerá la atención de una manada de hombres lobos, la cual llegará pasada 1 hora.

Los hombres lobo merodean los Bosques de Svalich al oeste de la Torre de Van Richten. Vendrán corriendo bajo su forma de lobo, esperando atrapar a sus presas en la isla cortando el paso por la pasarela.

Liderando la caza se halla Kiril Stoyanovich, un **hombre lobo** con 90 puntos de golpe. Acompañándole ha seis hombres lobo normales y nueve lobos. Mientras se hallan en forma de lobo, los hombres lobo son indistinguibles de los lobos ordinarios.

O bien permanecerán en forma de lobo o bien asumirán su forma híbrida.

Si los personajes se vieron atraídos a Barovia por el gancho de aventura de "Hombres Lobo en la Niebla", este encuentro representará un enfrentamiento climático entre los personajes y la manada de hombres lobo que ha estado aterrorizando asentamientos en los Reinos Olvidados.

Los hombres lobo saben que la torre tiene defensas mágicas por lo que serán cautos. Kiril intentará atraer a los personajes al exterior para un ajuste de cuentas, pero hará que su manada se retire si los personajes comienzan a lanzar conjuros o a realizar ataques a distancia desde la torre.

DESARROLLO

Un hombre lobo que sea capturado puede ser forzado a divulgar la localización de los niños secuestrados por la manada. Están siendo mantenidos en una cueva situada al oeste (ver capítulo 15, "La Guarida de los Hombres Lobo").

EL REFUGIO DE EZMERELDA

Ezmerelda d'Avenir (ver apéndice D) vuelve a la Torre de Van Richten después de haberse enfrentado a Strahd en el Castillo Ravenloft y haber escapado por los pelos con vida.

Llegará montada sobre un **caballo de monta** robado del campamento Vistani situado a las afueras de Vallaki (capítulo 5, área N9).

Ezmerelda espera que su arsenal de armas en el carromato será suficiente para protegerla de la furia del vampiro. Si los personajes hicieron volar el carromato quedará (comprensiblemente) enojada, y se retirará a la torre. (Sabe el truco para bypassear la trampa en la puerta de la torre).

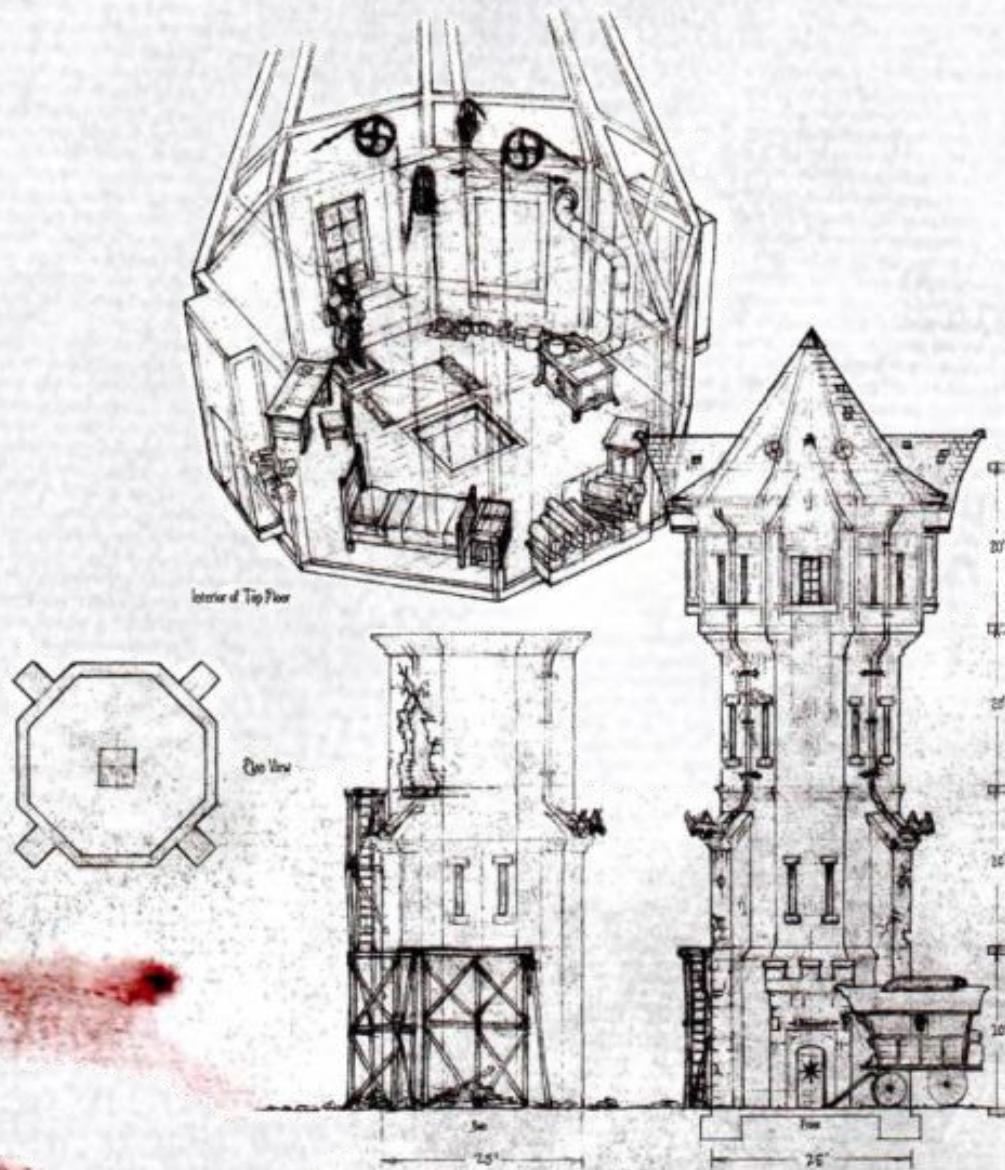
Si la torre ha resultado también destruida, no se quedará tampoco cerca a no ser que los personajes sean su mejor opción para sobrevivir.

La lucha de Ezmerelda con Strahd la ha dejado con solo 30 puntos de golpe. Aceptará graciosamente cualquier curación que los personajes le puedan ofrecer.

DESARROLLO

Desde este momento, Strahd gana un nuevo objetivo: matar a Ezmerelda d'Avenir. Sabiendo que sus espías Vistani pueden sentir un conflicto ante la idea de tener que acabar con una de los suyos, Strahd confiará en los druidas y en los hombres lobo de los Bosques de Svalich, así como en sus espías humanos y engendros vampíricos escondidos en los asentamientos de Barovia para que le ayuden a encontrar y a acabar con Ezmerelda.

Si Strahd descubre que ella y los personajes están trabajando juntos, invitará a los personajes a Ravenloft, esperando que Ezmerelda los acompañe. Los personajes recibirán esta invitación en forma de una carta enviada por uno de los espías de Strahd. Si los personajes abren y leen la carta, muestra a los jugadores la nota de la "Invitación de Stradh" del Apéndice F. Si los personajes se dirigen hacia el Castillo, no tendrán encuentros aleatorios amenazadores durante el camino.



CAPÍTULO 12: EL MAGO DE LOS VINOS

EL VINO ES LA SANGRE DE LA GENTE DE BAROVIA. ES uno de los escasos palces que les quedan. Sin él, muchos Barovianos perderían sus últimos retazos de esperanza y sucumbirían ante el peor de los desánimos.

Aunque los Vistani traen con frecuencia vino de tierras distantes, rara vez lo suelen compartir..

Por tanto, la mayor parte del vino de Barovia viene de una única fuente: la Bodega y Viñedos de El Mago de los Vinos.

El mago de los Vinos fue fundada por un mago cuyo nombre se halla enterrado en los anales de la historia. El mago construyó tres gemas mágicas, cada una del tamaño de una piña, y las plantó en el fértil suelo del valle. Estas “semillas” dieron como fruto unas vides de sano aspecto, las cuales producían unas uvas grandes y dulces. Incluso después de que la maldición de Strahd se posara sobre Barovia, las gemas impidieron que las vides y sus uvas sucumbieran a la oscuridad.

Strahd entregó la bodega y los viñedos a la familia noble de los Krezkov como recompensa por la lealtad de la familia.

Más tarde, un matrimonio arreglado entre los Krezkovs y la familia Martikov hizo que las tierras acabaran en manos de un descendiente de los Martikov. La bodega y los viñedos han estado en manos de los Martikov desde entonces. En un momento determinado, la familia Martikov se vio infectada casi en su totalidad de licantropía. El actual patriarca, Davian Martikov, es un hombre cuervo, así como lo son sus hijos y sus nietos.

Los hombres cuervo proporcionan el vino a las tabernas Barovianas de forma gratuita, sabiendo el bien que le hacen a las gentes Barovianas.

La bodega es conocida por tres vinos: el poco destacable Jugo de Uvas Púrpura nº 3, el ligeramente más atractivo Dragón Rojo Aplastado, y el rico Champagne du le Stomp. Hace diez años, una de las gemas mágicas del viñedo fue excavada y robada, y como resultado, la bodega dejó de producir su mejor vino, el Champagne. Nadie sabe qué es lo que ocurrió con la gema.

Davian Martikov echa la culpa a su hijo mediano, Urwin (ver capítulo 5, área N2), de la pérdida, dado que Urwin estaba de guardia la noche en la que la gema fue sustraída. Davian está convencido de que Urwin fue negligente en sus deberes porque estaba pasando el rato con su prometida, y los dos han estado peleados desde entonces. Hasta el momento, Urwin ha negado de forma vehemente las acusaciones de su padre.

Para añadir más a las miserias de Davian, los hombres cuervo han estado repeliendo los frecuentes ataques realizados por los constructos espantapájaros de Baba Lysaga. Hace tres semanas, durante uno de esos ataques, otra gema fue encontrada y extraída.

Davian cree que se halla en posesión de Baba Lysaga (ver capítulo 10, área U3).

Las suposiciones de Davian son correctas. La gema fue un hallazgo afortunado por parte de Baba Lysaga, la cual había sospechado anteriormente que la magia era la fuente de la salud del viñedo, pero desconocía completamente el origen de esta.

Incluso después de este gran descubrimiento, Baba Lysaga continúa enviando sus espantapájaros contra la bodega, enfrentándose contra los hombres cuervo como una mala vecina.

Hace cinco días, los druidas malvados robaron la tercera y última gema, y la llevaron a la Colina de Antaño (capítulo 14).

Los hombres cuervo lanzaron un ataque sobre la Colina de Antaño, esperando poder recuperarla, pero sin éxito. Los druidas y sus marchitos probaron ser fieros oponentes para lo licántropos.

Hace dos días, los druidas volvieron con una horda de marchitos y echaron a la familia de Davian de la bodega.

También han envenenado las cubas de fermentación, dejando a la bodega con solo unas cuantas botellas y barriles de vino que se pueda consumir..

Incluso si los personajes tienen éxito en ayudar a los Martikovs en retomar la bodega, la producción de vino en el valle al final cesará según vayan muriendo los viñedos. Solo recuperando las gemas mágicas y volviéndolas a plantar en el terreno podrían asegurar los personajes que los Barovianos no se quedan sin una copa de vino que los conforta en las noches frías y oscuras.

POR QUÉ? NO ES NADA EL CONVERTIRSE en

*un animal, ya que esa es la naturaleza de
cada hombre. No estamos destinados a
vestir coronas y beber de copas.*

- Strahd von Zarovich



APROXIMÁNDOSE AL VIÑEDO

Un ramal del Camino Viejo de Svalich lleva al viñedo. Si los personajes se aproximan viajando a través de este camino, lee:

Tras media milla, el camino se convierte en un sendero fangoso que serpentea a través de los bosques, descendiendo gradualmente hasta que los árboles se acaban, revelando un prado envuelto en la niebla.

Aquí el camino se bifurca. Un ramal se dirige hacia el oeste en dirección al valle, y el otro se dirige hacia el Sur adentrándose en unos oscuros bosques. Un signo de madera en la intersección señala al oeste y en el se lee, "Viñedo."

Si los personajes se dirigen hacia el oeste por el sendero en dirección al viñedo, lee:

Una lluvia ligera comienza a caer. Unas cercas sin pintar siguen el camino, el cual continúa rodeando por el norte un extenso viñedo antes de girar hacia el Sur en dirección a un edificio de aspecto majestuoso.

La niebla comienza a tomar formas fantasmales mientras gira a través de las hileras de las cuidadas vides. Por aquí y por allí veis capazos enganchados con cuerdas usados para transportar las uvas.

Al norte del sendero hay una gran bosquecillo de árboles. Un hombre que viste una capa oscura y una capucha permanece de pie justo antes de la línea de árboles, llamando vuestra atención.

La figura que les llama es uno de los nueve hombres cuervo (LB humanos hombres y mujeres) que se esconden en la arboleda al norte del viñedo. Si los personajes ignoran a la figura embozada y continúan hasta la bodega, los hombres cuervo mantendrán la distancia y esperarán a ver qué sucede.

LA FAMILIA MARTIKOV

Si los personajes se dirigen hacia la figura embozada, los demás hombres cuervoemergerán de la arboleda y les darán la bienvenida bajo su forma humana.

Todos ellos visten oscuras capas de cuero para la lluvia y capuchas.

Uno de ellos es el actual propietario de la bodega y el viñedo, Davian Martikov, el cual es un hombre anciano y suspicaz.

Hasta que confíe en los personajes, no dirá nada acerca de las gemas robadas, pero les dirá que unos druidas malvados y sus sirvientes marchitos han atacado la bodega y han forzado a su familia a refugiarse en los bosques.

Si los personajes despejan la bodega de invasores, Davian les estará muy agradecido. Solo entocnes les hablará de que las tres gemas mágicas del viñedo han sido robadas.

Las describirá como unas gemas del tamaño y forma de una piña cada una de ellas conteniendo una luz verde tan brillante como la de una antorcha. Por el bien de toda Barovia, les instará a los personajes a que viajen a Berez (área U) y a la Colina de Antaño (área Y) para recuperar dos de ellas. No tiene ni idea de qué es lo que le ocurrió a la tercera gema.

El grupo de Davian incluye a la siguiente gente:

- Davian
- Adrian, su primogénito
- Elvir, su hijo menor
- Stefania, su hija ya adulta
- Dag Tomescu, el marido de Stefania

Los cinco juntos son miembros de los Guardianes de la Pluma (ver Capítulo 5, área N2). También están presentes los cuatro hijos de Stefania y Dag: un hijo adolescente llamado Claudiu, dos jóvenes niños llamados Martin y Viggo, y una niña que es todavía un bebé llamada Yolanda. Los tres más jóvenes son no combatientes; los niños son hombres cuervo con 7 puntos de golpe cada uno y Yolanda es efectivamente una humana con 1 punto de golpe (todavía no puede asumir ninguna otra forma).

Si los personajes van al viñedo buscando comprar vino, Adrian puede confirmarles que hay tres barriles en el muelle de carga (área W2), mas otros tres barriles y varias botellas de vino en la bodega (área W14).

Hay más vino que está todavía fermentándose (área W9).

APROXIMÁNDOSE A LA BODEGA

Si los personajes continúan hacia la bodega, lee:

Situada en mitad del viñedo, la bodega es un viejo edificio de piedra de dos alturas con múltiples entradas, una espesa capa de hiedra cubriendo sus muros y una verja de hierro alrededor del dejado. El camino termina en muelle de carga abierto situada en la planta baja.

Un establo de madera de construcción más reciente se halla anejo al lado oriental de la bodega, al lado del muelle de carga. Al oeste de la bodega hay un pozo medio desmoronado y un cobertizo de madera.

Cuando los personajes lleguen a la bodega, lee:

Escuchais un susurro de las vides muertas a vuestro alrededor. Unas formas inhumanas emergen del viñedo, sus miembros crujiendo mientras corren hacia delante a través de la niebla y la lluvia.

Treinta **agujas marchitas** (en seis grupos de cinco) emergen del cercano viñedo y pasan a dirigirse hacia los personajes y la bodega. Las agujas marchitas se encuentran a 120 pies de distancia cuando se hacen visibles por primera vez, y tienen una velocidad de movimiento de 30 pies. Los personajes pueden, o bien encerrarse en la bodega, manteniéndose así lejos de las agujas, o mantenerse en posición y luchar. Si se quedan fuera y luchan, los druidas y los marchitos del interior de la bodega se unirán a la batalla en los asaltos señalados a continuación:

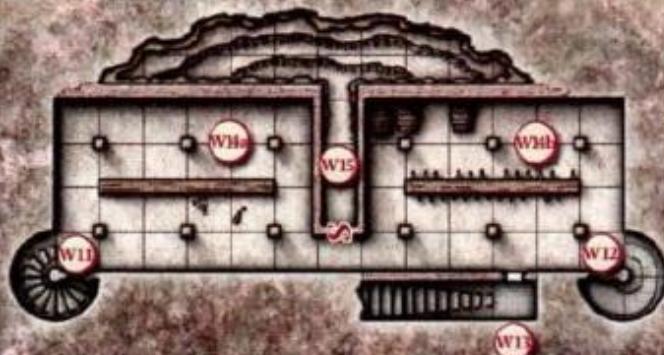
Asalto Criaturas

3	1 druida y 24 ramas marchitas
4	1 druida y 5 agujas marchitas
5	1 druida and 2 hiedras marchitas

El druida que se esconde en el área W16 porta una *Vara de Gulthias* (ver apéndice C). Si la vara es destruida, todos los marchitos a 300 pies de su posición se secarán instantáneamente y morirán.

Wizard of Wines Winery

(Area W)



One square = 5 feet

ÁREAS DE LA BODEGA

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el mapa de la bodega en la página 175.

W1. ESTABLOS

Los martikov mantienen dos caballos de tiro en este lugar y los usan para tirar de sus carromatos de vino.

W2. MUELLE DE CARGA

Aparcado en el muelle de carga hay un carromato abierto con tres bariles colocados sobre topes en el suelo del carromato. Una pasarela elevada recorre los muros oeste, sur y este- A través de un agujero en el techo podeis ver el brazo de madera de una grúa de carga con cuerdas y ganchos colgando de ella.

Los barriles de vino en la bodega (área W14) son movidos hacia arriba rodándolos por una rampa (área W12) hasta la grúa en el piso superior (área W16), y luego bajados desde arriba hasta el carromato. Los barriles vacíos son bajados rodando desde la parte de atrás del carromato y almacenados en el área W9. Los tres barriles en el carromato contienen Jugo Púrpura de Uvas No. 3.

La puerta Sur ha sido forzada y cuelga suelta de los goznes. No puede ser cerrada hasta que no sea reparada, aunque puede ser usada como barricada.

W3. TALLER DEL TONELERO

Unas bandas de hierro y tablones de madera yacen en montones ordenados en el suelo de este taller, los muros del cual muestran herramientas de todo tipo colgadas de ganchos. Dos mesas de trabajo descansan apoyadas contra el muro este.

Aquí se fabrican barriles de vino. La puerta norte está atrancada desde dentro.

W4. ALMACÉN DE BARRILES

Varias filas de barriles nuevos llenan esta habitación. Una estrecha escalera de piedra sube en espiral en la esquina sudoeste.

La habitación contiene 13 barriles vacíos.

W5. GALERÍA

Descansando en una galería con suelo de losas hay tres cubas de madera de cinco pies de diámetro, su interior manchado de mosto de uva..

Cada cuba tiene una corta escalerilla clavada en uno de sus lados y una bandeja en su parte inferior.

En la parte de atrás de la galería hay un juego de grandes puertas deslizantes así como una puerta de madera de tamaño normal.

Unas columnas de piedra y unos arcos de medio punto sostienen el piso de arriba.

Esta galería es donde se prensan las uvas del viñedo para sacar el mosto. Las puertas de madera deslizantes están cerradas con una cadena desde dentro, y la puerta más pequeña está atrancada también desde el interior. Derribar cualquiera de las dos requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20.

W6. POZO

Un círculo de piedras bien encajadas y cubiertas de musgo rodea este pozo de 40 pies de profundidad.

W7. COBERTIZO

Unas hierbas de dulce fragancia cuelgan de las vigas de este cobertizo de aspecto frágil, el cual tiene una pequeña luna creciente grabada a fuego en su puerta.

El cobertizo no contiene ninguna sorpresa.

W8. ALMACÉN

Unos ganchos vacíos cubren los muros de esta sala de almacenaje. Unas estanterías en el lado sur contienen varios pares de manchadas sandalias de madera con suelas más grandes de lo normal. Ambas puertas de esta habitación están abiertas. La que da al oeste está cerrada con unos pasadores de hierro y conduce al lluvioso exterior. Tirado en el suelo a su lado hay una viga de madera de cinco pies de longitud.

Antes de huir de la bodega, los hombres cuervo tomaron las capas de cuero para la lluvia aquí almacenadas, pero dejaron atrás las sandalias de madera que usan para pisar las uvas en la galería (área WS).

La viga de madera en el techo puede ser usada para atrancar la puerta que da al exterior.

W9. CUBAS DE FERMENTACIÓN

El rico aroma de vino fermentándose llena esta gran sala de dos pisos de altura, la cual está dominada por cuatro enormes cubas de madera, cada una de ellas de ocho pies de anchura y 12 de alto. Una escalera de madera en el centro de la cámara sube hasta llegar a un balcón a 10 pies de altura que ha sido construido en el muro sur.

Apiladas contra el muro bajo él hay varios barriles viejos con la marca grabada a fuego de "El Mago de los Vinos". El balcón sube otros cinco pies a lo largo de los muros este y oeste, terminando en puertas que conducen al nivel superior de la bodega. Bajo estos balcones laterales hay varias puertas, algunas de las cuales se hallan abiertas. Bajo el tejado inclinado del edificio podeis ver gruesas vigas, sobre las cuales hay posados, en absoluto silencio, un gran número de cuervos. Parecen mirarlos con gran interés.

Cuatro **enjambres de cuervos** están apostados sobre las vigas, pero no atacarán a los personajes bajo ninguna circunstancia.

A no ser que se hayan visto atraídos aquí, veinticuatro **ramas marchitas** y un **druida** (NM mujer humana) también estarán presentes. Si están aquí, lee:

El balcón crujie, atrayendo vuestra atencion hasta una figura de aspecto salvaje acuclillada sobre la cuba situada más al oeste, mientras vierte un frasco de un espeso jarabe sobre ella. Viste un as prendas hechas con pieles de animales y un sombrero con cuernos de carnero, y sus cabellos son largos y sin peinar. De repente, veis como algo se desliza por el suelo. Parece una diminuta criatura hecha de ramas. Se mueve desde su escondite bajo las escaleras y desaparece bajo la cuba situada más hacia el este

Las cuatro cubas son cubas de fermentación, donde el mosto de las uvas es mezclado con otros ingredientes y convertido en vino. La cuba situada más hacia el este se ha partido, creando una grieta de 6 pulgadas de anchura y 6 pies de altura a través de la cual las ramas marchitas pueden pasar. Las veinticuatro ramas marchitas están allí escondidas, listas para salir y atacar cuando se les orden. Mientras estén dentro de la cuba disfrutarán de cobertura total contra los ataques que se originen desde fuera de la cuba.

La druida está envenenando las cubas de fermentación. Las tres cubas situadas más hacia el oeste contienen vino envenenado, lo suficiente como para llenar veinte barriles. Beber el vino envenenado tiene los mismos efectos que beber una *poción de veneno*.

Verter una antitoxina en una cuba neutraliza el veneno, pero también anula el sabor del vino. Lanzar un conjuro de *purificar comida y bebida* sobre una cuba neutraliza el veneno sin perjudicar al vino.

Además de sus vestimentas de pieles y su sombrero astado, la druida viste un collar hecho con dientes humanos. Si los personajes atacan a la druida, esta llamará a sus ramas marchitas. Cuando eso ocurra, los enjambres de cuervos se lanzarán desde las vigas y comenzarán a atacar a las ramas marchitas.

Cada enjambre acabará con una rama marchita en cada uno de sus asaltos.

Las puertas de madera deslizantes a lo largo del muro norte (las cuales conducen al área W5) están cerradas con cadenas desde dentro. La llave del candado puede ser encontrada en la oficina (área W20).

La única puerta que lleva al área W 5 está atrancada desde dentro, de igual forma en la que lo está la puerta que lleva al área W2.

W10. TALLER DE SOPLADO DE CRISTAL

Una sucia ventana en el muro sur permite que entre una agra cantidad de luz en esta habitación. Aquí se fabrican botellas de vino, tal y como evidencian las herramientas tiradas por doquier, el soporte lleno de botellas de cristal recién sopladas, el horno construido en la esquina suroeste y el barril de arena de pie a su lado. Una escalera desciende bajo tierra, y entre ella y el soporte de madera se levanta una puerta atrancada.

Las escaleras llevan hacia abajo hasta el área W3. Las botellas almacenadas en el soporte no tienen etiquetas. La puerta del lado este está atrancada desde dentro.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si tu lectura de las cartas revela que hay un tesoro aquí, este estará enterrado dentro del barril de arena. Vaciar el barril o excavar dentro de la arena revela el tesoro son necesidad de realizar un control de característica.

W11. ESCALERA EN ESPIRAL

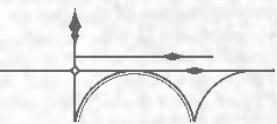
Esta torre contiene una escalera de piedra en espiral. Unas ventanas en el muro exterior permiten que entre la luz.

Las escaleras conectan los tres niveles de la bodega.

W12. RAMPA

Esta torre tiene un suelo de madera inclinado que gira en espiral subiendo hasta los niveles de arriba. Las marcas de arañazos sugieren que los barriles son movidos rodando hacia arriba y hacia abajo de la rampa de forma rutinaria.

La rampa en espiral conecta los tres niveles de la bodega. Los druidas malvados que han tomado la bodega usan la rampa para moverse entre los niveles.



W13. ESCALERA TRASERA

Una espesa capa de musgo cubre los muros de esta escalera subterránea. A los pies de la escalera hay un rellano con una puerta de madera arqueada colocada en el muro norte.

Esta escalera conecta las áreas W10 y W14.

W14. BODEGA DE VINO

Durante los días de gloria del viñedo, la bodega estaba llena de barriles esperando a ser enviados, pero esos días pasaron hace mucho tiempo.

Unas columnas y vigas de madera soportan el techo a 10 pies de altura de esta fría bodega, la cual está dividida en dos por un muro de ladrillos de cinco pies de espesor. Una débil niebla cubre el suelo. Cada mitad de la bodega dispone de una partición de ocho pies de alto que sirve también como soporte para botellas. El soporte del lado oeste está vacío, pero el del lado este está a medio llenar con botellas de vino.

A no ser que hayan sido atraídos al exterior, cinco **agujas marchitas** y un **druida** (NM hombre humano) acechan en la porción occidental de la bodega, si están todavía aquí cuando los personajes entren en esa parte de la bodega, lee:

Algo se mueve detrás del soporte de botellas del lado este de la bodega. A través de los agujeros atisbais media docena de figuras humanoides, una de ellos con cuernos de ciervo. Escuchais como una voz grave musita las palabras de un conjuro.

Durante su primer turno, desde detrás del soporte de botellas, el druida lanzará un conjuro de *onda atronadora*, el cual destrozará 1d20+10 botellas mientras retumba a través de la bodega.

El druida ordenará entonces a las agujas marchitas que ataque. La bodega está marcadamente más fría cuanto más se acerque uno al muro norte. Contra ese muro, en la porción oriental de la bodega descansan tres barriles llenos de escarcha que contienen Jugo Púrpura de Uvas nº 3, un dato que aparece marcado a fuego en ambos laterales de las barricas. Una única botella de Jugo Púrpura de Uvas nº 3 yace en el suelo de baldosas en la mitad oeste de la bodega. El soporte de botellas en la mitad oriental de la bodega alberga cuarenta botellas, las etiquetas de las cuales muestran que el vino que contienen es Dragón Rojo Aplastado.

Una puerta secreta entre las dos mitades de la bodega puede ser empujada para revelar un pasadizo congelado (área W15).

W15. MOHO MARRÓN

Si los personajes encuentran la puerta secreta, lee:

Toma algo de esfuerzo el abrir la puerta secretam, y cuando lo haceis os da la bienvenida una ráfaga de aire helado. Un oscuro túnel se extienden durante 15 pies, terminando en una arcada tras la cual se os encontrais con una cueva poco profunda.

Los personajes que tengan una fuente de luz podrán ver moho marrón cubriendo los muros, suelo y techo alrededor de la arcada y en la cueva más allá de ella. Creciendo por toda esta área, manteniendo la bodega a baja temperatura, hay diez parches de Moho Marrón (ver "Peligros de los Dungeons" en el capítulo 5, "Ambientes de Aventura" de la *Guía del Dungeon Master*). Los personajes estarán seguros ante el moho mientras mantenga una cierta distancia.

W16. TORNO DE CARGA

Esta habitación tiene un suelo de madera con un agujero de diez pies cuadrados abierto en el centro. Colgando sobre el agujero hay una grúa de torno de madera. Encaramado sobre ella hay un hombre con cabellos enmarañados, dientes marrones y con la piel pintada de rojo con sangre. Sostiene una vara tectorcida hecha con una rama de color negro y balbucéa ante vosotros.

El hombre es un druida (NM hombre humano) el cual solo luchará si se ve acorralado. En otro caso intentaría huir dejándose caer al carromato que espera en el muelle de carga (área W2). Luego buscará un lugar donde esconderse dentro de la bodega. Un personaje que entienda druídica podrá traducir sus palabras: "La naturale se inclina ante mi capricho, porque tengo la vara del vampiro!"

Una puerta secreta en la esquina norte del muro oeste puede ser abierta estirando para revelar un dormitorio (área W17).

TESORO

El druida empuña una *Vara de Gulthias* (ver apéndice C), la cual puede ser usada para destruir a los marchitos de la bodega.

W17. DORMITORIO PRINCIPAL

Este dormitorio pertenecía normalmente a Davian Martikov pero actualmente está siendo usado por su hija, Stefania, y su yerno, Dag, mientras crían a su hija recién nacida.

Esta habitación contiene una cama con dosel, su cabecero de madera tallado con el aspecto de un gigantesco cuervo. Una suave alfombra negra cubre el suelo entre la cama y la puerta. En las esquinas del muro sur se levantan dos delgados armarios con un tapiz de una iglesia colgando en la pared entre ambos. Bajo el tapiz descansa una cuna amorosamente tallada con detalles. Hacia el norte, bajo una ventana, hay un sencillo escritorio y una silla. Entre otros muebles de la habitación se incluyen un cofre de madera y un espejo de cuerpo entero montado en un marco de madera.

Uno de los armarios contiene las ropas de Stefania y el otro contiene las de Dag. El escritorio contiene los registros y manifiestos de envíos de vino de la bodega de todo el último siglo. Un examen somero de los registros más recientes indica que casi todos los envíos se han realizado a los siguientes lugares:

- "SV" (la taberna de "La Sangre de la Viña" en la villa de barovia)
- "AA" (la Posada del "Agua Azul" en la villa de Vallaki)
- "K" (Krezk)
- "VISTANI"

Los personajes que comprueben los registros más antiguos también encontrarán entradas marcadas con una "S" (de "Strahd").

El cofre de madera está cerrado, y la llave está escondida en un compartimento oculto en uno de los postes del dosel. Un personaje que examine la cama se dará cuenta de que un pivote en uno de los postes de la cama estña suelto y puede ser retirado, revelando el compartimento que hay en su interior.

Los contenidos del cofre aparecen descritos en la sección "Tesoro" a continuación.

Una puerta secreta en la esquina norte del muro este puede ser empujada para obtener acceso a la zona de la grúa de carga (área W16).

TESORO

Dentro del cofre hay 50 po, 270 pe (cada moneda de electro está estampada con el perfil del rostro de Strahd von Zarovich), y 350 pp. Un compartimento secreto en la tapa puede ser encontrado con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Contiene un colgante de oro (por valor de 25 po) que contiene un retrato pintad de una bella mujer (la fallecida esposa de Davian, Angelika), así como una bolsa que contiene cinco gemas por valor de 50 po cada una.

W18. COCINA Y COMEDOR

Esta habitación contiene una mesa rectangular rodeada por ocho sillas, un mueble de cocina en forma de L y una alacena que va desde el suelo hasta el techo. Al lado de la alacena hay un pequeño hornillo de hierro.



El mueble de cocina contiene una vajilla y cubertería.

La alacena contiene ingredientes de cocina y los almacenes de comida de la bodega.

W19. DORMITORIOS

Dos pares de camastros ocupan esta habitación. Contra el muro oeste descansan seis taquillas idénticas.

Davian, Adrian, y Elvir duermen en la sala más hacia el oeste. Claudio y sus dos hermanos pequeños duermen en la sala más hacia el este, donde unos cuantos juguetes descansan esparcidos por el suelo.

Uno de los juguetes de los niños parece un caballo de mecer de madera para niños, excepto que el caballo ha sido pintado de negro con ojos salvajes y han pintado unas llamas naranjas donde sus crines, cola y pezuñas deberían estar.

Tallado en la Pesadilla de madera se halla el nombre de "Bucéfalo" y, en letras más pequeñas, el eslogan "Si no es Divertido, No es de Blinsky!"

Las taquillas contienen ropa y objetos personales, pero nada de valor.

W20. IMPRENTA DE PRENSA

La puerta que conduce a esta habitación está abierta.

En esta sala hay un escritorio, una silla, un armario alto de madera y un extraño aparato que ocupa la mayor parte del extremo Norte de la sala.

Dos **hiedras marchitas** y un **druida** (NM mujer humana) se hallan en la sala a no ser que se hayan visto atraídos a otro lugar. Si están aquí, lee lo siguiente:

Hay aquí tres criaturas. Una parece humana, pero está tan llena de barro y suciedad que es difícil decirlo con seguridad.

Sus cabellos están llenos de ramas y su rostro casi no se atisba tras una espesa capa de musgo. Está registrando los contenidos del armario y lanzándolos de forma descuidada al suelo. Tras ella hay dos criaturas hechas completamente de hiedra muertas.

La druida y las hiedras marchitas lucharán hasta la muerte. Dentro del armario hay una llave colgada de un trozo de cordel.

La llave abre el candado de las puertas correderas entre la galería (área W5) y las cubas de fermentación (área W9).

El aparato que se levanta cerca de la pared norte es una imprenta de prensa, la cual usa Davian Martikov para realizar las etiquetas de sus botellas de vino. La tinta está hecha con el mosto de vino y está almacenada en botellas dentro del armario, junto con piezas de pergamino y jarras de cola.

EVENTOS ESPECIALES

Puedes usar uno o ambos de los siguientes eventos especiales después de que los personajes se hayan deshecho de la amenaza que en esos momentos sufre la bodega.

ENTREGA DE VINO

Después de devolver a los Marikov sus legítimas posesiones, los personajes podrían pedirles que le entregaran vino a la Posada del Agua Azul (capítulo 5, área N2), a los Vistani en el campamento

fueras de Vallaki (capítulo 5, área N9), o al burgomaestre de Krezk (capítulo 8, área S2). Un agradecido Davian pondrá a sus hijos a trabajar inmediatamente en la faena.

Adrian Martikov traerá los tres barriles de vino restantes de la bodega y los colocará en el carromato mientras Elvir Martikov se hace con los caballos. Adrian y Elvir harán ellos mismos la entrega, pero darán la bienvenida al grupo para que les sirvan de escolta.

Si los personajes no se presentan voluntarios para la taréa de guardia, Davian Martikov sugerirá que vayan junto con el carromato de vino para asegurarse de que está a salvo.

Si los personajes escoltan al carromato, realiza un control de encuentros aleatorios por cada milla viajada. El carromato será también vigilado por dos bandadas de cuervos que se lanzarán en picado para atacar a cualquier cosa que amenace al carromato o a los personajes.

DESARROLLO

Los personajes pueden comerciar con los seis barriles de vino a cambio de un tesoro muy necesario que se halla en posesión de los Guardianes de la Pluma o de los Vistani (ver capítulo 5, áreas N2q y N9i), o pueden usarlo para poder conseguir la entrada en la villa amurallada de Krezk (capítulo 8).

ASTILLA INVERNAL ATACA

Si los personajes abandonan la bodega y vuelven más tarde antes de haber tratado con Astilla Invernal (ver la sección sobre el “Ritual Druídico” en el capítulo 14, el enorme **árbol marchito** (ver apéndice D) habrá sido enviado desde la Colina de Antaño para asolar el viñedo y destruir la bodega.

Los personajes llegarán para descubrir que las vides han sido pisoteadas y que la bodega está en ruinas. El rastro de Astilla Invernal será claramente visible en el camino que conduce hacia el sur. Los personajes que sigan el rastro alcanzarán a Astilla Invernal mientras el árbol marchito se mueve lentamente de vuelta a la Colina de Antaño.

Los Martikov escaparán por poco de la masacre y huirán a la Posada del Agua Azul en Vallaki (capítulo 5, área N2). Davian estará destrozado por la pérdida de la bodega, y la moral en Vallaki se hundirá por los suelos según las noticias de la destrucción de la boega se extienda por la villa.

DESARROLLO

Tres días después del ataque de Astilla Invernal, Baba Lysaga (ver capítulo 10, área U3) enviará a los siete espantapájaros de Berez y les ordenará que tomen posiciones en el viñedo para desalentar a los hombres cuervo y que estos no vuelvan.

Estos espantapájaros atacarán a cualquiera que cruce el viñedo o que se aproxime a la bodega en ruinas.



CAPÍTULO 13: EL TEMPLO DE ÁMBAR

Una sociedad secreta de magos de alineamiento bueno construyó el templo Ámbar en las Montañas Balinok hace más de dos mil años. Necesitaban una bóveda para contener los vestigios del mal (restos de entidades malévolas muertas) que habían capturado y el tesoro de conocimientos prohibidos que había acumulado. Ellos dedicaron el templo a un dios de los secretos, a quien confiaron mantenerlo oculto del resto del mundo hasta el fin del tiempo. Por desgracia para los magos, incluso la voluntad de un dios no pudo evitar que otras criaturas del mal conozcan la ubicación del templo. Los magos se vieron obligados a custodiar el templo ellos mismos, para mantener sus secretos no caigan en manos de los malvados. Las fuerzas del mal que estaban presas en el templo finalmente corrompieron a los magos, volviendo los unos contra los otros.

Los magos murieron y al cabo de un tiempo un archimago malvado llamado Exethanter llegó al templo.

Él violó las salas del templo, habló con un vestigio atrapado en ámbar, y descubrió el secreto para convertirse en un liche.

Después de su transformación, el Lich Exethanter se hizo cargo del templo trasformando los cráneos de los anteriores defensores en cráneos llameantes bajo su mando.

Exethanter luego se encargó de velar por el templo, no para atesorar sus secretos malvados sino para compartirlo abiertamente. Mientras tanto, los males dentro del templo se alimentaron de uno a otro, creciendo en poder.

Cuando Strahd llegó al templo buscando la inmortalidad, Exethanter tuvo la sensación de que él era un hombre de destino. Los poderes malvados en el templo sintieron algo mucho más fuerte: una oscuridad que los eclipsaba a ellos. Strahd se comunicó con estos vestigios del mal y forjó un pacto con ellos. Cuando Strahd mas tarde mató a su hermano Sergei, ese pacto fue sellado con sangre. Strahd se transformó en un vampiro, y los poderes oscuros transformaron la tierra en una prisión.

Yo no quiero me llame la muerte
muy pronto. Hice un pacto con la
muerte, un pacto de sangre.

-Tomo De Strahd

Strahd ha regresado al templo varias veces para aprender magia nueva y de encontrar un medio para escapar de su destino, pero los poderes oscuros no tienen intención que los abandone. Estos últimos años han sido difíciles para Exethanter, cuyo cuerpo y mente se ha hido desmoronándose. El Lich ha evolucionado débil y olvidadizo. Él ya no recuerda su nombre o sus conjuros. Sólo sabe que los poderes oscuros que crearon el dominio de Strahd nacieron en el templo, y que estas entidades se alimentan del mal que Strahd representa. Strahd es la oscuridad que los sostiene.

Los personajes que visitan el templo pueden detectar la presencia de un gran mal. Los vestigios oscuros encarcelados dentro del templo tratarán de corromperlos, ofreciéndoles secretos y regalos a cambio de degustar el mal que se esconde dentro de sus puros corazones.

FRÍO EXTREMO

El templo ámbar es un lugar frío, oscuro excavada en la ladera nevada del monte Ghakis. La temperatura en todo el complejo es -10 grados Fahrenheit (-23 grados Celsius). Los personajes que no tienen fuentes de calor, equipo de clima frío, o magia para protegerlos están sujetos a los efectos de frío extremo, como se describe en la sección "Clima" en el capítulo 5, "Entornos de Aventura", de la Guía del Dungeon Master. Si Kasimir Velikov (ver capítulo 5, área N9a) está con el grupo, su anillo de calidez lo protege de los efectos del frío extremo.

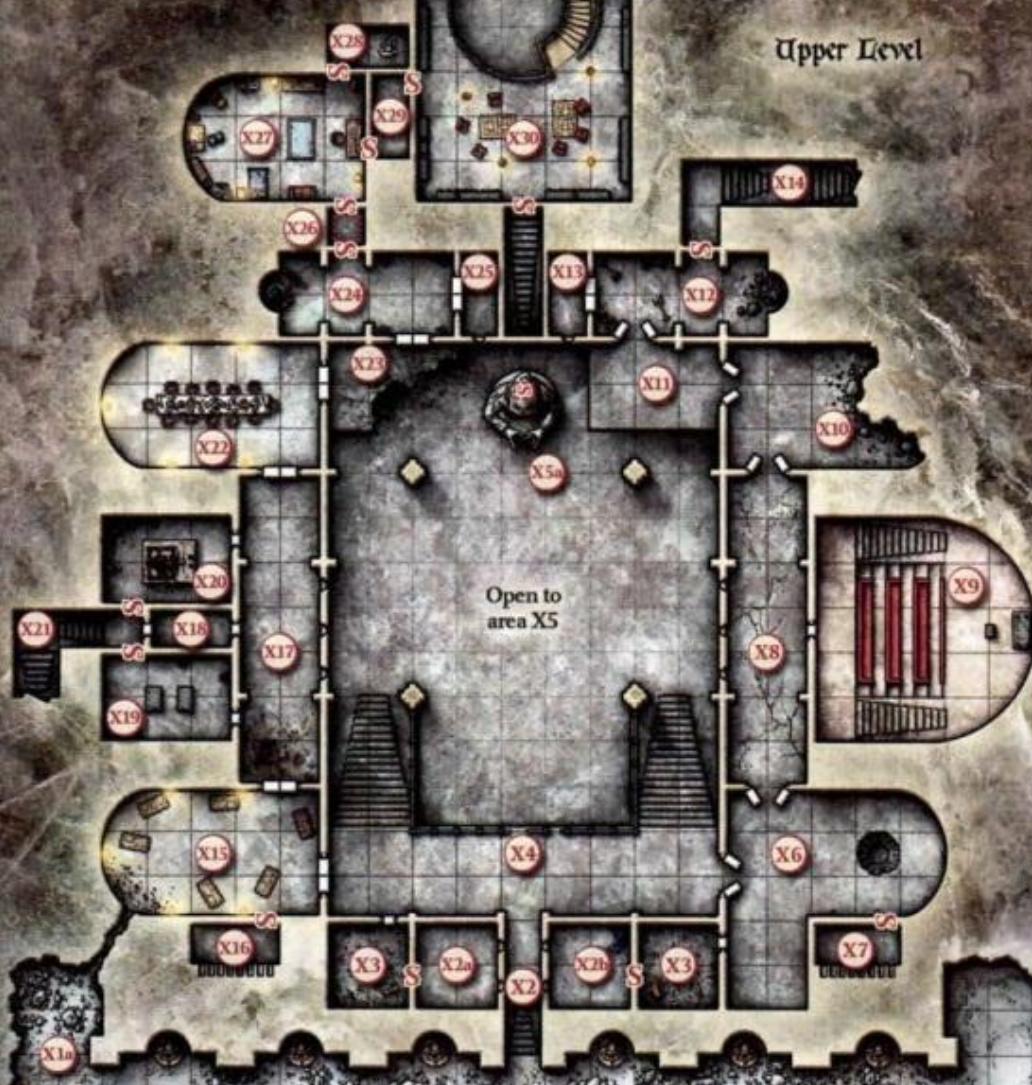


Amber Temple

(Area X)



Upper Level



One square = 10 feet

ÁREAS DEL TEMPLO

Las siguientes áreas corresponden a las marcas de los mapas del templo de ámbar en las páginas 182 y 190.

