D&D

LA MALDICIÓN DE STRAHD

DUNGEONS & DRAGONS

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

LA MALDICIÓN DE STRAHD

Créditos

Diseñador principal: Christopher Perkins.
Asesores creativos: Tracy y Laura Hickman.
Diseñadores: Adam Lee, Richard Whitters y Jeremy Crawford.
Editor jefe: Jeremy Crawford.
Edición: Kim Mohan.
Asistente de edición: Scott Fitzgerald Gray.
Diseñadores jefe de D&D: Mike Mearls y Jeremy Crawford.

Dirección de arte: Kate Irwin.
Dirección de arte auxiliar: Shauna Narciso y Richard Whitters.
Diseño gráfico: Emi Tanji.
Ilustración de la portada: Ben Oliver.
Ilustraciones interiores: 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 y Kieran Yanner.
Cartografía: François Beauregard, Mike Schley y Ben Wootten.
Gestores del proyecto: Neil Shinkle y Heather Fleming.

Ingeniera del producto: Cynda Callaway.
Técnicos de imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung y Kevin Yee.
Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap.

Otros miembros del equipo de D&D: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart y Greg Tito.

Descargo de responsabilidad: Wizards of the Coast no se hace responsable de los efectos a largo plazo derivados de aventurarse en el pavoroso reino de Ravenloft, tales como la licantropía, el vampirismo, el terror a las cosas muertas, el miedo a ciertas cosas vivas, o la imposibilidad de dormir sin una lamparita de noche encendida y una espada vengadora sagrada +5 bajo la almohada. Por último, tampoco se responsabiliza de la inquietante sospecha de que Strahd es demasiado listo como para dejarse derrotar tan fácilmente, y de que todo forma parte de un gran plan para extender su poder allende las fronteras de Barovia. ¿O acaso creíste que podrías escapar sin que él te lo permitiera?

EN LA PORTADA

El amo y señor de Ravenloft va a tener huéspedes para cenar, y estás invitado. Ben Oliver nos presenta al vampiro Strahd von Zarovich, cuyo oscuro pasado es un misterio por desvelar, y cuya maldad no conoce fronteras.

EAN: 8435407625631
Edición española, 2019

Este libro está basado en *Ravenloft*, una aventura de D&D de 32 páginas publicada en 1983 por TSR, Inc. Aquí están los créditos de dicho libro:

Diseñadores: Tracy y Laura Hickman.
Edición: Curtis Smith.
Diseño gráfico: Debra Stubbe.
Ilustración: Clyde Caldwell.
Cartografía: David C. Sutherland III.

Obtuvimos material e inspiración de los siguientes libros de D&D:

Cordell, Bruce R. y James Wyatt. *Expedición al Castillo de Ravenloft*. 2006.
Elrod, P.N. *I, Strahd: The Memoirs of a Vampire*. 1993.
Hickman, Tracy y Laura. *Rahasia*. 1984.
Nesmith, Bruce, con Andria Hayday. *Reino de Terror*. 1990.
Pozas, Claudio. "Fair Barovia". *Dungeon* 207. 2012.
TSR, Inc. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume One*. 1999.
———. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume Three*. 2000.

Pruebas de juego: 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 Lacharité, 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* y Peter Youngs.

* *Estos jugadores proporcionaron información en nombre de un grupo.*

Localización: Edge Entertainment

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.
Traducción: Juan P. Betanzos Soto.
Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona, Luis E. Sánchez, Sonia Gallardo Márquez.
Responsable editorial (en forma ectoplasmática): Darío Aguilar Pereira.

EDGE

Equipo de producción de Gale Force Nine:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.
Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood.
Productor: John-Paul Brisigotti.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Volo's Guide to Monsters, 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. Edición española: Edge Entertainment, Avda. Diego Martínez Barrio 10, 41013 Sevilla, España. Traducción española © 2019 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

ÍNDICE

Prefacio ... 4

Introducción ... 5
Dirigir la aventura ... 5
Caja: La vuelta de un clásico ... 5
Cómo describir el horror ... 7

Capítulo 1: Entre las brumas ... 9
Strahd von Zarovich ... 9
Buenaventuras de Ravenloft ... 11
Caja: Usar una baraja francesa normal. 11
Ganchos de aventura ... 18

Capítulo 2: Las tierras de Barovia ... 23
Características del terreno ... 23
Alteraciones de la magia ... 24
La ciudadanía de Barovia ... 24
Caja: Nombres típicos de Barovia ... 25
Caja: El calendario de Barovia ... 26
Los vistani ... 27
Encuentros aleatorios ... 28
Caja: Espías de Strahd ... 29
Áreas de Barovia ... 33
Caja: Las tierras de Barovia: características comunes ... 33

Capítulo 3: La aldea de Barovia ... 41
Llegada a la aldea ... 41
Zonas de la aldea ... 43
Acontecimientos especiales ... 48

Capítulo 4: El Castillo Ravenloft ... 49
Encuentros aleatorios ... 49
Murallas de Ravenloft ... 52
Planta principal ... 54
Corte del conde ... 61
Salas del llanto ... 64
Espiras de Ravenloft ... 69
Alacenas funestas ... 74
Mazmorras y catacumbas ... 79

Capítulo 5: El pueblo de Vallaki ... 95
Aproximarse al pueblo ... 95
Zonas de Vallaki ... 97
Acontecimientos especiales ... 123

Capítulo 6: El Viejo Machacahuesos ... 125
Llegada al molino ... 125
Zonas del molino ... 126
Los megalitos ... 128

Capítulo 7: Argynvostholt ... 129
La Orden del Dragón de Plata ... 129
Caja: Redivivos de Barovia ... 130
Llegada a la mansión ... 130
Zonas de Argynvostholt ... 130
Acontecimientos especiales ... 142

Capítulo 8: La aldea de Krezk ... 143
Zonas de Krezk ... 143
Zonas de la abadía ... 147
Acontecimientos especiales ... 155

Capítulo 9: El paso de Tsolenka ... 157
Zonas del paso ... 157
Acontecimientos especiales ... 159

Capítulo 10: Las ruinas de Berez ... 161
Llegada a las ruinas ... 161
Zonas de Berez ... 162
Acontecimientos especiales ... 166

Capítulo 11: Torre de Van Richten ... 167
Llegada a la Torre ... 167
Zonas de la Torre ... 168
Acontecimientos especiales ... 171

Capítulo 12: El Mago de los Vinos ... 173
Llegada al viñedo ... 174
Llegada a la bodega ... 174
Zonas de la bodega ... 176
Acontecimientos especiales ... 179

Capítulo 13: El Templo de Ámbar ... 181
Caja: Frío extremo ... 181
Zonas del templo ... 183
Caja: Sarcófagos de ámbar ... 191
Acontecimientos especiales ... 196

Capítulo 14: La Colina del Ayer ... 197
Zonas de la colina ... 197
Acontecimientos especiales ... 200

Capítulo 15: El cubil de los hombres lobo ... 201
Llegada a la guarida ... 201
Caja: Viajar entre las brumas ... 201
Zonas del cubil ... 203
Acontecimientos especiales ... 205

Epílogo ... 207
Strahd prevalece ... 207
Strahd muere ... 207

Apéndice A: Opciones de personaje ... 209
Trasfondo de personaje ... 209
Caja: Paquete de cazador de monstruos ... 209
Bagatelas góticas ... 210

Apéndice B: La Casa de la Muerte ... 211
Historia ... 211
Rosa y Espino ... 211
Caja: Subida de nivel ... 211
Caja: Características de la Casa de la Muerte ... 212
Zonas de la casa ... 212
Caja: Características de las mazmorras. 217
Desenlaces ... 220

Apéndice C: Tesoros ... 221
Tomo de Strahd ... 221
Objetos mágicos ... 221

Apéndice D: Monstruos y PNJ ... 225
Abad, El ... 225
Árbol marchito ... 225
Baba Lysaga ... 226
Brujo baroviano ... 227
Ezmerelda d'Avenir ... 228
Guerrero fantasma ... 229
Hombre cuervo ... 230
Izek Strazni ... 230
Kasimir Velikov ... 231
Madam Eva ... 232
Mestizos ... 233
Objetos animados ... 234
Pidlwick II ... 236
Rahadin ... 237
Rictavio ... 238
Strahd von Zarovich ... 239
Vladimir Horngaard ... 241
Zombi de Strahd ... 242

Apéndice E: La baraja del tarokka ... 243

Apéndice F: Documentos ... 251
Carta de Kolyan Indirovich (versión 1) ... 251
Invitación de Strahd ... 251
Extractos del *Tomo de Strahd* ... 252
Carta de Kolyan Indirovich (versión 2). 256
Diario de Argynvost ... 256

Mapas
Barovia* ... 35
Campamento del lago Tser* ... 36
Aldea de Barovia* ... 42
Iglesia ... 46
Castillo Ravenloft
Mapa 1: Alturas de Ravenloft* ... Póster
Mapa 2: Muros de Ravenloft* ... 53
Mapa 3: Planta principal* ... 55
Mapa 4: Corte del conde* ... 62
Mapa 5: Salas del llanto* ... 65
Mapa 6: Espiras de Ravenloft* ... 71
Mapas 7, 8, 9 y 10: Espiras de Ravenloft* ... 73
Mapas 11 y 12: Alacenas funestas, mazmorras y catacumbas* ... 75
Trampa del montacargas ... 76
Trampas de la zona K73 ... 80
Vallaki* ... 97
Posada Agua Azul ... 99
Mansión del burgomaestre ... 104
Wachterhaus ... 111
Tienda del fabricante de ataúdes ... 116
Campamento de los vistani ... 120
El Viejo Machacahuesos ... 127
Argynvostholt: Planta principal y segunda planta ... 131
Argynvostholt: Tercera planta, tejado y almenara ... 137
Krezk* ... 144
Abadía de Santa Markovia: Planta baja ... 149
Abadía de Santa Markovia: Planta superior y sótano ... 153
Paso de Tsolenka ... 158
La choza destartalada de Baba Lysaga ... 163
Berez* ... 164
La torre de Van Richten ... 170
Bodega El Mago de los Vinos ... 175
El Templo de Ámbar: Nivel superior ... 182
El Templo de Ámbar: Nivel inferior ... 190
La Colina del Ayer ... 199
Cubil de los hombres lobo ... 202
La Casa de la Muerte ... 216

* Aparece en el mapa mural

Prefacio: Retorno a Ravenloft

Doblamos un recodo y nos encontramos con un vampiro. Gruñí y puse los ojos en blanco.

Era 1978 y jugaba una de mis primeras aventuras dentro de una mazmorra. La dirigía un amigo que había conocido en el instituto, John Scott Clegg, y era de esa clase de aventuras que la gente jugaba en aquella época. Todo consistía en explorar un batiburrillo de habitaciones y mazmorras conectadas por pasillos, machacando los monstruos que íbamos hallando, buscando tesoros y ganando puntos de experiencia. Ahora nos enfrentábamos cara a cara con el encuentro al azar número 34: un vampiro. No era un vampiro con uve mayúscula, sino uno menor, pero con un buen montón de dados de golpe y la clase de armadura por las nubes. Solo otro monstruo más a batir.

Recuerdo que en ese momento pensé: "*¿Qué pintas aquí?*". Aquella criatura parecía totalmente fuera de lugar rodeada de kobolds, orcos, y cubos gelatinosos, que era lo que habíamos visto hasta el momento. Era un adversario que merecía su propio contexto y ser mucho más que un mero monstruo errante. Cuando acabó la partida y volví a casa, le conté todo aquello a Laura.

Y así fue como nació Strahd von Zarovich. Strahd no sería un secundario; merecía su propio mundo, su propia y trágica historia. Laura y yo nos pusimos a investigar sobre la mitología y el folclore en torno a la figura del vampiro. Partíamos de la vaga imagen, en blanco y negro, de Bela Lugosi en 1931, pero nos encontramos con mucho más.

El primerísimo origen literario "moderno" del vampiro fue esbozado por John William Polidori, con base en un fragmento de un relato de lord Byron. Mientras residían en Villa Diodati —una casa alquilada junto al lago Ginebra, en Suiza—, Byron y Polidori conocieron a Mary Wollstonecraft Godwin y a quien se convertiría en su marido, Percy Shelley. Una noche de junio, Byron sugirió que cada uno escribiera una historia de fantasmas. La contribución a la causa de Mary Shelley se convirtió con el tiempo en *Frankenstein*. El relato corto "El vampiro", publicado en 1819, fue la aportación de Polidori. Era médico personal de Byron, por lo que se inspiró en este para describir al primero de los —así llamados— vampiros "románticos", nacido de su puño y letra.

Byron, al igual que los vampiros de ficción que inspiró —desde el lord Ruthven de Polidori, hasta llegar al penúltimo trabajo de Bram Stoker—, era un crápula decadente, un acosador oculto tras un velo romántico; un monstruo atractivo y fascinante, pero un monstruo al fin y al cabo. El vampiro romántico de los primeros años del género no solo era un déspota para con su esposa, sino un asesino, el arquetipo del maltratador en su peor sentido de codependencia destructiva.

Para Laura y para mí, esos eran los elementos que definían bien a Strahd von Zarovich: una bestia egoísta, siempre al acecho tras la máscara de un trágico romance; una aparente búsqueda de redención que no es más que el camuflaje para atrapar a su presa.

Al principio, íbamos a titular la aventura *Vampiro*, dentro de una serie de juegos que denominamos *Nightventure*, y que Laura y yo publicamos en 1978. Llamamos Ravenloft al castillo de la aventura, y cada año, cuando se acercaba Halloween, nuestros amigos nos preguntaban si podíamos jugar a "ese juego de Ravenloft" otra vez. Así que el nombre más popular se impuso. Gracias en parte a ese juego, TSR, Inc. me contrató en 1982 para escribir aventuras para Dungeons & Dragons. Poco después, se publicó I6 *Ravenloft*.

Desde entonces, los seguidores de *Ravenloft* se han encontrado con diferentes interpretaciones creativas de Barovia (un país que, por completa casualidad, aparece en una película de Bob Hope de 1947, llamada *Where there's life*). Sigue siendo una de las aventuras de Dungeons & Dragons más populares de todos los tiempos. En sus diferentes versiones, cada diseñador se ha esforzado por aportar algo nuevo a la antigua leyenda de Strahd, por lo que estamos agradecidos a todos y cada uno de ellos.

No obstante, el género de los vampiros se ha alejado de sus raíces en los últimos años. El vampiro que vemos tan a menudo hoy en día está en las antípodas del arquetipo original: se basa en la falsedad de que está bien tener una relación con un monstruo, un maltratador, porque dándole el amor suficiente cambiará.

Cuando Laura y yo hablamos con Christopher Perkins sobre la idea de volver a *Ravenloft*, esperábamos que se nos diera la oportunidad de reinstaurar la leyenda del vampiro junto con su moraleja original. El brillante equipo de Wizards of the Coast no solo aceptó de buen grado nuestras propuestas, sino que nos animó a sentarnos y debatir con ellos. De ahí salieron nuevas ideas sobre cómo representar ese mundo de pesadilla más allá de las puertas de Barovia.

Ahora, os invitamos de nuevo a ser nuestros huéspedes y a atravesar los bosques de Svalich, si os atrevéis; porque tener una relación romántica en este lugar puede llegar a ser algo trágicamente peligroso... Y un verdadero monstruo sonríe ante vuestra llegada.

Tracy Hickman
Mayo de 2015

Introducción

Bajo furiosas nubes de tormenta, la silueta de una figura solitaria se recorta contra los viejos muros del Castillo Ravenloft. El conde vampiro Strahd von Zarovich contempla desde lo alto de un farallón la aldea a sus pies. Un viento frío y mordiente arremolina la hojarasca muerta a su alrededor, haciendo ondear su capa en la oscuridad. Los relámpagos restallan entre las nubes, proyectando descarnados fogonazos de fría luz blanca sobre él. Strahd mira al cielo, revelando los rasgos angulosos de su cara y sus manos. Es la viva imagen del poder y de la locura. El que fuera tiempo atrás un rostro hermoso ahora aparece mancillado por culpa de una tragedia más oscura que la misma noche.