Todas las puertas del templo están hechas a partir de bloques de ámbar translúcido con bisagras de hierro y herrajes. A menos que se indique lo contrario, saeteras en el templo tienen 5 pulgadas de ancho, 4 pies de altura y 1 pie de espesor.

X1. FACHADA DEL TEMPLO

Un camino de grava arrasado por la nieve sube la montaña a medida que viaja hacia el norte desde el Paso Tsolenka hacia el templo.

Cuando los personajes lleguen al final de este camino, lee:

El camino se desvanece bajo un cubrimiento de nieve, pero toma lo suficiente lejos para ver la fachada de una especie de templo excavado en la ladera de la montaña escarpada delante. El frente de la estructura tiene cincuenta pies de altura y tiene seis alcobas que contienen estatuas de veinte pies de altura. Cada estatua está tallada en un solo bloque de ámbar y representa una figura encapuchada sin rostro, sus manos juntas en un gesto de oración. Entre las dos estatuas más reconditas se encuentra una arcada de veinte pies de altura con una escalera que conduce hacia abajo.

Las estatuas de ámbar son inmunes al daño. Mirar a una durante largo rato llena de inquietud a quien la mira.

X1A. FISURA ESTRECHA

Una fisura natural se ha abierto en la ladera de la montaña al oeste de la fachada del templo, creando una brecha de dos pies de ancho, diez pies de altura y quince pies de profundidad. Veis la luz procedente de una habitación más allá, y se oye una voz humana allí también.

La fisura conduce al área X15. Si los personajes hacen mucho ruido en el exterior, una de las criaturas en ese área investigará los disturbios.

X2. ENTRADA

Si los personajes pasan por el arco entre las estatuas, lee lo siguiente:

Unos escalones de hielo descenden diez pies a un pasillo hace tiempo devastado con aspilleras en las paredes. Más allá de la sala se encuentra una vasta, sepulcral oscuridad.

El pasillo conecta las zonas X1 y X4. No hay guardias en las habitaciones detrás de las rendijas de flecha (áreas X2a y X2B).

X2A. SALA DE GUARDIA

Esta habitación se encuentra vacía detrás de una puerta secreta. El techo está a 10 pies de altura.) Dos aspilleras están talladas en la pared este.

X2B. SALA DE GUARDIA

Esta habitación se encuentra detrás de una puerta secreta.

Dos aspilleras están talladas en la pared oeste de esta sala de 10 pies de altura, de veinte pies cuadrados. En la esquina noreste hay un esqueleto que lleva una túnica de mago azul y está sosteniendo una varita contra su pecho.

El esqueleto es todo lo que queda de un mago que murió congelado. No representa una amenaza.

TESORO

Las garras del esqueleto agarran una *varita de secretos*.

X3. BARRACONES VACÍOS

Multitud de trozos rotos de madera cubren el suelo de esta gélida sala de veinte pies cuadrados.

El techo en cada una de estas habitaciones tiene 10 pies de altura. La madera es todo lo que queda de las literas de los guardias.

Una puerta secreta situada en una de las paredes de cada habitación se puede empujar para abrirla para revelar las áreas X2a o X2b más allá.

X4. MIRADOR

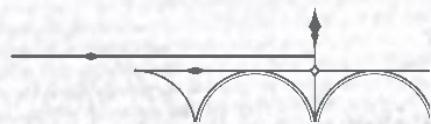
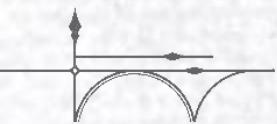
Un balcón de veinte pies de ancho de mármol negro con una barandilla rota con vistas a un gran templo. Escaleras de mármol negro en cada extremo de la terraza descenden treinta pies al suelo del templo. La bóveda está a treinta pies sobre el balcón. Las paredes y el techo están cubiertos de un vidriado de color ámbar, dando a la penumbra un brillo dorado. Un conjunto de puertas de color ámbar se encuentra cerradas en el extremo oeste del balcón. Un par similar se encuentra abiertas en el este.

Cualquier persona con una puntuación de Percepción pasiva de 12 o mayor se da cuenta de las aspilleras en las paredes mirando al templo (ver áreas X8 y X17 para obtener más información sobre estas aspilleras). Si la fuente de luz o visión de los personajes se extiende a 90 pies o más, pueden ver una gran estatua sin rostro en el otro extremo del templo (área X5a).

La puerta abierta en el este conducen al área X6. Las puertas dobles en el oeste se abren al área X15. Los personajes que escuchan en las puertas occidentales oyen asperas voces humanoides más allá, pero no pueden discernir lo que dicen.

X5. TEMPLO DE LOS SECRETOS PERDIDOS

Cuatro columnas de mármol negro soportan la bóveda del templo, en el extremo norte de la cual se encuentra una estatua de cuarenta pies de altura de una figura encapuchada con túnicas. Las manos de piedra de la estatua están extendidas como si estuviera en medio de un conjuro. Su cara es un vacío de total oscuridad.



La estatua siniestra se interpone entre dos balcones de mármol negro, uno de los cuales se ha derrumbado parcialmente y ha caído en el mármol negro del templo delante de una puerta abierta. Las paredes del templo están cubiertas de ámbar, y las puertas que dan a ella están hechas de ámbar también. Pasillos arqueados recubiertas con ámbar se alejan del templo hacia el oeste y el este. Flanqueando estas salidas hay hornacinas que contienen estatuas de mármol blanco de magos humanos con túnica con sombreros puntiagudos y bastones de oro. Uno de ellos ha sido derribada y está destrozada en el suelo.

Un **arcanoloth** llamado Neferon guarda este templo desde el interior de la cabeza hueca de la gran estatua (área X5a) y ataca a los personajes a la vista con sus conjuros a larga distancia.

Gracias a su Visión Verdadera, el arcanoloth puede ver lo invisible y puede ver a través de la oscuridad mágica. Los personajes no pueden ver a Neferon a menos que puedan penetrar en la oscuridad mágica que envuelve la cara y la cabeza de la estatua.

Una vez que el arcanoloth comienza a lanzar conjuros, los tres **craneos llameantes** en el área X17 toman posiciones detrás de las aspilleras que dan al templo y lanzan los conjuros proyectil mágico y bola de fuego a los personajes que pueden ver.

El techo del templo tiene 60 pies de altura. Una ancha escalera de mármol negro asciende 30 pies al balcón sur (área X4). Los balcones que flanquean la estatua (áreas X11 y X23) están a 30 pies de altura también.

Aspilleras en las paredes de las galerías superiores (áreas X8 y X17) y los puestos de Arqueros (áreas X13 y X25) mira hacia abajo del templo. El vidriado de ámbar que cubre las paredes del templo hace que estas aspilleras sea difíciles de detectar. Personajes que tienen una puntuación de Percepción pasiva de 12 o superior notan su presencia. Criaturas detrás de las aspilleras obtienen cobertura de tres cuartas partes.

Las estatuas de mármol de los magos tienen 8 pies de altura. Su bastón de oro de 9 pies de altura son de hierro forjado revestidos de descascarada pintura dorada. La estatua al noreste se cayó cuando un temblor de tierra derrumbó la pared donde se lojaba.

X5A. DIOS DE LOS SECRETOS PERDIDOS

Esta estatua de 40 pies de altura, tallada en granito, representa a un dios de los secretos sin rostro. En la base de la estatua, en la parte de atrás, hay una puerta secreta que se puede encontrar con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Se puede abrir para revelar una escalera de caracol que sube a una trampilla de piedra fija en el suelo de la cabeza hueca de la estatua.

CABEZA DE LA ESTATUA

La guardia del **arcanoloth** Neferon se halla dentro de la cabeza hueca de la estatua, dentro de un campo de oscuridad mágica que llena el interior de la cabeza y esconde el rostro humanoide de la estatua. La oscuridad puede ser disipada (CD 17).

Un par de agujeros para los ojos de 2 pies de ancho provee una visión sin obstáculos del suelo del templo al sur de la estatua, así como el balcón sur (área X4). Mirando a través de los ojos, uno no puede ver los balcones del norte (áreas X11 y X23), las áreas por debajo de ella o en cualquier lugar. detrás o directamente encima de la estatua. Los agujeros para los ojos conceden al

arcanoloth cobertura de tres cuartas partes a los ataques que se hacen dese fuera de la cabeza.

Neferon lleva unas gafas de oro y una túnica mágica (ver "tesoro" más adelante). Utiliza su conjuro alterar el propio aspecto y la habilidad de Engañar para hacerse pasar por un viejo mago humano con una larga barba blanca llamado Heinrich Stolt. "Heinrich" finge confusión. Si los personajes le preguntan por qué atacó, él afirma que estaba protegiendo el templo. Si el arcanoloth pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, se teletransporta al suelo del templo, se vuelve invisible y huye por la ruta más segura, atacando a los personajes de nuevo cuando sea seguro hacerlo. El arcanoloth no abandonará, bajo ningún concepto, el templo ámbar.

TESORO

El arcanoloth lleva un libro de cinjuros que contiene los conjuros de mago que ha preparado (veer el bloque de estadísticas en el Manual de Monstruos). Lleva unas pequeñas gafas de oro con lentes de cristal de color rosa (con un valor de 250 po) y una *túnica de artículos útiles* con los siguientes ocho parches:

- Bolsa de 100 po
- Puerta de hierro
- Escalera de madera
- Caballo de monta
- Foso
- Bote de remos
- *Pergamino de conjuros (rayo de luna)*
- Mastines

Veer la descripción de la túnica en la Guía del Dungeon Master para obtener más información sobre cada parche.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está tendido en el suelo dentro de la cabeza de la estatua.

X5B. PUERTA SECRETA

Puesta en el centro del muro norte del templo hay una puerta secreta. Un personaje que busca en la pared por puertas secretas y tienen éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detecta juntas en el vidriado de ámbar que cubre la pared, haciendo alusión a la presencia de la puerta. Está custodiada por un conjuro de *cerradura arcana* que evita que sea abierta, pero llamando a la puerta tres veces hace que se pueda abrir durante 1 minuto, dejando al descubierto una escalera de piedra polvorienta. Las escaleras suben 30 pies a otra puerta secreta que se abre automáticamente cuando una criatura se mueve a 5 pies de ella. Las escaleras conducen al área X30.

X5C. PUERTAS CERRADAS

Estas puertas de ámbar están selladas con unconjuro de cerradura arcana. La contraseña para suprimirla es "Etherna." Un personaje puede empujar para abrir las puertas con una prueba de Fuerza CD 25. Las puertas (CA 15, 60 puntos de golpe) también pueden ser derribadas. Si se reducen a 0 puntos de golpe, una energía necrotica llena los 30 pies cúbicos directamente al norte de ellas. Una criatura en ese área 22 (4d10) puntos de daño necrótico, convirtiéndose en polvo al ser reducidas a 0 puntos de golpe. Mas allá de las puertas se encuentran las catacumbas del templo. (área X3i).

X5D. REFLEJOS EN ÁMBAR

Esta sala de arcos se eleva a una altura de veinte pies. Podeis ver vuestros reflejos en el vidriado de ámbar. Pero las imágenes no reflejan sus movimientos. En su lugar, agitan los brazos y gritan advertencias silenciosas a vosotros.

Los extrañas reflejos de los personajes son ilusiones destinadas a disuadirlos de explorar el templo. Las ilusiones pueden ser disipados (CD 15).

El pasillo del este conduce al área X32, el pasillo del oeste al área X36.

X6. ANEXO SURESTE

Esta sala no tiene ningún rasgo que llame la atención excepto por un agujero circular de bordes rugosos, de 10 pies de diámetro en el suelo al este y vacíos apliques de antorchas a lo largo de las paredes. Las puertas dobles de ámbar están abiertas al norte y al oeste. Una única puerta cerrada se encuentra justo al sur del conjunto occidental de puertas dobles.

El techo aquí tiene 20 pies de altura. Más allá de las puertas abiertas hacia el norte, los personajes pueden ver un largo pasillo ancho, con las paredes cubiertas de ámbar (área X8).

El agujero en el suelo el aspecto de haber sido cavado toscamente que desciende 20 pies, entonces se termina en el techo del área X33A. Desde la parte inferior del pozo gasta el suelo del área X33A, hayun descenso de 10 pies. El pozo tiene abundantes asideros y se puede subir sin una prueba de habilidad, pero los personajes aún deben dejarse caer

los últimos 10 pies para llegar al suelo de abajo. Si los personajes hacen mucho ruido, los tres craneos llameantes en el área X33A, flotan gacua arriba del pozo y los atacan. Los craneos llameantes también atacan a cualquiera que ellos puedan oír intentando descender por el pozo.

Una puerta secreta en el muro sur se abre en el área X7.

X7. DEPÓSITO SECRETO DE PERGAMINOS

Tallados en la pared sur de este espacio polvoriento hay agujeros cilíndricos aptos para rollos o mapas.

Los magos guardaban pergaminos mágicos aquí en caso de que el templo fuera atacado. Los rollos se han convertido en polvo.

X8. SALA SUPERIOR ESTE

Ámbar vidriado ámbar cubre las paredes de este pasillo arqueado de veinte pies de ancho y setenta pies de largo. Las puertas de ámbar en ambos extremos de la sala están abiertas. Una puerta cerrada se encuentra en medio de la pared este, y tres aspilleras cortan la pared frente a ella. Las grietas en el suelo de mármol negro corren a lo largo del pasillo.

Las grietas en el suelo fueron hechas por el golem del área X10. Las aspilleras tienen 5 pulgadas de ancho, 2 pies de altura y 1 pie de espesor. Se ven abajo en el templo (área XS).

X9. SALA DE CONFERENCIAS

Esta cámara está iluminada por brillantes linternas de cobre rojo que cuelgan del techo. Las paredes están revestidas en ámbar que se ha transformado en bajorrelieves de los magos con libros de conjuros. Una esescaleras al norte y al sur descienden veinte pies a un atril de obsidiana, detrás del cual hay una losa de pizarra negra que cuelga de cadenas. Entre las escaleras hay filas descendentes de bancos de mármol rojo.

Las linternas colgantes tienen el conjuro de *luz continua* lanzado sobre ellas. La losa de pizarra de color negro, que una vez servía como una pizarra y tiene algunas marcas de tiza en ella.

Ocultó detrás del atril está Vilnius (NM **mago humano**) y su familiar **quasit** invisible. Los Personajes que tienen una puntuación de Percepción pasiva de 17 o más lo veen. Un personaje que busca activamente en la sala por alguien oculto descubre a Vilnius con una prueba con éxito de sabiduría (Percepción) CD 12.

Vilnius lleva ropas chamuscadas, con el pelo despeinado está la mitad quemado y su cara y los brazos están cubiertos con ampollas de fuego mágico. Él es el aprendiz de Jakarion, el mago muerto del área X17. Después de que los cráneos llameantes incineraran a su maestro, el herido Vilnius se retiró aquí. Él come bichos para sobrevivir. El golem de ámbar ha estado patrullando el pasillo fuera (área X8) y Vilnius saldrá de esta habitación hasta que sepa que el gotern ha sido destruido.

Vilnius es un cobarde codicioso, traicionero. Él maldice a su amo muerto por llevarlos a esta desgraciada tierra.

Si los personajes intentan ser su amigo, sospechará de sus intenciones. A él le gustaría recuperar el bastón de su amo muerto y el libro de conjuros, pero por lo demás no tiene intención en la exploración de más lugares del templo ámbar. Él sabe la siguiente información sobre el lugar:

- El templo es un refugio para conocimiento prohibido.
- Cráneos llameantes-construcciones hechas a partir de los restos de magos muertos con la guardan el templo.
- Los bárbaros de las montañas usan el templo para guarecerse.



TESORO

Vilnius lleva su libro de conjuros, que contiene todos los que ha preparado. También tiene un amuleto de oro de exquisito diseño con forma de una V invertida oculto bajo su túnica.

El amuleto vale 1.000 po. Es el amuleto de control para el guardián escudo en el área X35.

Aunque dice que el amuleto es mágico, no conoce su propósito. El amuleto producir un sonido vibrante cuando se se halla a menos de 10 pies del guardian escudo. Si Vilnius se da cuenta de lo que hace el amuleto, no se desprenderá de él.

X10. ANEXO NOROESTE

Las paredes y el techo en la parte oriental de esta sala de piedra desnuda se han derrumbado. Al oeste y al sur están las puertas de ámbar abiertas . En el centro de la habitación hay una estatua de ambar agrietada de tres pies de altura de un guerrero con cabeza de chacal. Se vuelve hacia vosotros y aprieta sus puños.

El techo tiene 20 pies de altura, y las paredes están revestidas con apliques vacíos de antorchas. La estatua es un golem de ámbar dañado (utiliza las estadísticas del golem de piedra en el *Manual de Monstruos*). Cuenta con 145 puntos de golpe y ataca a cualquier criatura que vea, deteniéndose sólo cuando no pueda ver a ninguna.

Un terremoto derrumbó la parte oriental de la sala de Jong hace tiempo.

X11. BALCÓN NORESTE

Este balcón de mármol negro, a treinta pies por encima del suelo, sobresale por encima de la esquina noreste del templo. Las dos puertas de ámbar que conducen a este balcón están abiertas.

Los personajes pueden ver una aspillera al oeste del conjunto norteño de puertas (veer área X13).

X12. SANTUARIO ESTE

Esta sala de piedra desnuda consta de un recubridor al oeste y un santuario hacia el este. Cuatro candelabros yacen en el suelo polvoriento del vestíbulo. En el santuario, fragmentos de una estatua de obsidiana destrozada se encuentran dispersos en un nicho levantado en el extremo oriental de la cámara. Dos pares de nichos vacíos se alinean en las paredes norte y sur del santuario.

El golem de color ámbar en el área X10 derribó los candelabros y pulverizó la estatua de obsidiana, la cual representaba al mismo dios sin nombre que se halla en el área X5.

Las puertas de ámbar en la pared oeste se abren al área X13.

Una puerta secreta se halla ubicada en la parte posterior de uno de los nichos en la pared norte. Se puede tirar abriendose al área X14.

X13. PUESTO DE ARQUEROS ESTE

Esta estrecha habitación tiene una aspillera en el centro del muro sur.

El techo aquí tiene 10 pies de altura. La aspillera mira hacia abajo hacia el suelo del templo (área X5), debajo del brazo izquierdo levantado de la gran estatua (área de X5A).

X14. ESCALERA NORTE

Cuando los personajes abran la puerta secreta en la parte superior de la escalera, lee lo siguiente:

Un polvoriento corredor se dirige al norte, y luego dobla hacia el este, descendiendo por una escalera oscura. El aire es fino, pero con el pesado hedor de la muerte.

Tres escaleras de 10 pies de largo cada una con rellanos entre ellas descienden un total de 30 pies a la zona X14a. el hedorse hace más fuerte en las escaleras.

X14A. HABITACIÓN BAJA COLAPSADA

Las escaleras descienden a una sala colapsada con un techo alto y paredes vidriadas de ámbar. Los escombros cubren la mayor parte de la planta, y un camino a través de los escombros conduce a una puerta abierta. Un hedor de muerte parece venir de allí.

Esta superficie destruida una vez conectaba con el área X32, pero un temblor de tierra hizo que el techo y las paredes se colapsaran.

El techo tiene 25 pies de altura.

A menos que los personajes apaguen sus fuentes de luz y se mueven en silencio, las criaturas en el área X33c los escucharán aproximarse y se preparan para atacar.

X15. ANEXO SUROESTE

Esta sala contiene una **gladiadora** (CM humana), cinco **berserkers** (CM, humanos y humanas), y un **lobo terrible**. La gladiadora y los berserkers son sanguinaria gente de la montaña, el lobo terrible es un sirviente de Strahd. El lobo terrible no puede ser encantado o asustado.

Como ellos no se esperaban problemas, la gladiadora y los berserkers están sentados en el suelo, afilando sus armas, mientras que el lobo terrible duerme en medio de la habitación ..

El gladiador y los berserkers lucharán hasta la muerte. El lobo terrible huirá del templo (por el extremo estea traves de las áreas X4 y X2) si se le reduce a menos de la mitad de sus puntos de vida.

Antorchas en los apliques iluminan esta sala de piedra desnuda. Seis mantas hechas de pieles de animales cosidas cubren el suelo. El aire frío entra a través de una fisura en la pared suroeste.

Aparte de la armadura y las armas de los Berserkers no hay nada aquí. Los Berserkers son conscientes de los cráneos llameantes ("espíritus ardientes") al norte y mantienen las puertas al área X17 cerradas.

Una fisura se ha formado en la pared suroeste. La brecha tiene 2 pies de ancho, 10 pies de alto y 15 pies de profundidad. Conduce fuera (Área X1A).

Una puerta secreta en el muro sur se abre al área X16.

Ni la gente de la montaña, ni el lobo terrible saben de ella.

DESARROLLO

La gladiadora, Helwa, utiliza esta sala como un refugio mientras que caza en las montañas. Ella y sus berserkers no saben nada acerca de la historia o el propósito del templo.

X16. DEPÓSITO DE PERGAMINOS OESTE

Aparte de su ubicación, esta habitación es idéntica al área X7.

X17. SALA SUPERIOR OESTE

Las paredes de este pasillo arqueado de veinte pies de ancho y setenta pies de largo están revestidas de ámbar. La mitad sur de la sala se quemó por el fuego, y un cadáver carbonizado se encuentra aquí en el suelo, debajo de una capa de piel quemada. Varias puertas de ambar conducen desde esta sala, y tres aspilleras cortan los muros del lado Este. Flotando en medio de la sala hay tres cráneos envuelto en llamas verdes.

Tres **cráneos llameantes** custodian esta sala, atacando a las criaturas que entran. Los cráneos llameantes abandonarán la sala.

El cadáver carbonizado es todo lo que queda de un mago llamado Jakarion, que llegó al templo ámbar buscando poder. Los cráneos llameantes incineraron al mago.

Las aspilleras miran hacia abajo en el templo (área X5).

TESORO

Aunque el libro de conjuros del mago muerto no sobrevivió, su bastón si lo hizo. Es un bastón de frío. Impreso en él hay un fragmento de la personalidad del mago. El primer personaje que toca el bastón obtiene el siguiente defecto: "Ansío poder sobre todas las cosas, y haré lo que sea para obtener más."

Este defecto supera cualquier rasgo de la personalidad que entre en conflicto.

X18. PASILLO

Esta pasillo de veinte pies de largo, de diez pies de alto de piedra desnuda tiene una puerta de ámbar en cada extremo.

El área X17 está más allá de la puerta del este, el área X21 más allá de la puerta del oeste.

X19. ALMACÉN DE POCIONES

Unos bloques de piedra parecidos a mesas están colocados en el centro de esta sala cubierta de polvo. Tallados en las paredes de piedra hay nichos llenos de cientos de botellas polvorrientas. Telarañas colgando de escaleras de madera que se apoyan contra las paredes.

El techo tiene 15 pies de altura. Los frascos contienen los restos secos de pociones que perdieron su eficacia hace tiempo. Las escaleras fueron utilizadas una vez para llegar a los nichos más altos, pero ya no pueden soportar ningún peso.

Una puerta secreta se encuentra en la pared norte. Se puede abrir para revelar un rellano de la escalera (área X21).

X29. SALA DEL ARQUITECTO

Dominando esta sala hay un modelo de doce pies de altura de un castillo oscuro con paredes altas y altas agujas. Detrás de ella, escondido en una esquina, hay algunos muebles en ruinas y un cofre de madera.

En los meses previos a la construcción del Castillo Ravenloft, esta sala fue ocupada por el arquitecto del castillo, un mago llamado Artimus. Se construyó un modelo a escala del castillo en piedra esculpido por mediante magia.

Cualquier que haya visto el castillo reconoce en esta réplica a que edificio representa.

El techo aquí tiene 15 pies de altura. Una puerta secreta en la pared sur se puede empujar para abrirla a un rellano de la escalera (área X21).

TESORO

El cofre de madera contiene un antiguo porta mapas en el que Artimus guardó los planos del Castillo Ravenloft, pero los mapas se perdieron hace mucho tiempo. El cofre tiene un doble fondo que se puede encontrar con una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 10. En el interior del compartimiento oculto hay un tomo de entendimiento.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está escondido en el castillo en miniatura. Los personajes deben romper la miniatura del castillo para abrirse camino para llegar al tesoro.

X21. ESCALERA OESTE

Tres escaleras de 10 pies de largo separadas por rellanos de 10 pies cuadrados conectan las áreas X18 y X36. Una gruesa capa de polvo que cubre la escalera no ha sido alterada en mucho tiempo.

El rellano superior tiene puertas secretas en sus paredes norte y sur. La puerta sur se abre al área de X19, y la puerta norte se abre al área X20.

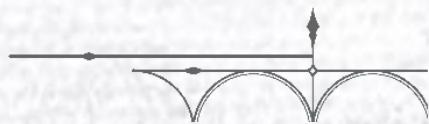
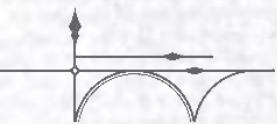
X22. ANEXO OESTE

Cuando una de las puertas de esta sala se abra, lee lo siguiente:

Antorchas en apliques iluminan una mesa de comedor en el centro de la habitación. Cubriendo la mesa hay un magnífica festín que llena la sala con los ricos olores de carne cocida, verduras dulces, la salsa caliente de la carne deslizándose y vino.

El techo tiene 20 pies de altura. Una puertas de ámbar; al sur da a un pasillo (área X18)' y al este a un balcón • balcón destrozado (área X23).

La mesa es real, pero las antorchas; el festín y las sillas son ilusiones creadas por un conjuro de *ilusión programada* que se dispara cuando se abre una de las puertas de la habitación.



La ilusión puede ser disipada (CD 17).

Oculto a la vista en medio del festín en la mesa hay un jarro de cobre verde con un relieve con imágenes de osos bailarines, alces y lobos. El jarro, como la mesa, no es ilusorio. Unconjuro de detectar magia revela un aura de magia de transmutación alrededor de la jarra. Si un personaje coge la jarra, las ilusiones se desvanecen (incluyendo las antorchas y su luz), y siete espectros se materializan y atacan al que tiene la jarra.

TESORO

Cualquier líquido venenoso vertido en la jarra se transforma instantáneamente en una cantidad igual de vino dulce. Por otra parte, una criatura que agarra el asa de la jarra puede ordenar a la jarra se llene con 1 galón de vino, y no puede producir más vino hasta el siguiente amanecer.

Muchos Barovianos sin escrúpulos y Vistani matarían por obtener esta jarra. A otros les gustaría pagar por ella o aceptarla como un regalo.

X23. BALCÓN NOROESTE

Este balcón de mármol negro sobresale por encima de la esquina noroeste del templo, cuyo suelo se encuentra por debajo a treinta pies. Casi la mitad del balcón ha caído, y evidentes grietas se han formado cerca de su borde desigual.

Este balcón es inseguro. Un peso de más de 250 libras hace que se colapse. Cualquier criatura en el balcón cuando se derrumba cae desde 30 pies al suelo del templo.

Los personajes pueden ver una aspillera al este del conjunto norteño de puertas (véase área X25).

X24. SANTUARIO OESTE

Esta sala de piedra desnuda consta de un recibidor al este y un santuario al oeste. Candelabros cubiertos de telarañas destacan en las cuatro esquinas del vestíbulo. En el santuario, una estatua de obsidiana sin rostro se encuentra en una alcoba levantada en el extremo oeste de la cámara. Desplomados ante la imagen hay dos cadáveres disecados con prendas hechas jirones. Dos pares de alcobas se alinean en las paredes norte y sur del santuario.

La estatua de obsidiana tiene 4 pies de alto, pesa 250 libras, y representa al mismo dios sin nombre que permanece vigilante en el templo principal (área X5). Cualquier criatura viviente que entra en esta habitación deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o ser atraido a la estatua como si se estuviera afectado por el efecto simpático de un conjuro de antipatía / simpatía.

Los cadáveres que se extienden delante de la estatua son los restos de dos magos humanos que vinieron aquí por separado, y que no lograron superar sus tiradas de salvación, y murieron de hambre, mientras que estuvieron bajo el efecto del conjuro. El Lich en el área X27 destruyó los libros de conjuros de los magos y otras posesiones. Cubrir la estatua o retirarla de este santuario suprime su magia y termina su efecto de simpatía en cualquiera que este bajo sus efectos.

Un par de puertas de ámbar en la pared este se abren al área X25.

Una puerta secreta se encuentra en la parte posterior de una de las alcobas del norte. Tirando de ella y al abrirla libera cientos de cráneos (véase área X26).

X25. PUESTO DE ARQUEROS OESTE

Esta habitación tiene una estrecha aspillera en el centro de la pared sur.

El techo aquí tiene 10 pies de altura. La aspillera mira hacia abajo hacia el suelo del templo (área X5), por debajo del brazo derecho levantado de la gran estatua (área X5a).

X26. ALCoba SECRETA

Dos puertas secretas conducen a esta sala. Cuando cualquiera de las puertas es abierta, lee lo siguiente:

Cientos de cráneos caen de una cavidad detrás de la puerta.

Esta habitación tiene un techo de 30 pies de alto y está lleno del suelo al techo con cráneos humanos. Se tarda 5 minutos para un solo personaje despejar el camino a la habitación. Multiples personajes pueden trabajar juntos para despejar el camino más rápido. Una vez que los cráneos se han despejado, los personajes pueden buscar en la habitación.

Pegado a treinta pies de alto del techo de esta negra sepultura hay un cofre de hierro al revés con una tapa con forma de barril.

El cofre de hierro en el techo se mantiene en su lugar con *pegamento soberano*, y su tapa está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*.

El cofre es impermeable al daño de armas. Hacer palanca para abrirlo requiere de una prueba exitosa de Fuerza CD 25, suponiendo que los personajes puedan llegar a él. El interior del cofre está forrado con plomo.

Si se abre la tapa del cofre, el suelo de esta sala desaparece (como si estuviera afectado por im conjuro de desintegran), creando un agujero de 10 pies cuadrados sobre el área de X39. Las criaturas se estampan contra el suelo cuando desaparece cayendo de 30 pies, aterrizando en la esquina noroeste del área X39.

El cofre de hierro está vacío.

X27. GUARIDA DEL LICHE

Esta habitación de quince pies de altura contiene símbolos de realeza: muebles ornamentados, exquisitas alfombras y tapices y estatuas decorativas. Por donde se mire hay candelabros encendidos encima de mesas pequeñas. La belleza de la decoración este deslustrada por el espesor de polvo y las telarañas. De pie en el centro de la habitación hay un esqueleto decrépita vestido con ropas hechas jirones.

Os dais cuenta de que una luz roja arde en la cuencas de los ojos del esqueleto. "¿Te conozco?" pregunta.

El **Lich** tiene menos puntos de golpe de lo normal (99 puntos de golpe), no recuerda su nombre (Exethanter), y se ha olvidado de todos sus conjuros preparados. Solo conoce sus trucos.

En su estado actual, el Lich tiene un valor de desafío de 10 (5.900 XP). Un conjuro de *restauración mayor* restaura la memoria del Lich y todos sus conjuros. Otro lanzamiento del mismo conjuro le devolverá sus puntos de golpe máximos normales (135 pg).

Si los personajes restauran su memoria, el Lich les dará las contraseñas a todas las puertas cerradas en el templo ámbar (con la excepción de la puerta en el área de X28, donde está su filacteria oculta). También proporciona toda la información relativa a Strahd y al templo presentada al inicio de este capítulo. Si los personajes piensan en preguntarlo, les proporciona las palabras de comando para cualquiera de los libros en la biblioteca (área K30).

Si los personajes restauran su cuerpo, se ofrecerá a escoltarlos mientras exploran el templo. Las criaturas que habitan el templo no amenazarán a los personajes mientras el lich les acompañe.

El lich asume que los personajes han venido en busca de conocimiento o poder. Está dispuesto a explicarles como funcionan los sarcófagos de ambar (como se explica en el recuadro Sarcofago de Ambar).

El Lich no tiene ninguna alianza o animosidad hacia Strahd, y ningún interés en desafiar a Strahd por el control de Barovia.

Los muebles aquí están en mal estado y se desmoronan fácilmente al tocarlos.

Hay tres puertas secretas en esta sala. La puerta secreta al área X28 tiene un conjuro de cerradura arcana lanzado sobre ella. La contraseña para suprimir el conjuro es "Exethanter."

TESORO

El antiguo libro de conjuros del Lich, con tapas de bronce está encima de un diván podrido, a simple vista. Inscrito en su lomo hay un título: *Los Encantamientos de Exethanter*. El libro de conjuros contiene todos los conjuros preparados de la lista del Lich (ver el bloque de estadísticas del **Lich** en el Manual de Monstruos). El Lich atacará a cualquiera que trate de coger su libro de conjuros.

X28. FILACTERIA OCULTA

La puerta secreta a esta sala tiene un conjuro de *cerradura arcana* lanzado o sobre ella (ver para detalles el área X27).

Detrás de la puerta secreta hay una pequeña habitación, polvorienta. Alzándose del suelo en la mitad oriental de la habitación es hay un brazo escamoso com una garra apresando una pequeña caja hecha de hueso.

El brazo escamoso no es más que un pedestal tallado. La caja de hueso es la filacteria de Exethanter. Si recibe 20 o más puntos de daño radiante de una sola fuente, la filacteria es destruida.

X29. HABITACIÓN SECRETA

Polvo y telarañas llenan esta sala por lo demás vacía.

El techo tiene 10 pies de altura

X30. BIBLIOTECA PRESERVADA

Esta biblioteca de paredes de piedra de veinte pies de altura y un techo abovedado de treinta pies de altura. Cubriendo el techo hay un fresco que representa ángeles siendo incinerados en las llamas en un infierno. Una barandilla de mármol negro encierra unos escalones de mármol dorado que bajan suavemente en espirales sobre un eje de treinta pies de ancho, bajando treinta pies de profundidad al norte. Contra las paredes grises hay stanterías de mármol negro de seis a diez pies de altura. En sus estantes hay cientos de tomos bien conservados. Alfombras bordadas, sillas y candelabros encendidos llenan la mitad sur de la habitación.

La escalera de caracol desciende 30 pies a la zona X42. Mirando por encima de la barandilla revela cajas en esa zona.

No hay escaleras para llegar a los altos estantes de libros. (Los magos que construyeron este lugar utilizaban el conjuro *mando de mago*.) Todos los libros parecen tener sus cubiertas en blanco y las páginas vacías. Sosteniendo un libro mientras se recita su palabra de mando secreta hace que el texto del libro aparezca mágicamente. Sólo el Lich en el área X27 conoce la palabra de mando para cada libro, y sólo si se restaura su memoria.

Un conjuro de *visión verdadera* también permite ver el texto mágicamente oculto. Los tomos en su mayoría contienen conocimientos viles y prohibidos.

Muchos libros de los que se ocultan aquí, contienen colectivamente todos los conjuros de mago que se hallan en el *Manual del Jugador*.

Un libro que se saque de la biblioteca se desintegrará según la magia que lo conserva se disipe. El mobiliario de la habitación, que también está preservado mágicamente, se deteriorará y se volverá frágil si se saca de la habitación.

La puerta secreta en el centro de la pared oeste se abre para revelar una habitación vacía (área X29). La que está en el centro de la pared sur se puede tirar para abrirla para revelar una escalera que desciende 30 pies a otra puerta secreta que conduce al área X5.

X31. CATAUMBAS CENTRAL

Estas catacumbas contienen los restos enmohecidos de los magos que una vez defendieron el templo ámbar. Luego generaciones de magos que fueron corrompidos por el mal del templo rompieron las cubiertas de ámbar que cubrían los cuerpos de los magos muertos y robaron todo lo de valor, dejando los antes conservados cadáveres se descompongan.

Oleis el perfume horrible de los antiguos muertos. Nichos de piedra a lo largo de las paredes de estas catacumbas conservan vainas con forma humana de ámbar, los huesos y los sudarios hechos jirones.

Si los personajes entran en estas catacumbas, añade:

Altos candelabros de hierro están colocados en los nichos. Sus velas se encienden al entrar, arrojando luz parpadeante en las paredes y haciendo que brille el ámbar destrozado.

Las velas mágicas se encienden cuando una criatura viviente entra en las catacumbas y se derriten si se las saca de esta área.

Amber Temple

(Area X)



Lower Level

One square = 10 feet

X31A. CATAUMBIA OESTE

Más restos esqueléticos llenan los nichos en las paredes de este anexo más pequeño, las vainas de ambar, que anteriormente los preservaba están aplastadas sin posibilidad de ser reparadas.

X31B. CATAUMBIA ESTE

Los nichos empotrados en la pared de este anexo están vacíos, excepto por una gruesa capa de polvo.

No hay magos sepultados aquí. Este anexo está vacía.

X32. VESTÍBULO ESTE BAJO

Las paredes y el techo de esta gran sala se recubren en ámbar que brilla como la miel. El polvo cubre el suelo de mármol negro. Al norte, la sala se ha derrumbado, dejando un muro de escombros.

Muchas puertas de ámbar conducen desde esta sala. De pie delante de la puerta sur hay tres féas mujeres con negros vestidos hechos jirones con escobas y puentigudos sombreros negros.

Un temblor de tierra se derrumbó la parte norte de la sala.

Tres **brujas Barovianas** (veer apéndice D) están tratando de abrir la puerta de ámbar al área X33A, intentando múltiples contraseñas, sin ser conscientes de que podrían ganar el acceso a través del eje en el área X6. Frustradas por su falta de progresos, descargan su ira atacando a los personajes.

Las brujas sueltan sus tres escobas de ataque animadas (veer el apéndice D) mientras lanzan conjuros .

DESARROLLO

Si dos de las brujas mueren o queda incapacitadas, la bruja que sobrevive intenta escapar volando lejos en su escoba. Sólo las brujas pueden utilizar las **escobas de ataque animadas** de este modo.

X33. BÓVEDAS DE ÁMBAR

Varias de estas habitaciones acristaladas de ámbar están situadas a lo largo de la periferia del complejo. Cada habitación contiene dos o más sarcófagos de ámbar (Veer la barra lateral "Sarcófagos de Ámbar").

X33A. BÓVEDA DE SHALX

La puerta de ámbar a esta sala está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para suprimir el conjuro es "Shalx."

Un personaje puede derribar las puertas con un control exitoso de Fuerza CD 25. Las puertas (CA 15, 30 puntos de golpe) también pueden ser destruidas. Si las puertas son reducidas a 0 puntos de golpe, una oleada de energía necrótica llena el cubo de 30 pies situado directamente delante de ellas.

Una criatura en el área sufre 22 (4d10) puntos de daño necrótico, volviéndose piel y huesos si se ve reducida a 0 puntos de golpe.

SARCÓFAGOS DE ÁMBAR

Un sarcófago de ámbar se parece a un bloque en bruto sólido de ámbar de 8 pies de alto, 5 pies de ancho y 5 pies de espesor. atrapado dentro del bloque hay una astilla o brizna de la más absoluta oscuridad y de no más de unas pocas pulgadas de largo.

La oscuridad es el vestigio de un dios muerto y odioso -un fragmento del mal puro con jirones de sensibilidad y conciencia. El vestigio no puede ser dañado o controlado, y es inmune a todas las condiciones.

Un sarcófago de ámbar tiene CA 16, 80 puntos de golpe, e inmunidad al veneno y al daño psíquico. destruir uno hace que el vestigio atrapado dentro de él desaparezca, sin dejar rastro. Elige si es desterrado o destruido.

Una criatura que toca el sarcófago de ámbar forma un vínculo telepático con el vestigio interior. El vestigio ofrece a la criatura oscuros presentes. La criatura debe aceptar de buen grado el don para obtener sus beneficios. Un presente oscuro se describe a la criatura en términos generales; su efecto exacto en el juego no se revela hasta que la criatura acepta el presente. Por ejemplo, una criatura que toca el sarcófago de Fekre en el área X33A le ofrece el poder de propagar enfermedades.

Que el don concede la capacidad de lanzar el conjuro contagio no está expresado.

Un presente oscuro funciona como un encantamiento (consulta "dones sobrenaturales" en el capítulo 7, "tesoro" de la Guía del Dungeon Master). Una criatura no recibe un presente oscuro si está siendo manipulado o caciado, o si se rechaza el presente oscuro. Una vez que se recibe un presente oscuro, una criatura no puede recibir ese mismo don oscuro de nuevo.

En el instante en que se recibió un don oscuro, la criatura que lo recibe sufre una transformación, la obtención de un rasgo físico siniestro o un defecto, o uno de cada. A menos que el texto indique lo contrario, un rasgo o un defecto que acompaña a este don no puedes eliminado por nada menos que un conjuro de deseo o la intervención divina.

Cada vez que una criatura que no sea maligno acepta un presente oscuro, debe hacer una tirada de salvación de Carisma CD 12. Si la tirada de salvación falla, el alineamiento de la criatura cambia hacia el mal. Un personaje que se vuelve malvado se convierte en un PNJ bajo el control del Dungeon Master, aunque el DM puede permitir al jugador seguir jugando el personaje malvado.

Ajusta el texto siguiente si ya se han encontrado y destruido las criaturas en esta sala.

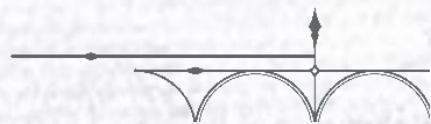
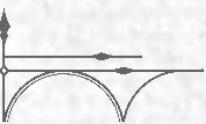
Esta habitación tiene paredes de ámbar acristalada, un suelo de mármol rojo y un eje toscamente labrado en el centro de su techo a diez pies de altura. Tres sarcófagos de ámbar se gakkab en nichos, y por encima de cada sarcófago flota un cráneo humano envuelto en llamas verdes.

Tres **cráneos llameantes** custodian esta habitación. Ellos atacan a los intrusos que estén a la vista.

La escala en el techo tiene 10 pies de ancho y 20 pies de largo, con abundantes asideros. No se necesita yba prueba de escalar para subir. El eje lleva hasta el área X6.

Los personajes que tocan el sarcófago de ámbar se le ofrece presentes oscuros por los vestigios oscuros contenidos dentro de ellos (ver "Sarcófagos de Ámbar" en el recuadro).

Sarcófago Oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el presente oscuro de Fekre, Reina de las Viruelas. El presente de Fekre es el poder de propagar enfermedades. El presente oscuro permite al beneficiario lanzar el conjuro *Contagio* como una acción. Después de haber sido usado tres veces el presente oscuro desaparece.



El beneficiario de este presente oscuro apesta a inmundicia.

Sarcófago Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el presente oscuro de Hrin-Zalam la Tormenta Aullante. El presente de Hrin-Zalam es el poder de crear relámpagos. Este presente oscuro permite al beneficiario lanzar el conjuro rayo relanqueante como una acción. Después de haber sido usado tres veces, se desvanece.

Tan pronto como el presente oscuro es recibido, un lado de la cara se se afloja perdiendo expresar toda emoción

Sarcófago Este. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el presente oscuro de Skyane, el Hambriento de Almas. El presente de Skyane es el poder de alzar a los recientemente muertos. Este presente oscuro permite al beneficiario lanzar el conjuro *alzar a los muertos* como una acción. Después de haber sido usado tres veces, se desvanece.

Tan pronto como el presente oscuro es recibido, los ojos del beneficiario brillan con un amarillo enfermizo, hasta que el don oscuro se desvanece.

El beneficiario también gana el siguiente defecto: "Si ayudo a alguien, espero el pago a cambio."

X33B. BÓVEDA DE MAVERUS

La puerta de ámbar a esta sala está sellada con unconjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para suprimir elconjuro es "Maverus." La puerta es por lo demás idéntica a la puerta del área X33A.

Esta habitación tiene paredes de cristalamiento de ámbar, suelos de mármol azul, y tres sarcófagos de ámbar en alcobas.

El techo aquí tiene 10 pies de altura. Los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar oscuro le son ofrecidos presentes oscuros por los vestigios malvados contenidos dentro de ellos (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar").

Sarcófago Norte. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Savnok, el inescrutable. El don de Savnok es el poder para proteger la mente. Este presente oscuro toma la forma de un conjuro de *mente en blanco* lanzado en la persona beneficiaria. El conjurp tiene una duración extendida de 1 año, después del cual se desvanece el don oscuro.

Los ojos del beneficiario se derriben al recibir este don oscuro, dejando cuencas vacías que todavía pueden ver.

Sarcófago este. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Tarakamedes, el Wyrm de la Cripta. El presente de Tarakamedes es el poder de volar. El beneficiario de este presente oscuro le crecen alas esqueléticas y gana una velocidad de vuelo de 50 pies.