Un trueno hace retumbar las espiras del castillo. El aullido del viento aumenta y Strahd vuelve a contemplar la aldea. Allá abajo, en lontananza, pero nunca fuera del alcance de su extraordinaria visión, un grupo de aventureros acaba de entrar en su dominio. En la cara de Strahd se insinúa la más sutil de las sonrisas; su oscuro plan está en marcha. Sabía que iban a venir, y también sabe por qué han venido; todo sucede según sus deseos. Él, señor de Ravenloft, se encargará de ellos.

El fogonazo de otro relámpago rasga la oscuridad, y el trueno que le sigue retumba entre las torres del castillo. Pero Strahd ya no está. Solo el lamento del viento, o quizás el aullido de un lobo solitario, impregna el aire de la medianoche. El amo y señor de Ravenloft va a tener huéspedes para cenar; y tú estás invitado.

Dirigir la aventura

La Maldición de Strahd es una historia de horror gótico, presentada aquí como aventura para el juego de rol Dungeons & Dragons. Está diseñada para un grupo de entre cuatro y seis aventureros de niveles entre el 1 y el 10. Se recomienda buscar cierto equilibrio al escoger las clases de los personajes, ya que los aventureros se enfrentarán a desafíos muy variados. Cada clase de personaje tendrá, a buen seguro, su momento para destacar.

Este libro está pensado para que lo uses tú, el *Dungeon Master*, y solo tú. Te recomendamos leerlo de principio a fin antes de dirigir la aventura. Se da por sentado que tienes la quinta edición del *Player's Handbook*, del *Dungeon Master's Guide*, y del *Monster Manual*.

El *Monster Manual* contiene los perfiles de la mayor parte de los monstruos y los personajes no jugadores (PNJ) que aparecen en esta aventura. Puedes encontrar las descripciones y los perfiles de los nuevos monstruos y PNJ en el apéndice D. Cuando el nombre de la criatura aparece en **negrita**, significa que puedes localizar su perfil en el *Monster Manual*. Si su perfil se recoge en el apéndice D, el texto de la aventura te lo indicará.

Los conjuros y el equipo que aparecen en la aventura están descritos en el *Player's Handbook*. A su vez, encontrarás los objetos mágicos en el *Dungeon Master's Guide*, salvo que el texto de la aventura te dirija a la descripción de un objeto en el apéndice C.

El texto que aparece en un cuadro como este se ha redactado para que lo leas o parafrasees a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un lugar, o en alguna otra circunstancia específica, según se indique. Las descripciones de los interiores y de los ambientes nocturnos se han escrito asumiendo que los aventureros llevan antorchas u otra fuente de luz que les permita ver.

La vuelta de un clásico

Esta aventura es una revisión y actualización de la aventura original *Ravenloft*, que TSR Inc. publicó en 1983. Desde entonces, la original se ha ganado la reputación de ser una de las mejores aventuras para Dungeons & Dragons de todos los tiempos, y se convirtió por derecho propio en escenario de campaña en 1990: *Ravenloft, Reino de Terror*.

El módulo I6: *Ravenloft*, escrito por Tracy y Laura Hickman, fue pionero al presentar una aventura de D&D muy basada tanto en la narrativa como en las localizaciones geográficas, mostrando además a un villano complejo y tenebroso. El Castillo Ravenloft, con sus sorprendentes mapas tridimensionales, continúa siendo hoy en día uno de los complejos de mazmorras más memorables e icónicos de D&D.

Este libro incluye la aventura original, así como material adicional fruto de nuestro trabajo en colaboración con Tracy y Laura Hickman. Amplía lo que se sabe sobre los terrenos que rodean el Castillo Ravenloft, y arroja nueva luz sobre el oscuro pasado del señor del castillo. Las tierras de Barovia forman parte de un mundo olvidado dentro del multiverso de D&D, de modo que esta aventura permite adentrarse en dicho mundo. Hace mucho tiempo, oscuros poderes maldijeron a Barovia, arrancándola del mundo al que pertenecía. Luego, rodeándola de brumas, la convirtieron en uno de los Dominios del Terror vinculados al Shadowfell.

Resumen de la historia

Unos aventureros procedentes de tierras lejanas llegan a Barovia, un misterioso reino rodeado por una bruma letal y gobernado por Strahd von Zarovich, un vampiro practicante de la magia. Usando una baraja de cartas del tarokka para predecir su futuro, una vidente llamada madam Eva los conducirá a través de todos los rincones de Barovia, culminando su periplo con una caza al vampiro en el Castillo Ravenloft.

Madam Eva vive con una tribu conocida como los vistani. Estos últimos viajan en carromatos de un mundo a otro, atrayendo a forasteros incautos hacia el dominio de Strahd.

Barovia es una tierra de fantasmas, hombres lobo y otras mortíferas criaturas. El yermo oculta muchos secretos, incluyendo ruinas olvidadas y campos de batalla que relatan la vida de Strahd como conquistador. Los aventureros que exploren esa naturaleza salvaje encontrarán los restos de los viejos enemigos del vampiro, y no todos estarán tan muertos como cabría esperar.

Para la gente de Barovia, no hay forma alguna de escapar de esa tierra maldita. El pueblo de Vallaki aguanta el tipo contra los siervos de Strahd, pero está lejos de ser el santuario que aparenta. La aldea de Krezk descansa cerca de la frontera del dominio del vampiro y su abadía se encuentra ahora en manos de criaturas malvadas.

Pero de todos los asentamientos en el dominio de Strahd, la aldea de Barovia es, con diferencia, la más oprimida. Muchos de sus comercios han cerrado y sus vecinos han sucumbido a la desesperación. Es bien sabido que el vampiro desea a la hija adoptiva del burgomaestre: Ireena Kolyana. Los aldeanos no la protegen, aunque tampoco la perjudican, con tal de no incurrir en la cólera de Strahd.

Pocos saben que Ireena tiene un increíble parecido con Tatyana, la amada fallecida del vampiro.

La aldea de Barovia vive acongojada a la sombra del Castillo Ravenloft, la fortaleza y hogar de Strahd. Dicha fortaleza se yergue sobre un gran farallón rocoso, inexpugnable y siempre vigilante. Cada noche, miles de murciélagos salen del castillo para buscar sustento. Se dice que, en ocasiones, el vampiro vuela entre ellos. Barovia nunca será un lugar seguro hasta que el mal que habita entre sus muros de piedra sea destruido.

Una vez que Strahd sepa de la llegada de los aventureros, él y sus espías los vigilarán de cerca. A su debido tiempo, el vampiro invitará a sus "huéspedes" al Castillo Ravenloft. Buscará enfrentar a los personajes unos contra otros, atormentarlos y matarlos, como ya ha hecho antes con otros muchos visitantes. Algunos se quedarán, convertidos en esclavos muertos vivientes. Otros no volverán a alzarse nunca más.

La mejor arma de los aventureros para derrotar a Strahd es descubrir sus secretos, porque no se encuentran ante un vampiro corriente. Guiados por la lectura de las cartas del tarokka de madam Eva, deberán investigar a fondo su dominio y su castillo para hallar objetos mágicos que puedan debilitarlo o matarlo, mientras intentan seguir vivos durante la búsqueda.

Aunque los personajes pueden escapar matando a Strahd, en realidad este no puede ser destruido. Barovia es su prisión, y ni siquiera la muerte puede liberarle de su maldición. La aventura termina cuando Strahd von Zarovich o los aventureros son derrotados. Tu misión es mantener al vampiro en juego todo el tiempo que sea posible, usando todas las habilidades y recursos a su disposición.

Estructura de la aventura

La mayor parte de la acción de la aventura viene dada por el conflicto creado entre las decisiones de los aventureros y las metas de Strahd. Los personajes y el vampiro se verán atrapados por los caprichos del destino, lo que se reflejará a través de una lectura de cartas: interpretarás unas cartas especiales tal y como se detalla en el capítulo 1, "Entre las brumas". Antes de dirigir la aventura, debes hacer dicha lectura para establecer tanto la ubicación de ciertos objetos, cuyo papel es esencial en la historia, como una de las localizaciones donde puede encontrarse a Strahd.

El capítulo 1 también describe las metas del vampiro y sugiere los ganchos de aventura para atraer a los personajes hasta el reino maldito de Barovia. Si los aventureros son de nivel 1, el trasfondo de personaje del apéndice A estará disponible para ellos; considera la posibilidad de que comiencen su estancia en Barovia con la miniaventura "La Casa de la Muerte", que encontrarás en el apéndice B.

El capítulo 2, "Las tierras de Barovia", hace una descripción del reino e incluye reglas especiales para este y sus gentes, los misteriosos vistani inclusive. Los capítulos del 3 al 15 detallan las áreas correspondientes a los lugares del mapa de Barovia que aparece en el capítulo 2.

El epílogo te ofrece diferentes formas de concluir la aventura. El apéndice C detalla los objetos especiales, mágicos o no, de la aventura; el apéndice D proporciona los perfiles de Strahd y varios PNJ y monstruos que pueden encontrarse en Barovia. El apéndice E contiene las cartas del tarokka que usan los vistani para sus adivinaciones, y el apéndice F recoge los documentos que deberás mostrar a los jugadores cuando se indique.

Niveles de los personajes

La aventura está pensada para aventureros de niveles entre el 1 y el 10, e incluye desafíos para esos niveles y más allá. Strahd puede ser un desafío especialmente letal a estos niveles. Se asume que los personajes subirán de nivel durante el transcurso de la aventura, y también que encontrarán aliados y podrán hallar poderosos objetos mágicos que inclinen la balanza a su favor. Los aventureros que se dirijan directamente al Castillo Ravenloft sin aumentar primero su poder morirán con toda probabilidad.

Puedes conceder puntos de experiencia por derrotar enemigos, por cumplir con hitos de la aventura o por una mezcla de ambas cosas. Partiendo de que gran parte de la aventura implica la interacción social y la exploración, más que el combate, seguramente te será más fácil si otorgas las recompensas basándote en hitos. Algunas recompensas adecuadas basadas en hitos serían estas:

Encontrar artefactos. Los aventureros suben un nivel cuando consiguen el *Tomo de Strahd*, la *Espada del Sol* o el *Símbolo Sagrado de los Cuervos*.

Derrotar a villanos. Los personajes suben un nivel al derrotar a enemigos asociados a un lugar concreto, como son las sagas del Viejo Machacahuesos (capítulo 6).

Completar objetivos de la historia. Los aventureros suben un nivel tras un logro significativo, como por ejemplo encender la almenara de Argynvostholt (capítulo 7), frustrar el ritual de los druidas sobre la Colina del Ayer (capítulo 14) o forjar una alianza con Ezmerelda d'Avenir (apéndice D).

A modo de ejemplo, en el apéndice B, "La Casa de la Muerte", se utilizan recompensas por hitos.

Recuerda que la aventura tiene un final tremendamente abierto, al igual que ocurría en la aventura *Ravenloft* original; no en vano, era una de sus señas de identidad. La interpretación de las cartas que aparece en el capítulo 1 y las decisiones que toman los aventureros pueden hacerles recorrer todo el mapa, por lo que un grupo podría fácilmente adentrarse en un área que excediera su poder. Si prefieres reconducir su viaje hacia lugares más adecuados a su poder, puedes consultar la tabla "Áreas según nivel", pero procura que los jugadores no pierdan la sensación de que sus decisiones importan. Algunas veces, los personajes simplemente tendrán que huir o esconderse cuando se vean superados.

Si una zona de la aventura parece no dar sensación de misterio o peligro, recurre a los consejos de la sección "Cómo describir el horror" para acentuar lo ominoso del entorno. Si un combate resulta demasiado fácil, (a) resuélvelo lo más rápido posible o (b) aumenta el grado de amenaza subiendo al máximo los puntos de golpe de un enemigo, añadiendo más monstruos/trampas, o ambas cosas.

Áreas según nivel

Nivel promedio	Área	Capítulo
1–3	Aldea de Barovia	3
4	Pueblo de Vallaki	5
4	Viejo Machacahuesos	6
5	Aldea de Krezk	8
5	Bodega El Mago de los Vinos	12
6	Torre de Van Richten	11
6	Colina del Ayer	14
7	Argynvostholt	7
7	Cubil de los hombres lobo	15
8	Paso de Tsolenka	9
8	Ruinas de Berez	10
9	Castillo Ravenloft	4
9	Templo de Ámbar	13

Cómo describir el horror

Una ráfaga de aire semejante al fétido aliento de un terrible monstruo recibe a los aventureros en cuanto suben las escaleras de una torre del Castillo Ravenloft. Al llegar arriba, comienzan a oír sobre ellos los latidos de un corazón, procedentes de la oscuridad. No parecen los de un humano, sino los de un ser monstruoso y horrible. Así es la naturaleza del horror gótico: el miedo debido a la anticipación de lo que ha de suceder y la oscura certeza de que todo será revelado con terrible crudeza llegado el momento. Los siguientes consejos pueden ayudarte a hacer de esta aventura una experiencia escalofriante para tus jugadores y para ti.

Lo desconocido

El horror nace del miedo a lo desconocido. Nuestro miedo es mayor cuando la oscuridad nos envuelve y no somos capaces de ver, o cuando la verdad se encuentra tras una puerta cerrada con llave, cubierta con una sábana, o enterrada en una tierra arcillosa. No es el monstruo, sino su sombra, la que alimenta el terror. Cuanto más sabemos de un monstruo, menos lo tememos, así que el truco está en mantenerlo oculto durante el mayor tiempo posible. Aquí tienes dos trucos para intensificar el miedo a lo desconocido:

- Cuando parezca que los personajes lo tienen todo bajo control, haz que una ráfaga de viento sople repentinamente y apague sus antorchas, sumiéndolos en la oscuridad.
- Antes de que aparezca un monstruo, asegúrate de describir el olor que lo precede, el misterioso sonido que hace o la extraña sombra que proyecta.

Los presagios

Consiste en ir encontrando pistas sobre una realidad terrible que aún está por desvelarse. Ten en cuenta los siguientes ejemplos:

- Antes de que los aventureros se topen con un monstruo, insinúa la presencia de la criatura con pistas tales como marcas de garras, huesos roídos y manchas de sangre.
- Siempre que los personajes realicen un descanso largo, haz que uno de ellos tenga un sueño profético en el que vea algo que todavía no ha sucedido: un hallazgo o un encuentro.

El paso del tiempo

Barovia es el reflejo funesto del muerto viviente que es su amo. Casi todo aquí está envejecido y ajado. Allá donde los aventureros vayan, todo estará muerto, putrefacto; recordándoles así su propia mortalidad. Hay un par de estrategias para reforzar estos ambientes tan habituales:

- Dedica un rato a describir las maderas podridas de los edificios, la ropa raída y apolillada de los campesinos de Barovia, las páginas de los libros antiguos carcomidas por gusanos y la herrumbre en los portones y enrejados de hierro.
- Si un personaje se mira en un espejo, un estanque u otra superficie reflectante, contemplará un reflejo más viejo y decrépito de sí mismo.

Iluminación

Las historias que se desarrollan en un tono de perpetua oscuridad llegan a hacerse pesadas muy pronto. De vez en cuando es necesario un rayo de luz para dar contraste y devolver la esperanza a los aventureros. Debes compensar los monstruos y demás terrores con otras criaturas bondadosas y amables, proporcionando así a los personajes aún más motivos para luchar contra la oscuridad. Aquí tienes un par de formas de aportar luz a una historia trágica:

- En una tierra tan ominosa como Barovia, dedica un minuto de vez en cuando a describir la belleza de alguna escena; por ejemplo, una bonita flor que haya brotado sobre sobre una tumba.
- Asegúrate de que los héroes conozcan a PNJ honrados, amables y serviciales; por ejemplo, la familia Martikov, de Vallaki, o la familia Krezkov, de Krezk.