El beneficiario de este don oscura debe comer huesos o tierra de una tumba para sobrevivir. En la madrugada, si la criatura no ha comido al menos 1 libra de huesos o tierra de una tumba en las últimas 24 horas, muere.

Sarcófago Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Shami-Amourae, la Dama del Placer. El presente de Shami-Amourae es el poder de la persuasión. Este son oscuro permite al beneficiario lanzar el conjuro *Sugestión* como una acción, y las tiradas de salvación contra el conjuro tiene desventaja.

Después de que el don a sido usado tres veces el don oscuro se desvanece.

El beneficiario de esta don oscuro gana un dedo extra en cada mano, así como el siguiente defecto: "No consigo suficiente placer. Yo deseo a otros para crear bellezas para mí todos el tiempo."

X33C. BÓVEDA DE LOS NECRARIOS

La puerta de ámbar a esta sala cuelga abierta, y la cámara huele a muerte. Esta habitación tiene paredes de ámbar cristalamiento y un suelo de mármol verde oscuro. Tres sarcófagos de ámbar permanecen en alcobas. Dos humanoides salvajes con piel gris espectral os miran con avidez con tres ojos, dos ojos normales y un tercer ojo sin párpado ciego por las cataratas. Cinco se afellan más a las paredes y al techo.

El techo aquí tiene 10 pies de altura. Los siete necrarios hambrientos que se hospedan aquí luchan hasta la muerte. Los necrarios tienen la siguiente característica adicional:

Trepar cual arácnido. El necario puede escalar superficies difíciles, incluyendo ponerse al revés en techos, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar se les han ofrecidos dones oscuros por los vestigios malvados contenidos en ellos (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar").

Sarcófago Norte. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Drizlash, la Araña de Nueve Ojos. El presente de Drizlash es el poder de caminar por las paredes y los techos. Este don oscuro permite a su beneficiario escalar superficies difíciles, incluyendo ponerse al revés en los techos, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

El beneficiario de este presente oscuro le crece un ojo extra en alguna parte de su cuerpo. El ojo es ciego y está siempre abierto.

Sarcófago Este. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Dahlver-Nar, Aquel de los Muchos Dientes. El dom de Dahlver-Nar es el poder de vivir muchas vidas.

Al recibir este presenteoscuro, el beneficiario se reencarna al instante cuando muere, como si fuera el blanco de un conjuro de *reencarnación*. El nuevo cuerpo aparece cerca de 10 pies del antigüo. Despues de que se ha usado tres veces el don oscuro se desvanece.

El beneficiario de este presente oscuro pierde todos sus dientes hasta que se reencarna por tercera y última vez.

Sarcófago del Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Zantras, el Creador de Reyes.

El rdon de Zantras es la energía que proviene de la gran presencia y fuerza de la personalidad. Este presente oscuro aumenta el Carisma en 4 del beneficiario, hasta un máximo de 22.

El beneficiario de este presente oscuro obtiene el siguiente defecto: "No voy a aceptar un no por respuesta".

X33D. BÓVEDA FORZADA

La puerta de ámbar de este salaro cuelga abierta. Esta habitación tiene paredes de ámbar acristaladas y un suelo de mármol de color púrpura-negro. Dos sarcófagos de ámbar están colocados en hornacinas situadas al oeste y al este. Un tercer sarcófago que una vez estuvo en el norte yace en añicos en el suelo. Agrupados en el centro de la habitación hay cuatro repugnantes criaturas encorvadas. Cada uno tiene un único gran, funesto ojo.

Las criaturas apiñadas en esta sala son cuatro **noticos** antiguos magos reducidos a este estado mavadol por su loca búsqueda del comocimiento prohibido. Los noticos utilizan su habilidad percepción extraña para fisgonear los secretos de los personajes. A pesar de que este poder es perversamente invasivo, los noticos no lo consideran que fisgonear sea ofensivo, y por lo que se sorprenden si los personajes toman represalias. Los noticos sólo luchan si uno de ellos es abordado, o si los personajes tratan de destruir los sarcófagos de ámbar.

Los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar oscuro le son ofrecidos dones por los vestigios malvadosse hallan dentro de ellos (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar").

Sarcófago Oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Delban, la Estrella de Hielo y el Odio. El don de Delban es el poder de liberar frío mortal.

Este presente oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro cono de de frío como una acción. Después de que se ha utilizado en siete ocasiones, el don oscuro se desvanece. Hasta que se desvanece, el beneficiario también obtiene los beneficios de un anillo de calidez.

El beneficiario de este regalo oscuro gana el siguiente defecto: "El fuego me aterra."

Sarcófago del Norte. Este sarcófago se ha roto de una manera que sugiere que el vestigio en el interior de alguna manera se liberó.

Sarcófago Oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Khirad, la Estrella de los Secretos.

El don de Khirad es el poder de la adivinación. Este don permite a su beneficiario poder lanzar el cinjuro de adivinación como una acción. Después de que se ha usado tres veces, el don oscuro se desvanece.

La voz del beneficiario se convierte en un susurro, y su sonrisa se vuelve cruel y malvada.

X33E. BÓVEDA DE HARKOTHA

La puerta de color ámbar a esta sala está sellada con unconjuro de cerradura arcana. La contraseña para suprimir el conjuro es "Harkotha." La puerta es por lo demás idéntico a la puerta del área X33A.

Esta habitación tiene paredes acristaladas con ámbar, suelos de mármol negro con vetas de color rojo, ámbar y tres sarcófagos en alcobas.

En el centro de la habitación, un **slaad de la muerte** se ha arrojado invisibilidad sobre sí mismo y está preparado con su espadón en mano. El slaad atacará a cualquiera que entre en la habitación, luchando hasta la muerte. No puede salir del templo ámbar.

A los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar les son ofrecidos presentes oscuros por los vestigios malvados que se hallan ensu interior (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar").

Sarcófago del Norte. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Yrrga, el Ojo de oscuro de Yrrgam el Ojo de las Sombras. El don de Yrrgam es el poder de la visión verdadera. Este presente oscuro otorga a su beneficiario los beneficios de Visión Verdadera a un rango de 60 pies. Estos beneficios tienen una duración de 30 días, después de los cuales se el don oscuro se desvanece.

Los ojos del beneficiario se convierten en vacíos estrellados hasta que el don oscuro se desvanece. El beneficiario de este presente oscuro también gana el siguiente defecto: "Creo que toda la vida no tiene sentido y espero a la muerte cuando finalmente llega".

Sarcófago Oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro del Gran Taar Haak, el Destructor de Cinco Cabezas. El don de Taar Haak es una gran fuerza.

Este presente oscuro otorga a su beneficiario el beneficio de un cinturón de fuerza de gigante de fuego. Este beneficio tiene una duración de 10 días, después el don oscuro se desvanece.

El beneficiario de este presente oscuro gana el siguiente defecto: "Me gusta intimidar a los demás y hacer que se sientan débiles e inferiores."

Sarcófago del Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Yog el invencible, El regalo de Yog el Invencible. El don de Yog es uno de resistencia física. Este presente oscuro aumenta los punto de vida máxima del beneficiario en 30. Este beneficio tiene una duración de 10 días, después de lo cual el don oscuro se desvanece. Aceitoso pelaje negro cubre la cara y el cuerpo del beneficiario.

X33F. BÓVEDA DE THAN GOB

La puerta de ámbar a esta sala está sellada con un conjuro de cerradura arcana. La contraseña para suprimir el conjuro es Thangob." La puerta es por lo demás idéntico a la puertadel área X33A.

Esta habitación tiene paredes acristaladas con ámbar, un suelo de mármol gris con vetas negras, y tres sarcófagos de ámbar en alcobas.

Los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar les sin ofrecidos oscuros dones por los vestigios malvados contenidas dentro de ellos (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar").

Sarcófago Oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Norganas, el Dedo de Olvido. El don de Norganas es el poder de convertir a los vivos en no-muertos. Este presente oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro de dedo de muerte como una acción. Después de que se ha utilizado tres veces, el don oscuro se desvanece. Cuando se desvanece, el beneficiariodebe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedarse a 0 puntos de golpe.

Este regalo transforma la sangre del beneficiario negra y viscosa, como el alquitrán.

Sarcófago del Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Vaund el Esquivo.

El don de Vaund es el poder de la evasión. Este presente oscura otorga a su beneficiario los beneficios de un amuleto de protección contra detección y localización y un anillo de evasión. Estos beneficios duran por 10 días, después de lo cuales el don oscuro se desvanece.

El beneficiario de este presente oscura se vuelve agurado y nervioso, y también obtiene el siguiente defecto: "No puedo dar una respuesta directa a cualquier pregunta que me hagan".

Sarcófago Este. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Seriach, el Susurrador de los Perros del Infierno. El don de Seriach es el poder para invocar y controlar perros del infierno. Como una acción, el beneficiario de esta presente oscuro puede invocar y controlar dos perros del infierno. Ambos perros aparecen al mismo tiempo. El beneficiario puede convocar a los perros sólo una vez, y el presente oscuro se desvanece cuando mueren.

El beneficiario adquiere la capacidad de hablar y comprender Infernal; si el no sabia antes ya antes. (Los perros del infierno no entienden ningún otro idioma.)

Un humo sulfuroso es generado de los poros del beneficiario siempre que él o ella hable Infernal.

X34. DORMITORIO DE MAGOS

Una cama de mármol blanco se encuentra en el centro de esta sala de piedra desnuda, su colchón hace tiempo que se pudrió. halcones de oro están posados encima de postes en las esquinas de la cama. Los muebles restantes de la sala se han reducido a montones cubiertos de polvo. Telarañas cubren sellos arcanos tallados en las paredes.

El techo tiene 10 pies de altura. Los sellos que cubren las paredes fueron una vez protección diseñados para proteger el contenido de ser robado, pero han perdido su magia y ya no pueden perjudicar a nadie.

TESORO

Los cuatro halcones de oro valen 250 po cada uno.

X35. GUARDIÁN DURMIENTE

El mobiliario de esta sala de piedra desnuda ha sucumbido a la decrepitud. De pie en el centro de la habitación, con su cabeza raspando el techo de diez pies de altura, hay un constructo de forma vagamente humana de madera oscura y remachado de hierro. Su cabeza dirigía su mirada ciega en vuestra dirección. Telarañas tendidas desde esta terrible artificio hasta el mobiliario destrozado que lo rodea.

Esta habitación fue una vez el dormitorio de un mago. El constructo es un **guardián escudo** incapacitado. su amuleto de control se puede encontrar en el área X9.

X36. VESTÍBULO INFERIOR OESTE

Relucientes capas de ámbar cubren las paredes y el techo de esta enorme sala como si estuviera esculpida en miel, y el polvo cubre el negro suelo de mármol. La bóveda tiene veinticinco pies de altura. Fijadas en las paredes a una altura de cinco pies hay repisas de ámbar con estatuas de alabastro de tamaño natural de gatos, ranas, halcones, búhos, cuervos, ratas, serpientes, sapos y comadrejas. Muchas de las estatuas han caído de sus repisas y se encuentran destrozadas en el suelo. Una puerta de ámbar en el muro norte se encuentra abierta. Otras cuatro puertas de ámbar al oeste y al sur están cerradas.

Las estatuas de animales representan diferentes tipos de familiares, y son inofensivos.

X34. DORMITORIO DE MAGOS

Los muebles hechos de antigua e incolora madera se han colapsado bajo su propio peso y ahora yacen cubiertos de telarañas y el polvo.

X38. HABITACIÓN ENCANTADA

Esta habitación, una vez un dormitorio, está llena de muebles rotos. Esparcidos por la sala están los restos de una cama, un armario, dos baules, tres altos candelabros, un escritorio, una estantería y varias sillas. Libros destrozadas, plumas de escribir antiguas y ropa hecha jirones también están esparcidas.

El techo aquí tienen 10 pies de altura. Un **poltergeist** (ver la entrada espectro en el Manual de Monstruos) acecha en esta sala y arroja telequinéticamente muebles rotos a los intrusos a fin de no indicar su ubicación.

TESORO

Haciendo una búsqueda en la habitación se obtiene un tubo portapergaminos de madera que contiene un pergamo intacto del conjuro *muro de fuego*.

X39. TESORERÍA SAQUEADA

Las puertas de ámbar que una vez sellaron esta gran sala de piedra han sido aplastadas, sus fragmentos tirados en medio de huesos aplastados, armaduras y armas.

El techo aquí tiene 30 pies de altura y plano. Un agujero de 10 pies cuadrados en la esquina noroeste del techo se forma mágicamente si se abre el cofre de hierro en el área X26.

Un golem de ámbar haizo una vez aquñi de guardián, pero escapó después de que los ladrones entraran en el arca y la saquearan.

Desde entonces, el golem ha hecho su camino hacia arriba (véase el área X10).

No todos los ladrones escaparon, y los restos pulverizados de aquellos que murieron aquí se encuentran esparcidos por el suelo.

Sus espíritus inquietos sobreviven aquí como cuatro **poltergeist** (veer la entrada espectro en el Manual de Monstruos). Los poltergeist no pueden salir de la habitación y luchan hasta que sean destruidos.

X40. TESORERÍA SELLADA

Las puertas de ámbar al sur están selladas con un conjuro cerradura arcana. La contraseña para suprimir el conjuro es "Dhaviton." Un personaje puede empujar para abrir las puertas con una prueba con éxito de Fuerza CD 25. Las puertas (CA 15, 60 puntos de golpe) también pueden ser derribadas. Si se reducen las puertas a 0 puntos de golpe, un conjuro de invisibilidad mayor se proyecta sobre el golem de ámbar en esta sala. El conjuro de invisibilidad tiene una duración de 1 minuto.

Los montones de tesoro se amontonan contra los muros este y oeste de esta sala de piedra.

Si el golem es visible, añade:

Una estatua de diez pies de altura, tallada en ámbar con la apariencia de un humanoide con cabeza de halcón se encuentra en una amplia alcoba hacia el norte. Detrás de ella, una grieta se ha formado en la pared.

El techo aquí tiene 30 pies de altura y es plano. La estatua en el norte de la alcoba es un golem de ámbar (utiliza el bloque de estadísticas para el golem de piedra en el Manual de Monstruos). Ataca a cualquier criatura que perturba el tesoro. El golem puede salir de la habitación, pero no puede salir del templo de ámbar.

Ver área X41 para una descripción de las grietas en la pared sur.

TESORO

Seis pilas de tesoro se numeran en el mapa.

Pila 1

- 17.500 pc (suelto)
- Treinta piedras preciosas 50 po
- Tres armaduras de placas oxidadas (sin valor)
- Nueve escudos oxidados (sin valor)
- Un sarcófago de tamaño infantil hecho de madera de color negro con incrustaciones de oro (por valor de 250 pp)

Pila 2

- 12.000 pp (suelto)
- Cinco cotas de mallas oxidadas y seis ararduras de semiplacas oxidadas (sin valor)
- Un estoque plateado con una empuñadura de cristal de color rosa
- Cuatro mandobles oxidados (sin valor)
- Un carro dorado (por valor de 750 po)

Pila 3

- 6.600 pe (suelto), cada moneda grabada con el rostro de perfil de Strahd
- Setenta y cinco botellas vacías
- Un baúl lleno de seis finos vestidos y trajes (valor de 25 po cada uno)
- Diez piezas de joyería (por valor de 250 po cada uno) y 500 po en un cofre de madera podrida
- Ocho estatuas de cerámica pintada de santos (por valor de 250 po cada una y un peso de 50 libras cada una)

- Una pila de lingotes de hierro (por valor de 250 po total y un peso de 2.500 libras)
- Treinta símbolos sagrados (por valor de 5 po cada uno) de los dioses de diferentes mundos
- Un conjunto de doce cálices de cobre con filigrana de plata (por valor de 25 po cada uno)
- Un cráneo dorado con granates rojos en sus cuencas de los ojos (por valor de 250 po)
- Ocho martillos de guerra y seis picos de guerra

Pila 5

- 9.000 pp (suelto)
- Seis bolas de cristal no mágicas (por valor de 20 pp cada una)
- Una corona de bronce con pequeños dragones con gemas como ojos (por valor de 750 po)
- Un caballo de madera de tamaño natural (por valor de 25 po)
- Seis vasos de mármol (por valor de 100 po cada uno y un peso de 100 libras cada uno)

Pila 6

- 7.000 monedas de oro de madera pintada (sin valor)
- 15.000 pc en quince ollas de hierro
- Un cetro de obsidiana con filigrana de oro (por valor de 2.500 po)
- Once yelmos oxidados (sin valor)
- Quince tomos encuadrados en piel delgada, todas ellas copias firmadas de un libro de cuentos llamado Enano Nieve y los siete tumulares, por Nitch Rackmay.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de la cartas revela que un tesoro está aquí, está enterrado en una pila al azar de tesoro (tira un d6).

X41. FISURA

Un temblor de tierra dividió la roca entre las áreas X40 y X42, creando dos aberturas naturales que van prácticamente lado a lado. Las aberturas tienen 3 pies de ancho, 8 pies de alto y 10 pies de profundidad.

X42. BÓVEDA DE ÁMBAR

Una escalera de mármol dorada con una barandilla de mármol negro que recorre la pared norte que sube suavemente en espiral hacia arriba contra un eje de treinta pies de ancho. Situadas en el centro de la habitación hay seis cajas de madera podridas.

Las paredes cubiertas de ámbar están esculpidas para parecerse a tentáculos que se entrelazan alrededor de bajorrelieves de mármol de reyes, reinas, faraones y sultanes atendidos por miriadas de esclavos.

Las paredes oeste, sur, este contienen nichos, y en cada uno hay un bloque basto y alto de ámbar en bruto.

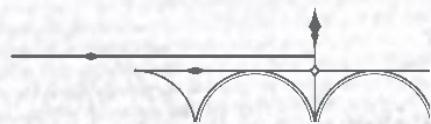
Dos grietas anchas se han abierto en el muro sur, derramando escombros y piezas destrozadas de ámbar en el suelo en la esquina sureste de la habitación.

La escalera de caracol sube 30 pies al área X30.

Ver área X41 para una descripción de las grietas en la pared sur.



Pila 4



Dentro de las cajas de madera, enterrados en la tierra, hay seis **engendros vampíricos** creados por Strahd con un grupo de aventureros muertos. Tan pronto como oigan a los intrusos en la sala, los engendros vampíricos saldrán de sus cajas y atacarán, luchando hasta ser destruidos.

DESTINO DE TELEPORTACIÓN

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde el área K78 en el Castillo Ravenloft llegarán al punto marcado con una T en el mapa.

SARCÓFAGOS DE ÁMBAR

A los personajes que tocan los sarcófagos de ámbar le son ofrecidos dones oscuros por los vestigios malvados contenidas dentro de ellos (ver el recuadro "Sarcófagos de Ámbar", anteriormente en este capítulo).

Kasimir sabrá cuando él toca el sarcófago al este de esta área a que ha encontrado el don oscuro que busca.

Sarcófago oeste. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece "el don oscuro del Vampiro a cualquier criatura humanoide de alineamiento malvado que lo toca. El don del Vampiro es la inmortalidad de la no-muerte. Si se acepta el don oscuro, su efecto no se produce hasta la siguiente condiciones se cumplen, en el orden que se indica a continuación. La criatura se da cuenta de las condiciones sólo después de aceptar el don oscuro.

- El beneficiario mata a otro humanoide que le gusta o lo venera, y luego bebe la sangre del humanoide muerto dentro de 1 hora de matarlo.
- El beneficiario tiene una muerte violenta a manos de una o más criaturas que lo odian.

Cuando se cumplen las condiciones, el beneficiario se convierte instantáneamente en un **vampiro** bajo el control Dungeon Master (utiliza el bloque de estadísticas en el Manual de Monstruos).

Después de recibir el don oscuro, el beneficiario obtiene el siguiente defecto: "Estoy rodeado de enemigos ocultos que tratan de destruirme. No puedo confiar en nadie".

Sarcófago del Sur. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece "el don oscuro del Tenebroso a cualquier criatura humanoide de alineamiento malvado que puede lanzar conjuros de mago de nivel 9. El don del Tenebrosa es el secreto de la trasformación en liche.

Este presente oscuro otorga a su beneficiario los conocimientos necesarios para llevar a cabo las siguientes tareas:

Elaborar una filacteria y dotarla con el poder para contener el alma del beneficiario

Crear una poción de transformación que convierte el beneficiario en un **Liche**.

La construcción de la filacteria tarda 10 días. Crear la poción tarda 3 días. Los dos elementos no pueden hacerse al mismo tiempo. Cuando el beneficiario bebe la poción, él o ella al instante se transforma en un liche bajo el control del Dungeon Master (utilizar el bloque de estadísticas del Manual de Monstruos, alterando los conjuros preparados del Lich según se deseé).

El beneficiario de este presente oscuro gana el siguiente defecto: "Todo lo que importa es la adquisición de magia nueva y conocimientos arcanos."

Sarcófago este. El vestigio dentro de este sarcófago ofrece el don oscuro de Zhudun, la Estrella Cadáver.

El don de Zhudun es el poder de levantar a los antiguos muertos. Como una acción, el beneficiario de este presente oscura puede tocar los restos de una criatura muerta y devolverla a la vida. El efecto es idéntica a la del conjuro *resurrección*, excepto que funciona independientemente de cuánto tiempo ha estado la criatura muerta. Después de que se ha utilizado una vez, el don oscuro se desvanece.

El beneficiario de este presente oscuro adquiere un aspecto cadavérico y se confunde fácilmente con un no-muerto.

EVENTOS ESPECIALES

Dos elfos del atardecer se sienten atraídos por el templo ambarino por diferentes razones. Se puede utilizar uno o ambos de los siguientes eventos especiales, mientras que los personajes exploran el templo.

LA PLEGARIA DE RAHADIN

El leal chambelán de Strahd, **Rahadin** (ver el apéndice D), cree que su amo forjó un pacto con el dios sin nombre de los secretos al que el templo de ámbar está dedicado.

El elfo del atardecer viene al templo en ocasiones para presentar una petición al dios oscuro de la liberación de su maestro de su tormento.

Rahadin cabalga un *corcel fantasmal* a lo largo del Paso Tsolenka hacia el templo ámbar y se arrodilla ante la gran estatua en el área X5. (El arcanaloth que guarda el templo conoce a Rahadin y no le hace daño. El arcanaloth y los cráneos llameantes no atacan otros visitantes hasta que Rahadin muere o se va.) Rahadin luego saca un sapo vivo, se lo traga todo como un sacrificio, y ofrece una postura de súplica al dios secreto.

DESARROLLO

Rahadin sabe que Strahd se ocupará de los personajes cuando lo crea oportuno. Si los personajes se enfrentan al elfo del atardecer, este se defenderá, pero no les causará ningún daño permanente. El chambelan de Strahd preferirá morir antes que dejarse capturar. Rahadin no divulgará sus razones para visitar el templo, o incluso quién es o cuál es su función. Si se le deja que se ocupe de sus propios asuntos, cabalgará de nuevo al Castillo Ravenloft.

EL PRESENTE OSCURO DE KASIMIR

Si **Kasimir Velikov** (ver el apéndice D y en el capítulo 5, área N9a) encuentra su camino al área X42 y acepta el don oscuro de Zhudun, él les preguntará a los personajes si lo acompañan a las catacumbas del Castillo Ravenloft para que pueda restaurar la vida de su hermana hace siglos muerta, Patrina Velikovna (ver el capítulo 4, área K84, cripta 21).

DESARROLLO

Si Kasimir tiene éxito en su búsqueda, la recién resucitada Patrina (NM elfo del atardecer mujer **archimago**) fingirá arrepentimiento hasta que recupere su fuerza y sus conjuros, momento en el cual viajará al Castillo Ravenloft e intentará volver con Strahd, buscando al final convertirse en su novia vampira. La mutilación de su hermano a manos de Rahadin, el chambelan de Strahd, no le sentará nada bien. Ella esperará vengar a su hermano y distraer a los personajes para ponerlos en la senda para matar a Rahadin, quien de hace mucho tiempo se ha opuesto a su matrimonio con Strahd.

Strahd ha perdido el interés en Patrina como una consorte. Si tiene la oportunidad, la convertirá en un engendro vampiro y la pondrá de nuevo en su cripta, un destino por lo que ella hacer todo lo que esté en su poder para poder evitarlo. Su atracción por Strahd se ve superada por el deseo de aumentar su propio poder. Ella no es el juguete de nadie.

CAPÍTULO 14: LA COLINA DE ANTAÑO

Los druidas que adoran a Strahd como señor de la tierra y señor del clima lo convocan aquí, en lo alto de la Colina Yester, en el mismo borde del dominio de Strahd. Esta colina es también donde las plagas malignas que andan por el Bosque SvalichMaderas nacen, y donde viene Strahd en ocasiones a vislumbrar su hogar ancestral.

ÁREAS DE LA COLINA

Los siguientes lugares corresponden a las marcas en el mapa de la Colina Yester en la página 199.

Y1. SENDERO

El sendero a través de los espesos bosques lleva a una colina cubierta con hierba muerta y mojones de piedra negros. Oscura, siniestras nubes se reúnen en lo alto, y un único rayo de luz golpea la cima de la colina. Al oeste de la colina, la tierra, los bosques y el cielo desaparecen detrás de un imponente muro de niebla.

El sendero se divide a medida que asciende la ladera, formando dos anillos concéntricos (zona Y2). El sendero conduce también a la cima de la colina (áreas Y3 e Y4). La pared de niebla (área Y5) marca el borde del dominio de Strahd.

Y2. TÚMULOS DE LOS BERSERKER

Caminos de tierra corren a lo largo de dos anillos concéntricos de mojones que rodean la ladera. Cada túmulo es un montículo de diez pies de altura de rocas negras viscosas.

Día o de noche, se extiende hasta los límites de la visión, los límites de mi reino están marcados por una gran muralla de niebla. Yo estaba allí en su nacimiento.

-Strahd Van Zarovich
en, Strahd: Memorias de un vampiro

Estos túmulos son anteriores a la llegada de Strahd y de los druidas. Ellos han permanecido en reposo durante siglos. Enterrado bajo las rocas están los huesos mohosos de una antigua tribu de berserkers que una vez vivieron en las montañas. (Ver "Lanza Sangrienta de Kavan" en la sección "Eventos Especiales" más adelante.)

Y3. CÍRCULO DRUÍDICO

En lo alto de la colina hay un gran círculo de rocas negras y piedras más pequeñas que forman juntas un muro de piedra que encierra un improvisado campo de hierba muerta. Los rayos caen sobre el borde del anillo de vez en cuando, iluminando una espantosa estatua de cincuenta pies de altura hecha de ramas entrelazadas y apretijadas y lleno de tierra negra. La estatua se parece a un hombre con una capa imponente con colmillos.

El anillo de rocas que rodea el campo tiene 250 pies de diámetro y cada una con una altura de 5 a 10 pies. . Cualquier criatura que sube sobre las rocas negras tiene un 10 por ciento de posibilidades de ser alcanzado por un rayo, recibiendo 44 (8d10) puntos de daño eléctrico. Los personajes pueden evitar el daño pegándose a los dos senderos que pasan a través del anillo.



ESTATUA DE MADERA

La estatua gigante tiene una extraña semejanza con Strahd von Zarovich. Una inspección de cerca revela raíces brotando desde el suelo alrededor de su base. Estas raíces son parte del árbol Gulthias en el área Y4 . Se enrollan alrededor de la estatua, proporcionando apoyo y mayor durabilidad. Las raíces no sólo impiden la estatua de ser derribada, si no también permite a la efígie servir como un componente en un ritual para crear una plaga de árboles (ver "Ritual Druidas" en el "Eventos Especiales" a continuación). Plantados en el "corazón" de esta efígie de madera hay una gema mágica robada del viñedo del Mago de los Vinos (capítulo 12). La estatua tiene CA 10, 50 puntos de golpe, e inmunidad a veneno y daño psíquico. Si la estatua recibe daño de fuego después de haber sido salpicado con aceite, se incendia, recibiendo 2d6 puntos de daño de Fuego cada round. Si la estatua es reducida a 0 puntos de golpe, se derrumba, y la gema mágica cae en el campo, brillando con una luz de color verde brillante.

TUMBAS OCULTAS

Ocultas en el interior de las rocas en todo el campo están las tumbas de seis **druidas** (CM, humanos de ambos sexos) y seis **berserkers** (CM, humanos de ambos sexos), todos los descendientes de la antigua tribu de las montañas cuyos miembros están enterrados en esta colina y toda la cabeza cubierta de barro gris azulado. Tienen largo, pelo enredado y una mirada salvaje en los ojos. En honor a su oscuro "dios," duermen en tumbas ocultas en la tierra bajo las cubiertas hechas de terrones y hierba muerta.

Personajes que entran en el círculo que tengan una Percepción pasiva 16 o superior advierte la docena tumbas cubiertas dispersas por todo el campo. Los druidas y los berserkers se levantan de sus tumbas y atacan si alguien se acerca o daña a la estatua, o si son descubiertos y atacados.

Los druidas están esperando para comenzar un ritual para invocar expone un enorme plaga de árboles. Sólo se necesita un druida para completar el ritual, pero los druidas no comenzarán con el ritual sin la bendición de Strahd. Por lo tanto, ellos estarán esperando que él aparezca. El ritual no puede ser completado si la estatua es destruida o se retira la gema mágica.

Si los personajes discernen o adivinan la ubicación de la gema con la ayuda de la magia, pueden tratar de excavar para sacar la gema del pecho de la estatua. Subiendo por la estatua es una cuestión simple, que no requiere una prueba de característica, y un personaje alcance la cavidad torácica puede utilizar una acción para cavar en ella. Haciendo que el jugador de ese personaje tire un d20: con un resultado de 13 o superior, el personaje desentierra la joya y la puede cogerla como parte de su acción.

DESARROLLO

Si los druidas y los berserkers son asesinados, su número se reponen dentro de las incursiones del Bosque Svalich. Al final del día, al atardecer, 1LD4 -1 druidas y 1D4 - 1 berserkers llegan hasta allí hasta ser seis de cada uno.

Y4. ÁRBOL GULTHIAS

En el extremo sur de la colina hay un bosquecillo enfermizo, un bosque de árboles muertos y arbustos con un árbol enorme y deformado en su centro. La sangre rezuma como la savia de su tronco retorcido, escondiéndose alrededor del árbol hay seis desgarbadas criaturas humanoides cubiertas con agujas. Incrustado en el árbol hay un hacha de batalla brillante, por debajo de la cual se encuentra un esqueleto humanoide.

El árbol es un árbol Gulthias (ver la entrada de plagas en el Manual de Monstruos), cuyas raíces se extienden profundamente hasta debajo del cerro. Al acecho entre los árboles y los arbustos muertos hay tres **plagas de la vid**, seis **plagas de aguja** y doce **ramas marchitas**.

Las plagas de agujas son claramente visibles, pero la característica de falsa apariencia de las plagas de la vid y las ramas marchitas les permite esconderse a plena vista.

Las plagas atacan a cualquiera que intente atacar al árbol Gulthias, el cual no tiene acciones o ataques efetivos propios.

El árbol Gulthias tiene CA 15, 250 puntos de golpe e inmunidad al daño contundente, perforante y psíquico. Si se reduce a 0 puntos de golpe, resulta destruido, pero no queda realmente muerto. Recupera 1 punto de golpe todos los meses hasta que se haya recuperado por completo.

CD 15 , un personaje puede determinar que todo el tocón debe ser extirpado para que el árbol muera de verdad. El árbol Gulthias se marchita y muere en 3d10 días si un conjuro de *santificar* se lanza en su área.

El árbol Gulthias crea plagas de las plantas ordinarias y es el único árbol de este tipo en Barovia. Si el árbol Gulthias es muerto, no hay nuevas plagas que puedan ser creadas dentro del dominio de Strahd. Premia al grupo con 1.500 PX por destruir el árbol Gulthias.

El esqueleto acostado en la base del árbol Gulthias es todo lo que queda de un aventurero humano que fue matado por las plagas al tratar de cortar el árbol.

TESORO

armadura de cuero hecha jirones del aventurero muerto no es rescatable, pero el hacha incrustada en el árbol es un hacha de batalla mágica. Su mango está tallado con hojas y tallos, y el arma pesa la mitad que un hacha de batalla normal.

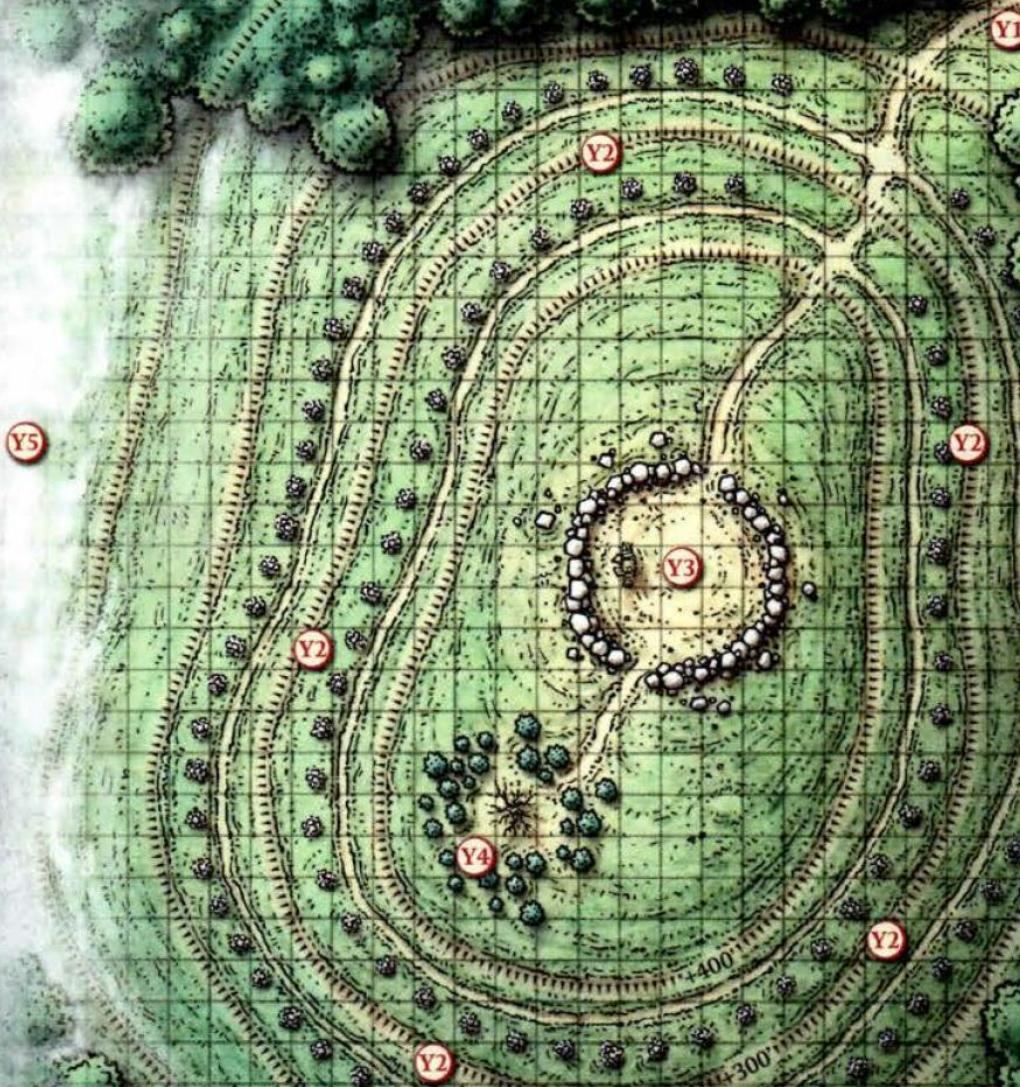
Cuando el hacha golpea una planta, ya sea una planta ordinaria o una criatura planta, el objetivo sufre 1D8 puntos de daño extra cortante. Cuando una criatura de alineamiento no bueno empuña el hacha, brota espinas cada vez que su portador hace un ataque con ella. Estas espinas pinchan al portador haciendo 1 punto de daño perforante después de que se hizo el ataque, y este daño es considerado mágico.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de las cartas revela que un tesoro está aquí, está enterrado en medio de las raíces del árbol Gulthias, debajo del esqueleto del aventurero muerto. Los personajes que excavan en el suelo bajo el esqueleto lo encuentran automáticamente.

Vester Hill

(Area V)



One square = 50 feet

Y5. MURO DE NIEBLA

La Colina Yester debe su nombre a un extraño fenómeno que puede ser observado por cualquier persona que mire en las nieblas desde lo alto de la colina o desde la ladera occidental:

Tal como mirais hacia el oeste en la cortina de niebla, se ve una fortaleza blanca en una colina por encima de una gran ciudad. La ciudad parece bastante lejana, tal vez a una milla de distancia. La niebla oscurece todos los detalles, pero se puede escuchar lo que suena como el eco de una campana de la iglesia.

Los poderes oscuros han creado una falsa imagen del hogar ancestral de Strahd dentro de la niebla, más allá de su alcance. Strahd viene a la colina en ocasiones para contemplar la ciudad, a pesar de que sabe que no puede ser real, la imagen lo seduce. Cualquier criatura que entre en la niebla mortal estará sujeta a sus efectos (ver la sección "Nieblas de Ravenloft" en el capítulo 2).

Si los personajes preguntan a un PNJ lanzador de conjuros sobre esta parte del muro de niebla, esa persona podría relatarles una antigua leyenda sobre él. De acuerdo con la gente de la montañas de Barovia, siempre ha habido un muro de niebla cerca de la Colina Yester, incluso antes de las nieblas mortales atrapasesen a toda Barovia. La gente anciana llamaron a la niebla el Muro Susurrante, porque dentro de ella se podía oír el murmullo de voces del pasado y el futuro. Creyeron que un dios antiguo renunció a su divinidad para preservar el mundo de la destrucción y que su última exhalación como un dios produjo esta niebla. Dentro de ella estaban todos sus recuerdos del mundo y de todos sus visiones de sus futuros posibles, y con una preparación adecuada, un buscador podría ir en una búsqueda de las visiones dentro de ella. Algunos estudiantes de lo arcano sostienen que los poderes oscuros cogieron un pedazo de esa niebla y la retorció para crear las nieblas de Barovia, y que tal vez el dominio de Strahd es sólo un recuerdo oscuro en el muro susurrante.

EVENTOS ESPECIALES

Se puede utilizar uno o ambos de los siguientes eventos especiales, mientras que los personajes exploran la Colina Yester.

RITUAL DRUÍDICO

Puede permitir que este evento se desarrolle con independencia de que los personajes hayan visitado la Colina Yester. Incluso si los personajes no experimentan este evento tal como sucede, aún pueden hacer frente a las consecuencias.

(Ver "Ataques Wintersplinter" en la sección "Eventos especiales" en el capítulo 12).

Strahd viaja a la Colina Yester, llegando a horcajadas sobre su **Pesadilla, Bucephalus** (asumiendo que los personajes no la mataron en las catacumbas del Castillo Ravenloft), o en forma de murciélagos.

Cuando llegue, Strahd instará a los druidas en el área Y3 a levantarse de sus "tumbas" y comenzar su ritual.

Cuando comience el ritual, los druidas usarán sus acciones para cantar y bailar alrededor. Para completar el ritual, los druidas tienen que cantar durante 10 asaltos consecutivos, con al menos uno de ellos cantando cada asalto. Si pasa un asalto y ninguno

de los druidas es capaz de cantar en su turno, el ritual quedará arruinado y deberá iniciarse de nuevo. Si el árbol Gulthias (área Y4) se ha reducido a 0 puntos de golpe, el ritual no funcionará. Los druidas que se den cuenta de que el árbol ha sido destruido sabrán lo suficiente como para no intentar el ritual. Strahd observará los procedimientos, defendiendo a los druidas si son atacados y retirándose si superado.

DESARROLLO

Si los personajes están presentes cuando los druidas completan el ritual, lee lo siguiente:

Una criatura planta de treinta pies de altura brota de la estatua, haciendo volar ramas y tierra. La criatura se parece a un ent muerto con una luz verde filtrándose fuera de él.

La criatura que entra en erupción de la estatua de madera es una plaga de árbol (ver apéndice D) que los druidas llaman Wintersplinter. La luz verde proviene de la gema mágica incrustada en su "corazón". La gema se puede quitar sólo cuando Wintersplinter esté muerto. Los druidas comandan a Wintersplinter viajar al norte y arrasar las viñas del Mago de Vinos (capítulo 12). A pesar de que los personajes no pueden entender lo que los druidas están haciendo, lo que sin duda se preguntarán a donde los druidas están enviando la plaga árbol. Tal como Wintersplinter viaja hacia el norte, su destino debería ser claro para los personajes que ya han visitado a la bodega y al viñedo. Si tratan de detener su avance depende de ellos. Una vez que la plaga árbol se marche, Strahd ordenará a los druidas y a los berserkers que salgan de la colina para poderestar a solas. Mientras huyen hacia el bosque, él mirará con nostalgia a la imagen de su tierra ancestral hacia el oeste (ver área Y5).

LA LANZA SANGRIENTA DE KAVAN

El espíritu de Kavan, un jefe bárbaro muerto hace mucho tiempo, llega a uno de los personajes, de preferencia un bárbaro, un druida o un guardabosques. Lee el siguiente texto al jugador del personaje:

Oyes un susurro, una voz profunda llevada por el viento.

"Mucho tiempo he esperado", dice, "para uno que sea digno. Mi lanza tiene hambre de sangre."

Recuperala, y goberna estas montañas en mi lugar, al igual que los guerreros poderosos desde los primeros días del Muro Susurrante".

El personaje se siente atraído por uno de los mojones en la ladera (ver área Y2). Cuando el personaje se acerca a 30 pies de él, la presencia de la lanza mágica de Kavan (ver "tesoro" a continuación) siente bajo las rocas.

TESORO

Las rocas del túmulo son pesadas, pero se pueden hacer rodar a un lado, revelando una *lanza de sangre* (ver el apéndice C) que se encuentra en medio de los huesos mohosos de Kavan.

Cualquier criatura puede empuñar la lanza, pero sólo el personaje elegido por Kavan puede empuñarla ganando una bonificación de +2 al ataque y al daño hecho con esta arma mágica.

CAPÍTULO 15: EL CUBIL DE LOS HOMBRES LOBO



L OESTE DE LAGO BARATOK A UN complejo de cuevas que los hombres lobo de Barovia utilizan como una guarida. Los personajes que interroguen a un hombre lobo capturado pueden conocer la ubicación de la guarida. La mayor parte de la manada de hombres lobo estará cazando cuando los personajes llegan por primera vez, incluyendo el líder de la manada, Kiril Stoyanovich.

Los hombres lobo se llaman los hijos de la Madre Noche, porque todos adoran esa deidad.

Recientemente, se formó un cisma dentro de la manada como resultado de un desafío al liderazgo de Kiril. El distanciamiento comenzó cuando otro hombre lobo, Emil Toranescu, cuestionó el tratamiento de los niños secuestrados por la manada.

A Kiril le gustaría armar a los niños con armas y obligarlos a luchar entre sí a muerte hasta que sólo un niño quede en pie. El ganador sería entonces convertido en un hombre lobo, asegurando lo que Kiril llama "la fuerza y la pureza de la manada." Emil defendía mantener a todos los niños vivos y convertirlos en hombres lobo, por tanto, incrementando el tamaño de la manada. Emil cree que una manada más grande garantizaría la supervivencia de los hombres lobo, mientras que Kiril vio que una manada más grande como demasiado difícil de controlar y de alimentar.

Esta división ideológica no podía ser reconciliada y llevó a muchos desacuerdos. Los otros hombres lobo se dividieron entre los dos bandos, y parecía probable que ya fuera Kiril o Emil murieran antes de que el conflicto pudiera resolverse.

Entonces Kiril desapareció durante varios días, provocando que los otros hombres lobo se preguntasen si había huido o había sido eliminados en silencio por Emil y sus aliados. Cuando Kiril regresó, estaba acompañado por un grupo de varias docenas de lobos terribles leales a Strahd, y trajo un mensaje del Castillo Ravenloft que revelaba Strahd no estaba contento con el intento de Emil de romper la manada. Los lobos terribles llevaron de nuevo a Emil al Castillo Ravenloft para castigarlo, y nunca se le volvió a ver.

Kiril restableció su dominio, pero sus ideas y tácticas no le sentaron bien a los miembros más ancianos de la manada, y por supuesto no le gustó a la compañera de Emil, Zuleika Toranescu.

Ella sabe que no puede matar a Kiril por su cuenta, y después de lo que ocurrió con Emil, el resto de la manada no está dispuesta a desafiar la autoridad de Kiril y enfrentarse a la ira de Strahd. Kiril no permite a Zuleika cazar, por lo que está más o menos confinada en la madriguera.

VIAJES A TRAVÉS DE LAS NIEBLAS

Los hombres lobo sirven a Strahd por miedo, creyendo que la Madre Noche le ha bendecido con poderes divinos y la vida eterna. A pesar de que no puede salir de Barovia, Strahd puede permitir que ciertas criaturas vayan y vengan, como los Vistani.

El periódicamente permite a los hombres lobo viajen más allá de la fronteras brumosas, para que así puedan llevar o atraer a otros a su dominio. A diferencia de la Vistani, sin embargo, los hombres lobos no pueden ir y venir a su antojo.

APROXIMÁNDOSE AL CUBIL

Cuando los personajes se acercan por primera vez a la guarida de los hombres lobo, lee lo siguiente:

Por encima de la línea de árboles, excavada en la ladera de un espolón rocoso de la montaña, es una gran cueva, iluminada por antorchas que se parece a la boca abierta de un gran lobo.

Cien pies por encima de la boca de la cueva (área Z1), más arriba en la ladera de la montaña en pendiente y no visibles desde la boca de la cueva o en su alrededor, hay un saliente rocoso (área Z8).

Un personaje puede escalar la pendiente para llegar a la cornisa y sin la necesidad de un equipo de escalada o un control de característica.



LOS LOBOS COMENZARON A AULLAR

Me conocían. Todos los lobos de Barovia lo hicieron.

-Strahd Von Zarovich

en Yo, Strahd: Memorias de un vampiro

Werewolf Den

(Area Z)



Down
to Z6

+100'

+80'



One square = 10 feet

ÁREAS DEL CUBIL

Las siguientes áreas se corresponden con las marcas en el mapa del cubil de los hombres lobo en la página 202. Montadas en los muros de todo el cubil hay soportes de hierro que sostienen antorchas encendidas. Todas las áreas están iluminadas, aunque abundan las sombras.

Z1. BOCA DE LA CUEVA

Las mandíbulas abiertas de la cabeza de lobo forman un dosel de piedra de quince pies de altura sobre la boca de la cueva, sostenida por pilares naturales de roca. El techo se eleva a una altura de veinte pies dentro de la cueva. Antorchas en soportes de hierro se alinean en las paredes.

Desde algún lugar en el fondo, se oye los ecos de una flauta. Algunas de las notas son dolorosamente discordantes.

Los guardias en las áreas Z2 detectan a los personajes en la boca de la cueva que no estén ocultos. Los personajes pueden seguir el sonido de la flauta al área Z3.

DESARROLLO

Si los personajes llegan aquí con Emil Toranescu (ver el capítulo 4, área K75a) en compañía o su custodia, puede ordenar a los otros hombres lobo en la guarida de no atacar a los personajes a medida que se abren camino en el interior.

Z2. PUESTO DE GUARDIA

Aquí, la cueva se divide a la izquierda y a la derecha. De pie sobre una cornisa a cinco pies de altura entre donde se divide el camino hay dos mujeres de aspecto salvaje con ropa desmenuzada y enpuñando lanzas.

Aziana y Davanka, dos **hombres lobo** en forma humana, hacen guardia en la cornisa. Dan la alarma cuando detectan intrusos. Cualquier ruido fuerte aquí se puede escuchar en toda la sala, llegando rápidamente refuerzos de las zonas Z3 y Z5. Los hombres lobo luchar hasta la muerte.

Z3. CUBIL DE LOS LOBOS

Nueve **lobos** y un **hombre lobo** en forma humana están aquí.

El hombre lobo, Skennis, tiene 36 puntos de golpe y es demasiado viejo para cazar. Si se le deja tranquilo, el tocará una flauta electrum (ver "tesoro" más adelante), aunque no muy bien. Los lobos se apiñan detrás de él e irán a donde él vaya. Aunque ya pasado sus mejores tiempos, luchará hasta la muerte para defender el cubil, y él se ofenderá con cualquier persona que mate a cualquiera de sus aliados lobo.

Una cornisa de piedra de cinco pies de alto con vistas a esta gran cueva, que tiene una fogata humeante en el extremo más alejado al oeste lejos. El suelo está cubierto con huesos roídos.

Si Skennis es reducido a 0 puntos de golpe, lee ki siguiente:

El anciano cacarea. "Cuando Kiri! vuelva", os dice con su último aliento, "él os desollará vivos."

TESORO

La flauta de electrum de Skennis no es mágica y tiene un valor de 250 po. Skennis también lleva una bolsa que contiene cuatro piedras preciosas por un valor de 50 po.

Z4. MANANTIAL SUBTERRÁNEO

Un corte en el techo rocoso permite que la luz gris y una fría lluvia del exterior se filtre en esta cueva húmeda e iluminada con antorchas, donde un manantial subterráneo forma una poza de agua de aproximadamente cuarenta pies de ancho y diez pies de profundidad. Una cornisa a cinco pies de altura al norte da a la poza. Una cornisa similar atraviesa la pared este, con unos toscos escalones que conducen a ella. Unas cajas se asientan encima de la cornisa oriental.

El agua es dulce. El techo se alza aproximadamente 20 pies por encima de la superficie de la poza. La fisura en el techo es de 3 pies de ancho en su punto más ancho y 6 pulgadas en su parte más estrecha.

Las cajas en la cornisa oriental contienen montones de ropa de tamaño adulto.

Z5. CUEVAS PROFUNDAS

Un laberinto de túneles y cuevas con antorcha encendidas se expande en frente de vosotros. Huesos se hallan esparcidos por el suelo.

El techo aquí tiene 10 pies de altura. Los huesos en el suelo son un sistema de alerta. Ellos crujirán ruidosamente bajo los pies, y las criaturas tienen desventaja en las pruebas de Destreza (sigilo) hechas para moverse en silencio por esta área.

Z5A. CAVERNA SUR

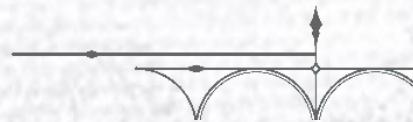
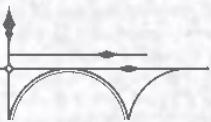
Bianca, una **mujer lobo** de pelo blanco en forma de lobo, que es la compañera de Kiril Stoyanovich, duerme aquí. Ella reacciona rápidamente a los sonidos de alarma, atacará a cualquier intruso que vea.

Z5B. CAVERNA NORTE

Wensencia, una **mujer lobo** en forma de lobo, duerme aquí con Kellen, un hombre lobo de diez años de edad, en forma de lobo. Kellen es un no combatiente con CA 10, 2 puntos de golpe y las inmortalidades al daño de un hombre lobo. Abraza una muñeca de madera que se asemeja misteriosamente a uno de los personajes, pero está pintada y vestida para parecerse a un zombi. Un pequeño lema grabado en la muñeca zombie dice: "no es divertido, no es Blinsky!"

Cuando suena una alarma, Wencencia lleva a Kellen al área Z7, lo encierra en una de las jaulas vacías, y le dice que tome forma humana, lo cual él hace. A continuación, se une a sus compañeros hombres lobo en la defensa de la madriguera.

Kellen fue secuestrado de su casa en Fuerte Liam, una aldea cerca del Bosque Brumoso en los Reinos Olvidados. Quedó aquejado de licantropía después de ganar uno de los concursos despreciables de Kiril.



Wencensia se ha encargado de la formación de este nuevo miembro de la manada de Kiril. Al lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* o un conjuro de *eliminar maldición* sobre Kellen termina su licantropía.

Z6. CUEVA DE KIRIL

En el fondo de esta cueva cuelga una cortina hecha de piel humana.

Cuando está en su hogar, Kiril Stoyanovich duerme aquí en forma de lobo.

Detrás de la cortina espantosa de carne cosida se encuentra a 10 pies de altura, un túnel de 10 pies de ancho, con toscas escaleras que conduce arriba, con rellanos intercalados. El túnel termina en una puerta secreta, más allá de la cual se encuentra el área Z8. La puerta secreta es fácil de encontrar desde el interior del túnel (sin requerir ninguna prueba de habilidad).

Z7. SANTUARIO DE LA MADRE NOCHE

Unas escaleras toscas conducen abajo a una cueva iluminada por antorchas y una extraña visión: niños de ojos grandes están colocados detrás de rejas de madera y se quedan mirando en un silencio aterrador. La cueva tiene seis jaulas de madera, sus tapas se mantienen cerradas mediante piedras pesadas.

Dos de las jaulas están vacías, y cada una de los otros contiene un par de niños asustados.

Una tosca estatua de madera permanece entre las jaulas. Guarda un toso parecido a una mujer con cabeza de lobo envuelta en guirnaldas de vides y flores de noche. Amontonados en torno a la base de la estatua hay una increíble cantidad de tesoro.

Una mujer en ropa triturada está arrodillada delante de la imagen.

Detrás de la estatua, dos cadáveres cubiertos de gusanos cuelgan de grilletes de hierro atornillados a la pared.

El techo aquí tiene 20 pies de altura. La estatua es una representación tosca de la Madre Noche. De rodillas delante de ella hay una **mujer lobo** en forma humana llamada Zuleika Toranescu, que es la esposa de Emil (ver el capítulo 4, área K75a). Creyendo que su compañero ha sido muerto por la mano de Strahd, ora a la Madre Noche para que la guíe, con la esperanza de que la diosa podría tener suficiente influencia sobre Strahd para persuadirlo de liberar a su amado.

Kiril ha ordenado a Zuleika custodiar a los prisioneros. Si los personajes rescatan Emil y lo vuelven a salvo a Zuleika, con mucho gusto libera a los niños. Si los personajes confirman que Emil está realmente muerto, ya sea por su mano o de Strahd, ella todavía podría dejar que los presos marchen si los personajes la ayudan a lidiar con Kiri! Stoyanovich, a quien culpa por encima de todo. Zuleika ve a los personajes como la respuesta a sus oraciones y les pide que maten a Kiri! cuando el regresa de su última caza (ver "Líder de la Manada" en la sección "Eventos Especiales" a continuación).

Cada uno de los ocho niños encarcelados aquí tiene CA 10, 1 punto de golpe, y no tienen ataques eficaces. Para determinar la edad de un niño en años, tira 1D6 + 6.

Las rocas apiladas en lo alto de cada jaula ocupada pueden ser golpeadas o levantadas, permitiendo que las jaulas sean abiertas. Los niños están en estado de shock.



ZULEIKA TORANESCU

Los que están en libertad no se alejarán mucho de los personajes por temor a ser comidos por los lobos y hombres lobo.

Los cadáveres colgados en la pared detrás de la estatua son de dos adultos Barovianos, un hombre y una mujer, asesinados por la manda y que fueron presentados como ofrenda a la Madre Noche. Los hombres lobo consideran los gusanos que están dándose un festín con los cadáveres ser emblemáticos de la "alimentación" de la Madre Noche. Cuando la carne de estos cadáveres ha sido consumida, la manada busca nuevas ofrendas para ocupar su lugar.

TESORO

El tesoro apilado alrededor de la base de la estatua de la Madre Noche incluye:

- 4.500 pc, 900 pp y 250 po (todas las monedas de acuñaciones foráneas de Barovia)
- Treinta piedras preciosas por valor de 50 po y siete piedras preciosas por valor de 100 po.
- Doce piezas de joyería de oro liso (por valor de 25 po cada una) y una capa de oro con incrustaciones de pivotes finamente labrados con fragmentos de azabache (por valor de 250 pp).
- Un cuerno para beber de marfil grabado con driadas bailando y sátiro tocando flautas de pan (por valor de 250 po).
- Un incensario de electum adornado con filigrana de platino (por valor de 750 po)

Cualquier persona que roba a la Madre Noche quedará maldita. Los hombres lobo saben esto, y por lo tanto no se preocupan de proteger el tesoro.

Cualquier criatura que se lleve algo del tesoro de esta pila se verá perseguida por terribles pesadillas todas las noches, desde el anochecer hasta el amanecer. La maldición afectará sólo a la criatura que hizo el hurto y no se transmitirá a cualquier otra persona que pueda entrar en posesión del artículo. La devolución de un artículo robado a la pila del tesoro no termina la maldición.

Una criatura maldita de esta forma no se beneficiará de terminar un descanso corto o largo por la noche (el descanso durante el día funcionará con normalidad, ya que la maldición quedaría inactiva desde el amanecer hasta el anochecer). Un conjuro de *restablecimiento mayor* o un conjuro de *quitar maldición* lanzado sobre la criatura termina la maldición sobre ella.

La maldición de la criatura también termina si se abandona Barovia.

FORTUNAS DE RAVENLOFT

Si la lectura de cartas revela que un tesoro está aquí, está tumulado en medio de los otros artículos en la base de la estatua. La maldición que se ha descrito anteriormente se aplica a este tesoro también.

Z8. RING DE PIEDRA

Un ring de piedra de veinte pies de diámetro domina un saliente rocoso en la ladera de la montaña. Dentro del ring, se ven salpicaduras de sangre y huesos pequeños, roídos. Tendidas en el suelo fuera del ring hay varias lanzas manchadas de sangre seca.

La manada de hombres lobo se reúne aquí para ver a sus jóvenes presos como luchan con lanzas en el ring de piedra. El último niño en pie es mordido y convertido en un hombre lobo; a continuación, los cuerpos de los muertos son devorados, sus huesos roídos.

Situada en la ladera hay una puerta secreta que puede ser empujada para abrirla para revelar un túnel con toscas escaleras que conducen al área Z6.

EVENTOS ESPECIALES

Se puede utilizar uno o ambos de los siguientes eventos especiales, mientras que los personajes están explorando o descansando en la guarida.

LÍDER DE LA MANADA

Este evento no se produce si anteriormente los personajes se han encontrado y derrotado la partida de caza de Kiril (ver "Ataque de la Manada en la sección "Eventos Especiales" en el capítulo 11).

Cada hora que pasan los personajes dentro de la guarida de los hombres lobo, tira un d20. Con un resultado de 18 o más alto, la partida de caza de hombres lobo regresan, arrastrando una cabra muerta.

Es un escaso banquete, en el mejor de los casos. El grupo se compone de Kiri! Stoyanovich (un **hombre lobo** con 90 puntos de golpe), seis **hombres lobos** normales, y nueve **lobos**. Todos los hombres lobo llegan en forma de lobo.

Si los lobos pueden ver evidencias de un asalto en la guarida (por ejemplo, si los guardias en la zona Z2 están ausentes o muertos), los hombres lobo asumen forma híbrida. Kiril envía tres hombres lobo por la ladera hacia el área Z8 para entrar en la guarida desde arriba mientras que él y el resto de la partida de caza se abren camino a lo más profundo dentro de la guarida.

DESARROLLO

Mientras Kiril viva, los personajes no podrán negociar con los hombres lobo. Si Kiril muere y los personajes se imponen, la manada estará dispuesta a negociar con ellos.

Si Emil Toranescu está presente cuando vuelve Kiri, Emil está decidido a matar a su rival y convertirse en el nuevo líder de la manada. Si tiene éxito, permitirá a los personajes salir de la sala sin ser molestados, pero se negará a liberar a los niños secuestrados a menos que Zuleika esté presente para convencerlo de lo contrario (porque teme que los personajes podrían matar a su marido si él no dejara que los niños se vayan).

Si tanto Kiril y Emil mueren, Zuleika se convertirá en la líder de la manada y cortará todos los lazos con Strahd. Los lobos normales dejarán la manada una vez que Strahd se entere de este acontecimiento. Si los personajes fueron atraídos a Barovia por el gancho de aventura, "Hombres Lobo en la niebla" los ataques de hombres lobo en la Costa de la Espada llegarán a su fin bajo el liderazgo de Zuleika.



KIRIL STOYANOVICH

Si ella cae también muerta, un joven pero feroz hombre lobo llamado Franz Graza se convertirá en el líder de la manada. Él es vicioso y traicionero, no mostrará a los personajes ninguna piedad.

DIE KINDER

Si los personajes se llevan a los niños lejos de la guarida, mientras Kiril está vivo, Kiril volverá a montar su partida de caza y persiguirá sin descanso a los prisioneros perdidos.

Si Kiril ha muerto, la manada de hombres lobo está demasiado preocupada con la elección del sucesor de Kiril como para organizar una partida de caza.

Si los personajes no están seguros de a dónde llevar a los niños, un **hombre cuervo** (ver el apéndice D) que ha estado espiando la madriguera en forma de cuervo asumirá forma híbrida y sugerirá que se refugien en el pueblo cercano de Krezk (capítulo 8). Si los personajes siguen esa indicación, los hombres cuervos los escoltarán desde los cielos hasta que los personajes lleguen al pueblo, después de lo cual volarán hacia el sur a la Bodega del Mago de los Vinos (capítulo 12) e informarán de lo que ha ocurrido a Davian Martikov.

Los niños estarán comprensiblemente traumatizados por su encarcelamiento en la guarida de los hombres lobo. Lloran y gritan todo el tiempo que están con los personajes. Un conjuro de *calmar emociones* lanzado sobre ellos sofocará su angustia durante la duración del conjuro (sin necesidad de tiradas de salvación).

Un personaje puede tratar de silenciar a los niños por un período más largo de tiempo utilizando la intimidación, o ofreciéndoles esperanza (real o no).

El personaje debe hacer una tirada de Carisma (intimidación, persuasión o engaño) CD 15, según corresponda.

Si la prueba tiene éxito, los niños permanecen en silencio hasta que sucede algo que los asuste.

Si los personajes llevan a los niños a Krezk, los aldeanos no se quieren ocupar de los niños aunque después ven que están alimentados y bien vestidos. Si los personajes los llevan a Vallaki en lugar de Krezk, los Martikovs permitirán que los niños permanezcan en la Posada Agua Azul hasta que los personajes vuelvan a recogerlos.



EPÍLOGO

STRAHD ES UN RETO MORTAL PARA LOS personajes. Si se enfrentan al vampiro demasiado pronto, sin el beneficio de objetos mágicos, como el *Símbolo Sagrado de Ravenkind* y la *Espada Solar*, es probable que perecerán. Los personajes pueden mejorar sus posibilidades de supervivencia mediante la exploración de la tierra de Barovia, derrotando males menores y ganando aliados, objetos mágicos y niveles de experiencia.

El resultado del enfrentamiento final entre Strahd y los personajes determina cómo termina la aventura.

STRAHD PREVALECE

Una vez que ha jugado con los personajes, Strahd se dispone a derrotarlos por completo, después de haber llegado a la conclusión de que ninguno de ellos es digno de reemplazarlo como el señor de Barovia.

Él no estará satisfecho hasta que todos los personajes estén muertos o se conviertan en sus consortes engendros vampiros.

Si prevalece Strahd, sella a los personajes en las catacumbas (capítulo 4, área K84, cripta 23) y da instrucciones a sus criados para que oculten todos sus objetos mágicos.

Con los personajes fuera del camino, Strahd desplaza su atención a hacer de Ireena Kolyana su novia. Si ella todavía está viva y dentro de su alcance, Ireena será trasformada en un engendro vampiro y sellada en su cripta bajo el Castillo Ravenloft.

SPTRAHD MUERE

Cuando Strahd es reducido a 0 puntos de golpe, se convierte en niebla y se retira a su ataúd (ver la habilidad de escapada brumosa en el bloque de estadísticas del **vampiro**). El vampiro debe estar en su lugar de descanso o ser destruido por completo.

Si los personajes acaban con Strahd en su ataúd, lee lo siguiente:

Strahd no puede ocultar su sorpresa mientras la muerte lo lleva al abismo negro. La sorpresa se convierte en rabia, y los cimientos de Ravenloft tiemblan con furia, sacudiendo el polvo del techo de la tumba del vampiro.

Los estremecimientos disminuyen tal como el odio encendido de Strahd se desvanece, sustituido por fin con un gesto de alivio. Los orbes oscuras de sus ojos se marchitan y se hunden en el cráneo mientras su cuerpo se deteriora ante vosotros. En cuestión de momentos, sólo permanecen huesos, polvo y sus nobless vestimentas. Strahd von Zarovich, el señor oscuro de Barovia, está muerto y se ha ido.

LA VENGANZA DE RAHADIN

Si Strahd muere, pero Rahadin aún vive, el chambelán elfo aparecerá momentos después de la desaparición de Strahd. Cuando esto ocurra, lee lo siguiente:

"¡Maestro!" dice una voz detrás de vosotros. Un elfo con la piel de color marrón oscuro y de pelo largo y negro, su rostro una máscara de terror, mira lo que habeis hecho y grita.

Rahadin ha servido a la familia de Strahd durante cientos de años y no se tomará bien la derrota de su maestro. El chambelán elfo sacará su cimitarra y trata de vengar a Strahd. Desconsolado, no se podrá razonar con él.

SERGEI E IREENA

Esta escena opcional se puede utilizar después de que Strahd haya sido derrotado. Asume que Ireena Kolyana sobrevivió a la aventura y aún no se ha reunido con Sergei.

Por la mañana después del fallecimiento de Strahd, los personajes se sienten atraídos al mirador del Castillo Ravenloft (área K6), y serán testigos de la siguiente escena.

Gruesas nubes llenan el cielo. A través de las frías nieblas de la mañana, la tierra de Barovia es visible abajo a lo lejos. Hay tranquilidad aquí. El descanso ha llegado al valle por primera vez que se pueda recordar.

Una luz parpadea detrás de vosotros. Girando alrededor de una figura, dentro veis a un hombre-un ser imponente de carne y hueso, de brillante armadura y una capa aleteando. Su rostro muestra una gran fuerza de voluntad, sin embargo, la contundencia de su presencia es templada por sus calmados, tristes ojos. Sus características son las de Strahd, pero sutilmente diferente.

Su voz es tranquila y apacible. "Mi nombre es Sergei von Zarovich." Se vuelve a Ireena. "Tatiana, el tiempo para descansar está cerca. Ven, mi amor y mi esposa." se adelanta extendiendo su mano. Los ojos interrogantes de Ireena Kolyana se abren de pronto con la chispa del reconocimiento y conocimiento. Recuerdos olvidados vuelven de nuevo a ella. "¡Sergei!" llora, saltando hacia él con la gracia de una cervatilla. Se abrazan.

Ireena se dirige a vosotros y os dice: "Soy Ireena Kolyana, pero en el pasado yo era el amor de Sergei, Tatiana. A través de estos muchos siglos hemos desarrollado la tragedia de nuestras vidas. Ahora, con nuestro más profundo agradecimiento, la tragedia ha terminado, es hora de que la alegría vuelva a empezar".

Una luz brillante rodea a Ireena y a Sergei. Cogidos de la mano, caminan hacia el este, hacia el borde del mirador.

Sus pies no tocan el suelo que pisan como si ellos caminaran por un camino más allá de este mundo mortal. Su camino invisible los lleva más allá del precipicio del este, su resplandor ilumina y aclara las nubes por encima de Barovia. Las nubes de repente se rompen y se abren, dejando que los rayos de la gloriosa luz del sol atraviesen e inunden todo. En el valle, la extraña niebla se disipa. Barovia es libre una vez más.

ESCAPAR DE BAROVIA

La muerte de Strahd otorga Barovia un respiro. La niebla que rodea la tierra se aclara, y ya no perjudica a los que pasan a través de ella. Las nubes oscuras que se cernían sobre el valle durante siglos dan paso a la luz del sol, sacudiendo a los Barovianos fuera de su desesperación.

Los Barovianos toman la luz del sol como una señal de que el mal en su tierra ha sido purgado. A pesar de que escapar es posible ahora, la mayoría de los Barovianos se darán cuenta de que no tienen a dónde ir y no hay una razón para marcharse. Algunos salen, temiendo el regreso de la oscuridad o el anhelo de ver sus tierras ancestrales.

Los que tienen almas pueden salir del valle, mientras que los que no tienen almas se desvanecen en la nada, ya que dan sus primeros pasos más allá de la frontera del antiguo dominio de Strahd.

SECUELAS

Los murciélagos, lobos y lobos terribles de Barovia pierden su vínculo sobrenatural con Strahd tras su destrucción y se convierten en bestias ordinarias, destinadas a ser perseguidas o conducidas hasta los confines del Bosque Svalich. Incluso después de la muerte de Strahd, el Castillo Ravenloft sigue siendo un lugar encantado evitado por todos los Barovianos. Su oscura inmensidad y su fachada amenazante son suficientes para disuadir a los locales del saqueo o de ocuparlo.

EL ASCENSO DE ISMARK

Si sobrevive la aventura, Ismark Kolyanovich se convierte en alcalde de la localidad de Barovia. Agradecerá a los personajes por todo lo que han logrado y les instará a permanecer en Barovia y ayudarle a limpiar la tierra de sus otras amenazas, ofreciendo su pueblo como un refugio seguro.

ÉXODO VISTANI

Ante el temor de que los Barovianos pudieran matarlos por ser espías y colaboradores, los Vistani prepararán sus carromatos y dejarán el valle a toda prisa. Los Barovianos estarán felices de verlos partir.

CAZADORES DE VAMPIROS

Si todavía está vivo, Rudolph van Richten (ver "Rictavio" en el apéndice D) dejará Barovia para vivir sus últimos días en soledad. Su protegida, Ezmerelda d'Avenir (ver el apéndice D), no está convencida de que Strahd está realmente muerto.

También sabe que hay otros males por conquistar en Barovia, por lo que optará por permanecer en el valle.

CONSORTES DESATADAS

A su muerte, los engendros vampiros de Strahd se han liberado de su control, y cada uno busca un nuevo destino. Escher, en particular, deja el reino, en busca de nuevas experiencias y una manera de convertirse a sí mismo en un señor vampiro.

Si Patrina Velikovna vive, ella comienza a saquear conocimiento arcano del Castillo Ravenloft y el Templo Ámbar y se prepara para convertirse en la nueva Señora de Barovia.

EL RETORNO DE STRAHD

La sospecha de Ezmerelda resulta justificada. La destrucción de Strahd es temporal, por su maldición no puede ser eliminado tan fácilmente.

Los antiguos Poderes Oscuros con las que Strahd forjó su pacto es la causa para volver a formarse el vampiro después de un período de meses de duración -lo suficiente para que los Barovianos descubran lo que se siente al vivir una vida de esperanza. Cuando renazca Strahd, las brumas que rodean la tierra de Barovia volverán una vez más, y la esperanza de los Barovianos se convertirá en terrible desesperación. Strahd recuerda la derrota que sufrió y comenzará a tramar su venganza.

Después que vuelven a aparecer las nieblas, Madame Eva y sus Vistani regresarán al valle, las bestias de la tierra caerán una vez más bajo el hechizo de Strahd, y los burgomaestres fortificarán sus asentamientos, esperando contra toda esperanza que alguien pueda salvarlos de Strahd de nuevo.



APÉNDICE A: OPCIONES DE PERSONAJE

Durante la creación del personaje, los jugadores pueden seleccionar el siguiente trasfondo para sus personajes, con tu aprobación. Es apropiado para cualquier personaje o campaña asociados con lo sobrenatural o el horror.

EL ATORMENTADO

Estás hechizado por algo tan terrible que no osas hablar de ello. Has intentado enterrarlo profundamente o huir de ello, sin éxito. Sea lo que sea lo que te atormenta, no se puede acabar con ello con una espada o desvanecido con un conjuro. Podría venir a ti como una sombra en una pared, una escalofriante pesadilla, un recuerdo que se niega a desaparecer o unos susurros demoníacos en la oscuridad. Has tenido que pagar un precio por llevar esa carga, aislándote de la mayor parte de la gente y haciendo que te cuestiones tu cordura. Debes encontrar una forma de derrotarlo antes de que te destruya.

Pericias en Habilidades: Escoge una entre Arcanos, Investigación, Religión o Supervivencia

Lenguajes: Escoge un lenguaje exótico (Abisal, Celestial, Habla Profunda, Dracónico, Infernal, Primordial Silvano o Infracomún)

Equipo: Equipo de cazador de monstruos (ver barra lateral), una baratija de significativa importancia (escoge una o tira en la tabla de Baratijas Góticas en este Apéndice)

SUCESO ESTREMECEDOR

d10 Suceso

- 1 Un monstruo que masacró a docenas de inocentes te perdonó la vida, y no sabes por qué.
- 2 Naciste bajo una oscura estrella. Puedes sentirla, mirándote, de forma fría y distante. A veces te llama en mitad de la noche.
- 3 Una aparición que ha atormentado a tu familia durante generaciones te atormenta a ti ahora. No sabes que es lo que quiere y no deja.
- 4 Tu familia tiene una historia de practicar las artes oscuras. Tu lo hiciste una vez y sentiste como algo horrible aferraba tu alma, momento en el que huiste lleno de terror.
- 5 Un oni se llevó a tu hermano una fría y oscura noche y fuiste incapaz de detenerlo.
- 6 Fuiste maldecido con licantropía y luego curado. Ahora te ves atormentado por los inocentes que masacraste.
- 7 Una saga te secuestró y te crió. Escapaste, pero la saga todavía tiene una mágica influencia sobre ti, y llena tu mente de pensamientos malvados.
- 8 Abriste una vez un tomo arcano y viste cosas no adecuadas para una mente cuerda. Quemaste el libro, pero sus palabras e imágenes están marcadas a fuego en tu mente.
- 9 Un ser infernal te poseyó de pequeño. Te encerraron pero escapaste. Ese ser está todavía dentro del tí, pero lo intentas mantener encerrado.
- 10 Hiciste terribles cosas para vengar el asesinato de alguien a quien amabas. Te convertiste en un monstruo y ahora esto atormenta tus sueños.

EQUIPO DE CAZADOR DE MONSTRUOS

Puedes comprar un equipo de cazador de monstruos por 33 po, lo cual es más barato que comprar los objetos de forma individual. Incluye un cofre, una palanca, un martillo, tres estacas de madera, un símbolo sagrado, un frasco de agua bendita, unos grilletes, un espejo de acero, un frasco de aceite, una caja de cerillas y tres antorchas.

RASGO: CORAZÓN OSCURO

Aquellos que miran en tus ojos pueden ver que te has enfrentado a horrores inimaginables y que la oscuridad no te es extraña. Aunque puede que te teman, los plebeyos te tratarán con toda cortesía y harán todo lo que puedan para ayudarte. A no ser que hayas demostrado ser un peligro para ellos, tomarán incluso las armas para luchar a tu lado, si te enfrentaras solo a un enemigo.

SUCESO ESTREMECEDOR

Antes de convertirte en un aventurero, tu camino en la vida quedó definido por un oscuro momento, una decisión fatídica o una tragedia. Ahora sientes como una oscuridad amenaza con consumirte, y temes que no haya ninguna esperanza de escapar. Escoge un suceso Estremecedor que te atormente o tira en la tabla de Sucesos Estremecedores.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Has aprendido a vivir con el terror que te atormenta. Eres un superviviente, que puedes ser protector con aquellos que traen la luz a tu oscura vida.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8 Rasgo de Personalidad

- 1 No huyo del mal. El mal hueye de mi.
- 2 Me gusta leer y memorizar poesía. Me ayuda a calmarme y me trae breves momentos de felicidad.
- 3 Gasto el dinero a espaldas y vivo la vida al máximo, sabiendo que mañana podría estar muerto.
- 4 Vivo por la emoción de la caza.
- 5 No hablo sobre aquello que me atormenta. No quiero cargar a otras personas con mi maldición.
- 6 Espero el peligro en cada esquina.
- 7 Me niego a convertirme en una víctima, y no permito que nadie más también lo sea.
- 8 No albergo ninguna confianza en los seres divinos.

IDEALES

d6 Ideal

- 1 Intento ayudar a aquellos necesitados, sin importar el coste personal (Bueno)
- 2 Detendré al espíritu que me atormenta o moriré intentándolo. (Cualquiera)
- 3 Mato monstruos para hacer del mundo un lugar más seguro, y para exorcizar mis propios demonios. (Bueno)
- 4 Tengo una oscura llamada que me pone por encima de la ley. (Caótico)
- 5 Me gusta conocer las capacidades y debilidades de mi enemigo antes de lanzarme de cabeza a la batalla. (Legal)
- 6 Soy un monstruo que destruye a otros monstruos, y a cualquier otro que se ponga en mi camino. (Maligno)

VÍNCULOS

d6	Vínculo
1	Registro mis pensamientos y descubrimientos en un diario. Mi diario es mi legado.
2	Sacrificaría mi vida y mi alma para proteger a los inocentes.
3	Mi tormento alejó de mí a la persona que amaba. Lucho por recuperar el amor que he perdido.
4	Una terrible culpa me consume. Espero poder encontrar la redención mediante mis actos.
5	Hay un mal dentro de mí, lo puedo sentir. Nunca debe quedar libre.
6	Tengo un hijo al que proteger. Debo hacer del mundo un lugar más seguro para él (o ella).

TARAS

d6	Tara
1	Tengo ciertos rituales que debo seguir cada día. Nunca debo romperlos.
2	Siempre asumo lo peor de la gente.
3	No siento compasión por los muertos. Ellos son los afortunados.
4	Tengo una adicción.
5	Soy un portador de maldiciones y oscuridad que vive en un mundo sin esperanza.
6	Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

BARATIJAS GÓTICAS

Cuando tires para ver una baratija, considera el usar esta tabla, la cual ha sido diseñada para un juego en ambientes góticos.

BARATIJAS

d100	Baratija
01-02	Un dibujo que hiciste cuando eras niño de tu amigo imaginario
03-04	Una cerradura que se abre cuando se deja caer sangre por su ojo
05-06	Unas ropas robadas de un espantapájaros
07-08	Una peonza tallada con cuatro caras en los lados: content, triste, enfadado y muerto
09-10	El collar de un hermano que murió el día que naciste
11-12	Una peluca de alguien que murió decapitado
13-14	Una carta sin abrir dirigida a ti y escrita por tu padre muerto
15-16	Un reloj de bolsillo que mueve las manijas hacia atrás durante una hora todos los días a medianoche
17-18	Un pesado abrigo robado a un soldado moribundo
19-20	Una botella de tinta invisible que solo puede leer durante el ocaso
21-22	Una bota de vino que se llena sola si es enterrada durante una noche con una persona muerta
23-24	Un juego de cubertería de plata que fue usado por un rey durante su última cena
25-26	Un catalejo que siempre muestra el mundo bajo una terrible tormenta
27-28	Un camafeo con el perfil del rostro rascado y borrado
29-30	Una linterna con una vela negra que nunca se agota y que

31-32	arde con unas llamas verdes
33-34	Una taza de te de un juego de niños, manchada de sangre
35-36	Un pequeño libro negro que registra tus sueños, y solo los tuyos, cuando duermes
	Un collar formado con los símbolos sagrados entrelazados de una docena de deidades

d100	Baratija
37-38	La soga de un ahorcado que se nota más pesada de lo que debería ser
39-40	Una jaula de pájaros en la que los pájaros entran volando, pero en la que una vez han entrado, ni comen ni abandonan por si solos
41-42	Una caja de colección de insectos llena de polillas con diseños de cráneos en sus alas
43-44	Una jarra con lenguas de necrófagos en vinagre
45-46	La mano de madera de un famoso pirata
47-48	Una urna con las cenizas de un familiar muerto
49-50	Un espejo de mano con el marco de bronce y el mango representando a una medusa

51-52	Unos guantes de cuero de color pálido equipados con unas uñas de marfil
53-54	Unos dados de hueso hechos con los nudillos de un conocido charlatán
55-56	Un aro de llaves de las cuales se ha olvidado qué cerraduras abren
57-58	Clavos del ataúd de un asesino
59-60	Una llave de la cripta familiar
61-62	Un ramo de flores funerarias que siempre están frescas y siempre mantienen el olor
63-64	Una fusta que es con la que te castigaban de pequeño
65-66	Una caja musical que toca sola cuando el que la sostiene se pone a bailar
67-68	Un bastón de caminar con contera de hierro que suelta chispas cuando choca contra piedra
69-70	Una bandera de un barco perdido en el mar
71-72	La cabeza de una muñeca de porcelana que parece estar siempre mirándose
73-74	Una cabeza de lobo tallada en plata que sirve como silbato
75-76	Un pequeño espejo que muestra una versión más anciana del aspecto de la persona que en él se mira
77-78	Un pequeño y gastado libro de canciones infantiles de cuna
79-80	Una garra de cuervo momificada
81-82	Un colgante roto con la forma de un dragón plateado que siempre está frío al tacto
83-84	Una pequeña caja cerrada de la que sale suavemente una melodía por la noche pero que por la mañana nunca puedes recordar
85-86	Un tintero que provoca náuseas cuando uno lo mira fijamente
87-88	Una vieja muñeca hecha de una madera oscura y pesada a la que le falta una mano y un pie
89-90	La caperuza negra de un ejecutor
91-92	Una bolsa hecha de carne, incluyendo el cordel, hecho con tendones
93-94	Un pequeño carrete de hilo negro que nunca se acaba
95-96	Una diminuta figura de cuerda de una bailarina a la que le falta un engranaje y no funciona
97-98	Una pipa de madera negra que lanza bocanadas de humo con forma de calaveras
99-00	Un frasco de perfume, cuyo aroma solo pueden detectar ciertas criaturas

LA CASA DE LA MUERTE

Puedes comenzar *La Maldición de Strahd* con personajes de 1º nivel con ayuda de esta miniaventura opcional, la cual está diseñada para que los personajes suban al 3º nivel. Los Jugadores que creen personajes de 1º nivel pueden usar el trasfondo de Atormentado del Apéndice A, o pueden escoger trasfondos del *Manual del Jugador* de la manera normal.

Antes de que los personajes puedan explorar la casa encantada conocida como Casa de la Muerte, debes guiarlos hasta la villa de Barovia. El gancho de Aventura de “Niebla Acechante” descrito en el Capítulo 1 es la mejor forma, ya que introduce pocas distracciones. Una vez los personajes lleguen a los dominios de Strahd, guíalos hasta la villa.

Durante la duración de esta Aventura introductoria, cualquier intentos por parte de los personajes de explorar otros lugares en los dominios de Strahd hará que las nieblas de Ravenloft bloquen su camino.

AVANCE DE NIVEL

En esta mini aventura, los personajes ganan niveles cumpliendo objetivos específicos, en lugar de hacerlo por matar monstruos. Estos objetivos son los siguientes:

- Los personajes que ganen acceso a las escaleras secretas en el ático (área 21) avanzan al 2º nivel. Las escaleras aparecen solo bajo ciertas circunstancias.
- Los personajes avanzan al 3º nivel solo cuando escapan de la casa (ver la sección “Finales”).

HISTORIA

La Casa de la Muerte es el nombre dado a una vieja casa en la villa de Barovia; área E7 en el mapa de la villa. (Las otras localizaciones nombradas en el mapa aparecen en la aventura *La Maldición de Strahd*). La casa ha sido quemada hasta los cimientos muchas veces, solo para levantarse de sus cenizas una y otra vez; por su propia voluntad o por la de Strahd. Los locales dejan un amplio espacio al edificio por miedo de enfadar a los espíritus malvados que se cree que la tienen encantada.

La adinerada familia que construyó la casa practicaba las artes oscuras. A través de la seducción y el adoctrinamiento, expandieron su culto para incluir a un pequeño pero sin embargo malvado círculo de amigos. Cuando los rumores corrieron, el resto de la villa hizo como que no veía la casa y las depravaciones nocturnas que allí se realizaban.

El culto intentó invocar entidades extraplanares malvadas, sin éxito. Los cultistas también se cebaron sobre los visitantes, los sacrificaron en extraños rituales, y albergaron mórbidos banquetes para cebarse con los cadáveres. Cuando nada vino de estos asesinatos rituales, las actividades de los cultistas se convirtieron en poco creíbles excusas para dar credibilidad a sus terribles fantasías. Las filas del culto se hicieron menos numerosas mientras los líderes comenzaron a perder el interés en sus actividades.

Fue entonces cuando llegó Strahd von Zarovich.

Los cultistas vieron a Strahd como un mesías que les había sido enviado por los Poderes Oscuros. Atraídos a Strahd como polillas a una llama, juraron su devoción a cambio de una promesa de inmortalidad, pero Strahd los rechazó, declarando al culto y a sus líderes indignos de su atención. Los cultistas se retiraron desesperados a la Casa de la Muerte.

El hábito del culto de atrapar y devorar a los visitantes ocasionales probó ser la causa de su caída. En una ocasión, el culto atrapó a una banda de aventureros a la que Strahd había atraído a sus dominios para que fueran sus juguetes. Una carroza negra llegó poco después a la Casa de la Muerte, y de dentro de su oscuro corazón surgió el mismísimo vampiro. Los cultistas intentaron impresionar al vampiro. En respuesta, los masacró a todos por haber asesinado a sus juguetes. Siglos más tarde, los espíritus de los cultistas todavía merodean por los Dungeons bajo la casa. El propio edificio, parece ser, no está dispuesto a dejar que el culto sea olvidado.

ROSA Y ESPINO

Los personajes son atraídos al dominio de Strahd por las nieblas de Ravenloft. Forzados a seguir una solitaria carretera (área A), al final llegarán a la villa de Barovia (área E). Una vez lleguen a la villa, lee:

La carretera de grava lleva a una villa, sus altas casas tan oscuras como tumbas. Encajadas entre estas solemnes viviendas hay un puñado de tiendas cerradas. Incluso la taberna está cerrada a cal y canto. Unos suaves sonidos de lloros atraen vuestros ojos hacia una pareja de niños de pies en una, por otra parte, vacía calle.

Los niños son Rosavalda (“Rosa”) de diez años y su hermano de siete, Thornboldt (“Espino”). Espino está llorando y aferrando una muñeca. Rosa está intentando confortar al niño. Si los personajes se acercan a los niños o los llaman, añade lo siguiente:

Tras haber confortado al niño, la niña se vuelve hacia vosotros y dice, “Hay un monstruo en nuestra casa!” Luego apuntará a una alta casa de ladrillos que ha visto mejores días. Sus ventanas están a oscuras. Tiene una puerta abovedada en la planta baja, y la oxidada puerta está un poco desencajada. Las casas a ambos lados están abandonadas, sus ventanas y puertas tapiadas.

Los personajes que interroguen a los niños descubrirán la siguiente información:

- Los niños no saben qué aspecto tiene el “monstruo”, pero han escuchado sus terribles aullidos.
- Sus padres (Gustav y Elisabeth Durst) mantienen al monstruo atrapado en el sótano.
- Hay un bebé (Walter) en el tercer piso. (Falso, pero los niños lo creen).

Rose y Espino dirán que no irán de vuelta a la casa hasta saber que el monstruo se ha ido. Pueden ser convencidos de esperar en la entrada (área 1A) mientras los personajes registran la casa. Aunque parecen ser niños de carne y hueso, Rose y Espino son en realidad ilusiones creadas por la casa para atraer a los personajes dentro. Los niños no saben que son ilusiones, pero se desvanecerán si son atacados o forzados a entrar dentro de la casa.

Los niños murieron de hambre hace siglos después de que sus enloquecidos padres los encerraran en el ático y se olvidaran de ellos. Eran demasiado jóvenes e inocentes para comprender que sus padres eran culpables de terribles crímenes. Sus padres les contaron la historia del monstruo en el sótano para impedir que los niños bajaran al nivel del Dungeon. Los “Terribles Aullidos” que escucharon eran en realidad los gritos de las víctimas del culto.



LAS NIEBLAS

Los personajes que permanezca fuera de la casa podrán ver las nieblas cerrándose alrededor de ellos, cubriendo el resto de la villa. Según más edificios desaparezcan cubiertos por las nieblas, los personajes tendrán pocas opciones aparte de buscar refugio en la casa. Las nieblas se detendrán antes de entrar en la casa, pero devorarán a cualquiera que se quede fuera (ver capítulo 2, “Las Tierras de Barovia”, para más información cerca de los efectos de la Nieblas).

ÁREAS DE LA CASA

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el mapa de la casa en la página 216.

1. ENTRADA

Una puerta de hierro forjado cuelga en un lado y una cerradura en el otro ocupa en arco de un pórtico de piedra (área 1A). La puerta no está cerrada, y sus oxidados goznes chirrían cuando la

RASGOS DE LA CASA DE LA MUERTE

La Casa de la Muerte es consciente de lo que le rodea y de las criaturas en su interior. Su objetivo es continuar el trabajo del culto atrayendo a visitantes hasta su muerte. Varios rasgos importantes de la casa aparecen resumidos aquí.

La casa tiene cuatro pisos (incluyendo el ático), con dos balcones en el tercer piso, uno que mira hacia la parte delantera de la casa y otro que mira hacia la parte de detrás. La casa tiene suelos de madera, y todas las ventanas tienen goznes que permiten que sean abiertas hacia fuera.