Personificación

Atribuir características humanas a elementos inanimados es una forma de convertir lo corriente en malvado. Una casa que gime, el viento que aúlla al soplar, un terreno fangoso que parece atrapar tu bota, y un cofre de aspecto raro, no son solo cosas corrientes. Pueden ser personajes de lo más espeluznante en tu historia, si les otorgas algunos rasgos humanos. Antorchas que crepitan nerviosamente, bisagras oxidadas que rompen el silencio con sus repentinos y agónicos chirridos o telarañas que nos hacen presagiar lo peor. Aquí tienes algunos ejemplos más:

- Imagina la oscuridad como si fuera una muchedumbre silenciosa que persigue a los aventureros por todas partes y que los vigila mientras duermen.
- Piensa en los árboles como gigantes en estado latente, pero atentos siempre a los incautos que se adentran solos en los peligrosos bosques de Svalich.

Detalles

En una historia de terror no se sabe dónde puede acechar el peligro. Una gárgola de torva mirada podría ser simplemente una escultura diabólica, o bien un monstruo disimulado como tal. Puede que un espejo de pared tenga el poder de transfigurar a todos los que se miren en él o, al contrario, podría no tener nada de particular. En una historia de terror, un objeto bien descrito y detallado atrae tu atención, te hace sospechar y puede distraerte de la verdadera amenaza. A continuación, se presentan un par de trucos que puedes utilizar:

- En una zona preparada para un encuentro, elije un objeto o característica que puedas describir con cierto detalle. No hace falta que sea relevante para la trama.
- Deja que el personaje que tenga la puntuación de Sabiduría (Percepción pasiva) más alta vea, oiga o huela algo que ningún otro pueda percibir.

El humor

No hay compañeros de cama más raros que el terror y el humor. La tensión no se puede mantener indefinidamente, así que un toque de humor nos da un respiro, dejando que el terror tenga de nuevo la oportunidad de sorprendernos con la guardia baja. Aunque sin duda las situaciones graciosas se producirán de por sí durante el transcurso de la aventura, aquí tienes algunos consejos para dar pie al humor cuando sea necesario:

- Haz que los PNJ (incluso los malvados) cuenten chistes, interprétalos con una voz divertida o intenta que se comporten como idiotas. El humor un poco macabro es aún más divertido.
- Cuando un héroe, villano o monstruo consiga un 1 natural en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, describe una situación humorística como consecuencia de la pifia. Por ejemplo, un personaje que mientras trata de moverse con sigilo u ocultarse, golpea accidentalmente un farol y prende fuego a unas cortinas.

Capítulo 1: Entre las brumas

Unas brumas misteriosas rodean Barovia e impiden escapar a sus habitantes. Este capítulo te detalla lo que necesitas saber para estar preparado cuando los aventureros se internen en las brumas. Primero, se describen tanto la historia como las metas personales del conde Strahd von Zarovich. En la sección "Buenaventuras de Ravenloft", el capítulo te introduce a la lectura de las cartas del tarokka, que ayudará a los personajes a establecer su curso de acción. Finalmente, el capítulo se cierra sugiriendo diversos ganchos de campaña que podrás utilizar para atraer a los aventureros y someterlos a los horrores de Barovia.

Strahd von Zarovich

Puedes encontrar el perfil del vampiro y mago, Strahd von Zarovich, en el apéndice D. Aunque puede presentarse en cualquier punto de su dominio, siempre se podrá hallar al vampiro en el lugar indicado por la lectura de las cartas que se explica más adelante en este capítulo, a menos que se le haya forzado a refugiarse en su tumba, en las catacumbas del Castillo Ravenloft.

La historia del vampiro

En vida, Strahd von Zarovich fue un conde, un príncipe, un soldado y un conquistador. Tras la muerte de su padre, el rey Barov, Strahd emprendió largas y sangrientas campañas contra los enemigos de su familia. Junto con sus huestes, arrinconó hasta al último de estos enemigos en un remoto valle montañoso y los masacró a todos. Strahd bautizó aquel valle con el nombre de Barovia, en honor de su difunto padre, y quedó tan sobrecogido por sus paisajes que decidió establecerse allí.

La reina Ravenovia sufrió por la muerte de Barov y temía por Strahd. La guerra le había convertido en un ser frío y arrogante. Mantuvo a su hijo más joven, Sergei, lejos del campo de batalla. Strahd envidiaba el amor y las atenciones que su madre prodigaba a su hermano, así que decidió permanecer en Barovia. La paz turbó a Strahd, que comenzó a sentir que sus mejores años habían quedado atrás. Poco dispuesto a seguir los pasos de su padre, se inició en la práctica de la magia y forjó un pacto con los Poderes Oscuros del Shadowfell a cambio de la promesa de la inmortalidad.

Strahd recorrió sus tierras conquistadas en busca de magos y artesanos, los trajo al valle de Barovia y les ordenó levantar un castillo que rivalizara con las magníficas fortalezas de su hogar ancestral. Strahd bautizó a su castillo como Ravenloft, honrando así a su madre y demostrando su amor por ella. Cuando estuvo terminado, ordenó a su madre y a su hermano que acudieran a Barovia y se establecieran con él. Sergei, al final, convirtió Ravenloft en su residencia, pero Ravenovia falleció durante el viaje. Contrariado, y con profundo pesar, Strahd dio sepultura al cuerpo de su madre en una cripta sellada bajo el castillo.

Pronto, puso sus ojos en Tatyana, una joven de Barovia de buena familia y extraordinaria belleza. Strahd pensaba que sería una esposa a su altura, de modo que la colmó de regalos y atenciones. A pesar de los esfuerzos de Strahd, ella se enamoró de su hermano Sergei, más joven y cariñoso. El orgullo de Strahd le impidió interponerse en el romance de la joven pareja, hasta el día de la boda de Sergei y Tatyana. Al mirarse en un espejo comprendió que había sido un idiota. Strahd mató a Sergei y bebió su sangre, sellando así su malévolo pacto con los Poderes Oscuros. Luego, persiguió a la que iba a convertirse en esposa del joven a través de los jardines, con la intención de obligarla a aceptarle y a amarle. Tatyana se tiró por un balcón del castillo para escapar de la persecución de Strahd, precipitándose a su muerte. Unos guardias del castillo traidores, viendo la oportunidad de librar al mundo de Strahd para siempre, asaetearon a su señor.

Pero Strahd no murió. Los Poderes Oscuros hicieron honor al pacto que habían sellado. El cielo se oscureció cuando Strahd se volvió hacia los guardias, con sus ojos refulgiendo enrojecidos. Se había convertido en un vampiro.

Tras destrozar a los guardias, Strahd vio los rostros de su padre y su madre en las nubes de tormenta, mirándole y juzgándole. Había destruido el linaje familiar y condenado a toda Barovia. El castillo y el valle fueron arrancados de su mundo y reubicados en un semiplano, rodeado en su totalidad por unas mortíferas brumas. Para Strahd y su gente, ya no habría escapatoria.

Yo soy el Antiguo. Yo soy la Tierra. *Mis orígenes se pierden en la oscuridad del pasado. No estoy muerto. Tampoco vivo. Soy un muerto viviente, por los siglos de los siglos.*

—Tomo de Strahd

Strahd ha sido el amo y señor de Ravenloft durante siglos. Desde que se convirtiera en vampiro ha tenido varias consortes, todas hermosas, aunque a ninguna amó tanto como a Tatyana. Todas ellas acabaron convertidas en engendros vampíricos. Aunque Strahd se alimenta de las desventuradas almas de Barovia, estas le proporcionan poco alimento y ninguna satisfacción. De vez en cuando, algunos extranjeros llegan a su dominio desde tierras lejanas, y el vampiro juega con ellos al gato y al ratón. Strahd saborea esos momentos porque, aunque los forasteros no le suponen ningún desafío, no suelen ser fáciles de derrotar, y por tanto son un entretenimiento más que bienvenido.

El vampiro cree que la clave para escapar de Barovia está en encontrar a alguien que la gobierne en su lugar, pero su arrogancia es tan indómita que nadie resulta digno, a sus ojos, de tal honor. Desde el fondo de su helado corazón, cree que solo un Von Zarovich de su talla, o de la de su padre, podría persuadir a los Poderes Oscuros de que lo liberasen.

Metas de Strahd

Strahd persigue los siguientes objetivos durante la aventura:

Convertir a Ireena Kolyana

El amor no correspondido de Strahd por Tatyana le llevó a matar a su hermano Sergei. Hace algún tiempo, el vampiro vio a la joven Ireena Kolyana en la aldea de Barovia y tuvo una intensa sensación de *déjà vu*. ¡Ireena era físicamente idéntica a Tatyana! Ahora el conde cree que Ireena es la última reencarnación de Tatyana, y la quiere para sí.

El vil cortejo de Strahd ha llevado a visitar a Ireena dos veces. En ambas ocasiones, utilizó encantamientos para acceder a su hogar, la hacienda de su padre adoptivo, el burgomaestre de la aldea de Barovia, y bebió su sangre. Se propone matar a Ireena durante su próximo encuentro y convertirla en su engendro vampírico consorte.

El capítulo 3 aporta detalles sobre Ireena y dónde hallarla en la aldea de Barovia.

Encontrar a Rudolph van Richten

Aunque habitualmente dirige sus esfuerzos a convertir a Ireena Kolyana en su consorte, unos informes han captado la atención de Strahd: un legendario cazavampiros, de nombre Rudolph van Richten, ha llegado a Barovia. Hace falta algo más que un viejo con ansias de matar para asustar a Strahd; no obstante, el vampiro tiene a sus esbirros buscando a Van Richten por toda Barovia. A Strahd le encantaría localizar al viejo cazavampiros, encerrarlo en las mazmorras del Castillo Ravenloft y doblegar poco a poco su voluntad.

El capítulo 5 describe el pueblo de Vallaki, donde Van Richten reside de incógnito en la actualidad.

Buscar a un sucesor, o a una consorte

Strahd puede sentir la llegada de sangre nueva a sus dominios. Cuando los recién llegados entren en Barovia, su atención se apartará de Ireena Kolyana y Van Richten para centrarse en sus nuevos invitados. Siempre intentará determinar si alguno de ellos es digno de ser su sucesor o consorte. Al final, decidirá que ninguno de ellos puede sustituirle como señor de Barovia, pero no llegará a esa conclusión de inmediato.

Strahd vigilará de cerca a los aventureros que sean carismáticos y arrogantes como él. Centrará sus ataques en ellos para ver cuánto pueden aguantar. Si sucumben a las primeras de cambio, perderá el interés en ellos. Si exhiben una gran fortaleza y le plantan cara, avivarán su interés; más aún si los personajes muestran alguna habilidad o atractivo poco frecuente. Alguien así no llegaría a ser un sucesor a la altura de Strahd, pero el hombre o la mujer en cuestión podrían acabar convertidos en sus nuevos "juguetes", solo por diversión.

Interpretar a Strahd

Strahd cree que su alma está poseída por un mal irredento. No siente pena ni remordimiento, amor u odio. No se angustia ni se retuerce de indignación. Cree, siempre lo ha hecho, que es el amo de su propio destino.

Cuando estaba vivo, Strahd permitía que sus emociones le dominaran de vez en cuando. Ahora, como vampiro, es más monstruo que hombre, por lo que apenas quedan en él retazos de sus viejas emociones. Él está por encima de los problemas de los vivos. El único episodio que lo atormenta en ocasiones es la muerte de Tatyana, pero la imagen de dicho episodio está por completo disociada del amor o el arrepentimiento. En su mente, el fin de Tatyana fue imposible de evitar, y lo hecho, hecho está.

En vida, Strahd fue un conquistador. Como muerto viviente, aún lo es; no conquista reinos, sino personas, corrompiendo sus bondadosas almas y destruyendo a aquellas que se resisten. Los aventureros que intenten apelar a su humanidad acabarán muy decepcionados, ya que queda muy poca en él. Si preguntan al vampiro por qué acecha a Ireena Kolyana, él les dirá que en el cuerpo de la joven se encuentra el alma de Tatyana, y que esta le pertenece.

Strahd puede ser seductor y sutil cuando le conviene, especialmente si una persona es competente o atractiva. Los hombres y mujeres de gran atractivo y astucia le divierten durante un tiempo; se convierten en juguetes a poseer o desechar según le plazca.

Si percibe la más mínima falta de cohesión en un grupo de aventureros, explotará ese punto débil y tratará de generar fricción entre los personajes, prometiendo ayudar a unos a expensas de otros. Si Strahd presiente la maldad en una persona, alimentará esa predisposición ofreciéndose a convertir al aventurero en un verdadero vampiro, siempre que antes le ayude a destruir el resto del grupo. En última instancia, Strahd no hará honor a su promesa. En su lugar, convertirá al personaje en un engendro vampírico, que quedará bajo su control.

Cuando Strahd ataca

Strahd no es un villano de esos que permanecen ocultos hasta la escena final. Muy al contrario, cuando así lo decide, puede viajar a cualquier localización de su reino o su castillo; desde su punto de vista, cuanto más a menudo se encuentre con los aventureros, mejor. Los personajes pueden y deben toparse con él en varias ocasiones antes del encuentro final, que ocurrirá muy probablemente en la localización establecida por la lectura de las cartas del tarokka. Sus aptitudes para el combate están disponibles en el apéndice D.

Cuando Strahd quiere aterrorizar a los aventureros, les hace una visita, ya sea bajo el manto de la noche o durante el día, cuando ominosas nubes negras amenazan tormenta. Si están dentro de alguna construcción, intentará hechizar o persuadir a un personaje para que le invite a entrar (junto con su cohorte de engendros vampíricos, si está presente). Strahd y sus secuaces nunca atacarán a Ireena.

Estos encuentros están destinados a tantear a los aventureros, no a matarlos. Tras unos cuantos asaltos jugando con ellos, Strahd y sus criaturas se retirarán. Si los personajes huyen, es probable que el vampiro les permita escapar, deleitándose en el terror del grupo y en el hecho de haberles doblegado.

Buenaventuras de Ravenloft

Los acontecimientos de esta aventura forman parte de oscuros caprichos del destino, que un buen adivino puede interpretar gracias a una baraja de cartas del tarokka. Antes de dirigirla, debes robar cartas de una baraja del tarokka para determinar los siguientes elementos de la aventura:

- La ubicación de Strahd dentro del Castillo Ravenloft.
- El emplazamiento de tres importantes tesoros que se podrán utilizar para luchar contra Strahd: el *Tomo de Strahd*, el *Símbolo Sagrado de los Cuervos* y la *Espada del Sol*.
- La identidad de un poderoso aliado en la lucha contra Strahd.

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

En algún momento durante la aventura, es probable que los aventureros se encuentren con madam Eva, la vieja adivina de los vistani (consulta el capítulo 2, área G), que podrá realizar la misma lectura de cartas, si se lo piden. Los personajes también pueden hacer que Ezmerelda d'Avenir les lea las cartas, contando con que lleve consigo su baraja del tarokka. Las cartas de Ezmerelda están escondidas en su carromato (capítulo 11, zona V1).

El apéndice E te muestra todas las cartas de la baraja del tarokka, así como un resumen de sus significados simbólicos.

Usar una baraja francesa normal

Si lo prefieres, puedes usar una baraja de cartas francesa corriente en lugar de la baraja del tarokka. Para ello, separa las cartas numeradas de las que tienen figuras y comodines y trátalas como dos mazos independientes: el mazo menor (las cartas numeradas) y el mazo mayor (las cartas de figuras y comodines).

El mazo menor. Cada palo de una baraja normal de cartas se corresponde con un palo del mazo del tarokka. Los ases representan las cartas "1" del mazo del tarokka y los dieces representan las cartas "maestras".

Corazones = Glifos
Picas = Espadas
Diamantes = Oros
Tréboles = Estrellas

El mazo mayor. Cada jota, reina, rey y comodín se corresponde con una carta del mazo mayor del tarokka.

Carta normal	Carta del tarokka
Rey de corazones	El Fantasma
Reina de corazones	La Inocente
Jota de corazones	La Marioneta
Rey de picas	El Lord Oscuro
Reina de picas	Las Brumas
Jota de picas	El Verdugo
Rey de diamantes	El Hundido
Reina de diamantes	La Seductora
Jota de diamantes	La Bestia
Rey de tréboles	La Mazmorra
Reina de tréboles	El Cuervo
Jota de tréboles	El Vidente
Comodín 1	El Artefacto
Comodín 2	El Jinete

Interpretar las cartas

Cuando hagas la lectura de las cartas y las interpretes antes de dirigir la aventura, anota los resultados para consultarlos más adelante. Si los aventureros consiguen que se les lean las cartas de nuevo durante el transcurso de la aventura, vuelve a hacerlo; puedes hacerlo en voz alta esta vez, para disfrute de los jugadores. Utiliza los nuevos resultados en lugar de los viejos.

Cuando estés listo para comenzar la lectura de las cartas, separa las catorce cartas con el icono de la corona (el mazo mayor) y barájalas. Baraja también el resto de las cartas (el mazo menor), manteniendo ambos mazos separados. Roba las tres cartas superiores del mazo menor y ponlas boca abajo en las posiciones 1, 2, y 3. Luego, roba las dos cartas superiores del mazo mayor y colócalas boca abajo en las posiciones 4 y 5, como se muestra en el diagrama:

Una vez las cinco cartas están colocadas boca abajo, sigue las instrucciones siguientes, en orden, para cada carta.

1. El tomo de Strahd

Da la vuelta a la carta 1 y lee lo siguiente:

> Esta carta hace hincapié en los hechos históricos. Dice que el conocimiento de la antigüedad os ayudará a comprender mejor a vuestro enemigo.

Esta carta establece la localización del *Tomo de Strahd* (descrito en el apéndice C). Lee la caja de texto correspondiente a esta carta, según figura en la sección "Ubicaciones de los tesoros", un poco más adelante.

2. El Símbolo Sagrado de los Cuervos

Da la vuelta a la carta 2 y lee esto:

> Esta carta habla de una poderosa fuerza del bien y la protección, un símbolo sagrado que infunde gran esperanza.

Esta carta determina la localización del *Símbolo Sagrado de los Cuervos* (descrito en el apéndice C). Lee la caja de texto correspondiente a esta carta, según figura en la sección "Ubicaciones de los tesoros", un poco más adelante.

3. La Espada del Sol

Da la vuelta a la carta 3 y lee lo siguiente:

> Esta es una carta de fuerza y poder. Habla de un arma forjada para consumar una venganza: una espada que atesora la luz del sol.

Esta carta establece la localización de la *Espada del Sol* (descrita en el apéndice C). Lee la caja de texto correspondiente a esta carta, según figura en la sección "Ubicaciones de los tesoros", un poco más adelante.

4. El enemigo de Strahd

Da la vuelta a la carta 4 y lee lo siguiente:

> Esta carta arroja luz sobre uno que os ayudará generosamente en vuestra batalla contra la oscuridad.

Esta carta indica dónde podrán encontrar los aventureros a un poderoso aliado. Lee la caja de texto correspondiente a esta carta, según figura en la sección "Enemigos de Strahd", en este mismo capítulo, más adelante.

5. Strahd

Da la vuelta a la carta 5 y lee lo siguiente:

> Vuestro enemigo es una criatura de la oscuridad, cuyos poderes van más allá de la mortalidad. ¡Esta carta os conducirá hasta él!

La carta revelada determina dónde se puede encontrar siempre a Strahd. Lee la caja de texto correspondiente a esta carta, según figura en la sección "Enemigos de Strahd", en este mismo capítulo, más adelante.

Ubicaciones de los tesoros

Las cartas del mazo menor determinan la ubicación del *Tomo de Strahd* (carta 1), el *Símbolo Sagrado de los Cuervos* (carta 2), y la *Espada del Sol* (carta 3).

Espadas (Picas)

> **1 de espadas: La Vengadora**
>
> El tesoro descansa en la casa de un dragón, en manos antaño limpias y ahora corruptas.

El tesoro está en posesión de Vladimir Horngaard, en Argynvostholt (capítulo 7, zona Q36).

> **2 de espadas: El Paladín**
>
> Veo a un príncipe dormido, siervo de la luz y hermano de la oscuridad. El tesoro yace con él.

El tesoro está en la tumba de Sergei (capítulo 4, zona K85).

> **3 de espadas: La Soldado**
>
> Id a las montañas. Escalad la torre blanca que guardan los caballeros de oro.

El tesoro se encuentra sobre el tejado de la torre de la guardia del paso de Tsolenka (capítulo 9, zona T6).

> **4 de espadas: El Mercenario**
>
> Aquello que buscáis está con los muertos, bajo montañas de monedas de oro.

El tesoro está en una cripta del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K84, cripta 31).

> **5 de espadas: El Mirmidón**
>
> Buscad un cubil de lobos en las colinas que dominan un lago alpino. El tesoro pertenece a la Madre Noche.

El tesoro está en la capilla de la Madre Noche, dentro del cubil de los hombres lobo (capítulo 15, zona Z7).

> **6 de espadas: El Berserker**
>
> Encontrad la cripta de Perro Loco. El tesoro se encuentra allí, bajo los huesos ennegrecidos.

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

> **7 de espadas: El Encapuchado**
>
> Veo a un dios sin rostro. Os aguarda al final de un largo y sinuoso camino, en el corazón de las montañas.

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

> **8 de espadas: El Dictador**
>
> Veo un trono digno de un rey.

El tesoro está en la sala de audiencias del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K25).

> **9 de espadas: El Torturador**
>
> Hay un pueblo en el que no todo va bien. Allí encontraréis una hacienda corrupta; dentro, una oscura estancia llena de fantasmas inmóviles.

El tesoro está escondido en el ático de la mansión del burgomaestre, en Vallaki (capítulo 5, zona N3s).

> **Maestra de espadas: El Guerrero**
>
> Aquello que buscáis yace en las entrañas de la oscuridad, en la guarida del diablo: el lugar al que él ha de volver.

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

Estrellas (tréboles)

1 de estrellas: La Transmutadora

Id a un lugar con alturas de vértigo, ¡donde la misma piedra está viva!

El tesoro se encuentra en la cúspide de la torre norte del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K60).

2 de estrellas: La Adivina

Dirigid vuestra mirada hacia aquella que todo lo ve. El tesoro está oculto en su campamento.

El tesoro está en el campamento de madam Eva (capítulo 2, área G). Si es ella quien lee las cartas, exclamará: "¡Creo que el tesoro está bajo mis mismísimas narices!".

3 de estrellas: La Encantadora

Veo a una mujer postrada; una rosa de gran belleza, deshojada demasiado pronto. El amo de la ciénaga sabe de quién hablo.

El tesoro está bajo el monumento de Marina, en Berez (capítulo 10, zona U5). Con "el amo de la ciénaga" se refiere al burgomaestre Lazlo Ulrich (zona U2), cuyo fantasma puede señalar a los aventureros el camino hacia monumento.

4 de estrellas: La Abjuradora

Veo una casa caída en desgracia guardada por un gran dragón de piedra. Mirad al punto más alto.

El tesoro está en la almenara de Argynvostholt (capítulo 7, zona Q53). La mención al "gran dragón de piedra" se refiere a la estatua de la zona Q1.

5 de estrellas: La Elementalista

El tesoro se oculta en un pequeño castillo bajo una montaña, guardado por gigantes de ámbar.

El tesoro se encuentra dentro de una maqueta a escala del Castillo Ravenloft, en el Templo de Ámbar (capítulo 13, zona X20).

6 de estrellas: La Evocadora

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

El tesoro está escondido en la cripta de Gralmore Noblesagaz (capítulo 4, zona K84, cripta 37).

7 de estrellas: El Ilusionista

Un hombre que no es lo que parece. Ha llegado hasta aquí en un carromato de feria. Allí dentro está lo que buscas.

El tesoro se encuentra en el carromato de feria de Rictavio (capítulo 5, zona N5).

8 de estrellas: El Nigromante

Una mujer cuelga sobre una rugiente hoguera. Encontradla y hallaréis el tesoro.

El tesoro está en el estudio del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K37).

9 de estrellas: La Conjuradora

Veo una aldea muerta, inundada por un río, gobernada por alguien que ha traído una gran maldad al mundo.

El tesoro está en la choza de Baba Lysaga (capítulo 10, zona U3).

Maestra de estrellas: El Mago

Buscad la torre de un mago en un lago. Dejad que el nombre del mago y su sirviente os guíen hasta aquello que buscáis.

El tesoro se encuentra en la planta más alta de la torre de Van Richten (capítulo 11, zona V7).

Oros (Diamantes)

1 de oros: La Espadachina

Veo el esqueleto de un guerrero muerto, tumbado en una cama de piedra flanqueada por gárgolas.

El tesoro está en la cripta de Endorovich (capítulo 4, zona K84, cripta 7).

2 de oros: La Benefactora

Buscad un lugar donde se alimenta a dementes y enfermos. El tesoro os aguarda silente donde antaño los niños lloraban.

El tesoro está en la sala infantil de la abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S23).

3 de oros: El Comerciante

¡Dirigíos a El Mago de los Vinos! Entre madera y arena se esconde el tesoro.

El tesoro se encuentra en el taller de soplado de vidrio de la bodega El Mago de los Vinos (capítulo 12, zona W10).

4 de oros: La Mercader

Buscad un barril que contuvo hace mucho el mejor vino, del que ahora no queda ni una gota.

El tesoro está en la bodega del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K63).

5 de oros: El Miembro del Gremio

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

El tesoro está en la cripta de Jarto Ebriovich (capítulo 4, zona K84, cripta 5).

6 de oros: El Mendigo

Un elfo herido posee lo que buscáis. Se deshará del tesoro para ver cumplidos sus oscuros sueños.

El tesoro está oculto en la choza de Kasimir (capítulo 5, zona N9a).

7 de oros: La Ladrona

Lo que buscáis se encuentra en la encrucijada entre la vida y la muerte, entre los muertos enterrados.

El tesoro está enterrado en el cementerio situado en la encrucijada del río Ivlis (capítulo 2, área F).

8 de oros: El Recaudador

Los vistani tienen lo que buscáis. Una niña perdida es la clave para haceros con el tesoro.

El tesoro está escondido en el carromato del tesoro de los vistani (capítulo 5, zona N9i). Con "una niña perdida" se refiere a Arabelle (ver capítulo 2, área L).

9 de oros: El Avaro

Buscad una fortaleza dentro de otra fortaleza, en un lugar escondido tras el fuego.

El tesoro está en la cámara del tesoro del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K41).

Maestra de oros: El Pícaro

Veo un nido de cuervos. Allí encontraréis el trofeo que buscáis.

El tesoro está escondido en el ático de la posada Agua Azul (capítulo 5, zona N2q).

Glifos (Corazones)

1 de glifos: El Monje

El tesoro que andáis buscando está escondido tras el 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: El Misionero

Veo un jardín cubierto de nieve, vigilado por un espantapájaros sonriente hecho de arpillera. No prestéis atención al jardín, sino al guardián.

El tesoro está escondido dentro de uno de los espantapájaros del jardín de la abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S9).

3 de glifos: La Sanadora

Dirigíos al oeste. Encontrad un estanque bendecido por la luz del blanco sol.

El tesoro se encuentra bajo el templete del santuario del Sol Blanco (capítulo 8, zona S4).

4 de glifos: La Pastora

Encontrad a la madre; la que dio a luz al maligno.

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

5 de glifos: El Druida

Un árbol malvado crece sobre una colina de tumbas donde descansan los muertos de tiempos pasados. Los cuervos pueden ayudaros a encontrarlo. Buscad el tesoro en aquel lugar.

El tesoro está enterrado en la base del árbol de Gulthias (capítulo 14, zona Y4). Cualquier hombre cuervo del yermo podrá conducir a los aventureros a dicha ubicación.

6 de glifos: El Anarquista

Veo paredes de huesos, un candelabro de huesos y una mesa de huesos; son los restos de enemigos olvidados hace mucho tiempo.

El tesoro está en la sala de los huesos del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K67).

7 de glifos: El Embustero

Veo un molino solitario sobre un precipicio. El tesoro está en su interior.

El tesoro se encuentra en el ático del Viejo Machacahuesos (capítulo 6, zona O4).

8 de glifos: El Obispo

Lo que buscáis se halla bajo una montaña de tesoros, más allá de un par de puertas de ámbar.

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

9 de glifos: El Traidor

Buscad a una mujer adinerada. Una fiel aliada del diablo, que guarda el tesoro bajo llave junto con los huesos de un antiguo enemigo.

El tesoro está escondido en el dormitorio principal de Wachterhaus (capítulo 5, zona N4o).

Maestra de glifos: El Sacerdote

Encontraréis lo que buscáis en el castillo, entre las ruinas de un lugar de oración.

El tesoro está en la capilla del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K15).

El enemigo de Strahd

Extraída del mazo mayor, la cuarta carta a interpretar determina la ubicación de un PNJ que puede aumentar las posibilidades de los aventureros de derrotar a Strahd. Algunas cartas arrojan dos resultados posibles: A y B; en tal caso, puedes escoger el que prefieras o el que mejor se ajuste a las circunstancias de la aventura.

Strahd detectará que este PNJ representa un peligro para él e intentará eliminar dicha amenaza lo más rápidamente posible. Este PNJ, quienquiera que sea al final, se beneficiará de la siguiente acción adicional:

Inspirar. Mientras se encuentre a la vista de Strahd, este PNJ podrá hacer que un aventurero al que pueda ver obtenga inspiración.

Cada uno de los PNJ descritos en esta sección juega un papel en la aventura, incluso aunque dicho individuo no aparezca en la lectura de las cartas del tarokka. Sin embargo, para quien así se designe, la información de esta sección referente al comportamiento de los PNJ tendrá prioridad sobre cualquier otra que se mencione a lo largo de estas páginas; dicho PNJ será extraordinario.

El Artefacto (comodín 1)

Buscad a un hombre dicharachero que va con un mono. Ese hombre es más de lo que parece.

Esta carta apunta a Rictavio (consulta el apéndice D), a quien se puede encontrar en la posada Agua Azul de Vallaki (capítulo 5, zona N2). De natural renuente a acompañar a los aventureros, Rictavio cambiará de parecer si los personajes le hablan sobre la carta del tarokka. Entonces, poniendo fin a su mascarada, se presentará como el doctor Rudolph van Richten.

Los aventureros podrían pensar que Gadof Blinsky, el juguetero de Vallaki (zona N7), es la persona que buscan, porque tiene un mono como mascota. Si le comentan algo al respecto, bromeará sobre que él y el mono son "viejos amigos", pero si le piden ayuda para luchar contra Strahd, declinará la petición cortésmente. Si los personajes le hablan de la carta del tarokka, Blinsky confesará que le compró el mono a un feriante semielfo, un artista llamado Rictavio.

La Bestia (jota de diamantes)

Un hombre lobo odia en secreto a vuestro enemigo. Usad su odio en vuestro propio beneficio.

Esta carta hace referencia a la licántropo Zuleika Toranescu (mira el capítulo 15, zona Z7). Ella acompañará a los aventureros si le prometen vengar a su compañero, Emil, matando al líder de su manada, Kiril Stoyanovich.

A. El Hundido (rey de diamantes)

Vuestro mayor aliado será un mago. Su mente está destrozada, pero sus conjuros son poderosos.

Esta carta hace referencia al Mago Loco del monte Baratok (consulta el capítulo 2, área M).

B. El Hundido (rey de diamantes)

Veo a un hombre de fe cuya cordura pende de un hilo. Ha perdido a alguien muy querido.

Esta carta apunta a Donavich, el sacerdote de la aldea de Barovia (mira el capítulo 3, zona E5). No acompañará a los aventureros hasta que su hijo, Doru, esté muerto y enterrado.