Las habitaciones en el primer y segundo piso están libres de polvo y de rastros del paso del tiempo. Los suelos y paneles de madera de las paredes están bien aceitados, las cortinas y el papel de las paredes no se han decolorado y los muebles parecen nuevos. Ningún esfuerzo, sin embargo, se ha realizado en preservar los contenidos del tercer piso o del ático. Estas áreas están llenas de polvo y sucias, todo en ellas es viejo y cubierto de telarañas, y las planchas del suelo crujen.

Los techos varían de altura según el piso. El primer piso tiene techos a 10 pies de altura, el segundo a 12 pies, en el tercero están a 8 pies de altura, y el ático tiene techos a 13 pies de altura.

Ninguna de las habitaciones de la casa está iluminada cuando los personajes lleguen, aunque la mayor parte de las áreas contienen lámparas de aceite o chimeneas funcionantes.

Los personajes pueden incendiar la casa hasta los cimientos si lo desean, pero cualquier destrucción es temporal. Pasados 1d10 días, la casa comienza a repararse a sí misma. Las cenizas comienzan a moverse para formar maderos ennegrecidos, los cuales se convierten en unas robustas vigas alrededor de las cuales comienzan a materializarse unos muros. Los adornos destruidos se reparan de igual forma. Le toma a la casa 2d6 horas el completar su resurrección. Los objetos tomados de la casa no son reemplazados, de la misma forma que los no muertos que sean destruidos. El nivel del Dungeon no se considera parte de la casa y no se puede reparar a sí mismo de esta forma.

puerta es abierta. Unas lámparas de aceite cuelgan del techo del pórtico sujetas por cadenas, flanqueando un juego de puertas de roble que se abren a un gran vestíbulo (área 1B). Colgando en el muro sur del vestíbulo hay un escudo blasonado con un escudo de armas (un estilizado molino dorado sobre campo rojo), flanqueado por retratos enmarcados de miembros fallecidos de la familia Durst. Unas puertas dobles de caoba que llevan desde el recibidor hasta el salón principal (área 2A) tienen en el centro paneles de cristales tintados.

2. SALÓN PRINCIPAL

Un amplio salón (área 2A) recorre toda la anchura de la casa, con una chimenea de mármol negro en un extremo, y una escalera de mármol rojo en el otro. Montada en el muro encima de la chimenea hay una espada larga (no mágica) con un camafeo de un molino dorado en el pomo. Los muros cubiertos de madera están ornadamente decorados con imágenes de hiedras, flores, ninfas y sátiros. Los personajes que registren los muros pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, ver cráneos y serpientes entremezclados discretamente en los diseños de los muros. Los paneles decorativos siguen la escalera mientras esta gira en círculo hacia arriba hasta llegar al segundo piso. Un armario escobero (área 2B) contiene varias capas que cuelgan de unos ganchos en el muro. Un sombrero de copa descansa en una repisa.

3. MADRIGUERA DE LOBOS

Esta sala panelada en roble tiene el aspecto de la madriguera de un cazador. Montada sobre la chimenea está la cabeza de un ciervo, y colocados por los rincones de esta sala hay tres lobos disecados.

Dos sillas tapizadas con piel de animal miran hacia el hogar, con una mesa de roble entre ellas sosteniendo un barril de vino, dos cálices de madera tallados, un soporte para pipas y un candelabro. Una lámpara cuelga sobre una mesa cubierta por un mantel rodeada por cuatro sillas.

Dos armarios descansan apoyados contra las paredes. El del lado este tiene una cerradura que puede ser abierta con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15. Contiene una ballesta pesada, una ligera y 20 viroles para cada arma. El del lado norte no está cerrado y contiene una pequeña caja con una baraja de cartas y un surtido de copas de vino.

TRAMPILLA

Una trampilla está escondida en la esquina suroeste del suelo. No puede ser detectada o abierta hasta que los personajes se aproximen desde abajo (área 32). Hasta entonces, la casa esconde sobrenaturalmente la trampilla.

4. COCINA Y ALACENA

La cocina (área 4A) está ordenada, con los platos, ollas y utensilios ordenadamente colocados en los estantes. Una mesa de trabajo tiene una plancha de corte y un rodillo colocados encima. Un horno de piedra abovedado se levanta en el muro oeste, su chimenea de hierro conectando con un agujero en el techo. Detrás del conducto de la chimenea y a la izquierda hay una estrecha puerta que lleva a una bien surtida alacena (área 4B). Toda la comida en la alacena parece fresca pero no tiene ningún sabor.

MONTACARGAS

Detrás de una pequeña puerta en la esquina suroeste de la cocina hay un montacargas, una chimenea de piedra de 2 pies de anchura con un elevador de madera en forma de caja enganchado a un simple mecanismo de cuerda y polea que debe ser operado manualmente. La chimenea conecta con las áreas 7A (los aposentos de los sirvientes) y 12A (el dormitorio principal). Colgando en el muro al lado del montacargas hay una pequeña campanilla de latón unida mediante alambres a unos botones en esas otras dos áreas.

Un personaje Pequeño puede meterse dentro de la caja del montacargas con un control exitoso de Destreza (Acrobacias) CD 10. El sistema de cuerda y poleas del montacargas puede soportar 200 libras de peso antes de romperse.

5. COMEDOR

La pieza central de este comedor panelado en madera es una mesa de caoba tallada rodeada por ocho sillas de respaldo alto con brazos esculpidos y sillones tapizados. Una lámpara de cristal cuelga encima de la mesa, la cual está cubierta con un resplandeciente servicio de mesa de plata y cristal, el cual ha sido pulido hasta despedir resplandecientes reflejos. Montado sobre la chimenea de mármol hay una pintura de un paisaje alpino sobre un marco en madera de caoba.

Los paneles de los muros han sido tallados con elegantes imágenes de ciervos entre los árboles. Los personajes que registren los muros pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, ver rostros retorcidos tallados en los troncos de los árboles y lobos acechando entre el follaje. Unas cortinas de seda roja cubren las ventanas, y un tapiz que representa sabuesos de caza y aristócratas montados a caballo persiguiendo a un lobo cuelga de una barra de hierro enganchada en el muro sur.

La vajilla se oxida, el cristal se hace añicos y el tapiz se deshace si son retirados de la casa.

6. SALÓN DEL PRIMER PISO

Unas lámparas de aceite sin encender han sido montadas en los muros de este elegante salón. Colgando encima del dintel hay un retrato sobre marco de caoba de la familia Durst: Gustav y Elisabeth Durst con sus dos sonrientes hijos, Rose y Thorn. En brazos de su padre hay un bebé dormido, al cual la madre mira con un gesto de rencor.

Unas armaduras colocadas de pie flanquean unas puertas de madera en los lados este y oeste. Cada armadura aferra una lanza y tiene un yelmo cuya celada tiene el aspecto de la cabeza de un lobo. La puertas han sido talladas con imágenes de jóvenes bailando, pero una inspección más cercana y un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12 revelará que los jóvenes no están realmente bailando, sino luchando contra unas bandadas de murciélagos.

La escalera de mármol rojo que comenzaba en el primer piso continúa subiendo en espiral hasta el área 11. Una fría brisa puede ser notada bajando por la escalera.

7. APOSENTOS DE LOS SIRVIENTES

Un dormitorio carente de decoración (área 7A) contiene un par de camas con colchones llenos de paja. A los pies de cada cama hay un cofre vacío. Unos ordenados uniformes de sirvientes cuelgan de ganchos en el armario contiguo (área 7B).

MONTACARGAS

Un montacargas en la esquina del muro oeste tiene un botón en el muro a su lado. Apretar el botón hace sonar la campanilla en el área 4A.

8. BIBLIOTECA

El señor de la casa solía pasar muchas horas aquí antes de su descenso a la locura.

Unas cortinas de terciopelo rojo cubren las ventanas de esta habitación. Un exquisito escritorio de caoba y una silla de respaldo alto a juego miran a la entrada y a la chimenea, sobre la cual cuelga una pintura enmarcada de un molino construido sobre un acantilado rocoso.

Situados en las esquinas de la habitación hay dos sillones. Unas estanterías que van desde el suelo hasta el techo cubren el muro sur. Una escalera que rueda sobre raíles en las estanterías permite un acceso más fácil a los estantes más altos.

El escritorio tiene algunos objetos descansando encima de él: una lámpara de aceite, una jarra de tinta, una pluma, una caja de cerillas y un kit de escritura con una vela roja de cera, cuatro hojas de pergamo en blanco y un sello de madera con la insignia de la familia Durst (un molino de viento). El escritorio está vacío, excepto por una llave de hierro, la cual abre la puerta que conduce al área 20.

Las estanterías albergan cientos de tomos que cubren un amplio espectro de temas, incluyendo historia, guerra y alquimia. Hay también varias estanterías que contienen primeras ediciones de trabajos de poesía y ficción. Los libros se pudren y se hacen pedazos si son sacados fuera de la casa.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta detrás de una de las estanterías puede ser abierta estirando de una palanca que tiene el aspecto de un libro de tapas rojas sin ninguna señal en el lomo. Un personaje que investigue la estantería puede ver el falso libro con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 13. A no ser que la puerta secreta sea abierta completamente a mano, unos resortes hacen que se vuelva a cerrar. Más allá de la puerta secreta yace el área 9.

9. HABITACIÓN SECRETA

Esta habitación secreta contiene estanterías llenas con tomos que describen rituales de invocación de demonios y los rituales nigrománticos de un culto llamado los Sacerdotes de Osybus. Los rituales son falsos, lo cual puede descubrir cualquier personaje tras estudiar los libros durante 1 hora y superando un control de Inteligencia (Arcanos) CD 12. Un pesado cofre de madera con unos pies de hierro en forma de garra yace apoyado contra el muro sur, su tapa entreabierta. Sobresaliendo del cofre hay un esqueleto con una armadura de cuero. Una inspección más detenida revela que el esqueleto pertenece a un humano que activó una trampa de dardos envenenados. Tres de esos dardos están aún clavados en la armadura y caja torácica del aventurero muerto. El mecanismo de disparo de los dardos en el cofre ya no funciona. Aferrada aún en la mano izquierda del esqueleto hay una carta portando el sello de Strahd von Zarovich, la cual el aventurero intentó retirar del cofre. Escrita con una ondulante escritura, en la carta se lee lo siguiente:

*Mi más patético sirviente,
no soy un mesías enviado a vosotros por los Poderes Oscuros de
estas tierras. No he venido para liderarlos en un camino hacia la
inmortalidad. Sin importar cuantas almas hayáis desangrado en
vuestra altar oculto, sin importar cuantos muchos visitantes
hayáis torturado en vuestro Dungeon, sed sabedores que
vosotros no sois quienes me habéis traído a estas bellas tierras.
No sois sino gusanos retorciéndos en mi tierra.
Decís que estáis maldecidos, vuestras fortunas desaparecidas.
Abandonasteis el amor por la locura, buscasteis consuelo en el
regazo de otra mujer, y engendrasteis a un niño que nació
muerto. Maldecidos por la oscuridad? De eso no tengo ninguna
duda. Salváros de vuestra villanía? Creo que no. Os prefiero
con mucho tal y como sois.*

*Vuestro terrible amo y señor,
Strahd von Zarovich*

TESORO

El cofre contiene tres libros en blanco con tapas de cuero (por valor de 25 po cada uno), tres pergaminos de conjuros (*bendición, protección contra el veneno, y arma espiritual*), las escrituras de la casa, las escrituras de un molino y unas últimas voluntades firmadas. El molino al que se refieren las segundas escrituras está situado en las montañas al este de Vallaki (ver capítulo 6, “El Viejo Mascahués”). Las últimas voluntades están firmadas por Gustav y Elisabeth Durst y lega la casa, el molino y las demás propiedades de la familia a Rosavalda y Thornboldt Durst en el caso de la muerte de sus padres. Los libros, pergaminos, escrituras y las últimas voluntades envejecerán marcadamente si se sacan de la casa, pero seguirán quedando intactos.

10. CONSERVATORIO

Unas cortinas translúcidas cubren las ventanas de este salón elegantemente decorado, el cual tiene una lámpara de araña de latón colgando del techo.

Sillas tapizadas descansan al lado de los muros, y unas vidrieras de cristal tintado en los muros muestran imágenes de bellos hombres, mujeres y niños cantando y tocando instrumentos. Un clave con un banco descansa en la esquina noroeste. Unas figuras de alabastro de bailarines bien vestidos adornan la chimenea. Una inspección más cercana de estas figura revela que son esqueletos exquisitamente vestidos.

11. BALKÓN

Los personajes que suban por las escaleras de mármol rojo hasta el final llegarán hasta un polvoriento balcón unido a una armadura de placas negra apoyada contra uno de los muros. Esta **armadura animada** atacará tan pronto como sufra algún daño o si cualquiera se aproxima a menos de 5 pies de ella. Luchará hasta ser destruida. Unas lámparas de aceite han sido montadas en los muros panelados con roble, los cuales han sido tallados con escenas silvas de árboles, hojas cayendo y diminutas criaturas. Los personajes que busquen puertas secretas o que, de otra forma, inspeccionen el panelado pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, percibir diminutos cadáveres colgando de los árboles y gusanos saliendo del suelo.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta en el muro oeste puede ser encontrado con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se abre fácilmente al empujar, revelando una escalera llena de telarañas que conduce hasta el ático.

12. DORMITORIO DEL SEÑOR

Las puertas dobles hasta esta habitación tienen insertadas sendas vidrieras de cristales tintados, ambas de ellas llenas de polvo. Los diseños en las vidrieras tienen el aspecto de molinos de viento.

El polvoriento y lleno de telarañas dormitorio principal (área 12A) tiene cortinas de color borgoña cubriendo las ventanas. Los muebles incluyen una cama con dosel con cortinas bordadas y velos de gasa hechos jirones, un par de armarios a juego, ambos vacíos, un tocado con un espero con un marco de madera y un joyero (ver “Tesoro”), y una silla almohadillada. Una apolillada alfombra de piel de tigre yace en el suelo delante de la chimenea, la cual tiene encima colgando un retrato cubierto de polvo que representa a Gustav y Elisabeth Durst. Un salón a la esquina suroeste contiene una mesa y dos sillas. Descansando sobre el polvoriento mantel hay un cuenco de porcelana vacío y una jarra a juego.

Una puerta que se halla mirando a los pies de la cama tiene un espejo de cuerpo entero montado sobre ella. La puerta se abre para revelar un baño vacío y lleno de polvo (área 12B). Una puerta en el salón lleva a un balcón hacia el exterior (área 12C).

MONTACARGAS

Un montacargas en la esquina del muro oeste tiene un botón en el muro a su lado. Apretar el botón hace sonar la campanilla en el área 4A.

TESORO

El joyero en el tocador está hecho de plata con filigrana de oro (valor de 75 po). Contiene tres anillos de oro (valor de 25 po cada uno) y un delgado collar de platino con un colgante de topacios (valor de 750 po).

13. BAÑO

Esta oscura habitación contiene una bañera de madera con pies en forma de garra, un pequeño hornillo de hierro con una tetera descansando encima y un barril con un grifo en el muro este. Una cisterna en el tejado solía ser usada para recoger agua de lluvia, la cual era conducida por tuberías hasta el grifo. Sin embargo, las cañerías ya no funcionan.

14. SALA DE ALMACENAJE

Unos polvorrientos estantes cubren los muros de esta habitación. Unos cuantos de estos contienen sábanas plegadas, mantas y viejas pastillas de jabón. Una **escoba animada de ataque** (ver apéndice D) descansa apoyada contra el muro del fondo; atacará a cualquier criatura que se aproxime a menos de 5 pies de ella.

15. APOSENTOS DE LA NIÑERA

El polvo y las telarañas cubren un dormitorio elegantemente amueblado (área 15A) y una guardería contigua (área 15B). Unas puertas dobles con vidrieras de cristal se abren hacia adentro para revelar un balcón (área 15C) que mira hacia la parte delantera de la casa.

El dormitorio perteneció una vez a la niñera de la familia. El señor de la casa y la niñera tuvieron una aventura, la cual llevó al nacimiento de un niño muerto al que se bautizó como Walter. El culto sacrificó poco después a la niñera. A no ser que los personajes ya la derrotaran en el área 18, el espíritu de la niñera todavía permanece en el dormitorio como un **espectro**. El espectro se manifestará y atacará cuando un personaje abre la puerta de la guardería. El espectro tiene el aspecto de una aterrizada mujer joven de aspecto esquelético; no se puede hablar o razonar con ella.

El dormitorio contiene una gran cama, dos mesas y un armario vacío. Montado en el muro al lado del armario hay un espejo de cuerpo entero con un ornado marco de madera tallado para tener el aspecto de hiedra y bayas. Los personajes que busquen en los muros en buscar de puertas secretas o que en otro caso inspeccionen el espejo puede, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, percibirán ojos entre las bayas. El muro detrás del espejo tiene una puerta secreta construida en él (ver "Puerta Secreta" más adelante).

La guardería tiene una cuna cubierta con una tela colgante de color negro. Cuando los personajes aparte la tela, verán un objeto cubierto con telas del tamaño de un bebé dentro de la cuna. Los personajes que destapen el objeto no encontrarán nada dentro de él.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta detrás del espejo puede ser encontrada con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se abrirá fácilmente al empujar para revelar una escalera de madera cubierta de telarañas que sube hasta llegar al ático.

16. SALÓN DEL ÁTICO

Este salón despojado de todo está lleno de polvo y telarañas.

PUERTA CERRADA

La puerta al área 20 está mantenida cerrada con un candando. La llave está guardada en la biblioteca (área 8), pero la cerradura también puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15.

17. DORMITORIO DE INVITADOS

Esta habitación cubierta de polvo contiene una estrecha cama, una cómoda, un pequeño hornillo de hierro, un escritorio con un taburete, un armario vacío y una mecedora. Una sonriente mueca en un vestido amarillo descansa en el quicio de la ventana del lado norte, las telarañas cubriendola como el velo de una novia.

18. SALA DE ALMACENAJE

Esta polvorienta habitación está atestada con viejos muebles (sillas, percheros, espejos de cuerpo entero, maniquíes y demás) todos ellos cubiertos con polvorrientas sábanas blancas. Cerca de un hornillo de hierro, bajo una de las sábanas, hay un cofre de madera sin cerrar que contiene los restos esqueléticos de la niñera de la familia, cubiertos por una sábana hecha jirones manchada con sangre seca. Un personaje que inspeccione los restos y tenga éxito en un control de Sabiduría (Medicina) CD 14 podrá verificar que la mujer fue apuñalada hasta la muerte al ver varias heridas de cuchillo.

Si los personajes perturban los restos, el **espectro** aparecerá y atacará, a no ser que fuer anteriormente derrotado en el área 15.

PUERTA SECRETA

Una puerta en el muro este aparece solo cuando se cumplen determinadas condiciones; ver área 21 para más información.

19. DORMITORIO DE INVITADOS

Esta habitación llena de telarañas contiene una estrecha cama, una mecedora, un armario vacío y un pequeño hornillo de hierro.

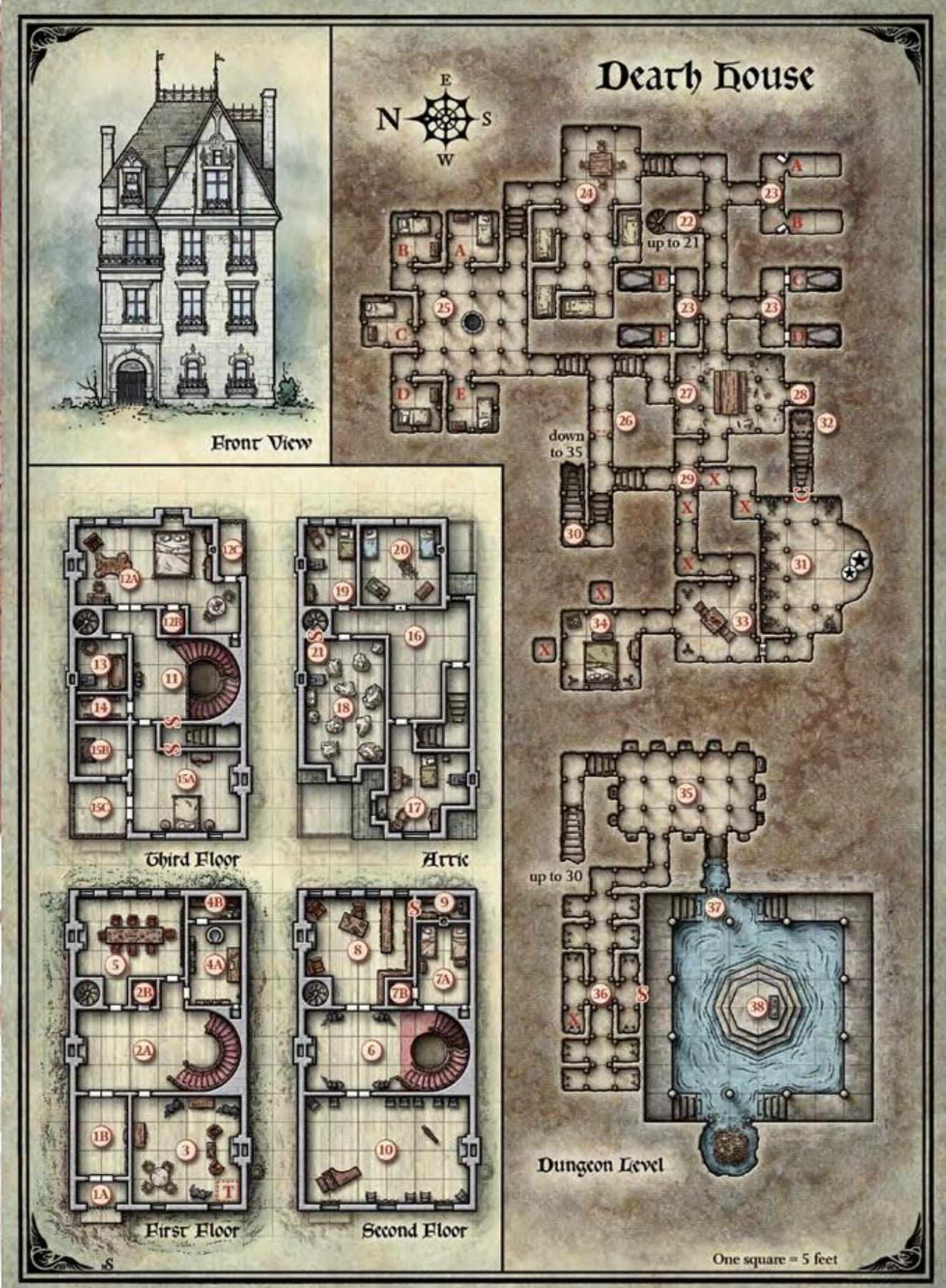
20. DORMITORIO DE LOS NIÑOS

La puerta a esta habitación está cerrada desde fuera (ver área 16 para más detalles).

Esta habitación contiene una ventana tapiada, flanqueada por dos polvorrientas camas para niños. Más cerca de la puerta hay un cofre de juguete con molinos pintados en los lados y una casa de muñecas que es una réplica perfecta del terrorífico edificio en el que os encontráis. Estos muebles están llenos de telarañas. Tirados en mitad del suelo hay dos pequeños esqueletos que llevan ropas hechas jirones que os son vagamente familiares. El esqueleto más pequeño de los dos aferra una muñeca de trapo que también reconocéis.

Los niños Durst, Rosa y Espino, fueron abandonados por sus padres y encerrados en esta habitación hasta morir de hambre. Sus pequeños esqueletos yacen en mitad del suelo, vistiendo ropas hechas jirones que los personajes reconocerán como las que pertenecían a los niños. El esqueleto de Thorn acuna la muñeca de trapo del niño..

El cofre de juguetes contiene una variedad de animales e trapo y juguetes. Los personajes que examinen la casa de muñecas y superen un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrarán todas las puertas secretas de la casa, incluyendo la del ático que lleva a una escalera de caracol (una réplica en miniatura del área 21).



ROSA Y ESPINO

Si la casa de muñecas o el cofre son perturbados, los fantasmas de Rose y Espino aparecerán en mitad de la habitación. Usa las estadísticas del **fantasma** en el *Manual de Monstruos*, con las siguientes modificaciones:

- Los fantasmas son pequeños y legales buenos.
- Tienen 35 (10d6) puntos de golpe cada uno.
- Carecen de la acción Rostro Horripilante.
- Hablan Común y tienen un valor de desafío de 3(700 XP).

A los niños no les gustarán si los personajes perturban sus juguetes, pero solo lucharán en legítima defensa. Al contrario que las ilusiones en la parte exterior de la casa, estos niños saben que están muertos.. Si se les pregunta cómo murieron, Rosa y Espino explicaran que sus padres los encerraron en el ático para protegerlos del “monstruo en el sótano”, y que allí murieron de hambre.

Si se les pregunta cómo llega uno al sótano, Rosa señalará a la casa de muñecas y dirá, “Hay una puerta secreta en el ático”. Los personajes que investiguen entonces en la casa de muñecas en busca de puertas secretas, ganarán ventaja en sus controles de Sabiduría (Percepción) para encontrarlas.

Los niños temen ser abandonados. Si uno o más personajes intentan marcharse, los niños fantasmas intentarán poseerlos. Si uno de los fantasmas posee a un personaje, permítelle al jugador que mantenga el control del personaje, pero asigna al personaje de los siguientes penalizadores:

- Un personaje poseído por Rosa gana el siguiente defecto: “Me gusta estar al mando y me enfado cuando otra gente me dice lo que tengo que hacer”.
- Un personaje poseído por Espino gana el siguiente rasgo: “me asusto de todo, incluso de mi propia sombra, y rompo a llorar cuando las cosas no salen como yo quiero”.

Un personaje poseído por el fantasma de Rosa o Espino no abandonará voluntariamente la Casa de la Muerte o el Dungeon bajo ella. Ambos fantasmas pueden ser intimidados para que abandonen a su huésped con un control exitoso de Carisma (Intimidación) CD 11 realizado como una acción.

Un fantasma reducido a 0 puntos de golpe puede reformarse al alba del día siguiente. La única forma de otorgar el descanso eterno a los espíritus de los niños es colocar sus restos esqueléticos dentro de sus tumbas (áreas 23E y 23F). Los niños no saben esto, sin embargo.

DESARROLLO

Si el grupo otorgar el descanso eterno a los espíritus de los niños, cada personaje gana inspiración (ver “Inspiración” en el Capítulo 4, “Personalidad y Trasfondos,” del *Manual del Jugador*).

21. ESCALERAS SECRETAS

Una estrecha escalera de caracol hecha con crujientes tablas de madera está contenida dentro de una chimenea de piedra con argamasa de 5 pies de diámetro la cual comienza en el ático y desciende 50 pies hasta el nivel del Dungeon, pasando a través de los niveles inferiores de la casa mientras va descendiendo.

Unas espesas telarañas llenan la chimenea y reducen la visibilidad a unos meros 5 pies.

La puerta secreta y la chimenea no existe hasta que la casa se las revele, lo cual solo ocurre bajo dos circunstancias:

- Los personajes encuentran la cara de Strahd en la habitación secreta detrás de la biblioteca (área 9).
- Los personajes encuentran la réplica de la puerta secreta en la casa de muñecas (área 20).

RASGOS DEL DUNGEON

El nivel del Dungeon bajo la Casa de la Muerte ha sido tallado en la tierra, arcilla y roca. Los túneles tiene 4 pies de anchura y 7 de altura, y soportados con vigas de madera en intervalos cada 5 pies. Las habitaciones tienen 8 pies de altura y están soportadas por gruesos postes de madera que sujetan vigas transversales. La única excepción es el área 38, la cual tiene un techo a 16 pies de altura soportado por columnas de piedra.

Los personajes sin visión en la oscuridad deben traer sus propias fuentes de luz, ya que el Dungeon carece de iluminación.

Mientras los personajes exploren el Dungeon, verán huellas humanas de cientos de años de antigüedad que cubren el suelo de tierra, dirigiéndose en todas direcciones.

Una vez la casa deseja que la puerta secreta entre en existencia, los personajes la encontrarán automáticamente (no hará falta realizar controles de características). Los personajes que desciendan por la escalera de caracol acabarán en el área 22.

22. ACCESO AL NIVEL DEL DUNGEON

La escalera de caracol de madera del ático termina aquí. Un estrecho túnel se abre hacia el sur antes de dividirse en sendas galerías que se abren hacia el este y el oeste.

CANTOS FANTASMALES

Desde el momento en el que lleguen al Dungeon, los personajes escucharán resonando un incesante e intranquilizador canto. Es imposible determinar de dónde proviene el sonido hasta que los personajes lleguen al área 26 o 28. No podrán discernir lo que dice el canto hasta que no alcance en área 35.

23. CRIPTAS DE LA FAMILIA

Varias criptas han sido excavadas en la tierras. Cada cripta ha sido sellada con una losa de piedra a no ser que se diga lo contrario. Retirar una losa de su sitio requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15. Usar una palanca o herramienta similar otorga ventaja en el control.

23A. CRIPTA VACÍA

La losa de piedra sin marcar con la que se pensaba sellar esta cripta descansa apoyada contra un muro cercano. La cripta está vacía.

23B. CRIPTA DE WALTER

La losa de piedra con la que se pensaba sellar esta cripta descansa apoyada contra un muro cercano. Grabada en ella está el nombre Walter Durst. La cripta está vacía.

23C. CRIPTA DE GUSTAV

La losa de piedra está grabada con el nombre Gustav Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

23D. CRIPTA DE ELIZABETH

La losa de piedra está grabada con el nombre Elisabeth Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra. Un **enjambre de insectos** (ciempiés) sale del muro del fondo y ataca si el ataúd es perturbado.

23E. CRIPTA DE ROSA

La losa de piedra está grabada con el nombre Rosalinda Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

Si los restos esqueléticos de Rosa (ver área 20) son colocados dentro del ataúd, el fantasma de la niña encontrará la paz y desaparecerá para siempre. Un personaje poseído por el fantasma de Rosa cuando esto ocurra dejará de estar poseído (ver también la sección “Desarrollo” en el área 20).

23F. CRIPTA DE ESPINO

La losa de piedra está grabada con el nombre Thornboldt Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

Si los restos esqueléticos de Espino (ver área 20) son colocados dentro del ataúd, el fantasma del niño encontrará la paz y desaparecerá para siempre. Un personaje poseído por el fantasma de Espino cuando esto ocurra dejará de estar poseído (ver también la sección “Desarrollo” en el área 20).

24. APOSENTOS DE LOS INICIADOS DEL CULTO

Una mesa de madera y cuatro sillas descansan en el extremo este de esta habitación. Hacia el oeste hay cuatro nichos que contienen sendos montones mohosos de paja.

25. POZO Y APOSENTOS DE LOS CULTISTAS

Un pozo con una chimenea de 4 pies de diámetro y una barandilla de 3 pies de altura desciende 30 pies hasta una cisterna de agua. Un cubo de madera cuelga de un mecanismo de cuerda y polea enganchado a las vigas por encima del pozo. Cinco habitaciones laterales servían como dormitorios para los cultistas de mayor rango. Cada una de ellas contiene una cama con estructura de madera y un mohoso colchón de paja y un cofre de madera para guardar sus posesiones personales. Cada cofre está cerrado con un oxidado candado cuya cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15.

TESORO

Además de unos cuantos objetos personales carentes de valor, cada cofre contiene uno o más objetos valiosos.

25A. El cofre de esta habitación contiene 11 po y 60 pp en una bolsa hecha de piel humana.

25B. El cofre de esta habitación contiene tres ágatas (por valor de 10 po cada una) en un trozo de tela plegado.

25C. El cofre de esta habitación contiene un parche de cuero negro con una carnelia (por valor de 50 po) cosida a él.

25D. El cofre de esta habitación contiene un cepillo para el pelo de marfil con púas de plata (por valor de 25 po).

25E. El cofre de esta habitación contiene una espada corta chapada en plata (por valor de 110 po).

26. POZO CON ESTACAS OCULTO

El cántico fantasmal escuchado por todo el Dungeon se vuelve ostensiblemente más fuerte según uno va avanzando hacia el oeste a lo largo de este túnel. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela una ausencia de huellas en el polvo del suelo. Los personajes que examinen el suelo en busca de trampas encontrarán un pozo de 5 pies de largo y 10 de profundo escondido bajo varios maderos rotos. El pozo tiene afiladas estacas de madera en el fondo. El primer personaje que pise sobre la cubierta caerá a través de ella. Aterrizando tumbado y sufriendo 3 (1d6) puntos de daño contundente por la caída más 11 (2d10) puntos de daño perforante por las estacas.

27. COMEDOR

Esta habitación contiene una sencilla mesa de madera flanqueada por largos bancos. Unos mohosos huesos humanoides yacen esparcidos por el suelo; los restos de los viles banquetes del culto.

En mitad del muro su hay un nicho a oscuras (área 28). Los personajes que se aproximen a menos de 5 pies del nicho provocarán a la criatura que allí acecha.

28. ALACENA

El nicho contiene un grick que reptará para atacar al primer personaje que vea a menos de 5 pies de su posición. Cualquier personajes con una puntuación pasiva de percepción menor de 12 se verá sorprendido por él. El nicho está, por lo demás, vacío.

29. ENCUENTRO NECRÓFAGO

El cántico fantasmal escuchado en el Dungeon es notoriamente más fuerte en el norte. Cuando uno o más personajes lleguen el punto central de la intersección de los cuatro túneles, cuatro necrófagos (antiguos cultistas) se alzarán desde debajo del suelo en los espacios del mapa marcados con una X y atacarán. Los necrófagos lucharán hasta la muerte.

30. ESCALERAS HACIA ABAJO

Será obvio para cualquier personaje que esté en la parte de arriba de esta escalera de 20 pies de largo que los cánticos fantasmal escuchados en el Dungeon se originan en algún lugar por debajo. Los personajes que descendan por las escaleras y sigan por el salón más allá de ellas llegarán al área 35.

31. SANTUARIO DEL SEÑOR OSCURO

Esta habitación está festoneada con mohosos esqueletos que cuelgan de oxidados grilletes fijados a los muros. Un amplio nicho en el muro sur contiene una estatua de madera pintada tallada con el aspecto de un delgado hombre de pálido rostro que viste una voluminosa capa de piel de lobo, su pálida mano izquierda descansando sobre la cabeza de un lobo situado a su lado.

En su mano derecha, empuña un orbe de cristal grisáceo. La habitación tiene salidas en los muros norte y oeste. Los cánticos pueden ser escuchados viniendo desde el oeste.

La estatua representa a Strahd, a quien los cultistas dedicaban sacrificios con la vana esperanza de que pudiera revelarles sus oscuros secretos. Si los personajes tocan la estatua o toman el orbe de cristal de la mano de Strahd cinco sombras se formarán alrededor de la estatua y atacarán. Las sombras (espíritus de antiguos cultistas) perseguirán a aquellos que huyan más allá de los confines de esta habitación.

Los esqueletos en los muros son decoración inofensiva.

PUERTA OCULTA

Los personajes que examinen la habitación en busca de puertas secretas, encontrarán una puerta oculta en mitad del muro oeste si superan un control de Sabiduría (Percepción) CD 10. Es básicamente una puerta ordinaria de madera (aunque esta está podrida), escondida bajo una capa de arcilla. La puerta se abre hacia afuera para revelar una escalera de piedra que sube 10 pies hasta un rellano (área 32).

TESORO

El orbe de cristal tiene un valor de 25 po. Puede ser usado como foco arcano, pero no es mágico.

32. TRAMPILLA OCULTA

La escalera termina en un rellano con un techo a 6 pies de altura de planchas de madera bien encajadas en las que se abre una trampilla de madera. La trampilla está cerrada desde este lado y puede ser empujada para revelar el área de la guarida (área 3) del piso de arriba.

DESARROLLO

Una vez la trampilla ha sido encontrada y abierta, sigue estando disponible para los personajes como camino para entrar o salir del nivel del Dungeon.

33. GUARIDA DE LOS LÍDERES DEL CULTO

La puerta en la esquina suroeste es un **mimo** disfrazado. Cualquier criatura que toque la puerta se quedará adherida a la criatura, momento en el que el mimo atacará. El mimo también atacará si sufre algún daño.

Una lámpara está suspendida encima de una mesa en el centro de la habitación. Dos sillas de respaldo alto flanquean la mesa, la cual tiene encima una jarra de cerámica vacía y dos vasos de cerámica. Unos candelabros de hierro descansan en dos de las esquinas, sus velas habiéndose consumido hace ya mucho tiempo.

34. APOSENTOS DE LOS LÍDERES DEL CULTO

Esta habitación contiene una gran cama con estructura de madera, cuyo colchón de plumas hace mucho tiempo que se pudrió, un armario que contiene viejas prendas de ropa, un par de candelabros de hierro y un cajón abierto que contiene treinta antorchas y quince velas en su interior. A los pies de la cama hay un baúl con algo de equipo y objetos mágicos (ver "Tesoro" más adelante).

Dos **necrarios** (Gustav y Elisabeth Durst) están escondidos en cavidades detrás de los muros, marcadas con unas X en el mapa; saldrán de repente y atacarán si alguien retira uno o más objetos del baúl. Los necrarios viste ropas negras hechas jirones.

TESORO

Los personajes que inspeccionen el baúl encontrarán una *capa de protección* doblada, un pequeño cofre de madera (sin cerrar) que contiene cuatro *pociones de curación*, una cota de mallas, un kit de acampada, un frasco de fuego de alquimista, una linterna de ojo de buey, y un libro de conjuros con unas tapas de cuero amarillas que contiene los siguientes conjuros de mago:

1º nivel: *disfrazarse a sí mismo, identificar, armadura de mago, proyectil mágico, protección contra el bien y el mal*

2º nivel: *visión en la oscuridad, paralizar persona, invisibilidad, arma mágica*

Estos objetos fueron cogidos de manos de aventureros que fueron atraídos a Barovia, luego capturados y sacrificados por el culto.

35. RELICARIO

El canto fantasmal que emana del área 38 llena esta habitación. Los personajes pueden discernir una docena o así de voces diciendo, una y otra vez, "Él es el Antiguo. Él es la tierra."

El culto amoso "relicias" que usaba en sus rituales. Estos objetos carentes de valor están almacenados en trece nichos abiertos en los muros:

- Una pequeña mano amarilla momificada con garras afiladas (la mano de un goblin) cogida de un trozo de cuerda
- Un cuchillo tallado en un hueso humano
- Una daga con el cráneo de una rata incrustado en el pomo
- Un orbe barnizado de 8 pulgadas de diámetro hecho con el ojo de un nothic
- Un aspergillus tallado en hueso
- Una capa plegada, hecha con la piel cosida de un necrófago
- Una rana disecada atada a un palo (podría ser confundida con una *varita de polimorfar*)
- Una bolsa llena de guano de murciélagos
- El dedo cortado de una saga
- Una figurita de 6 pulgadas de altura de una momia, sus brazos cruzados sobre el pecho
- Un pendiente de hierro adornado con la cara de un diablo
- La cabeza reducida y disecada de un mediano
- Un pequeño cofre de madera con la lengua disecada de un lobo terrible

El túnel más hacia el sur se inclina hacia abajo en una cuesta de 20 grados hasta llegar hasta una turbia poza de agua, terminando en un oxidado rastrillo (área 37).

36. PRISIÓN

Los cultistas encadenaban prisioneros a los muros de unos nichos en este lugar. Los prisioneros hace mucho que desaparecieron (sus huesos cubren el suelo del área 27), pero los oxidados grilletes todavía están aquí.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta en el muro sur puede ser encontrada con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15, revelando el área 38 detrás si se estira de la puerta.

TESORO

Colgando en el muro de atrás de la calda marcada con un X hay un esqueleto humano ataviado con una túnica negra. El esqueleto pertenece a un miembro del culto que cuestionó la ciega devoción del culto a Strahd. Los personajes que registren el esqueleto encontrarán un anillo de oro (por valor de 25 po) en uno de sus huesudos dedos.

37. RASTRILLO

Este túnel está bloqueado por un oxidado rastrillo de hierro que puede ser levantado con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 20. En otro caso, el rastrillo puede ser subido o bajado haciendo girar una rueda de madera con asas insertada en el muro este del área 38 (la rueda está fuera del alcance de cualquiera que esté al este del rastrillo). El suelo alrededor del rastrillo está sumergido bajo dos pies de agua turbia.

38. CÁMARA DE LOS RITUALES

El culto solía realizar rituales en esta habitación sumergida. El cántico escuchado por todo el Dungeon, pero cuando los personajes lleguen a este lugar, el Dungeon quedará en silencio mientras el cántico termina misteriosamente.

El cántico termina mientras os asomáis a esta habitación de cuarenta pies cuadrados. Los lisos muros de cantería proporcionan una excelente acústica. Unas columnas de piedra sin adornos soportan el techo, y una brecha en el muro oeste lleva a una oscura cueva llena de desperdicios. Un agua turbia cubre la mayor parte del suelo. Unas escaleras llevan a unas cornisas de piedra que abrazan los muros. En mitad de la sala, más escaleras suben hasta formar un podio octogonal que también se eleva por encima del nivel del agua. Unas oxidadas cadenas cuelgan del suelo directamente encima de un altar de piedra montado sobre el zócalo. El altar está tallado con horribles imágenes de necrófagos con las garras extendidas y está manchado con sangre seca.

El agua tiene 2 pies de profundidad. Las cornisas y el zócalo central tienen 5 pies de altura (3 pies por encima del nivel del agua) y el techo de la cámara está a 16 pies de altura (a 11 pies encima del zócalo y las cornisas). Las cadenas que cuelgan del techo tiene 8 pies de longitud; los cultistas encadenaban a los prisioneros a las cadenas, los colgaban encima del altar, los cortaban con cuchillos y dejaban que el altar quedara bañado en sangre. Medio embebido en el muro este hay una rueda de madera conectada con unas cadenas y mecanismos ocultos. Un personaje puede usar una acción para hacer girar la rueda, elevando o bajando los cercanos rastrillos (ver área 37). El agujero en el muro oeste lleva a un nicho formado de forma natural. La pila de deshechos medio sumergida es un **montículo reptante**, al cual los cultistas apodaban Lorghoth el Pudridor. Está dormido, pero se despertará y atacará si los personajes invocan a los cultistas pero rehusan completar el ritual (ver “Uno Debe Morir” a continuación). Un personaje que esté de pie al lado del montículo puede discernir su verdadera naturaleza con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

“UNO DEBE MORIR;”

Si cualquier personaje sube encima del zócalo central, lee:

El cántico resuena una vez más mientras trece oscuras apariciones se muestran en las cornisas que se levantan en los extremos de la habitación. Cada una de ellas tiene el aspecto de una figura con una túnica negra que sostiene una antorcha, pero el fuego de la antorcha es negro y parece atraer la luz a su alrededor. Donde esperarías ver rostros, solo hay un espacio vacío.

“Uno debe morir!” cantan, una y otra vez. “Uno debe morir!, Uno debe morir!”

Las apariciones son ilusiones inofensivas que no pueden ser dañadas, ahuyentadas o disipadas.

Los personajes en el zócalo cuando los cultistas aparezcan deben sacrificar a una criatura en el altar o enfrentarse a la ira del culto; los personajes deben discernir qué es lo que deben hacer con un control exitoso de Inteligencia (Religión) o Sabiduría (Intuición) CD 11. Para contar como un sacrificio, una criatura debe morir en el altar. A las apariciones no les importa qué tipo de criatura sea sacrificada, y no pueden ser engañadas con ilusiones. Si los personajes realizan el sacrificio, los cultistas desaparecerán, pero su incesante caso de “Él es el Antiguo. Él es la tierra”, resonará una vez más en el Dungeon. Strahd será consciente del sacrificio, y ahora la Casa de la Muerte no hará nada para perjudicar a los personajes (ver “Finales” más adelante). Si los personajes dejan el zócalo sin realizar el sacrificio, el canto de los cultistas cambiará:

“Lorghoth el Pudridor, álzate, te lo pedimos!” Este cántico sacará de su sopor al montículo reptante y lo empujará a atacar. Perseguirá a sus presas más allá de la habitación, pero no abandonará el Dungeon. Puede moverse a través de los túneles sin apretarse, y su volumen ocupará completamente su espacio. Al comienzo del primer turno del montículo reptante, el cántico cambiará otra vez:

“El final llega! Sea loada la Muerte!”

Si el montículo reptante muere, el cántico se detiene y las apariciones se desvanecen para siempre.