El Lord Oscuro (rey de picas)

Ah, la peor de todas las verdades: ¡Debéis hacer frente al mal de esta tierra por vuestros propios medios!

No hay ningún PNJ que pueda inspirar a los aventureros.

A. La Mazmorra (rey de tréboles)

Buscad a un joven atribulado, rodeado de riqueza y locura. Su hogar es su prisión.

Esta carta se refiere a Victor Vallakovich (consulta el capítulo 5, zona N3t). Tomando conciencia de que los aventureros son la clave para su salvación, Victor los acompañará con entusiasmo al Castillo Ravenloft.

B. La Mazmorra (rey de tréboles)

Encontrad a una moza que ha perdido la cabeza, encerrada en el corazón de la casa de su padre fallecido. Sanar su locura es fundamental para vuestros propósitos.

Esta carta se refiere a Stella Wachter (mira el capítulo 5, zona N4n), quien no otorgará al grupo ningún beneficio a menos que sane de su locura. Cuando esté de nuevo en su sano juicio, Stella se unirá de buen grado al grupo y dejará a su maldita familia atrás.

El Vidente (jota de tréboles)
Buscad a un elfo del ocaso que vive entre los vistani. Ha sufrido una gran pérdida y ominosos sueños le atormentan. Ayudadle y él os ayudará.

Esta carta hace referencia a Kasimir Velikov (consulta el capítulo 5, zona N9a). El elfo del ocaso irá con los aventureros al Castillo Ravenloft solo después de que lo acompañen al Templo de Ámbar y le ayuden a encontrar la forma de resucitar a su hermana muerta, Patrina Velikovna.

A. El Fantasma (rey de corazones)
Veo a un paladín caído en desgracia, de una orden de caballería igualmente defenestrada. Habita, en forma fantasmal, en la guarida de un dragón muerto.

Esta carta se refiere al redivivo sir Godfrey Gwilym (mira el capítulo 7, zona Q37). Aunque inicialmente se mostrará poco proclive a acompañar los aventureros, lo hará si estos le convencen de que el honor de la Orden del Dragón de Plata puede restaurarse con su ayuda. Lograrlo requerirá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15.

B. El Fantasma (rey de corazones)
Despertad al espíritu del torpe caballero cuya cripta se ubica en las entrañas más profundas del castillo.

Esta carta apunta a sir Thorpe, el guerrero fantasma (consulta el capítulo 4, zona K84, cripta 33). Si este es enemigo de Strahd, no desaparecerá tras siete días, sino solo después de que sus puntos de golpe o los del vampiro caigan a 0.

El Verdugo (jota de picas)
Busca al hermano de la novia del diablo. Le llaman "el menor", pero tiene un alma poderosa.

Esta carta se refiere a Ismark Kolyanovich (mira el capítulo 3, zona E2). Este no acompañará a los aventureros al Castillo Ravenloft hasta asegurarse de que su hermana, Ireena Kolyana, está a salvo.

A. El Jinete (comodín 2)
Veo a un hombre muerto de noble cuna, siendo velado por su viuda. Devuelve la vida al cadáver del hombre muerto y será tu fiel aliado.

Esta carta hace referencia a Nikolai Wachter, el mayor, que está muerto (mira el capítulo 5, zona N4o). Si los aventureros lanzan un conjuro de *alzar a los muertos* o uno de *resurrección* sobre su cuerpo amortajado, Nikolai (**noble** humano LN) accederá a ayudar a los personajes cuando esté lo suficientemente recuperado, a pesar de las protestas de su esposa. Aunque su familia ha apoyado a Strahd durante mucho tiempo, Nikolai ha llegado a la conclusión al final de sus días de que el vampiro debe ser destruido para salvar Barovia.

En caso de que los aventureros no dispongan de los medios para traer de vuelta a Nikolai desde el mundo de los muertos, Rictavio (consulta el apéndice D) les facilitará un *pergamino de conjuro* de *alzar a los muertos*, si llega a sus oídos que lo necesitan. Si los personajes están hospedados en la posada Agua Azul, les dejará el pergamino en una de sus habitaciones.

B. El Jinete (comodín 2)
Un hombre de muerte llamado Arrigal dejará a su señor oscuro para servir a tu causa. ¡Ten cuidado! Su alma está podrida.

Esta carta se refiere a Arrigal, el asesino vistana (consulta el capítulo 5, zona N9c). Si los aventureros le mencionan la lectura de esta carta, él aceptará su destino y los acompañará. Si los personajes tienen éxito y derrotan a Strahd, Arrigal les traicionará y atacará, creyendo estar predestinado a ser el nuevo señor de Barovia.

A. La Inocente (reina de corazones)
Veo a un muchacho joven de corazón bondadoso. ¡Un buen hijo! Es fuerte de cuerpo, pero débil de mente. Búscale en la aldea de Barovia.

Esta carta se refiere a Parriwimple (mira el capítulo 3, zona E1). Aunque no tiene muchas luces, no viajará al Castillo Ravenloft sin un buen motivo. Los aventureros podrán manipularle apelando a su buen corazón. Por ejemplo, él podría acudir al rescate de los habitantes de Barovia desaparecidos o acceder a intentar salvar la vida de Ireena Kolyana, que es muy hermosa. Los personajes deberán lidiar con Bildrath, el jefe de Parriwimple, que no dejará que el inocente muchacho vaya al castillo bajo ningún concepto.

B. La Inocente (reina de corazones)
¡A la novia del mal es a quien buscas!

Esta carta se refiere a Ireena Kolyana (mira el capítulo 3, zona E4). Su hermano, Ismark, se opone a la idea de que ella sea llevada al Castillo Ravenloft, pero la muchacha insistirá en ir allí una vez que los aventureros le hablen sobre la lectura de las cartas. Sin embargo, Ireena no acompañará a los personajes hasta que se dé sepultura al cuerpo de Kolyan Indirovich en el cementerio.

A. La Marioneta (jota de corazones)
¿Qué clase de engendro es este? Veo a un hombre construido por un hombre. Eterno y solitario, vaga por las torres del castillo.

La carta se refiere a Pidlwick II (consulta el capítulo 4, zona K59, así como el apéndice D).

B. La Marioneta (jota de corazones)
Busca a un hombre relacionado con la música, un hombre con dos cabezas. Vive en un lugar donde imperan el hambre y el sufrimiento.

Esta carta apunta a Clovin Belview (mira el capítulo 8, zona S17), el mestizo de dos cabezas. Este tiene una relación de servidumbre con el abad basada en el miedo y en un perverso sentido de la lealtad. Su tarea consiste únicamente en alimentar al resto de los mestizos, a quienes aborrece. Si el abad aún vive, Clovin no deseará alentar su ira intentando huir, por lo que rechazará acompañar a los aventureros. Pero si el abad muere, el mestizo no tendrá ninguna razón para quedarse en la abadía, así que estará dispuesto a marcharse si se le persuade con unas botellas de vino. Clovin no proporcionará ninguna ventaja al grupo sin su viola.

Las Brumas (reina de picas)
Una vistana vaga sola por estas tierras, buscando a su mentor. No permanece mucho tiempo en el mismo lugar. Ve a buscarla a la abadía de Santa Markovia, cerca de las brumas.

Esta carta se refiere a Ezmerelda d'Avenir (consulta el apéndice D). Se la puede encontrar en la abadía de Santa Markovia (mira el capítulo 8, zona S19), así como varias otras localizaciones por toda Barovia.

El Cuervo (reina de tréboles)
Localiza al líder de los emplumados que viven entre las viñas. Aunque anciano, aún guarda fuerzas para una última batalla.

Esta carta se refiere a Davian Martikov (consulta el capítulo 12, "El Mago de Vinos"). El anciano hombre cuervo, viendo que tiene una oportunidad de acabar con la tiranía de Strahd, dejará sus viñedos y su bodega en las capaces manos de sus hijos, Adrian y Elvir. Sin embargo, antes de iniciar el viaje hacia el Castillo Ravenloft para enfrentarse al vampiro cara a cara, Davian insistirá en reconciliarse con su tercer hijo, Urwin Martikov (mira el capítulo 5, zona N2).

A. La Seductora (reina de diamantes)
Veo a una niña vistana. Debes apresurarte, porque su sino pende de un hijo. ¡Ve y búscala en el lago!

Esta carta apunta a Arabelle (consulta el capítulo 2, área L). Estará encantada de unirse al grupo. Sin embargo, si los aventureros la llevan de vuelta a su campamento (capítulo 5, zona N9), su padre, Luvash, no la dejará marcharse.

B. La Seductora (reina de diamantes)
Oigo campanas de boda, o quizás un toque de difuntos. Os llama a acudir a una abadía en las montañas, donde encontraréis a una mujer que es más que la suma de sus partes.

Esta carta se refiere a Vasilka, la gólem de carne (mira el capítulo 8, zona S13).

Localización de Strahd en el castillo

Extraída del mazo mayor, la quinta carta de la lectura del tarokka establecerá la localización del encuentro decisivo con el vampiro; el lugar del Castillo Ravenloft donde podrán hallarlo con total seguridad. La primera vez que los personajes lleguen a la mencionada localización, Strahd estará allí, siempre que no se le haya forzado a refugiarse de nuevo en su ataúd.

El Artefacto (comodín 1)
Él acecha en la oscuridad donde tiempo atrás brilló la luz del alba, en un lugar sagrado.

Strahd hará frente a los aventureros en la capilla (zona K15).

La Bestia (jota de diamantes)
La bestia se sienta en su oscuro trono.

Strahd confrontará a los aventureros en la sala de audiencias (zona K25).

El Hundido (rey de diamantes)
Frecuenta la tumba del hombre a quien más envidió.

Strahd se enfrentará a los aventureros en la tumba de Sergei (zona K85).

El Lord Oscuro (rey de picas)
Acecha desde las profundidades de la oscuridad, en aquel lugar al que debe volver.

Strahd hará frente a los aventureros en su propia tumba (zona K86).

La Mazmorra (rey de tréboles)
Acecha en un salón de huesos, en los tenebrosos pozos de su castillo.

Strahd confrontará a los aventureros en el salón de huesos (zona K67).

El Vidente (jota de tréboles)
Él os espera en un cálido lugar de sabiduría y desesperanza. Grandes secretos os esperan allí.

Strahd hará frente a los aventureros en el estudio (zona K37).

El Fantasma (rey de corazones)

Buscad la tumba del padre.

Strahd se enfrentará a los aventureros en la tumba del rey Barov y la reina Ravenovia (zona K88).

El Verdugo (jota de picas)

Veo una oscura figura en un balcón, escudriñando esta tierra torturada, a la vez que esboza una sardónica sonrisa.

Strahd hará frente a los aventureros en el mirador (zona K6).

El Jinete (comodín 2)

Os acecha desde el lugar al que debe volver, un lugar de muerte.

Strahd confrontará a los aventureros en su propia tumba (zona K86).

La Inocente (reina de corazones)

Él mora junto a aquel cuya sangre selló su perdición, un hermano de luz apagado demasiado pronto.

Strahd se enfrentará a los aventureros en la tumba de Sergei (zona K85).

La Marioneta (jota de corazones)

Fijad vuestra mirada en las alturas. Encontrad el corazón mismo del castillo. Él espera cerca.

Strahd hará frente a los aventureros en la cúspide de la torre norte (zona K60).

Las Brumas (reina de picas)

Las cartas no alcanzan a ver dónde se esconde el mal. ¡Las brumas lo oscurecen todo!

La carta no ofrece ninguna pista sobre dónde se producirá el enfrentamiento final con Strahd. Puede darse en cualquier localización del Castillo Ravenloft que quieras. Como alternativa, madam Eva les dirá a los aventureros que vuelvan después de al menos tres días, y así podrá volver a hacerles una lectura de cartas, pero solo para dilucidar la localización de su enemigo.

El Cuervo (reina de tréboles)

Buscad la tumba de la madre.

Strahd se enfrentará a los aventureros en la tumba del rey Barov y la reina Ravenovia (zona K88).

La Seductora (reina de diamantes)

Veo un lugar secreto; una tentadora cripta, oculta tras una mujer de gran belleza. El mal espera sobre su torre del tesoro.

Strahd se enfrentará con los aventureros en la sala de tesorería (zona K41). "Una mujer de gran belleza" hace referencia al retrato de Tatyana que cuelga en el estudio del castillo (zona K37) y que oculta una puerta secreta que conduce a la cámara de tesorería.

Ganchos de aventura

En el suceso que da comienzo a la aventura, los destinos de Strahd y de los aventureros se verán entrelazados cuando les inviten, o se vean obligados, a visitar su dominio. A continuación, te describimos varias formas de conseguir que los personajes terminen acudiendo a Barovia. Utiliza la que prefieras.

En "¡Ayudadme, por favor!", un extraño de ropajes exóticos se acercará a los aventureros mientras están en una taberna. El extraño les entregará una carta de parte de su señor, invitándoles a la aldea de Barovia con una urgente petición de ayuda. Si los personajes muerden el anzuelo, la bruma los engullirá y llegarán al dominio de Strahd.

En "Visitantes misteriosos", se pedirá a los aventureros que asusten a una banda de viajantes pendencieros que se encuentran acampados a las afueras de la ciudad de Daggerford, en la Costa de la Espada, dentro del entorno de campaña de Reinos Olvidados. Los viajantes darán la bienvenida a los personajes a su campamento y les invitarán a sentarse junto al fuego mientras su patriarca relata por enésima vez la trágica historia de un noble príncipe que sucumbió a una maldición. Los aventureros, hechizados por el danzar de las llamas, despertarán en un camino brumoso que conduce a Barovia, gentileza de sus anfitriones vistani.

En "Hombres lobo en la bruma" los personajes se conocerán a causa de una serie de ataques perpetrados por hombres lobo. La caza de esta banda de licántropos conducirá a los aventureros a un bosque, donde serán abducidos hacia las tierras de Barovia.

En "Niebla de perdición" los personajes se encuentran recorriendo un solitario camino a través de un bosque, cuando la niebla los engulle, transportándoles a las tierras de Barovia.

¡Ayudadme, por favor!

Los personajes comienzan su aventura en una vieja taberna, cuyos detalles serán los que tú decidas.

Para un grupo de experimentados aventureros como vosotros, lo que encontráis no es sino la misma taberna aburrida de siempre, en otra ciudad del montón, de alguna provincia anónima. No es más que otro rato muerto hasta hallar el siguiente desafío que proporciona una verdadera aventura. Fuera de la taberna, la niebla cubre la población mientras cae el sol. Las gotas de humedad condensadas en las calles reflejan las danzantes luces de los faroles sobre el adoquinado. La bruma cala hasta los huesos y hace estremecer el alma de quien se encuentra a la intemperie. Con todo, entre los muros de la taberna, la comida os reconforta y la cerveza es fuerte y espumosa. Un fuego arde en el hogar de la chimenea y los vozarrones de los parroquianos animan el local.

De pronto, la puerta de la taberna se abre y se hace el silencio entre la clientela. Recortada contra la bruma iluminada por la luz de los faroles, una figura atraviesa el umbral a grandes zancadas. Los golpes de sus pesadas botas y el tintineo de sus monedas rompen el silencio. Viste coloridas ropas de fantasía y lleva el sombrero inclinado, ocultando así sus ojos. Sin mostrar la más mínima vacilación camina hasta vuestra mesa y cruza los brazos adoptando una pose orgullosa.

Con un particular acento en su voz, se dirige a vosotros: "Se me ha enviado a entregar este mensaje. Si sois criaturas de honor, acudiréis en ayuda de mi maestro con la primera luz del alba. No es aconsejable viajar por los bosques de Svalich durante la noche". Dicho esto, saca de su túnica una misiva sellada; exquisitamente caligrafiados, vuestros nombres figuran como destinatarios. El extraño deja la carta sobre la mesa. "Tomad el camino del oeste desde aquí y atravesad las arboledas de Svalich durante unas cinco horas de marcha. Allí encontraréis a mi maestro, en Barovia".