FINALES

Las nieblas de Ravenloft continuarán rodeando la Casa de la Muerte hasta que los personajes se coloquen encima del zócalo y o bien apaciguan o bien desafíen a los cultistas. Strahd quedará satisfecho en ambos casos, haciendo que las nieblas desaparezcan.

EL CULTO ES APACIGUADO

La Casa de la Muerte no albergará malas intenciones contra un grupo dispuesto a sacrificar una vida para apaciguar al culto. Una vez se haga el sacrificio, los personajes serán libres de marcharse. Al salir de la casa, los personajes avanzarán al 3º nivel.

EL CULTO ES RECHAZADO

Si los personajes niegan al culto su sacrificio y o bien destruyen al montículo reptante o bien escapan de él, la Casa de la Muerte los atacará mientras intentan huir. Cuando vuelvan a subir las escaleras, tendrán que tirar iniciativa mientras descubren varios cambios arquitectónicos:

- Todas las ventanas están tapiadas; las ventanas tapiadas y los muros exteriores serán inmunes a las armas y conjuros que produzcan daño del grupo.
- Todas las puertas habrán desaparecido, reemplazadas por gigantes espadas. Un personaje debe superar un control de Destreza (Acrobacias) CD 15 para pasar sano y salvo a través de un umbral lleno de espadas. Un personaje que pase 1 minuto estudiando las espadas de una puerta en particular puede intentar aprovecharse de momentos en particular de la pauta de sus giros, en los que la puerta queda libre de las espadas realizando en su lugar un control de Inteligencia CD 15. Si falla cualquiera de los dos controles, un personaje sufre 2d10 puntos de daño cortante pero atraviesa el umbral de la puerta. Cualquier criatura que sea empujada a través de un umbral, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir el daño. Las espadas no pueden ser desarmadas.
- Cada habitación que contenga una chimenea, un horno o una estufa estará llena de negros vapores ponzoñosos. La habitación quedará pesadamente oscurecida y cualquier criatura que comience su turno en el humo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir 1d10 puntos de daño de veneno.
- Los muros interiores se pudren y se hacen quebradizos. Cada sección de 5 pies de anchura tiene CA 5 y 5 puntos de golpe, y también puede ser destruida con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10. Cada sección de 5 pis de pared que sea destruida hará que sala un **enjambre de ratas** y que ataque. El enjambre no saldrá de la casa.

Mantén la cuenta de la iniciativa mientras los personajes avanzan por la casa. Una vez escapen, avanzarán al 3º nivel y la casa ya no les hará más daño.

APÉNDICE C: TESOROS

Dispersos en Barovia hay antiguos tesoros que pueden ser llevados para enfrentarse contra Strahd von Zarovich y derrotar a sus servidores. La ubicación de tres de ellos, el Libro de Strahd, el Símbolo Sagrado de Ravenkind y la Espada Solar- son determinados por los resultados de la lectura de cartas en el capítulo 1. Los otros objetos pueden ser adquiridos según como los personajes descubran su paradero durante el transcurso de la aventura.

TOMO DE STRAHD

El Tomo de Strahd es una obra antigua escrita por Strahd, una trágica historia de cómo llegó a su estado caído.

El libro está encuadrado en una cubierta de cuero grueso con bisagras y cierres de acero. Las páginas son de pergamino y muy frágiles. La mayor parte del libro está escrito en la curiosa escritura abreviada

que sólo emplea Strahd. La tinta usada y el paso del tiempo han hecho la mayor parte del trabajo ilegible, pero varios párrafos permanecen intactos y legibles. Si los personajes adquieren el Tomo de Strahd y quieren leer estos párrafos, muestra a los jugadores la sección de "Desde el Tomo de Strahd" en el apéndice F.

Si Strahd ve o se entera por un subordinado, que el tomo ha caído en manos del grupo, todos sus otros objetivos (ver el capítulo 1, "en las nieblas") los pone en espera hasta que recupere el libro. Cuando Strahd ataque, su objetivo preferido será el que tenga el tomo.



OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos que se describen aquí, si se encuentran, pueden desempeñar un papel importante en la aventura.

BASTÓN GULTHIAS

Bastón, raro (requiere sintonización)

Hecho de la rama de un árbol Gulthias (consulte la entrada de plagas en el Manual de Monstruos), un bastón Gulthias es una larga rama de madera oscura esponjosa. Su maldad hace



que las bestias estén visiblemente incómodas mientras que dentro de un radio de 30 pies de ella. El bastón tiene 10 cargas y recupera 1D6 + 4 de sus cargas gastadas diariamente al atardecer.

Si el bastón es roto o quemado y reducido a cenizas, su madera libera un grito horrible, inhumano que se puede oír a un rango de 300 pies. Todas las plagas que pueden oír el grito inmediatamente se marchitan y mueren.

Golpe vampírico. El bastón puede ser empuñado como un bastón mágico. En un golpe, hace daño como un bastón normal, y se puede gastar 1carga para recuperar un número de puntos de golpe igual al daño infligido por el arma. Cada vez que se gasta una carga, sangre de color rojo rezuma de los poros del bastón, y debes tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o estar afligido con una locura temporal (ver "Locura" en el Capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master).

Perdición de Plagas. Mientras que estés en sintonía con el bastón, plagas y otras criaturas plantas malvadas no te consideran como hostil a menos que les hagas daño.

ESPADA SOLAR

Arma (espada larga), legendaria (requiere sintonización)

La Espada Solar es un arma única que una vez fue poseída por el hermano de Strahd, Sergei von Zarovich. En su forma original, tenía una empuñadura y una guarda de platino y una hoja de cristal fino tan fuerte como el acero.

Strahd empleó a un poderoso mago llamado Khazan para destruir el arma después de la muerte de Sergei. La primera parte del proceso requirió que la empuñadura y la hoja fueran separadas, lo cual Khazan consiguió. Si bien estaba

Khazan ocupándose de la destrucción de la hoja, su aprendiz robó la empuñadura y huyó. Más tarde Khazan localizó el cadáver mutilado de su aprendiz en el Bosque Svalich, pero la empuñadura no fue nunca encontrada. Para evitar la ira del vampiro, Khazan le dijo a Strahd que toda el arma había sido destruida.

La empuñadura, que es sensible, sabe que nunca podrá reunirse con su hoja original de cristal. Sin embargo, tiene adquiridas las propiedades de una hoja solar.

Sintiente. La Espada Solar es un arma caótica buena sintiente con una Inteligencia de 11, una sabiduría, de 17 y un Carisma de 16. Puede ver y oír de forma normal hasta un alcance de 60 pies. El arma se comunica mediante la transmisión de emociones a la criatura que la transporta o que la empuña.

Personalidad. El propósito especial de la Espada Solar es destruir a Strahd, no tanto porque quiera liberar la tierra de Barovia del mal sino porque quiere venganza por la pérdida de su hoja de cristal. El arma teme en secreto su propia destrucción.



FÉMUR DE SANTA MARKOVIA

Arma (maza), rara (*requiere sintonización*)

El femur de San Markovia tiene las propiedades de una maza de disruptión. Si impacta uno o más golpes contra un vampiro o un engendro vampiro en el transcurso de una única batalla, el femur se desmenuza en polvo una vez que concluye la batalla.

En su juventud, Markovia siguió su corazón y se convirtió en una clériga del Señor de la mañana poco después de cumplir los dieciocho años. Ella resultó ser una carismática proselitista y, antes de la edad de treinta años, había ganado una reputación por no permitir que ningún mal estuviera en pie delante de ella.

Markovia había considerado durante mucho tiempo a Strahd un tirano loco, pero sólo después de su transformación en un vampiro hizo que ella se atreviera a desafiarlo. A medida que movilizaba a sus seguidores y se preparaba para marchar

sobre el Castillo Ravenloft, Strahd envió un grupo de engendros vampiro a su abadía. se enfrentaron a Markovia y fueron destruidos.

Cargada de confianza que nace de la victoria justa, Markovia avanzó sobre el Castillo Ravenloft. Una gran batalla se prolongó desde las catacumbas a las murallas. Al final, Markovia nunca volvió a Barovia, y Strahd mucho tiempo después caminaba con una cojera y una mueca de dolor. Se dice que él atrapó a Markovia en una cripta debajo de su castillo, y sus restos permanecen allí todavía.

La esencia de la santidad de Markovia pasó en parte a sus huesos como al resto de su cuerpo descompuesto. Su fémur restante está imbuido de poder que produce lesiones graves a los no-muertos.





ICONO DE RAVENLOFT

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por una criatura de alineamiento bueno)

El Icono de Ravenloft es una estatuilla de 12 pulgadas de altura hecha de la plata más pura, con un peso de 10 libras. Representa a un clérigo arrodillado en actitud de súplica.

El icono fue dado a Strahd por el arcipreste Ciril Romulich, un viejo amigo de la familia, para consagrar el castillo y su capilla. Mientras que se este dentro de un radio de 30 pies del icono, una criatura se encuentra bajo el efecto de un conjuro de protección contra el mal y el bien, contra demonios y contra muertos vivientes. Sólo una criatura en sintonía con el icono puede utilizar sus otras propiedades.

Augurio. Se puede utilizar una acción para lanzar unconjuro de augurio desde el icono, sin necesidad de componentes materiales. Una vez utilizado, esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el siguiente amanecer.

Pesadilla de los no muertos. Se puede utilizar el icono como un símbolo sagrado durante el uso de la capacidad de expulsar No Muertos o de expulsar lo profano. Si lo utilizas así, aumentá la CD de la tirada de salvación en 2.

Curar heridas. Mientras sostienes el icono, se puede realizar una acción para sanar a una criatura en un radio de 30 pies de ti. El objetivo recupera 3d8 + 3 puntos de golpe, a menos que sea un no-muerto, un constructo o un demonio. Una vez utilizado, esta propiedad no puede ser utilizada de nuevo hasta el siguiente amanecer.

LANZA SANGRIENTA

Arma (lanza), poco frecuente (requiere sintonización)

Kavan fue un despiadado jefe cuya tribu vivió en las Montañas Balinok siglos antes de la llegada de Strahd von Zarovich. A pesar de que estaba muy vivo, Kavan tenía algunos rasgos en común con los vampiros: dormía durante el día y por la noche cazaba, bebía la sangre de sus presas y vivía bajo tierra. En batalla, empuñaba una lanza manchada de sangre. La suya fue la primera lanza de sangre, un arma que drena la vida de aquellos que mata y transfiere la vida a su portador, inyectando a su portador con la energía para seguir luchando. Cuando se golpea con un ataque cuerpo a

cuerpo usando esta lanza mágica y reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, se gana 2d6 puntos de golpe temporales.

SÍMBOLO SAGRADO DE LA CORVIDAD

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por un clérigo o paladín de alineamiento bueno)

El Símbolo Sagrado de Ravenkind es un único símbolo santo sagrado para los fieles de buen corazón de Barovia. Es anterior a la creación de cualquier iglesia en Barovia. Según la leyenda, fue entregado a un paladín llamado Lugdana por un cuervo gigante o un ángel en forma de un cuervo gigante. Lugdana utilizó el símbolo sagrado para erradicar y destruir nidos de vampiros hasta su muerte. Los altos sacerdotes de Ravenloft guardaron y llevaron el símbolo sagrado después de la muerte de Lugdana. El símbolo sagrado es un amuleto de platino con forma como el sol, con un gran cristal incrustado en su centro. El símbolo sagrado tiene 10 cargas para las siguientes propiedades. Se recupera 1D6 + 4 cargas al día en la madrugada.

Retener Vampiros. Como una acción, puede gastar 1 carga y presentar el símbolo sagrado para que brille con el poder sagrado. Los vampiros y engendros vampiros en un radio de 30 pies del símbolo sagrado cuando brille debe hacer una TS de sabiduría de CD 15. Si se falla la tirada de salvación, un objetivo es paralizado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos para terminar el efecto.

Expulsar muertos vivientes. Si tienes la capacidad de Expulsar muertos vivientes o Expulsar lo profano, puedes gastar 3 cargas cuando se presente el símbolo sagrado durante el uso de esa característica. Cuando lo hace, los no-muertos tienen desventaja en sus TS contra el efecto.

Luz del sol. Como una acción, puedes gastar 5 cargas durante la presentación del símbolo sagrado para que arroje luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies adicionales. La luz es luz solar y tiene una duración de 10 minutos o hasta que se termine el efecto (no se requiere ninguna acción).



APÉNDICE D: MONSTRUOS Y PNJs

Barovia es una tierra de vampiros, fantasmas y hombres lobo. Además, los aventureros que exploran este reino profano encuentran otras cosas que asustan en la noche, incluyendo criaturas nacidas a partir de la maldad de Strahd. Los nuevo monstruos que aparecen en esta aventura se describen a continuación, junto con varios de los aliados del vampiro y enemigos-almas cuyos destinos están entrelazados con los de los aventureros. El propio Strahd aparece también aquí. Los monstruos y los PNJ's se presentan en orden alfabético.

Monstruo/PNJ	VD	Monstruo/PNJ	VD
Baba lysaga	11	Pidlwick II	1/4
Cabaña Reptante de		Rahadin	10
Baba Lysaga	11	Rictavio	5
Escoba Animada		Armadura Animada	6
De Ataque	1/4	De Strahd	
Bruja Baroviana			
Ezmerelda d'Avenir	8	Strahd von Zarovich	15
Retrato Guardián	1	Zombi de Strahd	1
Izek Strazni	5	Árbol Marchito	7
Madame Eva	10	Vladimir Horngaard	7
Amalghomo	1/4	Hombre Cuervo	2
Guerrero Fantasma	3		

EL ABAD

Ninguna criatura en Barovia es más antiguo que el señor de la Abadía de Santa Markovia en Krezk. Esta figura santa sin nombre, a quien otros llaman el Abad, fue recibida en la abadía después de que Santa Markovia muriera por la mano de Strahd. Él trató de restablecer la abadía después de que cayera en la corrupción, pero él también fue corrompido.

Ángel disfrazado. El Abad es una deva que ha vivido durante miles de años. Él normalmente adopta la forma de un sacerdote humano muy apuesto de unos treinta años o cercano a los treinta. Hace más de cien años, el deva fue enviado desde los planos superiores para honrar el legado de Sanra Markovia.

Volvió a abrir la abadía y comenzó atendiendo a los discapacitados físicos y enfermos mentales. De este modo, se esperaba traer algo de luz muy necesaria a Barovia.

Sus esfuerzos funcionaron durante un tiempo, pero luego los poderes oscuros comenzaron a corromperlo.

Las imperfecciones. La caída del Abad de la gracia comenzó cuando los Belviews-una familia consanguínea enfermiza de leprosos fueron a la abadía en busca de la salvación. El Deva les deshizo de sus enfermedades, un acto por el que estuvieron eternamente agradecidos, pero no podía curarlos de ciertos defectos humanos que habían estado presentes desde el nacimiento. El abad llegó a estar consumido por un orgulloso deseo obsesivo de librar a los pobres Belviews de sus imperfecciones persistentes.

Sin embargo, la familia Belview, tenía extrañas y uymalas ideas de lo que significaba ser perfecto. Ellos no querían ser humanos ordinarios. Ellos buscaban los ojos de un gato, alas para volar como un murciélagos, la fuerza de una nula y ??la astucia de una serpiente.

En resumen, ansian atributos bestiales, y el Abad, apiadiándose de ellos, les otorgó sus los locos deseos.

Entra Vasili van Holtz. los primeros experimentos del Abad fueron fatales para sus sujetos de pruebas, pero los Belviews insistieron en que siguiera intentandolo. Un día, un lord Baroviano llamado Vasili von Holtz visitó la abadía. El Abad supo de inmediato que el hombre era malvado, pero von Holtz hizo hincapié en que sólo quería ayudar. Él proporcionó al Abad conocimientos prohibidos arrebatado del Templo de Ámbar (capítulo 13), y luego ayudó al abad a transformar los Belviews en humanos monstrenos maníacos con deformidades y rasgos bestiales. Los Belviews estaban felices, aunque locos. Sólo entonces von Holtz reveló que era el mismísimo Strahd von Zarovich. De alguna manera el deva se dio cuenta de que cualquier intento de matar a Strahd sería inútil, que la antigua maldición sobre la tierra significaba que el vampiro no podía realmente morir, al menos no en Barovia.

Novia de Strahd. Strahd confió en el Abad, lamentándose de su maldición y diciéndole al deva que él no deseaba nada más que escapar de Barovia. Su actuación ganó la simpatía del Deva, y el Abad, siendo un juguete en las manos de Strahd, se impuso a sí mismo el objetivo de encontrar una cura para Strahd de su "enfermedad". El Abad está convencido de que la cura consiste en el reencuentro de Strahd con su amor perdido y, de este modo, poner fin a la maldición de Barovia. El Abad recientemente ha completado su trabajo en una novia que es un golem de carne hecho de partes de los cuerpos de las mujeres muertas. Mientras que los Belviews se consumen en la casa de locos de la abadía, el Abad está dando a su creación lecciones de ética y como comportarse como una dama para que "ella" se pueda presentar formalmente a Strahd y ganar su amor.

Strahd no tiene interés en una novia golem de carne, pero disfruta corrompiendo a este ser angelical y llevando al Abad a cometer más actos de depravación.

Estadísticas. Utiliza el bloque de estadísticas de Deva en el Manual de Monstruos, pero cambia el alineamiento del Abad a legal malvado.

RASGOS DEL ABAD

Ideal. "Quiero liberar Barovia de su enfermedad. Dandole al diablo el deseo de su corazón, traeré la salvación a Él y su tierra".

Vínculo. "Me encanta las criaturas que he creado, incluyendo mis hermosas golems y monstrenos."

Defecto. "No puedo ser dañado. Mi corazón es puro, mis intenciones nobles y buenas."

AMALGHOMOS

Los Amalghomos son humanoides que han sido objeto, o cuyos antepasados fueron sometidos, a transformaciones mágica horribles, en la medida que conservan sólo una fracción de su ser original. Sus cuerpos humanoides incorporan las características de diversos animales. Por ejemplo, un Amalghomo podría tener la forma del cuerpo básico de un enano con una cabeza que combina las características de un gato y un lagarto, un brazo que termina en la pinza de un cangrejo, y una pierna que termina en una pezuña hendida. Otro podría tener la piel y cuernos de una vaca, los ojos de una araña, ancas de rana y una cola escamosa de lagarto. Cada combinación loca de Amalghomo de formas humanoide y animal da lugar a que éstos tengan un caminar lento y torpe.

Imitación de Sonidos. Los Amalghomo tienen sus bocas y sus cuerdas vocales deformes. Hablan Común fragmentado mezclado con diversos gritos de animales y sin sentido. Ellos pueden imitar de forma efectiva los sonidos emitidos por bestias y humanoides que han oído. Amalghomo no son lo suficientemente sofisticados para utilizar estos sonidos como una forma secreta de comunicación, sino que pueden utilizar los sonidos para atraer enemigos a una trampa o en caso contrario distraerlos.

Parias. Amalghomo rara vez son bienvenidos en otras sociedades humanoides, en las que son maltratados, esclavizados o rechazados. Por lo general viven en los márgenes de la civilización

en edificios en ruinas abandonados u otros lugares de otras razas humanoides que una vez vivieron en esos lugares o edificaron allí. Ellos tienden a ser tímidos y asustadizos fuera de sus hogares y ferozmente territoriales dentro de sus madrigueras.

Expertos en Camuflaje. Los Amalghomos muchas veces ocultan sus deformidades debajo de capas y capuchas. De esta forma ellos pueden a veces pasar por humanos robustos o enanos delgados. Ellos son aficionados a camuflarse, oniendo hojas y ramitas en sus capas, haciendo pintura marrón para cubrir su piel y tejendo redes de hierba en las que se pueden ocultar. Ellos utilizan dicho camuflaje mientras están cazando en la naturaleza o mientras están haciendo guardia fuera de sus guaridas. Hasta que no son vistos, un amalghomo camuflado tiene ventaja en las pruebas de Sigilo hechas para ocultarse.

Desercionaria horrible. Es posible restaurar un amalghomo a su forma original mediante un conjuro de restauración mayor, pero no se puede decir lo mismo de la descendencia de un Amalghomo.

Sólo un Amalghomo que haya sido creado mágicamente puede ser restaurado a sus formas originales. Los Amalghomos que han nacido son verdaderos Amalghomos y no están sujetos a un conjuro o un efecto que pueda deshacer su condición. Los Amalghomos pueden reproducirse con otros humanoides, pero casi todos los niños nacidos de esos padres son Amalghomos. Cerca de uno de cada cien niños nacidos tienen el aspecto de sus padres no Amalghomos).

AMALGHOMO

humanoide mediano (Amalghomo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de golpe 26 (4d8 + 8)

Velocidad 20 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	9 (-1)	15 (+2)	9 (-1)	10 (0)	6 (-2)

Habilidades engañar +2, Percepción +2, Sigilo +3

Sentidos Percepción pasiva 12

idiomas común

Desafío 1/4 (50 PX)

Características extraordinarias. amalghomo tienen una de las siguientes características extraordinarias, determinadas al azar haciendo una tirada de 1d20 o elegida por el DM:

1-3: Anfibio. El amalghomo puede respirar aire y en el agua.
4-9: Visión en la oscuridad. El amalghomo tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.

10: Volar. El amalghomo tiene alas de cuero y una velocidad de vuelo de 40 pies.

11-15: Oído y olfato agudo. El amalghomo tiene ventaja en las pruebas de sabiduría (percepción) que se basen en el oido o el olor.

16-17: Trepar como Araña. El amalghomo puede subir por superficies difíciles, incluyendo ponerse al revés en techos, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

18-19: Salto de pie. salto de longitud del amalghomo es hasta 20 pies y su salto de altura es de hasta 10 pies, con o sin carrilla Inicial.

20: De dos cabezas. El amalghomo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (percepción) y en los tiradas de salvación contra ser cegado, encantado o ensordecido, asustado, aturdido o caer inconsciente.

Mimetismo. El amalghomo puede imitar cualquier sonido que ha escuchado, incluyendo voces. Una criatura que oiga los sonidos puede decir que son imitaciones con una prueba exitosa de sabiduría (Intuición) CD 12

ACCIONES

Ataque múltiple. El amalghomo realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con su garra o su daga.

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 3 (1D4 + 1) perforante.

Garra. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo, Daño: 3 (1D4 + 1) cortante.

Daga. Arma cuerpo a cuerpo o A distancia Ataque: +3 para golpear, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo. Daño: 3 (1D4 + 1) perforante.

ÁRBOL MARCHITO

Los Marchitos (tal como se describe en el *Manual de Monstruos*) son criaturas vegetales malignas caminantes, y un árbol marchito es una variedad particularmente enorme. Se parece a un árbol muerto o a un ent, de 30 pies de altura, con pulpa de madera esponjosa, ramas espinosas y raíces gomosas que se arrastran detrás de él. Tiene sangre comosavia y está tan saturado de sangre que no se le pide prender fuego fácilmente.

Carnívoro brutal. Un árbol marchito se alimenta de presas de sangre caliente y se deleita perversamente causando matanzas. Ataca con sus gruesas ramas y aplasta a su presa dandole muerte con sus raíces. Se puede abrir su enorme boca llena de dientes y morder a una criatura atrapada en sus raíces. Las raíces de un árbol marchito pueden cortarse, aunque cortarlas no le causa al árbol ningún daño.

ÁRBOL MARCHITO

planta enorme, neutral malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 149 (13d12 + 65)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (0)	3 (-4)

Inmunidades a Condición ciego, sordo

Sentidos vista ciega 60 pies. (Ciego más allá de ese radio), percepción pasiva 10

Idiomas entiende Común y Druidico pero no lo habla

Desafío 7 (2900 PX)

Apariencia falsa. Mientras que el árbol la plaga se quede inmóvil, es indistinguible de un árbol muerto.

Monstruo de asedio. El árbol hace el doble de daño a los objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. El árbol hace cuatro ataques: dos con sus ramas y dos con sus raíces apresadoras. Si tiene un objetivo apresado, el árbol también puede hacer un ataque de mordisco contra ese objetivo como una acción de bonificación.

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +9 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 19 (3d8 + 6) perforante.

Rama. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +9 para golpear, alcance 15 pies, un objetivo. Daño: 16 (3d6 + 6) contundente.

Raíz Apresadora. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +9 para golpear, alcance 15 pies, una criatura no apresada por el árbol. Daño: El objetivo es apresado (escapar CD 15). Hasta que finalice la presa, el objetivo sufre 9 (1D6 + 6) puntos de daño contundente al inicio de cada una de sus turnos.

La raíz tiene CA 15 y puede ser cortada al recubrir 6 puntos de daño o más de una vez. Cortar la raíz no hace daño al árbol, pero termina la presa.



Enemistad Marchitos. Una árbol marchito a menudo luchará junto a otros tipos de marchitos, pero odia a otros árboles marchitos y los atacará sin darles oportunidad.

Los árboles marchitos también odian a los ents, y el sentimiento es mutuo.

BABA LYSAGA

Dos mujeres le dieron la vida a Strahd von Zarovich. La primera fue la reina Ravenovia van Roeyen, la madre biológica de Strahd. La segunda fue la partera de la reina, una devota seguidora de la Madre Noche llamada Baba Lysaga. Aunque ella fue la primera en criar a Strahd y le capacitó para seguir los pasos de su padre, fue la segunda que percibió un potencial para la grandeza y para la oscuridad en Strahd que superaba la de cualquier otro mortal. Lysaga creía entonces, como ella cree ahora, que ella es la verdadera madre de Strahd.

La otra madre. Cuando Strahd era todavía un bebé en su cuna, Baba Lysaga lanzó conjuros de protección sobre él y se deslizaba en las noches tormentosas dentro de su cuarto de bebe para cantar mágicas rimas para él. También colocó la "chispa de la magia" en él, asegurándose que iba a convertirse en un lanzador de conjuros. El malsano apego de Baba Lysaga al bebé Strahd no pasó desapercibido.

Después de que ella recibiera varios informes preocupantes, la reina Ravenovia se vio obligada a prohibir a la partera del reino. Lysaga nunca volviera a ver Strahd de nuevo, pero ella ha logrado mantenerse con vida para presenciar los triunfos de su querido niño, que, en su mente, está bendicido eternamente. A pesar de los horrores que Strahd ha hecho, para Lysaga todavía lo imagina como el hijo perfecto que entregó al mundo. Strahd es la única cosa en su vida que le importa a ella.

Madre más cercana. Durante su exilio, Baba Lysaga ha hecho innumerables sacrificios a la Madre Noche, pidiendo a ladiosa que afliga a la reina Ravenovia con mala salud y le visite la muerte. Lysaga finalmente consiguió su deseo, y

BABA LYSAGA

humanoide mediano (*humana, cambiaformas*), caótico malvada

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de vida 120 (16d8 + 48)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación Sab +7

Habilidades Arcana +13, Religión +13

Sentidos Percepción pasiva 13

Idiomas abisal, común, Dracónico, enano, gigante

Desafío 11 (7200 PX)

Cambiaformas. Baba Lysaga puede usar una acción para polimorfarse en un enjambre de insectos (moscas) o de nuevo en su verdadera forma. En forma de enjambre, tiene una velocidad caminando de 5 pies y una velocidad de vuelo de 30 pies. Cualquier cosa que ella este equipada se transforma con ella, pero nada de lo que este trasportando lo hace.

Bendición de la Madre Noche. Baba Lysaga está escudada contra la magia de adivinación, como si estuviera protegida por un conjuro de *no detección*.

Lanzamiento de conjuros. Baba Lysaga es una lanzadora de nivel 16.

Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 de ataque con conjuros).

después de que Strahd se estableciera en el valle de Barovia, Lysaga se movió tan cerca de él como se atrevió.

En las profundidades libre de inmundicia de su corazón, Lysaga sabe que Strahd nunca la aceptaría a ella como su verdadera madre, y no podría soportar su rechazo. Como resultado de eso, ella nunca se ha enfrentado a él. Ella prefiere existir en perpetua negación, asando los días, meses y años, prácticando la magia conocida y buscando una maneras de ayudar a su "hijo".

Plaga de Cuervos. Baba Lysaga tiene aliados en el Castillo Ravenloft-un aquelarre de brujas. A través de la ayuda de estas brujas, Lysaga ha descubierto recientemente una amenaza potencial para Strahd: una sociedad secreta de hombres cuervo llamados a los Guardianes de la Pluma, un grupo que utiliza cuervos ordinarios como sus espías.

Strahd no tiene en cuenta a los hombres cuervo como una amenaza seria, pero Lysaga ha elegido hacerles una pesadilla su existencia. Después de mucho buscar y conjuros de adivinación, ella ha descubierto un refugio de hombres cuervo en la bodega del Mago de los Vinos (capítulo 12), y ha comenzado una guerra contra ellos. Además, ha forjado una alianza con los druidas locos que moran en la Colina Yester (capítulo 14), convenciéndolos de que ella dio a luz a Strahd, a quien los druidas consideran un dios. Con los druidas de su lado, espera librar Barovia de la amenaza de los hombres cuervo.

Dones de la Madre Noche. La diosa Madre Noche ha concedido dones mágicos a Baba Lysaga como recompensa por su dedicación incesante a Strahd. Su piel tiene la resistencia de la piedra, por lo que es resistente a la magia dañina, y ella está protegida contra la magia de adivinación.

Baba Lysaga tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *salpicadura ácida, saeta de fuego, luz, mano demago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 ranuras): *detectar magia, proyectil mágico, sueño, virote encantado*

Nivel 2 (3 ranuras): *corona de locura, agrandar/reducir, paso brumoso*

Nivel 3 (3 ranuras): *disipar magia, bola de fuego, rayo relampagueante*

Nivel 4 (3 ranuras): *marchitar, tentáculos negros de Evard, polifórmate*

Nivel 5 (2 ranuras): *nube asesina, geas, escudriñamiento*

Nivel 6 (1 ranura): *ilusión programada, visión verdadera*

Nivel 7 (1 ranura): *dedo de muerte, espejismo arcano*

Nivel 8 (1 ranura): *de palabra de poder aturdir*

ACCIONES

Ataque múltiple. Baba Lysaga hace tres ataques con su bastón.

Bastón. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +8 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 7 (1D6 + 4) contundente, u 8 (1D8 + 4) contundente si es empuñado con las dos manos.

Convocar enjambres de insectos (recarga después de un descanso corto o largo). Baba Lysaga convoca 1D4 enjambres de insectos. Un enjambre invocado aparece en un espacio no ocupado en un área de 60 pies de Baba Lysaga y actúa como su aliado. Se mantiene hasta que muere o Baba hasta Lysaga los revoque como una acción.

Madre Noche también le ha impartido a Lysaga el secreto de la longevidad, lo cual requiere que ella se bañe en la sangre de animales en las noches de luna nueva. De no hacerlo provoca que Lysaga envejezca rápidamente, convirtiéndose en mero polvo y huesos en cuestión de segundos.

RASGOS DE BABA LYSAGA

Ideal. "No hay amor es más grande que el amor de una madre por su hijo."

Vínculo. "Soy la madre de Strahd. Cualquier persona que se opone a este hecho se puede descomponer."

Defecto. "No voy a descansar hasta que el último de los enemigos de mi hijo sean destruidos."

BRUJA BAROVIANA

Las mujeres y los hombres locos conocidas como brujas Barovianas forjan pactos con Strahd y los Poderes Oscuros de Ravenloft, a cambio de magia y longevidad. Ellos prefieren vivir en las sombras y pueden ver en la oscuridad. Al viajar por la intemperie, utilizan conjuros para alterar su aspecto para asumir formas menos llamativas. También utilizan estos conjuros para que les crezcan garras largas y afiladas con las que pueden atacar.

Hermanos y hermanas de Strahd. Las brujas Barovianas no tienen escrupulos. Se ocuparán de cualquier persona a cambio de poder. También traicionarán a cualquier persona por la misma razón. La única cosa que ellos temen es a Strahd, y sus deseos son órdenes para ellos. Las brujas Barovianas a veces se refieren a sí mismos como los hermanos y hermanas de Strahd, aunque nunca delante de Strahd.

Manada de ratas con gatos. Las brujas Barovianas son coleccionistas obsesivos, cada uno creyendo que casi todo lo encontrado, un trozo de hueso roto, un roedor muerto, un puñado de polvo o algún otro objeto sin valor o sustancia podría ser valioso o útil como componente de conjuro, un objeto ritual o un ingrediente para una poción.

Las brujas Barovianas utilizan el conjuro encontrar familiar para adquirir familiares adelantados. Son particularmente aficionados a los gatos, aunque las serpientes y sapos también son comunes. Estos animales se esconden en medio del desorden de las guaridas de las brujas, rara vez merodean lejos de sus viles amos.

BRUJA BAROVIANA

Humanode mediano (humano), caótico malvado

Clase de Armadura 10

Puntos de golpe 16 (3d8 + 3)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	11 (0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (0)	12 (+1)

Habilidades Arcana +4, Percepción +2

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas común

Desafío 1/2 (100 PX)

Lanzamiento de conjuros. Las brujas son lanzadores de conjuros de nivel 3. su característica de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 ataques con conjuros). Las brujas tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha

Nivel 1 (4 ranuras): rayo de debilidad, sueño, terribles carcajadas de Tasha

Nivel 2 (2 ranuras): alterar el propio aspecto, invisibilidad

ACCIONES

Garras (Requiere alterar el propio aspecto). Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño 4 (aD6 + 1) cortante. Este ataque es mágico.

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia Ataque: +2 para golpear, alcance 5 pies o rango de 20/60 pies, un objetivo. Daño: 2 (1d4) perforante.



Van Richten pronto localizó a la familia de Ezmerelda después del secuestro, pero no antes de que los Vistani hubieran vendido al niño. Aunque van Richten podría haberles hecho daño, en lugar de eso interrogó a la madre y al padre de Ezmerelda sobre el paradero de su hijo desaparecido. Satisfecho con sus respuestas, los dejó con vida antes de marcharse con la información que le habían dado. Ezmerelda presenció ese acto de misericordia de van Richten y se quedó profundamente conmovida por ese acto.

La Trágica historia de Van Richten. A la edad de quince años, Ezmerelda, todavía preocupada por lo que había hecho su familia a van Richten, se escapó de casa. Después de muchas terribles aventuras, localizó a van Richten dos años después. Pensando que era una asesina Vistana, puso una espada en la garganta y la amenazó con derramar su sangre.

Ezmerelda lo convenció de que ella realmente quería ayudarle a encontrar a su hijo desaparecido, con lo cual van Richten le explicó la más triste de las historias. Había encontrado a su hijo, el cual se había transformado en un engendro vampiro. Cuando Erasmus le suplicó a su padre por la salvación, van Richten le concedido su petición al poner fin a su existencia.

Despedida. Ezmerelda se mantuvo al lado de van Richten durante dos años, para ayudandole a localizar y matar a muchas criaturas de la noche. Pero debido a que van Richten nunca podría atreverse a confiar plenamente en una Vistana, mantuvo guardados secretos a ella. Los dos cazadores de vampiros comenzaron a ponerse nerviosos uno al otro, y sus discusiones se hicieron más frecuentes. Al final, Ezmerelda

EZMERELDA D'AVENIR

Ezmerelda d'Avenir, una Vistana, es la protegida de Rudolph van Richten-a pesar de que su primer encuentro con el cazador de vampiros fue cualquier cosa menos que agradable. Testigo de la tragedia. Cuando Ezmerelda era una niña, su familia secuestraó al hijo adolescente de van Richten, Erasmus, y lo entregó a las garras de un vampiro.

Incluso hoy en día, años más tarde, ella todavía puede oír las súplicas de piedad de Erasmus. Ese evento perseguió su infancia.

sugirió separarse con aún un rastro de su amistad siga intacta, y van Richten estuvo de acuerdo.

El secreto de Ezmerelda. Desde que se despidió de van Richten, Ezmerelda ha amasado una considerable fortuna personal, parte dela cual la ha utilizado para comprar un carro para llevar su parafernalia para exterminar vampiros. En uno de sus aventuras menos exitosas, le mordióun hombre lobo en su pierna derecha debajo de la rodilla, y aunque evitó ser afigida con la licantropía, Ezmerelda estuvo marginada durante meses.

Le encargó a un maestro artesano que le faoricara una prótesis de la parte inferior de la pierna y el pie. Después de varios intentos, le entregó una prótesis que restauró su movilidad. Desde entonces, se ha adaptado bien al falso apéndice y se ha preocupado de ocultarlo de la vista.

Ella llevó su carro a Vallaki y supo acerca de una torre antigua que parecía yba especie de lugar que van Richten había utilizado como base. Cuando llegó allí, se encontró con algunos de las pertenencias de van Richten, pero del cazador de vampiros no había ninguna señal. Aunque estaba ansiosa por saber el paradero de su mentor, ella también estaba ansiosa oir ganarse su confianza y surespeto. A tal fin, ha estado estudiando sobre la investigación y los conocimientos de van Richten sobre Strahd y el Castillo Ravenloft, con toda la intención de despachar al vampiro ella misma.



EZMERELDA D'AVENIR

Humanode mediana (humana), caótica buena

Clase de Armadura 17 (+7 armadura de cuero tachonado)

puntos de golpe 82 (11d8 + 33)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (0)	17 (+3)

Tiradas de salvación Sab + 3

Habilidades Acrobacias +7, Arcana +6, engañar +9 , intuición + 3, Medicina +3, Percepción +6, Percepción +6, Juego de manos +7, Sigilo +7, Supervivencia +6

Sentidos percepción pasiva 16

Idiomas común, élfico

Desafío 8 (3900 PX)

Equipamiento especial. Además de su armadura y sus armas mágica, Ezmerelda tiene dos pociones de curación mayor, seis viales de agua bendita y tres estacas de madera.

Lanzadora de conjuros. Ezmerelda es una lanzadora de nivel 7. Su característica de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 ataque con conjuros). Ezmerelda tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

trucos (a voluntad): *virote de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 ranuras): *protección contra el mal y el bien, proyectil mágico, escudo*

Nivel 2 (3 ranuras): *imagen múltiple, visión en la oscuridad, apertura*

Nivel 3 (3 ranuras): *clarividencia, rayo relampagueante, círculo mágico*

Nivel 4 (1 ranura): *invisibilidad mayor*

ACCIONES

Ataque múltiple. Ezmerelda hace tres ataques: dos con su estoque +7 y uno con su hacha de mano +7 o su espada corta de plata.

Estoque. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +8 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 9 (1D8+ 5) perforante.

Hacha de mano. Arma cuerpo a cuerpo o a distancia Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies o rango de 20/60 pies., Un objetivo. Daño: 6 1D6 + 3 cortante.

Espada corta de plata. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +7 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 7 (d6 + 4) perforante.

Maldición (Recarga después de un descanso largo). Ezmerelda se dirige a una criatura que ella puede ver en un radio de 30 pies. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o ser maldecido. Mientras este maldecido, el objetivo tiene vulnerabilidad a un tipo de daño a elección de Ezmerelda. La maldición dura hasta que es cancelada con un conjuro de restablecimiento mayor, uno de quitar maldición o magia similar. Cuando termina la maldición, Ezmerelda sufre 3d6 puntos de daño psíquico .

Mal de ojo (se recarga después de un descanso corto o largo). Ezmerelda se dirige a una criatura que ella puede ver en un radio de 10 pies y lanza uno de los siguientes conjuros en el objetivo (salvación CD 14), que no requiere componentes somáticos ni tampoco componentes materiales para lanzarlos: amistad con los animales, encantar persona o retener persona. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, Ezmerelda queda cegada hasta el final de su siguiente turno. Una vez que un objetivo tiene éxito en una tirada de salvación contra este efecto, es inmune al poder del mal de ojo de todos los Vistani durante 24 horas.



La Gran Caza del Vampiro. Mientras que estaba en compañía de una caravana Vistani, Ezmerelda escuchó un rumor de que Rudolph van Richten había ido a Barovia matar al más poderoso vampiro de todos ellos. Ella decidió que podría necesitar ayudar y viajó durante meses para alcanzar el dominio de Strahd.

Baraja Tarokka. Ezmerelda guarda una baraja de cartas tarokka en su carro (capítulo 11, zona V1). Aunque las cartas no son mágicas, Ezmerelda las puede utilizar para realizar una lectura de cartas a los personajes (ver el capítulo 1), como la que puede ser realizada por Madame Eva.

RASGOS DE EZMERELDA D'AVENIR

Ideal. "El mal que se alimenta de los inocentes es el peor de todos los males y deben ser destruido".

Vínculo. "Mi mentor y maestro, el Dr. Rudolph van Richten, es como un padre para mí".

Defecto. "Voy a donde los ángeles temen pisar".

GUERRERO FANTASMA

Un guerrero fantasma es el remanente espectral de un voluntarioso soldado o caballero que pereció en el campo de batalla o murió en el cumplimiento de su deber juramentado. Se parecen a una versión translúcida de cuando estaban vivos.

Tarea determinada. A pesar que uno es a menudo confundidos con un fantasma, un guerrero fantasma no está vinculado por un anhelo de completar un objetivo sin resolver. Puede optar por poner fin a su existencia de no-

muertos en cualquier momento. Su espíritu permanece de buen grado, ya sea por lealtad a su antiguo señor o porque cree que debe realizar una tarea para satisfacer su honor o su sentido del deber. Por ejemplo, un guardia que muere defendiendo un muro podría volver como como un guerrero fantasma y continuar guardando el muro, y luego desaparecer para siempre una vez que un nuevo guardia asume su puesto o el muro es destruido. El período sea interpolar el tiempo que transcurre entre que muere y que se alza como un guerrero fantasma es por lo general de 24 horas.

Recuerdos Desvanecidos. Un guerrero fantasma conserva su alineamiento y la personalidad que tenía antes de morir, y recuerda la forma en que murió. Los recuerdos de su vida de poco antes de morir son confusos, y los recuerdos más antiguos se olvidaron. Un guerrero fantasma por lo general puede recordar los últimos $1D10 + 10$ dfas de su vida; todo lo que sucedió antes es una niebla impenetrable.

Presencia contundente. A pesar de que son incorpóreos, los guerreros fantasmas pueden aprovecharse de la energía que

GUERRERO FANTASMA

No-muerto mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16

Puntos de golpe 45 ($6d8 + 18$)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (0)	15 (+2)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +4

Resistencias al Daño daño contundente, penetrante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades a Daño frío, necrótico, veneno

Inmunidades a Condición encantado, exhausto, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, refrenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies., Percepción pasiva 12

Idiomas cualquier idioma que conocía en vida

Desafío 3 (700 PX)

Vista etérea. El guerrero fantasma puede ver hasta 60 pies en el Plano etéreo cuando está en el plano material, y viceversa. Movimiento incorpóreo. El guerrero fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuera terreno difícil. recibe 5 (1D10) puntos de daños de fuerza si termina su movimiento en el interior de un objeto.

Armadura y Escudo Espectral. La puntuación de CA del guerrero fantasma es por su armadura y escudo espectral .

ACCIONES

Ataque múltiple. El guerrero fantasma realiza dos ataques con su espada espectral.

Espada larga Espectral. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +5 para golpear, alcanzar 5 pies, un objetivo. Daño: 7 (1D8 + 3) puntos de daño de fuerza.

Etereidad. El guerrero fantasma entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa. Es visible en el Plano Material mientras se encuentra en la Frontera Eterea y viceversa, sin embargo, no puede afectar o ser afectado por nada en el otro plano.

les rodea para desviar los ataques entrantes y golpear con mucha fuerza. Una envoltura invisible de energía rodea un guerrero fantasma de una armadura , un escudo y armas fantasmal , las cuales llegan a ser tan duras como el acero pero no estorben a las capacidades del guerrero de moverse a través de los muros y otros objetos sólidos.

Naturaleza de no-muertos. Un guerrero fantasma no requiere aire, alimentos, bebida o dormir.

HOMBRE CUERVO

Los hombres cuervo son extraordinariamente reservados y cautelosos licántropos que confían en uno a otros pero son precavidos justo sobre el resto de la gente. Aunque habilidosos en mezclarse en la sociedad, se mantienen principalmente en sociedades juntos entre ellos, respetando las leyes locales, y se esfuerzan todo lo posible en hacer el bien en cualquier lugar donde sea posible.

En su forma humana e híbrida los hombres cuervo prefieren usar armas ligeras. Ellos son reacios a atacar con su mordisco en su forma de cuervo por miedo de propagar su maldición a aquellos quienes no se lo merecen o que sería abusar de ella.

Un gentil de hombres cuervo. Los hombres cuervo se refieren a sus fuertemente entrelazados grupos como los gentiles. Un gentil de hombres cuervo. Por lo general está compuesto por un número de entre siete y doce individuos. No es de extrañar, que los hombres cuervo se llevan bien con los cuervos y, a menudo se ocultan a la vista entre ellos.

Recolectores caritativos. A los hombres cuervo les gusta recopilar baratijas brillantes y adornos preciosos. Ellos son aficionados a compartir su riqueza con los necesitados y, en su formas humanoides, modestamente dan dinero a la caridad. Ellos toman medidas para mantener los objetos mágicos lejos de las manos del mal almacenandolos en escondites secretos.

Personajes como hombres cuervo. El Manual de Monstruos tiene reglas para personajes afectados por la licantropía. el siguiente texto se aplica específicamente a los personajes hombres cuervo.

- Un personaje maldecido con la licantropía del hombre cuervo gana una Destreza de 15 si su puntuación no es ya superior.
- Los ataques y el daño por la mordisco del hombre cuervo se basa en lo que sea mayor, o la Fuerza o la Destreza del personaje . El mordisco de un hombre cuervo en forma de cuervo hace 1 punto de daño perforante (no se aplica modificadores de atributo a este daño) y trasmite la maldición de la licantropía; ver "personajes jugadores como Licántropos" en el recuadro en la entrada delicántropos en el Manual de monstruos para más detalles.

HOMBRE CUERVO

humanoide mediano (humano, cambiaformas), legal bueno

Clase de Armadura 12

Puntos de golpe 31 (7d8)

Velocidad 30 pies. (volando 50 pies en forma de cuervo e híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	15 (+2)	11 (0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades Intuición +4, Percepción +6

Inmunidades a daño Daño contundente, penetrante y cortantes de ataques no mágicos que no sean con armas de plata

Sentidos Percepción pasiva 16

Idiomas común (no pueden hablar en forma de cuervo)

Desafío 2 (450 PX)

Cambiaformas. El hombre cuervo puede utilizar su acción para poliforrarse en un híbrido cuervo-humanoide o en un cuervo, o de nuevo en su forma humana. Sus estadísticas en sus distintos tamaños son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que vista o que lleve, no es transformado. Vuelve a su forma humana si muere.

Mimetismo. El hombre cuervo puede imitar sonidos simples que hayan oído, tal como un murmullo de persona, el llanto de un bebé o los chillidos de un animal. Una criatura que oiga los sonidos puede decir que son imitaciones con una prueba exitosa de Sabiduría (Intuición) CD 10.

ACCIONES

Ataque múltiple (forma humana o híbrida solamente). el hombre cuervo hace dos ataques con armas, uno de los cuales pueden ser con su ballesta de mano.

Pico (Cuervo o forma híbrida solamente). Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, alcance 5 pies, Un objetivo. Daño: 1 punto de daño perforante en forma de cuervo o 4 (1D4 + 2) perforante en forma híbrida. Si el objetivo es un humanoide, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o ser maldicido con la licantropía del hombre cuervo.

Espada corta (Sólo forma humanoide o híbrida). Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 5 (1d6 + 2) perforante

Ballesta de mano (Sólo forma humanoide o híbrida). Arma a distancia, Ataque: +4 para golpear, rango 30/120 pies, un objetivo. Daño: 5 (1D6 + 2) perforante.

IZEK STRAZNI

Izek y su hermana nacieron en Vallaki. Una mañana, su padre y su tío los llevaron a pescar en el lago Zarovich. En el camino de vuelta a la ciudad, un lobo terrible atacó a Izek y arrancó con los dientes su brazo derecho. Su padre llevó a Izek de vuelta a la ciudad, mientras que su tío distraía a la bestia. Su hermana corrió a esconderse en el bosque y nunca se la volvió a ver. A diferencia de su hermana Izek nació sin alma. Segundo avanzaba el tiempo, él olvidó a su perdida hermana y ha aprendido a afrontar su discapacidad.

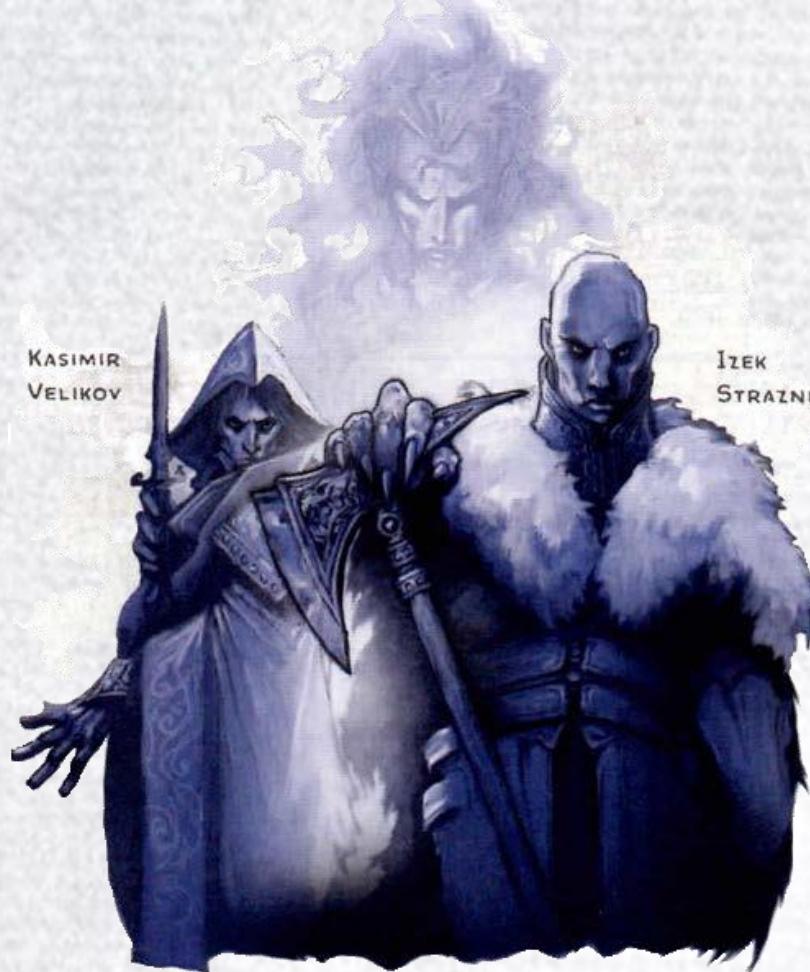
Huérfano Asesino. Los padres de Izek sucumbieron de dolor, dejándolo huérfano. Él se convirtió en un sociópata:

Otros niños se burlaban despiadadamente de él debido a su familia muerta y su brazo perdido, pero él era un niño grande y no tenía problemas en matarlos y eliminar sus cuerpos. Finalmente, fue sorprendido con las manos en la masa y llevado delante del burgomaestre. En lugar de castigar al niño por sus crímenes, el Baron Vallakovich lo indultó y se llevó a Izek a su casa. Izek ha sido leal al burgomaestre desde entonces, disfrutando del poder de su posición y las comodidades de la mansión de su amo. Cuando no está haciendo cumplir la voluntad del burgomaestro, Izek bebe copiosas cantidades de vino.

Regalo diabólico. Después de años de hacer el trabajo sucio del Baron Vallakovich, Izek despertó de un letargo alcohólico una mañana para encontrar que le había crecido un nuevo brazo reemplazando al que había perdido. El nuevo apéndice tiene espinas con púas, dedos alargados y las uñas largas. Él puede crear fuego chasqueando sus dedos diabólicos y ha utilizado las llamas para poner el miedo al diablo en todos los Vallakianos.

Coleccionista de Muñecas. Tal vez más inquietante que su brazo diabólico y su naturaleza asesina es la colección de muñecas de Izek, que guarda en su dormitorio en la mansión del burgomaestre. Izek a menudo tiene sueños de una hermosa mujer joven, y durante años ha obligado a un fabricante de juguetes local llamado Gador Blinsky que le fabrique muñecas con el mismo aspecto. La mujer es Ireena Kolyana, aunque Izek no sabe su nombre.

La familia es para siempre. Izek tiene sueños de Ireena. Si él la ve a ella, trata de llevarla por la fuerza a la mansión del burgomaestre. Si tiene éxito, la mantiene cautiva en su



KASIMIR
VELIKOV

IZEK
STRAZNI

dormitorio (capítulo 5, área N3j). Lo que Izek desconoce de Ireena, es que son hermano y hermana. Ireena huyó después que Izek fue atacado por el lobo terrible y se perdió en el bosque. Vagó durante varios días en estado de shock hasta que fue encontrada y adoptada por Kolyan Indirovich en el pueblo de Barovia. Izek la codicia de una manera malsana y no permitirá que nada ni nadie se interponga entre ellos.

RASGOS DE IZEK STRAZNI

Ideal. "El miedo es un arma poderosa. Yo lo uso para obtener lo que quiero."

Vínculos. "Soy leal a mi señor, el Baron Vallakovich. El me llevó a su casa. Le debo mi vida, pero él no es familia".

Defecto. "Haría cualquier cosa, mataría a cualquiera por encontrar a mi hermana."

KASIMIR VELIKOV

Kasimir, un elfo del atardecer mutilado y apesadumbrado, se ha quedado atrapado en Barovia durante siglos. Su gente estaba a punto de ser aniquilada por los ejércitos de Strahd cuando se rindieron. Strahd dejó a los pocos supervivientes a merced de los Vistani, que los llevaron hasta el valle de Barovia, donde han vivido desde entonces.

Viejos amigos. La lealtad de Kasimir a los Vistani es tan fuerte que él ha adoptado el nombre del Vistana que le dió la bienvenida a su clan, un hombre llamado Velikov. aunque Velikov falleció hace más de un siglo, Kasimir sigue viviendo entre los descendientes de Velikov.

Desafortunadamente, en su opinión, estos modernos Vistani no son tan nobles ni son tan ilustres como sus antepasados. Nadie presiona sobre el tema, Kasimir tiene esperanzas de

IZEK STRAZNI

Humanoid mediano (humana), neutral malvado

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero tachonado)

Puntos de Golpe 112 (15d8 + 45)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (0)	9 (-1)	15 (+2)

Habilidades Intimidación +8, Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Idiomas común

Desafío 5 (1800 PX)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo hace un dado extra de daño cuando Izek golpea con ella (incluido en el ataque).

ACCIONES

Ataque múltiple. Izek hace dos ataques con su hacha de batalla.

Hacha de batalla. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +7 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 13 (2d8 + 4) cortante o 15 (2d10 + 4) cuando se usa con las dos manos.

Lanzar llamarada. Conjuro a Distancia de hechizos Ataque: +5 para golpear, rango de 60 pies, un objetivo. Daño: 10 (3d6) de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no está siendo usado o llevado, se incendia.

sobrevivir al actual liderazgo y ver un retorno a las antiguas costumbres.

Los sueños de los condenados. La hermana de Kasimir, Patrina Velikovna, está clausurada en las catacumbas bajo el castillo Ravenloft. Convencido de que ella era la concubina del diablo Strahd, Kasimir y sus compañeros elfos del atardecer apedrearon a Patrina hasta la muerte. Como castigo por haberle privado de su novia, Strahd masacró a todas las mujeres de la tribu de los elfos del atardecer, y las orejas de Kasimir fueron cortadas para castigarlo por haber instigado la lapidación. Lleva una capucha para ocultar su mutilación. El sentimiento de pérdida de Kasimir está impregnado con rabia hirviente. Patrina ahora habla a su hermano en sueños, diciéndole como los años de culpa y arrepentimiento han disipado todos los malvados pensamientos de su mente y limpiados su alma torturada. Pero Kasimir sigue sin estar convencido de sus afirmaciones, porque sabe que Strahd ha corrompido a Patrina y la condujo por el camino del mal y el engaño. Por esa razón, Kasimir quiere ver al vampiro destruido para de esa manera su hermana pueda ser rescatada de su eterna condenación.

Secretos del Templo Ámbar. Patrina le ha hablado a Kasimir sobre el templo de ámbar, un antiguo panteón oculto en las montañas Barovianas, es donde Strahd forjó su pacto con los poderes del mal y descubrió cómo convertirse en un vampiro. Kasimir ha estado espiando el templo durante años, pero necesita aventureros para ayudarle a sobrevivir a sus peligros. Él piensa que el secreto para romper el pacto de Strahd y liberar a Barovia de su maldición podría estar oculto allí, pero lo más importante, él cree que el templo ámbar guarda el secreto antiguos de devolver los muertos a la vida. Con la ayuda de los personajes, Kasimir piensa que podría ser capaz de averiguar cómo restaurar Patrina y sea de nuevo de carne y hueso. Desde donde él puede viajar al Castillo Ravenloft y terminar el tormento de su hermana. Kasimir no tiene ni idea de que Patrina lo está usando para exactamente ese propósito, y que su objetivo final es llegar a ser tan poderosa como vampiro como Strahd.

Estadística. Utiliza el bloque de estadísticas del mago en el Manual de Monstruos, con los siguientes ajustes:

- el alineamiento de Kasimir es neutral.
- Kasimir tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Kasimir tiene la característica linaje Faerico, lo que significa que tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado, y no puede ser dormido por magia.
- Kasimir lleva un anillo de calor y lleva un libro de conjuros (ver el capítulo 5, área N9a, para obtener una lista de los conjuros que contiene además de sus conjuros preparados).

RASGOS DE KASIMIR VELIKOV

Ideal. "Fallé a mi gente y a mi hermana, y ahora debo expiar mi culpa o estar condenado".

Vínculo. "Trato de volver a mi hermana muerta hace mucho tiempo, Patrina, a la vida, incluso a costa de mi propia vida".

Defecto. "Creo que mi hermana puede ser redimida."

MADAME EVA

La adivina Madame Eva vive entre los Vistani pero no es en verdaderamente una de ellos. Ella parece tener setenta años, pero en realidad ella mucho más anciana.

MADAME EVA

Humanoide Mediano, (humano) caótico neutral

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 88 (16d8 + 16)

Velocidad 20 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Tirada de Salvación Con +5

Habilidades Arcanos +7, engañar +8, Intuición +13, intimidación +8, Percepción +9, Religión +7

Sentidos Percepción pasiva 19

Idiomas abisal, común, Élfico, Infernal

Desafío 10 (5900 PX)

Lanzamiento de conjuros. Madame Eva es una lanzadora de nivel 16. su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 ataques con conjuros). Madame Eva tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): luz, remendar, llama sagrada, taumaturgia Nivel 1 (4 ranuras): perdición, orden imperiosa, detectar el mal y el bien, protección del mal y el bien

Nivel 2 (3 ranuras): restablecimiento menor, protección contra el veneno, arma espiritual

Nivel 3 (3 ranuras): crear comida y agua, hablar con los muertos, espiritu guardian

Nivel 4 (3 ranuras): adivinación, libertad de movimiento, guardian de la fe

Nivel 5 (2 ranuras): restablecimiento mayor, revivir a los muertos

Nivel 6 (1 ranura): encontrar el camino, dañar, visión verdadera

Nivel 7 (1 ranura): Tormenta de fuego, regenerar

Nivel 8 (1 ranura): terremoto

ACCIONES

Daga. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño 2 (1D4) perforante.

Maldición (Recarga después de un descanso largo). Madame Eva se dirige a una criatura que ella puede ver en un radio de 30 pies. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o será maldecido. Mientras este maldecido, el objetivo queda cegado y ensordecido. La maldición dura hasta que sea quitada con un conjuro de restablecimiento mayor, uno de quitar maldición o magia similar. Cuando termina la maldición, Madame Eva recibe 5d6 puntos de daño psíquico.

Mal de ojo (recarga después de un descanso corto o largo).

Madame Eva se dirige a una criatura que ella puede ver en un radio de 10 pies y lanza uno de los siguientes conjuros al objetivo (salvación CD 17), que no requiere componentes somáticos ni tampoco componentes materiales para hacerlo: amistad con los animales, hechizar persona o inmovilizar persona. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, Madame Eva estará cegada hasta el final de su siguiente turno. Una vez que un objetivo tiene éxito en una tirada de salvación contra este efecto, es inmune al poder del mal de ojo de todos los Vistani durante 24 horas.

Madre Noche. Hace más de cuatrocientos años, Katarina llegó a Barovia y insinuándose la corte de Strahd, trabajando como criada en el Castillo Ravenloft. Ella vino para conocer el castillo como la palma de su mano, y ella estuvo presente

en la boda de Sergei y Tatiana. Después que Strahd se volviera loco y asesinara a su hermano, ella huyó del castillo y buscó refugio entre los Vistani. Más tarde, ella forjó un pacto con la diosa Madre de la Noche, el negociando con su juventud como moneda de cambio por tener el poder de deshacer el mal que Strahd había causado.

La Madre Noche transformó a Katrina en una anciana intemporal dotada con el poder de la clarividencia mágica. En el disfraz de Madame Eva utiliza esa habilidad para ayudar a Strahd. Ella puede enviar a sus Vistani en sus vagones a visitar otros mundos y llevar a aventureros al dominio de Strahd, con la esperanza de que van a encontrar una manera de destruir al vampiro o dar con una solución para liberar a Strahd.

Por el amor de Strahd. Los Poderes Oscuros de Ravenloft considerarían a Madame Eva una digna elección para reemplazar a Strahd como el señor de ravenloft, pero ella tiene todo el poder que ella desea y no busca suplantarla. Ella prefiere ayudar a Strahd a encontrar a alguien para que le succeda, aunque tiene serias dudas acerca de su capacidad de localizar a un individuo para eso.

Ninguno de los Vistani de la Madame Eva conocen su verdadera identidad o sus propósitos. Ellos esyam desconcertadps sobre su deseo de permanecer en Barovia.

RASGOS DE MADAME EVA

Ideal. "Me gustaría que Strahd estuviera libre de su maldición."

Vínculo. "Los Vistani son mi gente."

Defecto. "Las personas cuyos destinos adivino no me importan. No son más que el medio para un fin".

OBJERTOS ANIMADOS

Los objetos animados son creados mediante potente magia para seguir las órdenes de su creador. Cuando no están comandados, siguen la última orden que recibieron en la medida de sus posibilidades, y pueden actuar de forma independiente para cumplir las instrucciones simples. Algunos objetos animados pueden conversar fluidamente o adoptar una personalidad, pero la mayoría son automatas sencillos.

Naturaleza Constructo: Un objeto animado no requiere comer, beber o dormir sueño.

La magia que anima un objeto es disipada cuando el constructo es reducido a 0 puntos de golpe. Un objeto animado es reducido a 0 puntos de golpe se transforma en un objeto inanimado y está demasiado dañado para ser de mucha utilidad o valor para nadie

ARMADURA ANIMADA DE STRAHD

La armadura que Strabrd llevaba en batalla cuando estaba vivo en la actualidad vive como una armadura de placa sin cabeza animada. La armadura está pintado de color burdeos y adornada con motivos de ángeles dorados.

Objeto Malvado. Strahd ha imbuido su autómata con un fragmento de su ser, legándole a su armadura una



ARMADURA ANIMADA DE STRAHD

Constructo mediano, legal malvado

Clase de Armadura 21 (armadura natural)

Puntos de vida 112 (15d8 + 45)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (0)	9 (-1)

Habilidades Percepción +3

Resistencias a Daño frío, fuego

Inmunidades a Daño relámpago, veneno

Inmunidades a Condición ciego, encantado, ensordecido, exhausto, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos vista ciega 60 pies. (Ciego más allá de ese radio),

Percepción pasiva 13

Idiomas entiende común pero no puede hablar

Desafío 6 (2300 PX)

Susceptibilidad antimagia. La armadura está incapacitado mientras que esté en el área de un campo antimagia. Si es el blanco de un conjuro de *disipar magia*, la armadura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia falsa. Mientras que la armadura permanece inmóvil, es indistinguible de una armadura normal.

ACCIONES

Ataque múltiple. La armadura hace dos ataques cuerpo a cuerpo o utilizar dos veces virote electrizante.

Mandoble. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo.. Daño: 10 (2d6 + 3) cortante más 3 (1D6) puntos de daño electrico.

Virote electrizante. Conjuro a Distancia Ataque: +4 para golpear (con ventaja en la tirada de ataque si el objetivo es lleva una armadura de metal), alcance 60 pies., un objetivo. Daño: 10 (3d6) electrico.

malevolencia que no se encuentra en la mayoría de los objetos animados.

También ha fortificado su armadura y ha colocado una serie de efectos de conjuros permanentes en ella para hacer la armadura una mejor defensa del castillo. La armadura entiende Común, pero sólo obedece las órdenes de su amo.

CABAÑA REPTANTE DE BABA LYSAGA

Baba Lysaga construyó una cabaña en lo alto del tocón podrido de un árbol gigante que fue derribado hace mucho tiempo. Fue sólo después de que ella incrustara una piedra preciosa mágica en la cabaña que la inbuyó con una apariencia de vida. Cuando ella se lo ordena, la cabaña tira de sus raíces gigantescas liberandolas de la tierra y camina arrastrándose como su fuera una araña gigante, sacudiendo la tierra con cada paso. La cabaña ataca con sus flagelantes y aplastantes raíces. También puede utilizar sus raíces para lanzar grandes rocas.

Interior de la Cabaña. La cabaña tiene 15 pies cuadrados, es un edificio de madera destortalado con un techo de paja con una suave pendiente. Sus muebles han sido atornillados al suelo, debido a que la cabaña da bandazos de lado a lado cuando camina.

Corazón de la cabaña. La piedra preciosa que ha dado vida a la cabaña de Baba Lysaga estaba enterrada previamente en las viñas del Mago de los Vinos. Estagema era una de los tres imbuidas de magia que dan la vida que hizo que las vides en el viñedo estuvieran más saludables, garantizando los mejores vinos. Baba Lysaga robó una de las joyas y pervirtió su magia, al usarla en su lugar para animar a su cabaña de madera. La extracción de la piedra de la cabaña hace que la cabaña quede incapacitada. Sin embargo, esa tarea es más fácil de decir que de hacer. La brillante gema verde está contenida en una cavidad en el tocón debajo de las podridas tablas del suelo de la cabaña. Las tablas pueden ser arrancadas con una prueba de Fuerza exitosa CD 14 o aplastadas recibiendo 10 puntos de daño. Una vez que las tablas del suelo están fuera del camino, una criatura puede alcanzar la cavidad y arrancar la gema. Pero si alguien intenta esto mientras que la cabaña está viva, de la cavidad brotan dientes de madera, convirtiéndose en una boca que muerde todo lo que trata de retirar la gema; una criatura tratando de quitar la gema debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si se tiene éxito en la tirada, la criatura consigue la piedra sin ser mordido. Si se falla la tirada, la criatura es mordida recibiendo 10 (3d6) puntos de daño perforantes y no puede obtener la gema.

ESCOBA DE ATAQUE ANIMADA

Una escoba de ataque animada se confunde fácilmente con una escoba voladora. Ataca a cualquier criatura que la agarre o intente montarla.

Escoba voladora. Algunas escobas de ataque animadas permiten a sus creadores montar en ellas, en cuyo caso se comportan como típica escoba voladora. Sin embargo, una escoba de ataque animada sólo puede transportar la mitad de peso que una escoba voladora (ver el capítulo 7, "tesoro" de la Guía del Dungeon Master).

CABAÑA REPTANTE DE BABA LYSAGA

constructo gargantuesco, sin alineamiento

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de vida 263 (17d20 + 85)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	7 (-2)	20 (+5)	1 (-5)	3 (-4)	3 (-4)

Tiradas de salvación Con 9, Sab 0, Car 0

Inmunidades a Daños veneno, psíquico

Inmunidades a Condición ciego, encantado, ensordecido, exhausto, asustado, paralizado, petrificado, tumbado Sentidos vista ciega 120 pies. (Ciego más allá de ese radio),

Percepción pasiva 6

idiomas -

Desafío 11 (7200 PX)

Susceptibilidad antimágica. La cabaña está incapacitada mientras que la gema mágica que lo anima este en el área de un campo de antimagia.

Si es el blanco de unconjuro de *disipar magia*, la cabaña debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Monstruo de asedio. La cabaña hace el doble de daño a los objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. La cabaña hace tres ataques con sus raíces. Se puede sustituir uno de estos ataques con un ataque de roca.

Raíz. Arma cuerpo a cuerpo, ataque: + 12 para golpear, alcance; 60 pies, un objetivo. Daño: 30 (4d10 + 8) contundente.

Roca. Arma a distancia, ataque: +12 para golpear, alcance; 120 pies, un objetivo. Daño: 21 (3d8 + 8) contundente.

RETRATO GUARDIÁN

Un retrato guardián tiene el aspecto de una elegante reproducción y bellamente enmarcada obra de arte, normalmente representa a una persona importante de una manera realista. La imagen y su marco están vinculados con magia poderosa alcance y son inseparables.

Imagen viva. Los ojos de la figura representada en la pintura están imbuidos de visión en la oscuridad, y ellos parecen seguir a las criaturas que se mueven delante de ellos.

Conjuros innatos. Cuando un retrato guardián ataca, la figura de la pintura se anima y se mueve como si estuviera viva (aunque en dos dimensiones). El retrato guardián no tiene ataques efectivos cuerpo a cuerpo, pero tiene un repertorio de conjuros innatos que pueda lanzar.

Cuando lanza un conjuro, la figura pintada en el lienzo hace que todos los gestos apropiados somáticos y encantamientos verbales para el conjuro.

ESCOBA DE ATAQUE ANIMADA

Constructo Pequeño, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de vida 17(5d6)

Velocidad: 0 pies, Volar 50 pies (Flotar).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	17 (+3)	10 (0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Inmunidades al Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Condición ciego, encantado, ensordecido, exhausto, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos vista ciega 30 pies. (Ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 7

Idiomas -

Desafío 1/4 (50 PX)

Susceptibilidad antimágica. La escoba está incapacitada mientras que está en el área de un campo antimagia. Si es el blanco de un conjuro de disipar magia, la escoba debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras que la escoba se mantiene inmóvil y no esté volando, es indistinguible de una escoba normal.

ACCIONES

Ataque múltiple. La escoba hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Palo de escoba. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: + 5 para golpear, 1Alcance 5 pies, un objetivo.. Daño: 5 (1D4 + 3) contundente.

REACCIONES

Ataque de animado. Si la escoba está inmóvil y una criatura la coge, la escoba realiza una prueba de Destreza enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura. Si la escoba gana la prueba, vuela fuera del alcance de la criatura y hace un ataque cuerpo a cuerpo con ventaja a la tirada de ataque.

PIDLWICK II

Después de que su marido murió en batalla, la duquesa Dorfniya Dilisnya puso sus ojos en convertirse en la novia del conde Strahd von Zarovich, pero ella no pudo ganarse su amor. Sin embargo, sus visitas al castillo eran frecuentes y ella nunca viajó sin su encantador bufón Pidlwick. El pequeño hombre era como un rayo de sol en el Castillo Ravenloft, y pensando que él había fallado en divertir a Strahd, deleitaba a Tatiana y a Sergei con sus chistes y piruetas. Con motivo de eso, Strahd no se opuso cuando Pidlwick y la duquesa fueron a visitarlo. Con ganas de agradar y deseando devolver la cortesía, la duquesa pidió al legendario fabricante de juguetes Fritz von Weerg para que le construyera una efigie de Pidlwick con un mecanismo de relojería como un regalo para la familia de Strahd. A pesar de las buenas intenciones de la duquesa, la efigie no tenía las habilidades de Pidlwick, y no logró

RETRATO GUARDIÁN

constructo mediano, sin alineamiento

Clase de armadura 5 (armadura natural)

Puntos de golpe 22 (5d8)

Velocidad 0 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)

Inmunidades a Daño veneno

Inmunidades a Condición encantado, exhausto, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, retenido

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas común, más otros dos idiomas

Desafío 1 (200 PX)

Susceptibilidad antimágica. El retrato está incapacitado mientras que esté en el área de un campo antimagia. Si es el blanco de un conjuro de disipar magia, el retrato debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra el CD de tirada de salvación de conjuros del lanzador o cae inconsciente durante 1 minuto.

Lanzador de conjuros innatos. La característica de lanzamiento de conjuros innata del retrato es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12). El retrato puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales: 3 / dfa cada uno: contraconjuro, corona de locura, patrón hipnótico, telequinesis

Apariencia falsa. Mientras que la figura en el retrato permanece inmóvil, el retrato es indistinguible de una pintura normal.

entretenía a nadie. Sin embargo, aunque incluso Pidlwick ha empleado meses en entrenarlo, la efigie no podía hablar, y sus movimientos eran más torpes que divertidos.

Un duro invierno dejó atrapada a la duquesa, su bufón y a la efigie de su bufón en el Castillo Ravenloft durante varios meses. La duquesa posteriormente sucumbió a la enfermedad, después de lo cual Tatiana pidió a Pidlwick que permaneciera en el Castillo Ravenloft.

La locura de su creador. Pidlwick II sabía que no tenía ninguna finalidad, siempre y cuando Pidlwick permaneció en el Castillo Ravenloft, por lo que empujó a Pidlwick por un largo tramo de escaleras, causándole la muerte.

Todo el mundo pensó que fue un accidente. En los días que siguieron, Pidlwick II hizo todo lo posible para llenar los zapatos de su homónimo, pero la mera presencia de la efigie molestaba a Tatiana, y nunca fue llamado para realizar actuaciones. Con el tiempo, fue encerrado como un juguete desechar.

Juguete malvado. Pidlwick II fue guardado en un pequeño armario adyacente a uno de los dormitorios de invitados. En raras ocasiones cuando alguien es alojado allí, Pidlwick se escabullía fuera del armario en medio de la noche, ahogando a los huéspedes con una almohada, y luego retirándose de nuevo al armario.



PIDLWICK II

Constructo Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 10 (3d6)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	14 (+2)	10 (0)	8 (-1)	13 (+1)	10 (0)

Habilidades Actuar+2

Inmunidades a Daño veneno

Inmunidades a Condición paralizada, petrificado, envenenado

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas entiende Común, pero no habla y no puede leer o escribir

Desafío 1/4 (50 PX)

Emboscador. Durante el primer round de combate, Pidlwick II tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que no ha tenido un turno todavía.

ACCIONES

Clava. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +2 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 2 (1D4) contundente.

Dardo. Arma a Distancia, Ataque: +4 para golpear, rango 20/60 pies, un objetivo. Daño: 4 (1D4 + 2) perforante

El personal del castillo nunca consideró que la efigie podría ser la responsable, en su lugar asumen que los invitados habían muerto mientras dormían. Pero Strahd no se dejó engañar. Llegó a darse cuenta bastante rápido que la efigie de mecanismo de reloj había comenzado a mostrar una naturaleza asesina. En lugar de hacer que Pidlwick II fuera destruido, Strahd mantuvo al bufón cerca para disponer de él para matar a algunos invitados de vez en cuando. Después de la muerte de Sergei y Tatiana, el castillo pasó a estar prácticamente abandonado, y no había más huéspedes para que Pidlwick II se "diviertiera". La efigie de relojería salió de

su armario y encontró nuevos lugares para esconderse. Teme a Strahd y sigue con entusiasmo a cualquier persona que le da la atención que necesita.

Pidlwick II es, básicamente, un juguete, un mecanismo de 4 pies de altura de gran tamaño lleno de engranajes, resortes y otros componentes expertamente instalados juntos para aparentar una apariencia de vida en ella. Su piel está hecha de cuero tensado cosido sobre un armazón de madera articulado. Pidlwick II tiene hollín restregado alrededor de sus ojos y la boca, dándole los ojos triangulares y la sonrisa dentada de un jack-o'-lantern.

RASGOS DE PIDLWICK II

Ideal. "Me gustaría poder hacer feliz a la gente."

Vínculos. "Me gustaría encontrar a alguien-a cualquiera-que no tenga miedo de mí y que disfrute de mi compañía."

Defecto. "Cuando estoy molesto, hago cosas malas."

RAHADIN

Rahadin, el chambelán elfo del Castillo Ravenloft, ha servido a la familia de Strahd fielmente por casi quinientos años. Él es el eterno sirviente de Strahd, un viejo compañero de armas, y un guerrero despiadado que ha causado la muerte a miles de personas en su vida.

Exilio. Rahadin fue exiliado por negarse a inclinarse delante de un príncipe elfo del atardecer a quien consideraba débil y corrupto. Cuando los elfos del atardecer más tarde se negaron a jurar lealtad al rey Barov, Rahadin ayudó a Barov conquistarlos. La línea real del reino elfo fue borrada, los elfos del crepúsculo cazados como conejos. Los pocos que sobrevivieron eran tanto subyugados como forzados a vivir entre los Vistani. Tan agradecido estaba Barov con Rahadin que el rey hizo al elfo del atardecer miembro de honor de su familia.

Chambelán. Después de la muerte de Barov, Rahadin continuó luchando como uno de los generales de Strahd. Cuando finalizaron las guerras y Strahd dirigió su atención a la construcción del Castillo Ravenloft, Rahadin se encargó de que magos y artesanos fueran llevados a Barovia. Años después, Strahd nombró a Rahadin su chambelán del castillo. Rahadin estaba complacido de hacer lo que Strahd le pedía, y él infundió terror en el personal del castillo flagelando rutinariamente a los que no cumplían con sus obligaciones con sus exigentes estándares. Cuando una elfa del atardecer llamada Patrina Velikovna vino llamando a la puerta de Strahd, Rahadin advirtió que ella intrigaba a Strahd, pero Rahadin sospechaba de sus motivaciones. Patrina trató de seducir a Strahd con la perspectiva de la inmortalidad, algo que Strahd deseaba por encima de todo. Ella le habló de un panteón con conocimiento prohibido llamado Templo de Ámbar, donde estaba escondido el secreto para adquirir la inmortalidad. Mientras Strahd estaba fuera explorando el templo, Rahadin gestionó los asuntos de su amo y comenzó a buscar a una mujer que pudiera mantener alejado a Strahd de Patrina Velikovna. En esta tarea, él falló. Sin embargo, su objetivo se cumplió, cuando Sergei, el hermano de Strahd, conoció a Tatiana. Tatiana era una mujer del gusto de Strahd- una mujer de exquisita belleza y de maneras gentiles.

Cuando Strahd volvió a Ravenloft, e instantáneamente la joven captó su atención, y Rahadin tuvo el placer de informar a Patrina que su presencia en el castillo ya no era deseada.

La lealtad de Rahadin no flaqueó ni después que Tatyana muriera y Strahd se convirtiera en un vampiro.

Rahadin continuó ejecutando las órdenes de su señor. Con ganas de deshacerse del recuerdo de Tatyana, Strahd atrajo a más mujeres al castillo, teniendo varias de ellas como novias antes de drenar sus vidas y convertirlas en engendros vampiros. Rahadin se encarga de que estas mujeres tengan abundantes cantidades de joyas y ropa elegante, y se sientan comodas durante su estancia en Ravenloft.

Verdugo. Patrina Velikovna y su Gente estuvieron viviendo entre Los Vistani cuando se enteraron de la muerte de Tatyana y de la maldición de Strahd.

La atemporal Patrina regresó a Ravenloft con la esperanza de ganarse el amor de Strahd.

Esta vez, estaba claro que Patrina ansiaba el poder de Strahd y que Strahd nunca la amaría. Rahadin supuso que Patrina sufriría el mismo destino que las mujeres que habían llegado antes que ella. Se demostró que estaba equivocado cuando el propio pueblo de Patrina la lapidó hasta la muerte para mantener a Strahd alejado de reclamarla como su esposa. Strahd estaba enfadado que los elfos del atardecer hubieran cogido a Patrina para separarla de él.

Después de asegurar su cuerpo y enterrarlo en las catacumbas de avenloft, Strahd envió Rahadin para castigar a los elfos del atardecer. Rahadin mató a las elfas por lo que los elfos no podrían reproducirse. También cortó las orejas del hermano de Patrina, Kasimir, el que había organizado la lapidación.

Gritos de los muertos. Tan terrorífica criatura es Rahadin que cualquiera que se encuentre en un radio de 10 pies puede escuchar los aullantes gritos de los innumerables hombres y mujeres que ha matado en su vida. Rahadin no puede oírlos, ni sería perseguido por ellos si pudieran. La única cosa que le interesa es Strahd von Zarovich, por quien con mucho gusto daría su vida.



RAHADIN

RASGOS DE RAHADIN

Ideal. "La lealtad es todo."

Vínculo. "Soy un hijo del rey Barov von Zarovich, y yo serviré a su hijo-mi hermano y señor para siempre".

Defecto. "He matado a miles de hombres. Y sacrificaré miles más para preservar el legado von Zarovich".

RAHADIN

humanoide mediano (Elfo), legal malvado

Clase de Armadura 18 (cuero tachonado)

Puntos de vida 135 (18d8 + 54)

Velocidad 35 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación Con +7, Sab +7

Habilidades engañar +8, Intuición +7, intimidación +12,

Percepción +11, Sigilo +14

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies., Percepción pasiva 21

Idiomas común, élfico

Desafío 10 (5.900 PX)

Coro mortal. Cualquier criatura en un radio de 10 pies de Rahadin que no está protegido por un conjuro de *mente en blanco* escucha en su mente los gritos de los miles de personas que Rahadin ha matado. Como una acción bonificada, Rahadin puede obligar a todas las criaturas que puedan oír los gritos para hacer una tirada de salvación de sabiduría CD 16. Cada criatura que falle la tirada de salvación recibe 16 (3d10) puntos de daño psíquico o la mitad de daños si tiene éxito.

Ascendencia Faérica. Rahadin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado, y no puede ser dormido mediante la magia.

Lanzador de conjuros innatos. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de Rahadin es inteligencia. Él innatamente puede lanzar los siguientes conjuros, que no requieren componentes:

3 / dÍa: *paso brumoso, corcel fantasma*

1 / dÍa: *arma mágica, no detección*

Máscara de la espesura. Rahadin puede tratar de ocultarse, incluso cuando está en un área ligeramente oscurecida por el follaje, lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

ACCIONES

Ataque múltiple. Rahadin ataca tres veces con su cimitarra o dos veces con sus dardos envenenados.

Cimitarra. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +10 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 9 (1D6 + 6) cortante.

Dardo Envenenado. Arma a distancia, Ataque: +10 para golpear, rango 20/60 pies, un objetivo. Daño: 8 (1D4 + 6) perforante más 5 (2d4) puntos de daño por veneno.

RICTAVIO

humanoide mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 77 (14d8 + 14)

Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación Con +4, Sab +7

Habilidades Arcan +9, Intuición +7, Medicina +7, Percepción +7, Religión +6, Juego de manos +4

Sentidos Percepción pasiva 17

Idiomas abisal, común, élfico, Infernal

Desafío 5 (1800 PX)

Equipamiento especial. Además de su bastón espada, Rictavio lleva un sombrero de disfras y un anillo de escudar la mente y un pergamo de conjuro con revivir a los muertos.

Lanzador de conjuros. Rictavio es un lanzador de conjuros de nivel 9. su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 para golpear con ataques con conjuros). Rictavio tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): orientación, luz, remendar, taumaturgia

Nivel 1 (4 ranuras): curar heridas, detectar el mal y el bien, protección contra el mal y el bien, santuario

Nivel 2 (3 ranuras): augurio, restablecimiento menor, protección contra el veneno

Nivel 3 (3 ranuras): círculo mágico, quitar maldición, hablar con los muertos

Nivel 4 (3 ranuras): custodia contra la muerte libertad de movimiento

Nivel 5 (1 ranura): disipar el mal y el bien

Asesino de No Muertos. Cuando Rictavio realiza un ataque con un arma a un no-muerto, el no-muerto recibe 10 (3d6) puntos de daño adicionales del tipo del arma.

ACCIONES

Ataque múltiple. Rictavio realiza dos ataques con su bastón espada.

Bastón Espada. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1D6 + 1) contundente (bastón de madera) o perforante (espada de plata).

RICTAVIO

Hace varios meses, un bardo semielfo de colorido vestido llegó a Barovia en un carro de carnaval, con un mono como mascota en el hombro. Se hizo cargo de una torre abandonada en el Lago Baratok antes de trasladarse a la ciudad de Vallaki meses después. Dice ser un maestro de ceremonias de carnaval en busca de nuevos actores, comenzó deleitando a los locales con cuentos de tierras lejanas.

Cazador de monstruos. El maestro de ceremonias semielfo es, en realidad, un legendario cazador de vampiros humano llamado Rudolph van Richten. La historia de Van Richten es triste. Un erudito y médico de una tierra llamada Darcón, se casó con su amor de su infancia, Ingrid, y juntos tuvieron un hijo, Erasmus. A los catorce años, Erasmo fue raptado por los



Vistani y vendido a un vampiro llamado Baron Metus para ser utilizado como un compañero. Cuando van Richten encontró a su hijo, era demasiado tarde: el barón ya había transformado a Erasmus en un engendro vampiro. Erasmus rogó a su padre que pusiera fin a su sufrimiento, lo cual van Richten hizo atravesando con una estaca de madera el pecho de su hijo. El Barón Metus se vengó de ese hecho matando a la mujer de Van Richten, y van Richten ha vivido con el horror de la destrucción de su familia desde entonces. Después de destruir al Baron Metus a su vez, van

Richten buscó venganza contra los Vistani y tomó una vida de cazador de monstruos malvados.

El juego de la espera. Van Richten no es un hombre joven. Él sabe que su camino está llegando a su fin, pero su trabajo no se ha realizado. Él ha venido a Barovia para matar a Strahd von Zarovich, el mayor vampiro de todos ellos. Van Richten ha estudiado a Strahd durante años y sabe que no puede tener esperanzas de superar al vampiro en una confrontación directa: tiene que esperar al momento adecuado para atacar. Él tiene pruebas sólidas que sugieren que Strahd hiberna periódicamente en su ataúd, a veces durante años, cuando todo está tranquilo en el reino. Mientras espera su momento, van Richten se oculta a plena vista con la ayuda de un sombrero de disfras, y sus pensamientos protegidos por un anillo de escudar la mente. Él está tratando de aprender más acerca de los Guardianes de la pluma-una sociedad de hombres cuevo que se oponen a Strahd-intentando de no exponer la sociedad secreta a su enemigo común. Él piensa que los hombres cuevo podrían resultar útiles cuando llegue el momento. Van Richten también quiere quitar de enmedio muchos de los espías de Strahd como élpueda, empezando por los malvados Vistani.

Hombre con un plan. Van Richten no sabe que su antigua protegida, una Vistana de alineamiento bueno llamada Ezmerelda d'Avenir, ha llegado a Barovia buscandolo. Él le enseñó muchas de sis técnicas de caza de monstruos, pero ella no sabe todos sus trucos y disfraces. Hasta ahora, sus

caminos no se han cruzado. En el caso que van Richten se da cuenta de la presencia de Ezmerelda, hará todo lo posible para protegerla pero sin poner sus propios planes en peligro. Si puede manipular a un grupo de aventureros para que la vigilén; lo hará. Van Richten trabaja solo. Una maldición puesta en él hace tiempo atrás por un vidente Vistani hace que traiga la mala suerte a los que se convierten en sus amigos. Por otra parte, él cree que hay demasiado en juego como para arriesgarse a exponerse. En consecuencia, si él piensa que está en peligro de ser desenmascarado, se retira a su torre (ver el capítulo 11) o alguna otra esquina tranquila del dominio de Strahd.

RASGOS DE RICTAVIO

Ideal. "El mal no puede quedar sin respuesta."

Vínculo. "Para proteger a las personas que amo, debo mantenerlos distantes y escondidos de mis enemigos".

Defecto. "Estoy maldecido. Por lo tanto, yo nunca tendré paz."

STRAHD VON ZAROVICH

Con su mente aguda y su corazón oscuro, Strahd von Zarovich es un enemigo formidable. El valor y la vida se han perdido para él más allá de cualquier medida. Vuelve a leer el capítulo 1, "Dentro de la niebla", para entender su personalidad y objetivos.

Aunque Strahd puede encontrarse casi en cualquier lugar en su dominio, el vampiro se encuentra siempre en el lugar indicado por la lectura de las cartas en el capítulo 1, a menos que haya sido forzado a ir a su tumba en las catacumbas del Castillo Ravenloft.

TÁCTICAS DE STRAHD

Debido a que toda la aventura gira en torno a Strahd, se debe interpretarlo de manera inteligente y hacer todo lo que se pueda que le haga un adversario terrible y astuto para los personajes del jugador.