En medio de las miradas silenciosas de la concurrencia, el zíngaro se acerca a la barra y espeta al cauteloso tabernero: "Venga, una ronda para todos; veo mucha garganta seca por aquí". Y, dicho esto, deja una pesada bolsa de oro sobre la barra y sale del local.

Las conversaciones se reanudan en la taberna, aunque un tanto contenidas. La carta está ante vosotros. El sello tiene la forma de un blasón que no sois capaces de identificar.

Los aventureros pueden interrumpir al mensajero en cualquier momento. Su nombre es Arrigal (**asesino** humano NM) y pertenece al pueblo de los vistani. Los otros habituales de la taberna tienen a los vistani por personas amistosas y nómadas que viajan en carromatos cubiertos y no se meten en los asuntos de los demás.

Arrigal describirá Barovia como un valle de extraordinaria belleza y a su señor como un hombre notable. Si los aventureros preguntan a Arrigal por la identidad de su maestro, él dirá servir al burgomaestre Kolyan Indirovich, aunque en realidad está al servicio de Strahd. Tras entregar la carta, Arrigal monta en su caballo y se marcha. No espera a que los personajes le sigan.

El blasón representado en el sello de la carta pertenece a Strahd, aunque los aventureros nunca lo han visto antes. Muestra a los jugadores el blasón de Strahd que aparece en la página 239.

La carta, que parece haber sido escrita por el burgomaestre, la redactó en realidad el vampiro. Si los aventureros la leen, facilita a los jugadores el documento "Carta de Kolyan Indirovich (versión 1)", que encontrarás en el apéndice F. Esta es un cebo para engañar a los personajes y que acudan a Barovia. Si estos muerden el anzuelo, llegarán a la zona A (consulta el capítulo 2, "Las tierras de Barovia").

Visitantes misteriosos

Este gancho de aventura asume que tu campaña de D&D está localizada en Daggerford o en sus inmediaciones. Es una ciudad de la Costa de la Espada, en los Reinos Olvidados, pero puedes cambiar el lugar por cualquier otro que le venga bien a tu campaña.

La duquesa Morwen de Daggerford organiza una cena a la que estáis invitados. En Daggerford no sois forasteros; en más de una ocasión habéis ayudado a defender la ciudad, por lo que contáis con lady Morwen como benefactora y amiga.

La brisa fresca del otoño recorre las calles mientras os dirigís a su hacienda. Durante la cena, compuesta de sopa caliente especiada y un faisán que se deshace en la boca, os resulta evidente que a la duquesa le preocupa algo. En ese momento, como si os hubiera leído la mente, la mujer expresa sus reservas sobre una troupe de viajeros que está de paso en la ciudad, y que acampa estos días en las afueras. Parecían inofensivos al principio, pero Morwen ha recibido informes de que han comenzado a deambular de aquí para allá, molestando a los vecinos y a otros viajeros; exigen dinero y vino y, además, amenazan con atraer el mal de ojo sobre cualquiera que se niegue.

Ayer, la duquesa ordenó a varios guardias que asustaran a los visitantes misteriosos para que se fueran, pero no han podido conseguirlo. Cuando estos volvieron, hablaron en favor de los viajeros. Parecía como si los guardias estuvieran hechizados.

Morwen no desea un conflicto armado; más bien preferiría enviar un mensaje directo a los visitantes, y os pide que lo entreguéis de su parte. "Si no se marchan antes de amanecer", os dice, "quemaré sus carromatos hasta reducirlos a cenizas".

Se pide a los aventureros que entreguen el mensaje de la duquesa Morwen inmediatamente, después de la cena.

Los viajeros están acampados en la colina a las afueras de las puertas de Daggerford, cerca del camino. Los guardias de las murallas vigilan el campamento día y noche.

Cuando los personajes se acerquen al campamento, lee lo siguiente:

A la luz mortecina del ocaso, veis a una docena de hombres y mujeres reunidos en torno a una crepitante hoguera. Parece haber buen ambiente. Algunos cantan y bailan alrededor del fuego mientras otros se achispan con botellas y pellejos de vino. Hay tres carromatos dispuestos de forma extraña. Atados a un árbol próximo, pastando, también hay media docena de caballos de tiro, enjaezados con brillantes mantas y coloridos adornos.

Estos hombres y mujeres son vistani. No tienen el menor interés en Daggerford. Sus órdenes son llevar a los aventureros a Barovia sanos y salvos.

El líder del grupo es Stanimir (humano CN), un anciano que usará el perfil de un **mago**, y que tiene los siguientes conjuros preparados:

Trucos (a voluntad): *amistad, luz, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, dormir, escudo, hechizar persona*
Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*
Nivel 3 (3 espacios): *corcel fantasma, imponer maldición, toque vampírico*
Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, tormenta de hielo*
Nivel 5 (1 espacio): *dominar persona*

A Stanimir le acompañan su hija Damia (**espía** humana CN) y su hijo Ratka (**capitán bandido** humano CN). Otros nueve vistani (**bandidos** humanos de ambos sexos CN) están a las órdenes de Ratka. Los seis **caballos de tiro** se usan para mover los carromatos de los vistani, que contienen sus pertenencias, aunque nada de valor.

El fuego danzante

Stanimir se presenta y da la bienvenida a los aventureros a su campamento. Si entregan el mensaje de la duquesa Morwen, lee lo siguiente:

Stanimir se ríe. "No os preocupéis. No tenemos ningún deseo de enemistarnos con lady Morwen. Tengo una historia que contaros. Primero escuchadla y luego nos marcharemos".

Si los aventureros acceden a escuchar la historia de Stanimir, este les invitará a sentarse junto al fuego para oírla.

Stanimir toma un buen trago de vino y lo escupe sobre el fuego. Las llamas pasan del color anaranjado al verde. Mientras danzan sinuosamente, una oscura forma aparece en el corazón de la hoguera.

"Procedemos de una tierra antigua, cuyo nombre quedó en el olvido hace mucho tiempo; una tierra de reyes. Nuestros enemigos nos echaron de nuestros hogares y ahora nos dedicamos a vagar por los caminos".

La figura oscura del fuego adopta la forma de un hombre al que derriban de su caballo, con una lanza atravesándole un costado.

Stanimir continúa: "Una noche, un soldado herido que apenas podía sostenerse en pie llegó a nuestro campamento y se desmayó. Nosotros atendimos sus terribles heridas y apagamos su sed con vino. Sobrevivió. Cuando le preguntamos quién era, no recordaba nada. Lo único que quería era volver a casa, pero nos habíamos adentrado bastante en el territorio de sus enemigos. Lo aceptamos como uno de los nuestros y le acompañamos de vuelta hasta su patria. Sus enemigos intentaban darle caza. Decía que era un príncipe y, a pesar de todo, no lo entregamos; ni siquiera cuando sus asesinos cayeron sobre nosotros como lobos".

En el centro de la hoguera veis a la figura oscura, de pie y con la espada desenvainada, luchando contra un montón de formas sombrías. "Este hombre, por cuyas venas corría sangre de la realeza, luchó para protegernos, al igual que nosotros hicimos por él. Conseguimos que llegara a su hogar sano y salvo, y él nos lo agradeció. Dijo: "Os debo mi vida. Quedaos todo el tiempo que deseéis, marchad cuando os plazca y sabed que siempre podréis encontrar aquí un lugar seguro".

La figura del fuego danzante vence a su enemigo final y después se dispersa en volutas de humo y ascuas.

El rostro de Stanimir adopta un rictus sombrío. "Una maldición ha caído sobre nuestro noble príncipe, convirtiéndole en un tirano. Solo nosotros tenemos el poder para abandonar su dominio. Hemos viajado mucho, y muy lejos, para hallar a héroes como vosotros que puedan acabar con la maldición de nuestro temido señor, de manera que se dé así descanso a su alma atribulada. Nuestra líder, madam Eva, conoce todos los detalles. ¿Os prestaríais a volver a Barovia con nosotros para hablar con ella?".

Los vistani se negarán a revelar el nombre de su "temido señor", y tampoco ofrecerán ninguna otra información adicional. Si los aventureros los presionan para saber más, la respuesta de los vistani será: "Madam Eva tiene las respuestas que buscáis".

Si los personajes acceden a acompañar a los vistani, estos los conducen al sur, a lo largo del Camino del Comercio. Tras varios días de viaje sin novedad, las brumas de Ravenloft engullen la caravana, llevando a los aventureros y a los

vistani a Barovia. Una vez allí, los vistani guían al grupo sano y salvo hasta su líder, madam Eva, en el área G (consulta el capítulo 2). Los personajes llegan al área A y se les conduce por las áreas B, E, y F, de camino al campamento de madam Eva. Si se libran de sus anfitriones vistani antes de llegar al campamento de madam Eva, deberán apañárselas solos.

Si los aventureros declinan la invitación de Stanimir, los vistani se sentirán decepcionados, pero se marcharán, como habían prometido. Transcurridos uno o dos días, puedes utilizar el gancho de aventura "Niebla de perdición", o alguna variante de esta, para llevar a los personajes hasta Barovia.

Hombres lobo en la bruma

Este gancho de la aventura da por supuesto que estás dirigiendo una campaña en Daggerford o en sus inmediaciones (mira "Visitantes misteriosos" para saber más). También asume que estás incorporando al juego las cinco facciones que la Liga de Aventureros ofrece a los jugadores.

> "¡Hombres lobo en la bruma!". Habéis oído este temido grito de alarma en boca de granjeros, comerciantes y aventureros, una y otra vez. Las aldeas al este de Daggerford son acosadas por una manada de licántropos que atacan desde el Bosque Brumoso durante las noches de luna llena, ocultos entre esa espesa niebla que parece acompañarlos allá donde van. Las bestias extienden la muerte y el caos, matando a los adultos y raptando a los niños; después se retiran de nuevo hacia la espesura. Algunos han tratado de combatir la amenaza de los hombres lobo, pero con poco éxito.

El Bosque Brumoso se localiza a 30 millas al este de Daggerford. Antes de que los aventureros emprendan su búsqueda, aquellos cuyas facciones tengan acceso a información adicional recibirán la que les corresponda de entre las expuestas a continuación. Haz un aparte con cada jugador y léeles las cajas de texto de su respectiva facción.

Alianza de los Lores

> Un miembro de la Alianza de los Lores de Waterdeep llamado Eravien Haund llega a Daggerford con noticias de que los agentes de la Alianza no solo han conseguido capturar a uno de los hombres lobo, sino que le han interrogado en profundidad antes de poner fin a su sufrimiento.

Eravien Haund (**noble** semielfo LN) transmitirá la siguiente información a sus compañeros miembros de la Alianza de los Lores del grupo aventurero; les pedirá que no la compartan con nadie más:

- La manada de hombres lobo tiene casi una docena de miembros. El líder de la manada es un hombre llamado Kiril.
- Los hombres lobo vienen de una tierra lejana llamada Barovia. La Alianza de los Lores no tiene información alguna sobre dicha región.
- Los hombres lobo adoran a una deidad a la que denominan la Madre Noche.
- Los hombres lobo entran y salen de Barovia a través de alguna suerte de antiguo portal (esto último es una suposición por parte de Eravien, basada en la vaga descripción del hombre lobo capturado de cómo la manada consigue entrar y salir).

Eravien cree que puede ganar prestigio dentro de la Alianza de los Lores si averigua cómo funciona ese "antiguo portal" que los hombres lobo están utilizando y lo destruye. Está convencido de que el portal representa un peligro no solo para Daggerford, sino también para Waterdeep. Cualquier aventurero perteneciente a la Alianza de los Lores que acceda a destruirlo recibirá un *pergamino de conjuro* de *arma mágica*. Eravien también promete al personaje una carta de recomendación (consulta las "Marcas del prestigio", en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) una vez haya destruido el portal.

Acerca de la Alianza de los Lores. La Alianza de los Lores es una coalición de poderes políticos unidos en su preocupación por la seguridad y prosperidad mutuas. Al frente de ella están los gobernantes del Norte y de la Costa de la Espada.

Aunque los miembros de la Alianza han prometido unir fuerzas contra las amenazas comunes, cada uno de los lores antepone los intereses de su propio territorio a los de los demás. Los agentes de la Alianza se eligen sobre todo en función de su lealtad. Estos son entrenados para observar, moverse con sigilo, ser sutiles, y luchar bien. Respaldados por auténticas fortunas, van siempre bien pertrechados con equipo de calidad (a menudo disfrazados para confundirse con la plebe). En líneas generales, los agentes de la Alianza se guían por la gloria que puedan conseguir.

Arpistas

> Un arpista llamado Zelraun Roaringhorn sabe de un herrero que aplicará un tratamiento de plata a vuestras armas, y lo hará gratis. También os proporcionará algo de magia, que os será útil.
>
> "Luchamos para proteger a los desvalidos", recalca el arpista. "Si los niños secuestrados por los hombres lobo aún están vivos, querría tenerlos de vuelta sanos y salvos".

Zelraun Roaringhorn (**mago** humano LN) ha venido a reunirse con la primera edil de Daggerford, la duquesa Morwen, y ofrecerle el apoyo de los Arpistas.

Zelraun dará a cada personaje arpista un *pergamino de conjuro* de *levantar maldición*. También ha llegado a un acuerdo con un herrero en Waterdeep para bañar las armas de los aventureros en plata. El grupo puede encargar el tratamiento de plata para un total de seis armas. A tal fin, 20 unidades de munición contarán como un arma.

Acerca de los Arpistas. Los Arpistas son una red de lanzadores de conjuros y espías que abogan por la igualdad y se oponen en secreto al abuso de poder. Esta organización ha conseguido perpetuarse gracias a la naturaleza descentralizada y secreta de su red, así como a la autonomía de sus miembros. Los Arpistas poseen pequeñas células y agentes que operan en solitario a lo largo y ancho de los Reinos Olvidados. Estos comparten información entre sí regularmente cuando es necesario. La ideología arpista es noble y sus miembros se enorgullecen de su ingenio e incorruptibilidad.

Enclave Esmeralda

> No necesitas consultar con otros miembros del Enclave Esmeralda para saber que los hombres lobo están alterando el orden natural. Para restaurar el equilibrio esas bestias deben ser exterminadas. Parece que los dioses de la naturaleza lo aprueban, porque han enviado un clima favorable, preservando así los rastros y las huellas que dejan los monstruos.

Los miembros del grupo que pertenezcan al Enclave Esmeralda conseguirán inspiración cada vez que los aventureros maten a un hombre lobo.

Acerca del Enclave Esmeralda. Este amplio grupo, integrado por personas que viven apartadas de la civilización, se dedica a preservar el orden natural extirpando del mismo toda amenaza contra natura. La mayoría de sus miembros son druidas, exploradores y bárbaros.

Pueden encontrarse ramificaciones de la organización allá donde prolifere la naturaleza salvaje. Los miembros del Enclave Esmeralda sin duda saben sobrevivir, y lo más importante: desean ayudar a que otros hagan lo mismo. No se oponen al progreso pero se esfuerzan en evitar que la civilización y la naturaleza se destruyan mutuamente.

Orden del Guantelete

> Conociste a los lugartenientes de la casa del capítulo de la Orden del Guantelete en Waterdeep. Han alojado a miembros de la orden en varias posadas y granjas al este de Daggerford, para que los habitantes se sientan seguros durante la noche. Ahora cuentan contigo para encontrar la guarida de los hombres lobo en el Bosque Brumoso. Solo entonces la orden podrá planificar un asalto organizado. Mientras te preparas para salir, uno de sus caballeros, llamado Lanniver Strayl, te ofrece su bendición.

Lanniver Strayl (**caballero** humano LB), un devoto seguidor de Tyr que llegó recientemente a Daggerford, da a cada miembro de la orden que haya en el grupo una *poción de heroísmo*.

Acerca de la Orden del Guantelete. Fundada por paladines y clérigos de Yelmo, Torm y Tyr, la orden es un comprometido grupo de individuos afines, guiados por su celo religioso y por un refinado sentido de la justicia y del honor. Está preparada para golpear con dureza y rapidez en el preciso instante en que los malvados actúen, y ni un segundo antes. La orden no espera las bendiciones de los templos o los permisos de los gobernantes; cree que el mal debe ser aniquilado o se extenderá rápidamente por doquier.

Zhentarim

> La Red Negra ve la amenaza de los hombres lobo como una oportunidad de surtir de mercenarios a los lores y a los preocupados terratenientes, que necesitan proteger sus posesiones. No obstante, una de tus compañeras de facción odia a los licántropos. Davra Jassur, miembro de los Zhentarim con base en Waterdeep, te solicita un encuentro privado.

Davra Jassur (**asesina** humana LM) pasa por ser reclutadora de la Red Negra, pero en realidad es una agente que liquida a la competencia con total sigilo. Su marido, Yarak, pertenecía también a la Red Negra. Iba escoltando una caravana que viajaba desde Daggerford hacia la Posada del Camino (a unas 60 millas al sureste de Daggerford, por el Camino del Comercio) cuando los hombres lobo atacaron. Asesinaron a Yarak, por lo que Davra busca venganza; la asesina quiere la cabeza del líder de la manada de los licántropos. En este momento está demasiado ocupada con sus "negocios" como para embarcarse en una revancha personal, pero si otro miembro de la Red Negra quisiera ayudarla, quedaría en deuda y debería a esa persona un favor especial (consulta las "Marcas del prestigio", en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

Acerca del Zhentarim. Los Zhentarim (también conocidos como la Red Negra) es una organización clandestina y sin escrúpulos que aspira a expandir su influencia y poder por los Reinos Olvidados. La faceta pública de la Red Negra aparenta ser relativamente benigna. Ofrece los bienes y servicios más baratos y de mejor calidad, tanto si son legales como si no. De esta forma, destruye a sus competidores y logra que todos dependan de ella.

Los miembros de los Zhentarim se ven a sí mismos como los integrantes de una gran familia, por lo que recurren a la Red Negra para conseguir recursos y seguridad. Sin embargo, cada miembro también disfruta de la autonomía necesaria para perseguir sus propios intereses, de manera que así logra cierta cantidad de fortuna e influencia para sí mismo. Como conjunto, los Zhentarim prometen "lo mejor de lo mejor", aunque lo cierto es que el principal interés de esta organización es difundir su propia propaganda e influencia, no conseguir lo mejor para sus miembros.

Bienvenidos a Barovia

Strahd está utilizando a los hombres lobo para atraer a los aventureros a su dominio. Los personajes pueden seguir el rastro de los licántropos que se internan en el Bosque Brumoso. Tras horas de infructuosa búsqueda, los aventureros serán engullidos por la espesa niebla:

> El bosque se va oscureciendo a medida que los árboles comienzan a cerrar filas; sus ramas cubiertas de agujas se entrecruzan hasta ahogar la luz del sol. La capa de bruma que cubre la tierra va dando paso a oleadas de niebla gris. Sus jirones se arremolinan silenciosamente a vuestro alrededor hasta que no podéis ver más que a algunos pies de distancia en cualquier dirección. Al poco, incluso los rastros de los hombres lobo desaparecen.

Con independencia de qué dirección decidan tomar, los aventureros llegarán a un solitario y sucio sendero que atraviesa el bosque; siguiéndolo alcanzarán al área A (mira el capítulo 2). Alternativamente, puedes hacer que entren en Barovia cerca de Krezk (consulta el capítulo 8).

Niebla de perdición

Este escenario asume que los aventureros están acampados en un bosque cuando la niebla los engulle. Sin darse cuenta, se encontrarán en las fronteras de Barovia.

> El bosque parece tranquilo esta noche, y está refrescando. La hoguera crepita mientras una bruma se va formando alrededor de los límites de vuestro campamento. Se cierra más y más en torno a vosotros a medida que cae la noche. Por la mañana, la espesa niebla lo ha invadido todo, convirtiendo a los árboles que os rodean en fantasmas grises. Entonces os dais cuenta de que esos no son los mismos árboles que os rodeaban la noche anterior.

Con independencia de qué dirección decidan tomar, los aventureros llegarán a un solitario y sucio sendero que atraviesa el bosque; siguiéndolo alcanzarán al área A (mira el capítulo 2). Alternativamente, puedes hacer que entren en Barovia cerca de Krezk (consulta el capítulo 8).

Capítulo 2: Las tierras de Barovia

El idílico valle enclavado entre las montañas Balinok era un paraíso para aquellos que supieron de su existencia antes de la llegada de Strahd. La serenidad del lugar desapareció para siempre cuando este lideró una cruzada sangrienta contra los enemigos de su familia. Dicha contienda acabó aquí, con la matanza de cientos de ellos. Impactado por los bellos paisajes de su más reciente conquista, e impaciente por escapar de la sombra del legado de su padre, Strahd convirtió el valle en su hogar y le puso por nombre Barovia en honor al difunto rey Barov, su padre.

El territorio ahora llamado Barovia ya no forma parte de aquel mundo que Strahd trató de conquistar. Ahora existe dentro un semiplano creado a partir de su consciencia y rodeado por una mortífera niebla. Ninguna criatura puede abandonarlo sin el permiso del vampiro y aquellos que lo intentan se pierden en la bruma.

Strahd permite a los vistani entrar y salir y venir cuando les place, porque admira su pasión por la vida y su buena disposición para servirle cuando los necesita, aunque siempre sin olvidar que tiene una antigua deuda para con dicho pueblo. Hace siglos, cuando era solo un soldado, fue gravemente herido en una batalla. Los vistani curaron sus heridas y le llevaron de vuelta con su familia sin pedirle nada a cambio. Los miembros de este pueblo dicen poseer pociones que les permiten abandonar el dominio de Strahd, pero realmente son brebajes inocuos, sin poder mágico alguno. Sin embargo, estarán dispuestos a venderlas por un buen precio.

Los nativos de Barovia viven aterrorizados desde hace siglos por aquel al que llaman "el diablo Strahd". Solo un puñado de ellos tiene la fuerza de voluntad necesaria para oponerse a él. Por temor a caer presas de lobos u otras bestias que habitan en los bosques, los barovianos se congregan en los tres asentamientos principales del valle: la aldea de Barovia, la aldea de Krezk y el pueblo de Vallaki. Entre ellos están los Guardianes de la Pluma, una sociedad secreta de hombres cuervo. Sin poder suficiente para derrotar a Strahd por su cuenta, los Guardianes se muestran muy dispuestos a ayudar a los aventureros que quedan atrapados en el dominio del vampiro.

Mi ejército se asentó en el valle *de Barovia y dominó sobre estos pueblos en nombre de un dios justo, pero sin la justicia ni la piedad de un dios.*

—Tomo de Strahd

Características del terreno

Un encapotado cielo tormentoso proyecta un velo gris sobre la tierra de Barovia. Una calma mortal inunda los tenebrosos bosques, que son patrullados constantemente por lobos y otros servidores de Strahd.

El follaje perenne de los bosques de Svalich se extiende por las montañas que delimitan el valle. El mayor de estos picos es el monte Baratok, de cumbre nevada y agrestes laderas. El gemelo del Baratok, ligeramente menor, es el monte Ghakis; en su mayor parte está despejado, con esporádicas arboledas aquí y allá. Al abrigo de estos dos macizos se encuentra el lago Zarovich, que se alimenta de las torrenteras de agua helada que discurren por las laderas del monte Baratok. Al sur del lago se localiza el pueblo de Vallaki, cuyo perímetro está rodeado por una empalizada. Al oeste de las dos montañas, sobre una colina, se alza la abadía de Santa Markovia, en torno a la cual los barovianos han construido una aldea amurallada llamada Krezk. Entre Vallaki y Krezk descansan las ruinas de Argynvostholt, el bastión caído de una orden de caballería denominada la Orden del Dragón de Plata, que fue aniquilada por Strahd y su ejército. Al este de las montañas se halla la aldea de Barovia, envuelta en brumas y privada de murallas u otras defensas. La ominosa silueta del Castillo Ravenloft se alza sobre esta población desde un risco a mil pies de altura, una columna de roca viva conocida como el farallón de Ravenloft.

Brumas de Ravenloft

Una bruma letal rodea las tierras de Barovia y envuelve a cualquier criatura que intenta marcharse. Incluso aquellas que vuelan están sujetas a los efectos de la niebla, que son los siguientes:

- Una criatura que comience su turno en la niebla deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20, o sufrirá un nivel de cansancio (consulta el apéndice A en el *Player's Handbook*). Este cansancio no se podrá eliminar mientras la criatura esté rodeada por la niebla.

- No importa cuán lejos viaje una criatura dentro de la niebla o en qué dirección vaya, al final siempre acabará de vuelta en Barovia.
- Toda la zona de niebla se considera como muy oscura (consulta "Visión e iluminación" en el capítulo 8 del *Player's Handbook*).

La luz del sol en Barovia

Por voluntad de los Poderes Oscuros, el sol nunca brilla completamente en las tierras de Barovia. Incluso durante el día, el cielo parece oscurecido por la niebla o las nubes de tormenta, o bien la luz llega extrañamente apagada. La luz del día se trata como luz brillante, pero, aun así, no podría considerarse luz del sol a efectos de las vulnerabilidades que se le asocian, tales como las de un vampiro.

Sin embargo, Strahd y sus engendros vampíricos tienden a permanecer en interiores la mayor parte del día y solo se aventuran al exterior por la noche. Además, están sujetos a los efectos de la luz solar creada por medios mágicos.

Alteraciones de la magia

La tierra de Barovia se sitúa en su propio semiplano, aislada del resto de los planos, inclusive del Plano Material. Ningún conjuro, ni siquiera el de *deseo*, le permite a uno escapar del dominio de Strahd. *Proyección astral*, *teletransporte*, *desplazamiento entre planos* y conjuros similares lanzados con el propósito de abandonar Barovia simplemente fallan. Pasa lo mismo con los efectos que expulsan a una criatura a otro plano de existencia. Estas restricciones se aplican a los objetos y artefactos mágicos que tienen la propiedad de transportar o expulsar a criaturas a otros planos. La magia que permite viajar a la Frontera Etérea (como por ejemplo el conjuro *excursión etérea* o el rasgo Etéreo de los muertos vivientes incorpóreos) son las excepciones a esta regla. Una criatura que entre en la Frontera Etérea desde el dominio de Strahd será devuelta de nuevo a Barovia en cuanto abandone ese plano.

En cuanto a conjuros cuyos efectos cambian o son bloqueados por los límites planares (tales como *recado*), el dominio de Strahd se considerará su propio plano. La magia que convoca a criaturas u objetos de otros planos funciona normalmente en Barovia, al igual que la que implica la creación de un espacio extradimensional. Cualquier conjuro lanzado dentro de un espacio extradimensional (como el generado por *mansión magnífica de Mordenkainen*) estará sujeto a las mismas restricciones que la magia lanzada en Barovia.

Mientras estén en Barovia, los aventureros que reciban conjuros de deidades o Patrones Sobrenaturales podrán seguir haciéndolo. Además, aquellos que permitan contactar con seres de otros planos funcionarán normalmente, aunque aquí se hace una advertencia: Strahd puede sentir cuándo alguien lanza ese tipo de conjuros dentro de sus dominios y puede decidir convertirse en el receptor del mismo, de modo que se le contacte a él.

Modificaciones escénicas de los conjuros

Cuando te parezca oportuno, puedes modificar un conjuro para realzar su impacto escénico y conseguir así una mejor atmósfera de terror. Aquí tienes algunos ejemplos:

Alarma: En lugar de escuchar una campanilla mental cuando se dispare la alarma, el lanzador oirá un grito.

Corcel fantasma: La montura se asemeja a un caballo esquelético.

Encontrar el camino: El espíritu de un niño aparecerá y guiará al lanzador hasta la localización deseada. No se le puede dañar y no habla.

Encontrar familiar: El familiar será un muerto viviente, pero no celestial, feérico o infernal, y será inmune a los rasgos que permiten expulsar a muertos vivientes.

Enlace telepático de Rary: Los aventureros vinculados por el conjuro no pueden quitarse de la cabeza la sensación de que alguna criatura vil está espiando telepáticamente su conversación.

Espíritus guardianes: Los espíritus aparecen como fantasmales guerreros esqueléticos.

Hallar corcel: El corcel convocado será muerto viviente, pero no celestial, feérico o infernal, y será inmune a los rasgos que permiten expulsar a muertos vivientes.

Laberinto: Las superficies del laberinto del semiplano estarán conformadas por cráneos y huesos.

Mano de Bigby: La mano conjurada es esquelética.

Mano de mago: La mano conjurada es esquelética.

Muro de piedra: La pared creada por el conjuro incorporará tétricas caras esculpidas en su superficie, como si de alguna manera unos espíritus torturados hubieran quedado atrapados dentro de la piedra.

Nube de oscurecimiento: La niebla adopta la forma de unas garras brumosas, aunque inofensivas.

Ráfaga de viento: Un lamento tenebroso acompaña al viento convocado.

Revivir: Una criatura devuelta a la vida por un conjuro de *revivir* gritará tras recuperar la consciencia, como si hubiera despertado de alguna horrible pesadilla.

Locura de resurrección

En Barovia, las almas de los muertos están tan encarceladas como las de los vivos. Quedan retenidas entre las brumas y no pueden transitar a la otra vida.

Cuando un humanoide que haya estado fallecido durante al menos 24 horas vuelva a la vida, bien gracias a un conjuro o bien por medios sobrenaturales, sufrirá una forma de locura indefinida al azar. Esta nacerá al tomar conciencia de que su espíritu está apresado en Barovia, probablemente para siempre. Para establecer de qué forma se expresará esta locura, tira en la tabla "Locura indefinida", en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*.

La ciudadanía de Barovia

Después de que sus ejércitos ocuparan el valle y mataran a sus ocupantes, Strahd repobló la zona con humanos traídos de otras tierras conquistadas. Como resultado de esto, los barovianos cuentan con una amplia variedad de procedencias étnicas.

Los barovianos están muy apegados a sus hogares y a sus tradiciones. Se muestran recelosos ante las costumbres extrañas y los forasteros. La forma en que tratan a los desconocidos recién llegados puede resultar incómoda a estos últimos. Tienen tendencia a mirar fijamente, en silencio; es su forma de expresar su desaprobación ante cualquier cosa que no les es familiar. Los naturales de Barovia tampoco son muy locuaces para con los extraños, hasta el punto de parecer marcadamente maleducados. La mayoría de los barovianos es de genio vivo; poseen un temperamento agresivo que desbordará su silencio habitual si se les provoca. También forman una comunidad muy unida (quizás forzados por sus peculiares circunstancias) que puede hacer frente común a los forasteros si algún lugareño es importunado.

Hace mucho tiempo los barovianos vivían felices, pero ni su historia ni su situación actual son agradables. Si alguien consigue ganarse la confianza de uno de ellos, sabrá que ha ganado un amigo de por vida y un fiel aliado.

La alegría no es característica de los niños de Barovia. Se han criado en la cultura del miedo y se les ha repetido hasta la saciedad que no deben alejarse de sus casas, ni adentrarse en los bosques. Experimentan poca esperanza o felicidad y les enseñan, por encima de todo, a temer al diablo Strahd.

Los adultos llevan vidas modestas. Al no llegar nueva riqueza al valle, hacen sus negocios usando monedas de viejo cuño que lucen la efigie de su señor oscuro, Strahd, con el aspecto que tenía cuando estaba vivo. Ocultan sus más preciadas posesiones en sus casas y visten de forma sencilla en la calle para no atraer la atención de Strahd o sus espías.

Los barovianos viven dentro de un ecosistema cerrado. Es de esperar que cada adulto aprenda un oficio o sirva a algún propósito. Confeccionan su propia ropa, fabrican sus enseres, cultivan su comida y elaboran su propio vino. Al ser menos de tres mil habitantes en todo el valle, encontrar a la media naranja no es fácil, así que han aprendido a conformarse con lo que hay.