Cuando hagas un encuentro con Strahd, mantén los siguientes datos en mente:

- Strahd ataca en el momento más ventajoso y desde la posición más ventajosa.
- Strahd sabe cuando está siendo superado. Si él comienza a recibir más daño del que él pueda regenerar, se mueve más allá del alcance de los combatientes cuerpo a cuerpo y lanzadores de conjuros, o él se va volando (usando lobos convocados o bandadas de murciélagos o de ratas para que le protejan mientras se retira).
- Strahd observa a los personajes para ver quién de entre ellos puede ser influyente con mayor facilidad, luego trata de encantar a los personajes que tienen puntuaciones bajas de sabiduría y utilizarlas como esclavos. En el mejor de los casos, puede ordenar a un personaje encantado que le proteja contra los demás miembros del grupo de aventureros.

LOS ESBIRROS DEL VAMPIRO

Siempre que Strahd aparece en un lugar distinto al de su tumba o en el lugar indicado por la lectura de las cartas, tira $d20$ y consulta la tabla de esbirros de Strahd para determinar qué criaturas que este trae consigo, si hay alguno.

ESBIRROS DE STRAHD	
d20	Criaturas
1-3	1D4 + 2 lobos terribles
4-6	1D6 + 3 necrófagos
7-9	1D4 + 2 zombis de Strahd (en este apéndice)
10-12	2d4 bandadas de murciélagos
13-15	1D4 + 1 engendros vampiro
16-18	3d6 lobos
19-20	Ninguno

Si los personajes están en una residencia, las criaturas de Strahd irrumpen a través de puertas y ventanas rompiéndolas para llegar hasta ellos, o arrastrarse a través de la tierra, o descendiendo por la chimenea.

Los engendros vampiro (todo lo que queda de un grupo de aventureros que Strahd derrotó hace tiempo) no pueden entrar en la ubicación de los personajes a menos que sean invitados.

CORAZÓN DEL DOLOR

Strahd puede permitirse ser osado en sus tácticas, porque tiene una protección adicional en forma de un corazón gigante de cristal oculto en el interior del Castillo Ravenloft. Cualquier daño que Strahd reciba se transfiere al Corazón del Dolor (ver el capítulo 4, área K20). Si el corazón absorbe una cantidad de daño que lo reduce a 0 puntos de golpe, es destruido, y Strahd recibe cualquier daño sobrante. El Corazón del Dolor tiene 50 puntos de golpe y se restaura a ese número de puntos cada amanecer, siempre que tenga al menos 1 punto de vida restante. Strahd puede, como una acción bonificada en su turno, romper su vínculo con el Corazón del Dolor por lo que ya no absorbe el daño hecho a él. Strahd puede restablecer su vínculo con el Corazón del Dolor como una acción bonificada en su turno, pero sólo mientras está en el Castillo Ravenloft.

El efecto de la protección ofrecida por el Corazón del Dolor puede ser escalofriante de contemplar, como el daño a Strahd es rápidamente revertido. Por ejemplo, un golpe crítico podría dislocar la mandíbula de Strahd, pero sólo por un momento; entonces la mandíbula del vampiro se restablece rápidamente.

La capacidad del Corazón del Dolor para absorber daño es suprimida si él o si Strahd está totalmente dentro de un campo antimagia.



STRAHD VON ZAROVICH

No-muerto Mediano (*cambiaformas*), legal malvado

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de vida 144 (17d8 + 68)

Velocidad de 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación Des +9, Sab +7, Car +9

Habilidades Arcana +15, Percepción +12, Religión +10, Sigilo +14

Resistencias al daño necrótico, contundente, perforante y cortante de los ataques no mágicos

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies., Percepción pasiva 22

Idiomas abisal, común, Dracónico, Élfico, Gigante, Infernal

Desafío 15 (13000 PX)

Cambiaformas. Si Strahd no está en una corriente de agua o expuesto a la luz solar, puede usar su acción para poliformarse en un pequeño murciélagos, un lobo mediano o una nube de niebla Mediana o de nuevo en su verdadera forma. Mientras que está en forma de murciélagos o de lobo, Strahd no puede hablar. En forma de murciélagos, su velocidad caminando es de 5 pies, y tiene una velocidad de vuelo de 30 pies. En forma de lobo, la velocidad caminando es de 40 pies. Sus estadísticas, salvo su tamaño y su velocidad, no se modifican. Todo lo que lleva equipado se transforma con él, pero nada de lo que está llevando lo hace. se revierte a su verdadera forma si él muere. Mientras está en forma de niebla, Strahd no puede realizar ninguna acción, hablar o manipular objetos. Él no tiene peso, tiene una velocidad de vuelo de 20 pies, pueden flotar y puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse ahí. Además, si el aire puede pasar a través de un espacio, la niebla también puede hacerlo sin apretujarse y él no puede pasar a través de una corriente de agua. Tiene la ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y él es inmune a todo daño no mágico, excepto el daño que recibe de la luz solar.

Resistencia Legendaria (3 / día). Si Strahd falla una tirada de salvación, él puede elegir tener éxito en su lugar.

Escapada brumosa. Cuando Strahd cae a 0 puntos de golpe fuera su ataúd, se transforma en una nube de niebla (como en el rasgo Cambiaformas) en lugar de caer inconsciente, siempre que no está en una corriente de agua o expuesto a la luz solar. Si él no puede transformarse, él es destruido. Mientras tenga 0 puntos de golpe u este en forma de niebla, no puede volver a su forma de vampiro, y tiene que llegar a su ataúd dentro de 2 horas o ser destruido. Una vez en su ataúd, vuelve a su forma de vampiro. Él está entonces paralizado hasta que recupera al menos 1 punto de golpe. Después de 1 hora en su ataúd con 0 puntos de golpe, él recupera 1 punto de golpe.

Regeneración. Strahd recupera 20 puntos de golpe al inicio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está en una corriente de agua o expuesto a la luz de sol. Si él sufre daño radiante o daño sagrado esta capacidad no funciona al inicio de su siguiente turno.

Lanzamiento de conjuros. Strahd es un lanzador de conjuros de nivel 9. su característica de lanzamiento de conjuros es

Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, +10 Ataque con conjuros). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 ranuras): *comprensión idiomática, nube brumosa, sueño*

Nivel 2 (3 ranuras) *imagen múltiple, detectar pensamientos, ráfaga de viento*

Nivel 3 (3 ranuras): *reanimar a los muertos, bola de fuego, indetectabilidad*

Nivel 4 (3 ranuras): *marchitar, invisibilidad mayor, poliformar*

Nivel 5 (1 ranura): *animar objetos, escudriñamiento*

Escalada aracnida. Strahd puede escalar superficies difíciles, incluyendo ponerse boca abajo en techos, sin tener que hacer una prueba de característica.

Debilidades de vampiro. Strahd tiene los siguientes defectos:

Prohibición. No puede entrar en una casa sin la invitación de uno de los ocupantes.

Dañado por corriente de agua. Recibe 20 puntos de daño de ácido si el termina su turno en una corriente de agua.

Estaca en el corazón. Si un arma perforante de madera es clavada en su corazón mientras que él está incapacitado en su ataúd, está paralizado hasta que se retire la estaca.

Hipersensibilidad a la luz solar. Mientras que este expuesto a la luz del sol, Strahd recibe 20 puntos de daño radiante al inicio de su turno, y tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple (Forma vampiro solamente). Strahd realiza dos ataques, solamente uno de los cuales puede ser un ataque de mordisco.

Impacto sin arma (Sólo Forma de vampiro). Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +9 para golpear, alcance 5 pies., Un objetivo. Daño: 8 (1D8 + 4) contundente más 14 (4d6) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, Strahd puede apresarlo (CD 18 para escapar) en lugar de hacerle el daño contundente.

Mordisco (Solamente forma de murciélagos o de vampiro). Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +9 para golpear, alcance 5 pies, una criatura voluntariamente o una criatura que está apresada por Strahd incapacitada o retenida. Daño: 7 (1D6 + 4) perforante más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido, y Strahd recupera una cantidad de puntos de golpe igual a esa cantidad. La reducción dura hasta que el objetivo termina un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0. Un humanoide muerto de esta manera y luego enterrado en la tierra se alza la noche siguiente como un egendro vampiro bajo el control de Strahd.

Encanto. Strahd dirige su mirada a un humanoide que puede ver dentro un área de 30 pies. Si el objetivo puede ver a Strahd, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de sabiduría CD 17 contra esta magia o se estará encantado. El objetivo encantado ve a Strahd como un gran amigo para to, adp en cuenta y protegido. El objetivo no está bajo el control de Strahd, pero toma las peticiones y acciones de Strahd en la forma más favorable y permitirá a Strahd morderlo. Cada vez que Strahd o sus compañeros hacen algo dañino al objetivo, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre él si tiene éxito. De lo contrario, el efecto dura 24 horas o hasta que Strahd es destruido, se está en un plano de existencia diferente del objetivo o realiza una acción bonificada para terminar el efecto.

Hijos de la Noche (1 / día). Strahd llama mágicamente 2d4 bandadas de murciélagos o de plagas deratas, siempre y cuando el sol no está en lo alto. Al aire libre, Strahd puede llamar en su lugar 3d6 lobos. Las criaturas llamadas llegarán en 1D4 rounds, en calidad de aliados de Strahd y obedecerán sus órdenes verbales. Los animales permanecen durante 1 hora, hasta que Strahd muera, o hasta que los despida como una acción de bonificación.

ACCIONES LEGENDARIAS

Strahd puede hacer 3 acciones legendarias, eligiendo entre las opciones de abajo. Sólo una opción de las acciones legendarias se puede utilizar a la vez y sólo al final del turno de otra criatura. Strahd recupera Acciones Legendarias al inicio de su turno.

Movimiento. Strahd se mueve hasta su velocidad máxima sin provocar ataques de oportunidad.

Impacto sin arma. Strahd hace un impacto sin arma.

Nordisco (Cuenta 2 Acciones). Strahd hace un ataque de mordisco.

ACCIONES DE GUARIDA

Mientras Strahd está en el Castillo Ravenloft, él puede tomar acciones de guarida, siempre y cuando él no está incapacitado.

En el recuento de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Strahd puede tomar una de las siguientes opciones de acción de guarida, o renunciar a utilizar cualquiera de ellos en ese round:

- Hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente round, Strab puede pasar a través de paredes sólidas, puertas, techos y suelos como si no estuvieran allí.
- Strahd apunta a cualquier número de puertas y ventanas que pueda ver, haciendo que cada una de ellas este abierta o cerrada como él desee. Las puertas cerradas pueden ser bloqueadas por artes mágicas (necesitando una prueba de Fuerza CD 20 para abrirla) hasta que Strahd elija terminar el efecto, o hasta que Strahd utilice esta acción de guarida de nuevo.
- Strahd convoca el espíritu enfadado de alguien que ha muerto en el castillo. La aparición aparece junto a una criatura hostil que Strahd pueda ver, realiza un ataque contra esa criatura y luego desaparece. La aparición tiene las estadísticas de un **espectro**.
- Strahd se dirige a una criatura mediana o más pequeña que proyecte una sombra. La sombra del objetivo debe ser visible para Strahd y estar dentro de un área a 30 pies de él. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 17, su sombra se separa de él y se convierte en una sombra que obedece las órdenes de Strahd, que actúa en la cuenta de iniciativa 20. Un conjuro de *restablecimiento mayor* o un conjuro de *quitar maldición* lanzado sobre el objetivo restaura su sombra a su estado natural, pero sólo si su sombra no-muerto ha sido destruida.

VLADIMIR HORNGAARD

Vladimir Horngaard se unió a la Orden del Dragón de Plata a una edad temprana y rápidamente ganó la amistad de su fundador, el dragón de plata Argynvost. Cuando se convirtió en caballero de la orden, viajó a tierras lejanas para hacer la guerra contra las fuerzas del mal. El dragón se quedó en casa y, bajo la apariencia de un noble humano llamado Lord Argynvost, trajo nuevos iniciados a la orden.

Enemigo de Strahd. Vladimir se encontró luchando durante tiempo contra los ejércitos de Strahd una y otra vez a medida que se extendió por todo la tierra. Cuando se hizo evidente que Strahd no podía ser detenido, los caballeros de la orden llevaron cientos de refugiados al valle de Argynvost, pero Strahd los rastreó hasta su santuario y los arrolló con una inmensa fuerza. Vladimir, a quien Argynvost había hecho comandante de campo, no pudo contener la marea del mal y fue asesinado sólo después de la angustia de ser testigo de como el propio Strahd mataba a su amado, su compañero caballero Sir Godfrey Gwilym. Con la batalla ganada, Strahd rodeó Argynvostholt. En lugar de agazaparse en su guarida, Argynvost surgió y luchó contra los ejércitos de Strahd hasta el final.

La venganza mortal. No dispuesto a aceptar su fracaso, Vladimir volvió como un regresado. Tan grande era su odio hacia Strahd y tan grande su sed de venganza que esos sentimientos alimentaron los espíritus de muchos de sus compañeros caballeros -incluyendo a Godfrey- a volver como regresados.

Vladimir continuó librando la guerra sin esperanza, aun cuando Strahd aumentó la presión sobre el valle.

Cuando Strahd se convirtió en un vampiro, Vladimir y sus regresados deberían haber ido a su descanso eterno. Pero los actos de Strahd eran tan atroces que Barovia y los espíritus de los caballeros quedaron atrapados detrás de las cortinas de niebla.

Cegado por el odio. Vladimir odia a Strahd pero no desea ver al vampiro y darle su descanso final. Vladimir quiere que Strahd sufra para siempre por la muerte de Godfrey y de Argynvost, la destrucción de su orden y todos los otros delitos de los que el vampiro es culpable. Vladimir cree que toda Barovia ha sido arrastrado al infierno, y quiere asegurarse de que Strahd queda atrapado en ella para siempre. El odio de Vladimir es tal que él y sus compañeros caballeros también han sido atrapados, pero en la mente de Vladimir, tal es el precio de mantener al vampiro confinado. Incluso su amor por Godfrey es ahora sólo un vago recuerdo envuelto por su odio.

Si Vladimir deja de lado su odio, su espíritu encontrará la paz y podrá recordar el calor del amor.

Siendo Strahd derrotado, aunque sea temporalmente, las nieblas que rodean Barovia se desvanecerán, permitiendo a los espíritus de Vladimir y sus caballeros entrar en la vida futura. Sin embargo, Vladimir prefiere saborear el tormento de Strahd que llevar la paz a su orden caída o la paz a la tierra



de Barovia. Atrás han quedado los días de honor y valor. Estadísticas. Vladimir Horngard tiene las estadísticas de un regresado con las siguientes modificaciones:

- El alineamiento de Vladimir es legal malvado.
- Su categoría de armadura es 17 (semiplacas).
- Él tiene 192 puntos de golpe.
- Habla Común y Dracónico.
- Vladimir empuña una gran espada +2 con empuñadura esculpida para parecerse a las alas del dragón de plata y un pomo con la forma de la cabeza de un dragón de plata agarrando un ópalo negro entre sus dientes. Como una acción, puede hacer dos ataques con la espada (+9 para golpear). Hace 20 (4d6 + 6) puntos de daño cortante con un golpe. Contra Strahd, Vladimir hace 14 (4d6) puntos de daño extra cortantes con el arma.
- Vladimir tiene un valor de desafío de 7 (2,900 PX).

RASGOS DE VLADIMIR HORNGAARD

Ideal. "La venganza es todo lo que tengo."

Vínculos. "He hecho juramentos de lealtad a la Orden del Dragón de Plata. Pesar de que la orden puede estar destruida, mi lealtad nunca muere".

Defecto. "La destrucción de Strahd terminaría con el tormento del vampiro, y es algo que nunca voy a permitir".

ZOMBI DE STRAHD

Los zombis de Strahd son muertos vivientes que sirven al vampiro Strahd von Zarovich. Creados a partir de los guardias muertos hace mucho tiempo del Castillo Ravenloft, fueron llamados a serlo a través de la magia oscura por el propio Strahd.

Extremidades repugnantes. La carne gris-verde de un zombi de Strahd parece fina y sus huesos parecen frágiles. Cualquier buen golpe de un arma contundente o cortante separa una parte del cuerpo del zombi. Los zombis están bañados con magia nigromántica horrible que permite a sus cercenadas partes del cuerpo seguir atacando. Todas las partes de un zombi de Strahd se consideran una y la misma criatura, por lo que el daño a cualquier parte daña a toda la criatura.

Naturaleza no-muerta. Un zombi de Strahd no requiere respirar o dormir.

ZOMBI DE STRAHD

No-muerto mediano, Sin alineamiento

Clase de Armadura 8

Puntos de golpe 30 (4d8 + 12)

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación Sab 0

Inmunidades a daño veneno

Inmunidades a condición envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies., Percepción pasiva 8

Idiomas entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío 1 (200 XP)

Extremidades repugnantes. Siempre que el zombi reciba por lo menos 5 puntos de daño contundente o cortante a la vez, tira un d20 para determinar lo que le sucede a el zombi:

1-8: Una pierna es separada del zombi si le queda alguna pierna .

9-16: Un brazo es separado del zombi si le queda algun brazo.

17-20: El zombi es decapitado.

Si el zombi es reducido a 0 puntos de golpe, todas las partes de él mueren. Hasta entonces, una parte cortada actúa con la iniciativa del zombi y tiene su propia acción y movimiento. Una parte cercenada tiene CA 8. Cualquier daño que reciba se resta de los puntos de golpe del zombi.

Una pierna cortada es incapaz de atacar y tiene una velocidad de 5 pies.

Un brazo amputado tiene una velocidad de 5 pies y puede hacer un ataque de garra en su turno con desventaja en la tirada de ataque. Cada vez que el zombi pierde un brazo, pierde un ataque de garra.

Si la cabeza es cortada, el zombi pierde su ataque de mordisco y su cuerpo está cegado a menos que la cabeza pueda ver. La cabeza cortada tiene una velocidad de 0 pies. Puede hacer un ataque de mordisco, pero sólo contra un objetivo en su espacio.

La velocidad del zombi se reduce a la mitad si ha perdido una pierna. Si pierde ambas piernas, queda derribado. Si tiene ambos brazos, puede arrastrarse. Con un solo brazo, todavía puede arrastrarse, pero se reduce su velocidad a la mitad. Sin brazos o piernas, su velocidad es de 0 pies y no pueden beneficiarse de bonificaciones de velocidad.

ACCIONES

Ataque múltiple. El zombi hace tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 3 (1D4 + 1) perforante .

Garras. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1D6 + 1) cortante .

APÉNDICE E: LA BARAJA TAROKKA

Los Vistani han sido durante mucho tiempo los maestros de la adivinación. En las manos de un vidente Vistani, una baraja de cartas tarokka puede narrar historias del futuro y dar respuesta a muchas preguntas oscuras y misteriosas.

Aunque la manufactura y la calidad artística de las cartas pueden variar de baraja en baraja, la capacidad de las cartas para suscitar información sobre el futuro es mucho más valiosa que el valor monetario de una baraja.

Cualquiera puede elaborar una baraja de cartas tarokka, pero sólo alguien de sangre Vistani puede imbuir a las cartas con el don de la profecía. Una vez que se han fabricado y capacitadas para su función, deben ser almacenadas de acuerdo con la antigua tradición, o pierden su eficacia. Cuando no se están usando, las cartas tarokka deben ser envueltas en seda y almacenadas en una caja de madera.

COMPOSICIÓN

Una baraja de tarokka tiene cincuenta y cuatro cartas, cada una de las cuales tiene su propio nombre. Cuarenta de ellas componen la baraja común, que se divide en cuatro palos: espadas, monedas, estrellas y glifos.

Cada palo contiene cartas numeradas del uno al nueve, además de una décima carta que se llama el maestro de ese palo. Una carta puede ser monbrada por su designación de palo o por su nombre. Por ejemplo, el tres de glifos es también conocido como el sanador, y la carta del mago también se la conoce como el maestro de estrellas.

Los catorce cartas restantes forman la baraja de los arcanos, que simbolizan las fuerzas naturales del multiverso.

Estas cartas están representadas por un símbolo de una corona y son las cartas más poderosas en la baraja.

BARAJA DE LOS ARCANOS

Las cartas que componen la baraja de los arcanos no se consideran ser un palo, aunque a menudo se marcan con un icono de una corona para marcar su importancia.

Más bien, cada carta es un poder importante por su derecho. Si uno de estas cartas que constituyen la Baraja de los Arcanos sale

BARAJA DE LOS ARCANOS

Nombre	Representa
Artefacto	La importancia de algún objeto físico que debe ser obtenido, protegido o destruido a toda costa
Bestia	Gran rabia o pasión; algo bestial o algo maligno culto a la vista o al acecho debajo de la superficie
Cuervo	Una fuente oculta de información; un afortunado giro de los eventos; un potencial secreto para el bien
Fantasma	El pasado se avecina; el regreso de un viejo enemigo o el descubrimiento de un secreto enterrado hace mucho tiempo
Fracturado	Derrota, el fracaso y la desesperación; la pérdida de algo o alguien importante, sin el cual uno se siente incompleto
Inocente	Un ser de gran importancia cuya vida está en peligro (que podría estar indefenso o simplemente desconocer el peligro)
Jinete	Muerte; desastre en la forma de la pérdida de la riqueza o de la propiedad, una derrota horrible o el final de un linaje
Marioneta	La presencia de un espía o un peón de algún poder superior; un encuentro con una marioneta o un subordinado
Nieblas	Algo inesperado o misterioso que no puede ser evitado; una gran búsqueda o viaje que va a tratar de una sola alma
Señor Oscuro	Un único, poderoso individuo y de una naturaleza maligna, uno cuyos objetivos tienen enormes y trascendentales consecuencias
Tentador	Uno que ha sido afectado o desviado por la tentación o la incompetencia; uno que tienta a otros para fines malvados
Torreón	El aislamiento y la reclusión; ser tan conservador en el pensamiento como para ser un prisionero de las propias creencias
Verdugo	La muerte inminente de un condenado justamente o injustamente por un delito; falsas acusaciones y persecución injusta
Vidente	Inspiración y agudo intelecto; un evento futuro, cuyo resultado dependerá de una mente inteligente.

en una tirada de cartas y parece contradecir la predicción de una carta anteriormente sacada, los Vistani siempre asumen que esta carta tiene prioridad.

BARAJA COMÚN

Se describen los cuatro palos y sus respectivas cartas con más detalle a continuación.

ESPADAS

Este palo simboliza la agresión y la violencia. Es el palo de los guerreros, ya sean paladines, soldados, mercenarios o gladiadores. También simboliza el poder de los gobernantes y los líderes, ya sean nobles o corruptos.

ESTRELLAS

Este palo simboliza el deseo de poder personal y el control sobre las cosas más allá del alcance de los mortales. Es el palo de los magos arcanos, sabios e intelectuales. También representa el triunfo de la magia, la ciencia y la razón sobre la religión, el misticismo y la superstición.

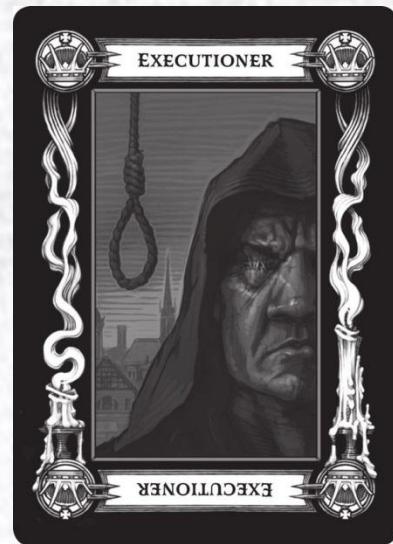
MONEDAS

Este palo simboliza la avaricia y el deseo personal y la ganancia material. También es un símbolo de la gula, la lujuria y la obsesión. En el lado del bien, este palo puede sugerir la acumulación de riqueza en beneficio de una organización benéfica o una causa justa. En el lado del mal, encarna el peor aspecto de la codicia. Se habla del poder del oro, y cómo el poder puede construir o destruir naciones.

GLIFOS

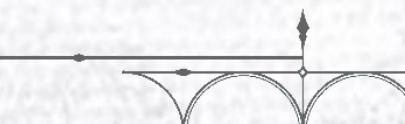
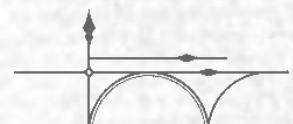
Este palo simboliza la fe, la espiritualidad y la fuerza interior. Es el palo de los sacerdotes y de los que se dedican al servicio de una deidad, un poder superior o una filosofía elevada. En el lado del bien, representa la fuerza de voluntad y la dedicación. En el lado del mal, el palo significa debilidad de carácter, la duda y la traición de ideales o de las creencias. Simboliza la salud y la curación, así como las dolencias y la enfermedad.

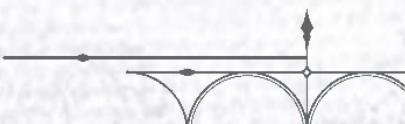
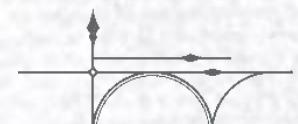
ESPADAS		
Carta	Nombre	Representa
Maestro de espadas	Guerrero	La fuerza y la fuerza personificada; violencia; aquellos que usan la fuerza para lograr sus objetivos
Uno de espadas	Vengador	La justicia y la venganza a grandes males; aquellos en una búsqueda para liberar al mundo del gran mal
Dos de espadas	Paladín	Guerreros justos y nobles; los que viven por un código de honor e integridad
Tres de espadas	Soldado	La guerra y el sacrificio; la resistencia para soportar grandes dificultades
Cuatro de espadas	Mercenario	La fuerza y la fortaleza interior; los que luchan por el poder o la riqueza
Cinco de espadas	Gladuadior	Grandes héroes; un cambio repentino del destino; el triunfo de los de abajo sobre un poderoso enemigo
Seis de espadas	Berseker	El lado brutal y bárbaro de la guerra; sed de sangre; los que tienen una naturaleza bestial
Siete de espadas	Encapuchado	Odio, intolerancia, y la xenofobia; una presencia misteriosa o recién llegada
Ocho de espadas	Dictador	Todo lo que está mal con el gobierno y el liderazgo; los que gobernan a través del miedo y violencia
Nueve de espadas	Torturador	La llegada del sufrimiento o la crueldad implacable; uno que es irremediablemente malo o sádico
ESTRELLAS		
Carta	Nombre	Representa
Maestro de estrellas	Mago	Misterio y enigmas; lo desconocido; aquellos que desean tener un poder mágico y gran conocimiento
Uno de estrellas	transmutador	Un nuevo descubrimiento; la venida de cosas inesperadas; consecuencias imprevistas y el caos
Dos de estrellas	Adivino	La búsqueda del conocimiento atenuada por la sabiduría; la verdad y la honestidad; sabios y profecías
Tres de estrellas	Encantador	Agitación interior que proviene de la confusión, el miedo al fracaso o información falsa
Cuatro de estrellas	abjurador	Aquellos guiados por la lógica y el razonamiento; advierte de una pista o parte de la información que se ha pasado por alto
Cinco de estrellas	Elementalista	El triunfo de la naturaleza sobre la civilización; desastres naturales y abundantes cosechas
Seis de estrellas	Evocador	Poder mágico o sobrenatural que no puede ser controlado; magia para fines destructivos
Siete de estrellas	Ilusionista	Mentiras y engaños; grandes conspiraciones; sociedades secretas; la presencia de una víctima o un saboteador
Ocho de estrellas	Nigromante	Actos antinaturales y obsesiones no saludables; los que siguen un camino destructivo
Nueve de estrellas	Prestidigitador	La llegada de una amenaza inesperada sobrenatural; los que piensan de sí mismos como dioses
MONEDAS		
Carta	Nombre	Representa
Maestro de monedas	Pícaro	Cualquier persona para quien el dinero es importante; aquellos que creen que el dinero es la clave de su éxito
Una de monedas	Espadaichin	Aquellos que gustan todavía de renunciar libremente al dinero; pícaros y bribones agradables
Dos de monedas	Filántropo	Caridad y benefactores a gran escala; aquellos que usan la riqueza para luchar contra el mal y la enfermedad
Tres de monedas	Comerciante	Comercio; mercado de contrabando y mercado negro; comercios justos y equitativos
Cuatro de monedas	Mercader	Una mercancía o un negocio que es una oportunidad única; transacciones comerciales engañosas o peligrosas
Cinco de monedas	Miembro de gremio	Personas de ideas afines se unieron en un objetivo común; orgullo por un trabajo
Seis de monedas	Mendigo	Cambio repentino en la situación económica o la fortuna
Siete de monedas	Ladrón	Los que roban o asaltan; una pérdida de la propiedad, la belleza, la inocencia, la amistad o la reputación
Ocho de monedas	Recaudador de impuestos	Corrupción; honestidad en una organización gubernamental o de otra forma corrupta
Nueve de monedas	Avaro	Riqueza acumulada; aquellos que son irreversiblemente infeliz o que creen que el dinero no tiene sentido
GLIFOS		
Carta	Nombre	Representa
Maestro de glifos	Clérigo	Ilustración; los que siguen a una deidad, un sistema de valores, o un propósito más elevado
Uno de glifos	Monje	Serenidad; la fuerza interior y la autosuficiencia; confianza suprema carente de arrogancia
Dos de glifos	Misionero	Los que esparran sabiduría y fe a los demás; advirtiendo de la propagación del miedo y la ignorancia
Tres de glifos	Sanador	Cutación; una enfermedad contagiosa, dolencia o maldición; aquellos que practican las artes curativas
Cuatro de glifos	Pastor	Quienes protegen a los demás; uno que lleva una carga demasiado grande para ser soportado solo
Cinco de glifos	Druida	La ambivalencia y la crueldad de la naturaleza y aquellos que se sienten unida a ella; crisis interior
Seis de glifos	Anarquista	Un cambio fundamental provocado por uno cuyas creencias están siendo puestas a prueba
Siete de glifos	Charlatán	Mentirosos; aquellos que profesan creer una cosa, pero en realidad creen en otra
Ocho de glifos	Obispo	La adhesión estricta a un código o una creencia; aquellos que traman, planean e intrigan
Nueve de glifos	Traidor	Traición de alguien cercano y de confianza; un debilitamiento o pérdida de la fe

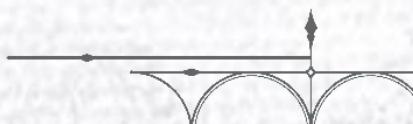
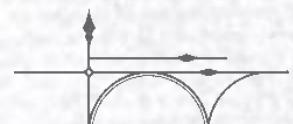
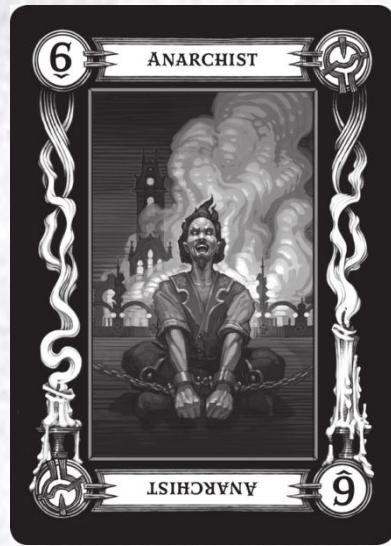












APÉNDICE F: PARA LOS JUGADORES

CARTA DE KOLYAN INDIROVICH (VERSIÓN 1)

Se os saluda, o poderoso y valiente

Yo, un humilde servidor de Barovia, os honro. Pedimos a vos nuestra tan desesperadamente necesitada ayuda

El amor de mi vida, Irene Kolyana, ha sido affligida por una maldad tan mortífera que incluso las buenas gentes de nuestra villa no puede protegerla. Ella languidece por sus heridas, y yo quería verla a salvo de esta amenaza.

Hay mucha riquez en esta comunidad. Os ofrezco todo lo que tenemos a vos y vuestros compañeros si contestáis a esta mi desesperada súplica.

Acudid rápido, ya que el tiempo corre. Hacedlo y todo lo que tengo será vuestro!

Kolyan Indirovich

Burgomaestre

INVITACIÓN DE STRAHD

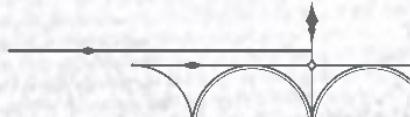
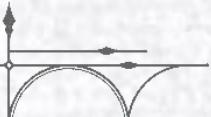
Queridos amigos,

Sabed que he sido yo quien os ha traído a estas tierras, mi hogar, y sabed que solo yo puedo liberaros de este lugar. Os invito a compartir una cena en mi castillo, tal y que así podamos reunirnos en condiciones civilizadas.

Vuestro viaje por estos lares será seguro conmigo. Espero vuestra llegada.



Vuestro anfitrión
Strahd von Zarovich



DEL TOMO DE STRAHD

Yo soy el Antiguo. Yo soy la tierra. Mis comienzos están perdidos en la oscuridad del pasado. Yo fui el guerrero, fui bueno y justo. Cabalgué atronando por la tierra como la furia de un dios justo, pero los años de guerra y los años de matanzas desgastaron mi alma como el viento desgasta las piedras hasta convertirlas en arena.

Todo lo bueno desapareció de mi vida. Encontré que mi juventud y mi fuerza habían desaparecido, y todo lo que me quedó fueron mis riquezas. Mis ejércitos finalmente se asentaron en el valle de Barovia y ostenté el poder sobre la gente en nombre de un dios justo, pero sin nada de la gracia y justicia de ese dios.

Busqué a mi familia, desposeída largamente de sus antiguos tronos, y los traje aquí para que se asentara en el castillo Ravenloft. Vinieron con mi hermano más joven, Sergei. Era joven y atractivo. Lo odié por ser ambas cosas.

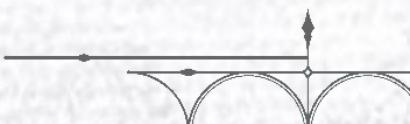
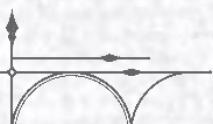
De entre las familias del valle, un espíritu brillaba sobre todos los demás. Una rara belleza, la cual era "perfección", "alegría" y "un tesoro". Su nombre era Talyana y ansiaba que fuera mía.

La amaba con todo mi corazón. La amaba por su juventud. La amaba por su alegría. Pero me rechazó!

"El viejo" era el nombre que me daba. También "señor" y "hermano". Su corazón fue con Sergei. Se prometieron. La fecha fue establecida.

Con palabras ella me llamaba "hermano", pero cuando miraba en sus ojos estos reflejaban otro nombre: "muerte". Era la muerte cercana de un anciano lo que ella veía en mi., Amaba su juventud y disfrutaba de ella. Pero había malgastado la mía.

La muerte que ella veía en mi me alejaba de ella. Y de esta forma llegué a odiar a la muerte, mi muerte. Mi odio es muy fuerte.



Nunca sería llamado "muerte" tan fácilmente. Hice un pacto con la muerte, un pacto de sangre. En el día de la boda, maté a Sergei, mi hermano. Mi pacto fue sellado con su sangre.

Encontré a Talyana llorando en el jardín al este de la capilla. Ella huyó de mí. No me dejó explicarme, y una gran ira creció en mi interior. Debía de comprender el pacto que había hecho por ella. La perseguí. Finalmente, llena de pena, salió desde los muros del castillo Ravenloft, y entonces fue como vi todo lo que jamás había querido escaparse de mi alcance para siempre.

Habían mil píes de caída a través de las nieblas. Ni un solo resto de ella fue jamás encontrado. Ni siquiera aunque sabía su destino final.

Las flechas de los guardias del castillo me atravesaron hasta llegar a mi alma, pero no morí. Tampoco estaba vivo. Me convertí en un no muerto, para siempre.

He estudiado mucho desde entonces. "Vampiro" es mi nuevo nombre. Todavía ansío la vida y la juventud, y maldigo a los vivos que me la arrebataron. Incluso el sol se ha vuelto contra mí. Son el sol y su luz lo que más temo, porque pocas cosas más pueden ahora dañarme. Incluso una estaca a través de mi corazón no me mataría. Pero la espada, esa maldita espada que Sergei trajo! Debo deshacerme de esa terrible herramienta! La temo y odio tanto como si fuera el sol.

Con frecuencia he buscado a Talyana. La he sentido incluso rozarla con mis manos, pero esa escapa. Se burla de mí! Qué hará falta para doblegar su amor?

Ahora resido muy por debajo de Ravenloft. Vivo entre los muertos y duermo entre las mismísimas piedras de este hueco castillo lleno de desesperanza. Sellaré los muros de las escaleras para que nadie perturbe mi descanso.

Durante más de tres décadas me he dejado la piel para investigar y exponer criaturas de la oscuridad ante la purificadora luz de la verdad y el saber.

"Héroe" me llaman en algunos círculos. "sabio" y "maestro cazador" en otros. Que haya sobrevivido a incontables ataques sobrenaturales es visto como una maravilla entre mis pares: mi nombre es pronunciado con miedo y odio entre mis enemigos.

En verdad, esta "virtuosa" carrera comenzó como un esfuerzo obsesivo para destruir a un vampiro que asesinó a mi hijo, y se ha convertido en una vida lúgubre y tediosa. Incluso cuando comenzó mi vida de cazar monstruos sentí el peso del tiempo sobre mis cansados hombros. En estos días soy simplemente un hombre que ha vivido demasiado tiempo. Como un lich vengativo, me encuentro atado de forma inexorable a una existencia que busqué en mitad de la locura y que, aparentemente, debor soportar por toda la eternidad. Por supuesto que al final moriré, pero si alguna vez descansaré en mi tumba es algo que me atormenta en mis momentos de descanso, y que también me persigue en mis sueños.

Espero que aquellos que me crean un héroe cambien de opinión cuando sepan la verdad al completo acerca de mi vida como cazador de lo sobrenatural. Sin embargo, debo revelar, aquí y ahora, que he sido el causante indirecto, aunque verdadero causante de muchas muertes, y de la pérdida de muchos y buenos amigos.

No me malentendais!. No solo siento lastima de mi mismo. En verdad he llegado a aceptar una devastadora revelación: ahora veo que soy el objeto de una terrible maldición Vistano. Lo que es más trágico, la naturaleza de este hechizo es tal que no soy yo el que ha sufrido los peores efectos de esta, son los que me rodean los que han caido víctimas de ella!

He relatado la trágica historia del como mi hijo único Erasmus fue secuestrado por los Vistani y vendido a un vampiro. - He explicado como Erasmus fue convertido en un lacayo del acechador nocturno y de como fue mi miserable deber el de liberarlo de ese cruel destino con la punta de una estaca. Lo que no he querido revelar antes es como rastreé a los secuestradores de Erasmus a través de esas tierras, o de como "extraje" el paradero de Erasmus de ellos.

De hecho, los Vistani se llevaron a Erasmus con mi propio e involuntario permiso.

Habían traído a un miembro de su tribu extremadamente enfermo ante mi una noche

E insistieron en que lo tratara, pero fui incapaz de salvar la vida del joven. Por miedo a su retribución, le pedí a los Vistani que se llevaran cualquiera de mis cosas si a cambio no usaban sus terroríficos poderes, de los cuales no conocía nada. Para mi sorpresa, escogieron llevarse subrepticiamente a mi hijo a cambio de su perdida. Para cuando me di cuenta de lo que había sucedido, ya hacia una hora que habían partido.

Tracundo sin medida, ate el cuerpo del joven muerto a mi caballo e incansable perseguí a la caravana Vistani a través de los bosques, dejando, imprudentemente, que el sol se pusiera sin buscar refugio durante la noche. Poco después de la caída de la oscuridad, fui asediado por no muertos que habrían acabado conmigo si no hubiera sido porque su amo, un lich, intervino y me perdonó la vida, por razones que nunca he llegado a comprender completamente. De alguna forma me detectó y, con su poderosa magia, tomó el control de un grupo de combis que vagabundeara por el bosque. Me habló a través de las bocas de esas cosas muertas y colocó sobre mi una salvaguarda mágica contra los muertos vivientes, luego reanimó al Vistana muerto y le ordenó que me revelara donde podía encontrar a los suyos.

Desafortunadamente (lo digo mirando la situación en retrospectiva) el plan funcionó. Encontré a los secuestradores de niños, y mi inesperado séquito incluyó a una creciente horda de voraces no muertos que no podían tocarme, gracias a la salvaguarda del liche.

Cuando encontré la caravana, amenazé con liberar a los combis sobre los Vistani a no ser que me devolvieran a mi querido hijo. Replicaron que había sido vendido al vampiro, el Barón Metuus. Algo dentro de mí se rompió. Liberé a los zombies y la tribu entera fue devorada viva.

Y sin embargo la historia no acaba aquí. Antes de morir, la líder de los Vistani me maldijo, diciendo "Vivirás para siempre entre monstruos, y verás a todos los que amas morir entre sus garras!" Incluso ahora, después de tantos años, puedo escuchar sus palabras con una dolorosa claridad. Poco tiempo después, encontré a mi querido Erasmus, convertido en un vampiro. Me rogó que acabara con su maldición, lo cual hice con pesar en el corazón. La oscuridad lo había alejado de mis amorosos brazos para siempre, y estúpidamente creí que la maldición se había cobrado su mortal precio. Lloré hasta que un insaciable deseo de venganza llenó el abismo sin fondo que había en mi corazón.

CARTA DE KOLYAN INDIROVICH (VERSIÓN 2)

Se os saluda, o poderoso y valiente

Yo, el burgomaestre de Barovia, os honro lleno de pesar.

Mi hija adoptiva, la bella Treena Kolyana, ha sido atacada estas noches por un vampiro. Durante más de cincuenta años, esta criatura ha drenado la sangre de mi gente. Ahora mi querida Treena languidece y muere por una impía herida causada por esta vil bestia. Este ser se ha vuelto demasiado poderoso como para ser conquistado.

Así que os digo que nos dejéis por muertos y rodead las tierras con símbolos de bondad. Dejad que los hombres santos usen sus poderes para que el diablo pueda ser contenido dentro de los muros de la gemiente Barovia.

Dejad nuestras penas para nuestras lápidas y salvad al mundo de este malvado destino nuestro.

Hay mucha riqueza sin mostrar en esta comunidad. Volved a por vuestra recompensa después de que hayamos partido a una vida mejor.

Kolyan Indirovich

Burgomaestre

DIARIO DE ARGYNVOST

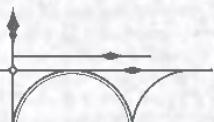
Mis caballeros han caído y esta tierra está perdida. Los ejércitos de mi enemigo no serán detenidos con espadas o conjuros o colmillos. Hay morir 're, sin vengar a aquellos que han caído, pero defendiendo aquello que amo, este valle, este hogar y los ideales de la Orden del Dragón de Plata.

La maldad me rodea. El tiempo ha llegado de deshacerme de este disfraz y mostrar a mis enemigos mi verdadera y terrible forma. Dejemos que infunda el terror en sus corazones! Dejad que cuenten sus historias de oscuros triunfos contra el protector de las montañas Balinok! Dejad que Argynvost sea recordado como un dragón de honor y valor. Mi único pesar es que mis restos no descansarán en su legítimo lugar, en el mausoleo de Argynvostholt. Sin ninguna duda mis huesos serán esparcidos entre mis enemigos como las monedas de un tesoro saqueado, trofeos de una victoria duramente ganada.

No temo a la muerte. Aunque mi cuerpo morirá, mi espíritu seguirá viviendo. Dejemos que sirva como un faro de luz contra la oscuridad. Dejemos que traiga la esperanza a unas tierras sometidas por la desesperanza.

Ahora, a luchar!

A.



ATADO POR EL DESTINO

Bajo furiosas nubes de tormenta, el conde vampiro Strahd von Zarovich permanece silueteado Contra los antiguos muros del Castillo Ravenloft. El retumbar de los truenos azota las torres del castillo. El aullido del viento se incrementa mientras dirige su mirada hacia abajo, en dirección a la villa de Barovia.

Mucho más abajo, pero no fuera de su aguda visión, un grupo de aventureros acaba de entrar en sus dominios. El rostro de Strahd forma una sonrisa casi imperceptible mientras sus oscuros planes siguen su curso. Sabía que venían, y sabe por qué han venido –todo se desarrolla de acuerdo con sus planes.

El destello de un relámpago corta la oscuridad, pero Strahd ha desaparecido. Solo el aullido del viento llena el aire de la medianoche. El Señor del Castillo Ravenloft tiene invitados para la cena.

Y vosotros estais invitados

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS® para personajes de niveles 1-10

Para usar con el *Manual del Jugador*®, *Guía del Dungeon Master*® y *Manual de Monstruos*® de la 5ª Edición

CURSE OF STRAHD™



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN: 978-0-7869-6598-4



5 4 9 9 5

9 780786 965984

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$63.95

Printed in USA B65170000

EAN