Almas y cascarones

Los barovianos son personas de carne y hueso. Nacen, viven, envejecen y fallecen. Pero entre ellos, tan solo uno de cada diez tiene alma.

Cuando un ser con alma muere en Barovia, su alma queda atrapada en el dominio de Strahd hasta que se reencarna en un recién nacido. Un alma incorpórea puede tardar décadas en encontrar a un anfitrión y los barovianos que comparten la misma alma en el transcurso de las generaciones tienden a parecerse mucho. Esta es la razón por la que Ireena Kolyana posee exactamente el mismo aspecto que Tatyana, la amada de Strahd. Ambas mujeres nacieron con la misma alma.

El vampiro necesita a súbditos leales que alimenten su ego. Los barovianos sin alma son cascarones vacíos creados por su voluntad para complementar la población del dominio. Aunque son físicamente indistinguibles de los que tienen alma, tienden a carecer de carisma e imaginación, a la vez que se muestran más sumisos y taciturnos que los demás. Visten ropajes anodinos, mientras que los barovianos con alma lucen en sus vestimentas algún rasgo de color o reflejo de su individualidad.

Las mujeres de Barovia, posean alma o no, pueden dar a luz. Un niño nacido en Barovia podría tener alma, incluso si sus progenitores no la tienen. Por el contrario, no es completamente seguro que un niño posea un alma propia, aunque su padre y su madre la tengan. Los barovianos

Nombres típicos de Barovia

Puedes usar las siguientes listas para crear nombres de PNJ 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, Jirko, Kobal, Korga, Krystofor, Lazlo, Livius, Marek, Miroslav, Nikolaj, Nimir, Oleg, Radovan, Radu, Seraz, Sergei, Stefan, Tural, Valentin, Vasily, Vladislav, Waltar, Yesper, Zsolt.

Nombres femeninos: Alana, Clavdia, Danya, Dezdrelda, Diavola, Dorina, Drasha, Drilvia, Elisabeta, Fatima, Grilsha, Isabella, Ivana, Jarzinka, Kala, Katerina, Kereza, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Minodora, Mirabel, Miruna, Nimira, Nyanka, Olivenka, Ruxandra, Sorina, Tereska, Valentina, Vasha, Victoria, Wensencia, Zondra.

Apellidos: Alastroi, Antonovich/Antonova, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargovich/Dargova, Diavolov, Diminski, Dilisnya, Drazkoi, Garvinski, Grejenko, Groza, Grygorovich/Grygorova, Ivanovich/Ivanova, Janek, Karushkin, Konstantinovich/Konstantinova, 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.

sin alma son personas con sentimientos que saben lo que es el miedo, pero que no ríen ni lloran.

Tanto Ireena Kolyana como su hermano Ismark poseen alma, al igual que todos los vistani. Qué barovianos la tienen y cuáles no, es algo que queda a tu elección.

Strahd se alimenta periódicamente de la sangre de aquellos que poseen alma, pero no puede conseguir sustento alguno de la sangre de los que no la tienen. El vampiro puede saber de un solo vistazo si un baroviano posee alma o no.

Si Strahd es derrotado, la niebla que rodea a Barovia se desvanecerá, permitiendo que los habitantes del valle puedan marcharse si lo desean. No obstante, solo aquellos que tengan alma podrán abandonar realmente el lugar. Los barovianos sin alma dejan de existir tan pronto como salen del valle.

Barovianos y no humanos

Los barovianos son humanos. Aunque saben de la existencia de enanos, elfos, medianos y otras razas civilizadas, pocos vivos han visto a tales "criaturas" y menos aún han interactuado con ellas.

Aparte de los elfos del ocaso de Vallaki (consulta el capítulo 5), los únicos no humanos que resultan familiares a los barovianos son los aventureros a los que Strahd atrae con engaños hasta su oscuro reino. Así, reaccionarán ante los personajes no humanos igual que lo haría la mayoría de los seres humanos del mundo real que se toparan de pronto con un aventurero elfo, enano o semiorco paseando por la calle. De este modo, los forasteros tendrán la sensación de que se les desprecia, teme o evita.

Conocimiento de Barovia

El baroviano medio conoce ciertos hechos, o tiene ciertas creencias, sobre su existencia y todo aquello que le rodea. Este conocimiento común se resume a continuación. Los personajes podrán acceder a esta información si se ganan la confianza de un baroviano.

El diablo Strahd

Sobre Strahd y los vampiros, los barovianos saben lo siguiente:

- Strahd von Zarovich es un vampiro y mora en el Castillo Ravenloft. Nadie es bienvenido al lugar.
- El diablo Strahd es una maldición de la tierra, acaecida por culpa de un antiguo pecado que cometieron los ancestros de los barovianos (lo cual es falso, pero ellos lo creen así).
- Un vampiro debe descansar en su ataúd durante el día. Por la noche, puede convocar lobos y alimañas para que hagan lo que les ordene. Un vampiro puede transformarse en murciélago, lobo o en una nube de bruma. Bajo su forma humanoide, puede hechizarte con su poderosa mirada.
- Un vampiro no puede entrar en una casa sin la invitación de alguno de sus ocupantes.
- El agua corriente quema a un vampiro como el ácido y la luz del sol le hace estallar en llamas.

El calendario de Barovia

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

Strahd nació en el año 306. En el 346, heredó la corona de su padre, así como sus tierras y su ejército. Conquistó el valle en el 347 acabó la construcción del Castillo Ravenloft en el 350, y murió, convirtiéndose en vampiro, en el 351. El año en curso es el 735.

Las tierras de Barovia

Los barovianos conocen los siguientes hechos acerca de su patria:

- Cualquiera que intenta salir de la tierra de Barovia comienza a ahogarse en la niebla. Los que no dan media vuelta mueren.
- Muchos forasteros han sido engañados para entrar en Barovia a lo largo de los años, pero todos han muerto o desaparecido al poco tiempo.
- En los bosques de Svalich abundan los lobos, lobos terribles y hombres lobo; por las noches, los cielos se llenan de murciélagos hambrientos.
- La aldea de Barovia se asienta en el extremo este del valle. Su burgomaestre se llama Kolyan Indirovich.
- El pueblo de Vallaki descansa en el corazón del valle. Su burgomaestre es el barón Vargas Vallakovich.
- La aldea fortificada de Krezk está en el extremo oeste del valle, donde se construyó alrededor de una antigua abadía. El burgomaestre de la población es Dmitri Krezkov.
- El vino es la sangre de Barovia; para algunos se trata de la única razón por la que merece la pena seguir viviendo. Las tabernas de Barovia consiguen el vino de la bodega El Mago de los Vinos, próxima a Krezk.
- Un mago loco de gran poder merodea por las estribaciones del monte Baratok. Es un forastero nada amigo de Strahd.

Creencias y supersticiones

Los barovianos tienen creencias religiosas y supersticiones profundamente arraigadas que se transmiten de generación en generación:

- Existen dos fuerzas divinas que cuidan del pueblo de Barovia: el Señor de la Mañana y la Madre Noche.
- Antes de que cayera la maldición de Strahd sobre la tierra, el Señor de la Mañana miraba por el pueblo de Barovia desde la salida del sol hasta el ocaso. Ahora, el sol lleva siglos sin brillar y el Señor de la Mañana no contesta a sus plegarias.
- La presencia de la Madre Noche se siente con mucha intensidad entre el ocaso y el amanecer, aunque las plegarias nocturnas dirigidas a ella tampoco obtienen respuesta. La creencia general es que ha abandonado al pueblo de Barovia y ha enviado al diablo Strahd para castigarlo por los pecados de sus antepasados.
- En mitad de la noche los espíritus suelen recorrer el viejo camino de Svalich hacia el Castillo Ravenloft. Estos fantasmas son las reminiscencias de los enemigos de Strahd y este ominoso destino es el que aguarda a cualquiera que se oponga al vampiro.
- Los vistani sirven al diablo Strahd. Solo a ellos se les permite salir de Barovia.
- ¡A los cuervos ni tocarlos! A menos que quieras que se te pegue la mala suerte.

Los vistani

Los vistani (en singular: vistana) son una cultura itinerante que vive apartada de la civilización. Viajan de aquí para allá en unos carromatos tirados por caballos llamados *vardos*, que ellos mismos construyen. Comparados con los barovianos, son vistosos. Los vistani suelen lucir coloridos ropajes, ríen a menudo y son de buen beber. Aunque en las tierras de Strahd se sienten como en casa, saben que pueden salir siempre que quieran, ya que no están condenados a pasar allí la eternidad.

Los vistani son caldereros, curtidores, plateros, sastres, cocineros, tejedores, músicos, actores, cuentacuentos, fabricantes de útiles y tratantes de caballos. También ganan dinero leyendo la buenaventura en las cartas y vendiendo información. Gastan todo lo que ganan en perpetuar su pródiga forma de vida; exhiben su abundancia abiertamente como muestra de prosperidad, y comparten su buena fortuna con familia y amigos.

Cada familia o clan de los vistani se rige bajo su propia y pequeña gerontocracia, en la que el miembro de mayor edad gobierna a la troupe. Este patriarca soporta la mayor parte de la responsabilidad a la hora de hacer cumplir las tradiciones, resolver disputas, decidir el siguiente destino del grupo y preservar el estilo de vida de los vistani. Sus patriarcas toman todas las decisiones importantes, pero ya sea porque así lo quieren o por su edad, tienden a hablar a través de crípticos acertijos.

Las familias y los clanes vistani están íntimamente unidos. Resuelven sus disputas a través de desafíos que culminan con fiestas reconciliatorias en las que se canta, se baila y se relatan leyendas. Aunque a los forasteros les pueden parecer vagos e irresponsables, son personas serias, prestas a actuar cuando sus vidas o tradiciones se ven amenazadas. Son despiadados cuando creen que deben serlo. Los vistani que provocan dolor o mala suerte a otros de su cultura a propósito son expulsados; es el castigo más terrible que un vistana puede imaginar, incluso peor que la muerte.

Sirvientes vistani de Strahd

Durante una de las campañas militares de Strahd, años antes de que se convirtiera en vampiro, un grupo de vistani lo rescató después de que lo hirieran en combate. Estos no solo cuidaron de él hasta que estuvo recuperado, sino que lo llevaron sano y salvo de vuelta a casa. Como recompensa por su generosidad, Strahd declaró que todos los vistani tendrían el derecho de ir y venir por sus tierras como quisieran, privilegio que se extiende hasta el día de hoy. Así, pueden viajar libremente atravesando las brumas que rodean Barovia, sin temor alguno a sufrir daño o quedar atrapados.

Strahd hace honor a su deuda para con los vistani en parte porque envidia su estilo de vida: la libertad de ir a donde quieran, su devoción por la familia y su espíritu festivo. La deferencia que muestra hacia ellos no es una simple cuestión de honor, sino que también nace de una auténtica admiración por ellos.

Desde que Strahd se convirtió en vampiro, hace siglos, muchos vistani se han dejado corromper por este, hasta el punto de considerarlo su rey. Aquellos que sirven a Strahd son menos alegres y amistosos que los vistani normales y sus corazones están emponzoñados por oscuras intenciones.

El vampiro los utiliza para engañar a aventureros y atraerlos hasta su dominio, así como para que le mantengan informado sobre lo que ocurre en las tierras más allá de su alcance. Estos vistani mentirán para proteger a Strahd, temiendo las consecuencias de desobedecerlo. En cuanto a revelar detalles sobre su siniestro amo, los vistani del vampiro fingirán ayudar, pero la información que compartirán será ambigua, en el mejor de los casos, y a menudo engañosa. En cuanto vean la ocasión, ofrecerán a los personajes una poción para protegerles contra la niebla letal que rodea Barovia. Aunque se trata de un engaño, únicamente procurarán sacar de sus falsas pociones tanto dinero como puedan.

Conocimiento de los vistani

Los vistani conocen o creen en ciertos hechos sobre su pueblo y su entorno. Esta sabiduría común se resume a continuación. Los aventureros podrán acceder a esta información si se ganan la confianza de un vistana.

Strahd von Zarovich

Sobre Strahd, los vistani creen lo siguiente:

- Procede de una línea de sangre real. Falleció hace siglos, pero sobrevive como muerto viviente, alimentándose de la sangre de los vivos. Los barovianos se refieren a él como "el diablo Strahd".

- Ha tenido muchas consortes, pero solo un amor verdadero: una campesina de Barovia llamada Tatyana (los vistani no saben qué fue de ella).
- Puso nombre a su castillo, Ravenloft, en honor a su querida madre, la reina Ravenovia. Los forasteros no son bienvenidos al castillo sin invitación.

Las tierras de Barovia

Los vistani conocen los siguientes hechos sobre Barovia y los barovianos:

- Strahd conquistó esta tierra hace siglos y la bautizó en honor a su padre, el rey Barov. El vampiro utiliza a lobos, murciélagos y otras criaturas como espías en todo su reino.
- Los barovianos son personas sencillas que viven atemorizadas. Algunos tienen almas antiguas, pero otros muchos no. Es fácil distinguir a los sin alma, ya que no hacen grandes muestras de emociones; no poseen ningún carisma, aspiración o chispa; tampoco lloran nunca.
- El viejo camino de Svalich atraviesa el dominio de Strahd. En su recorrido se pueden encontrar tres asentamientos, como si fueran cuentas en un cordón: Krezk hacia el oeste, Vallaki en el corazón del valle y Barovia al este. Strahd tiene espías en cada enclave.
- Hay un viejo molino de viento en el camino entre la aldea de Barovia y el pueblo de Vallaki. ¡Ese lugar debe evitarse a toda costa! (Los vistani rehusarán decir más al respecto).
- Es una sabia decisión no alejarse del camino. Druidas salvajes, fantasmas errantes y manadas de lobos y hombres lobo frecuentan los bosques de Svalich.

Creencias y supersticiones

Los vistani tienen creencias religiosas y supersticiones profundamente arraigadas que pasan de generación en generación:

- Las almas de aquellos que mueren en Barovia no pueden hacer el tránsito a la otra vida. Quedan prisioneras en el dominio de Strahd.
- Algunas mujeres vistani han sido bendecidas con el don de la premonición. De todas estas grandes adivinas, ninguna puede compararse con madam Eva. Si lo que buscas es conocer tu porvenir, madam Eva te dirá cuál es tu destino.
- Una adivina vistana no puede ver su propio futuro o el futuro de otro vistana. Es el reverso de ese poderoso don de los vistani: el hecho de no poder conocer su propio futuro.
- Las maldiciones vistani son potentes, pero las invocan con gran precaución. Los vistani saben que maldecir a alguien que no lo merece puede traer graves consecuencias para quien lanza tal maldición.
- Los cuervos albergan almas perdidas en su interior, así que matar a uno trae mala suerte (esto no es cierto).

Maldiciones vistani

Un vistana, sin importar su edad, puede utilizar una acción para lanzar una maldición. La maldición apuntará a otra criatura que se encuentre a 30 pies o menos y que el vistana pueda ver. Sin embargo, no podrá lanzar otra maldición similar hasta completar un descanso largo.

La maldición se lanza en pago por una injusticia o una falta de respeto. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para evitar la maldición. La CD de la tirada de salvación es 8 + bonificador por competencia del vistana + su modificador por Carisma. La maldición durará hasta ser eliminada por un conjuro de *levantar maldición*, *restablecimiento mayor* o efecto mágico similar. No termina cuando el objetivo muere. Si una criatura maldecida es devuelta a la vida, la maldición seguirá teniendo efecto.

Cuando la maldición termina, el vistana sufre un doloroso contragolpe psíquico. La cantidad de daño psíquico depende de cuán severa fuera la maldición invocada.

El vistana elegirá el efecto de la maldición de entre las siguientes opciones; aunque existen otras maldiciones vistani. Cuando terminan, todos estos efectos producen daño psíquico al que los convocó:

- El objetivo será incapaz de realizar cierta clase de acciones que impliquen una gran destreza manual, tales como hacer nudos, escribir, tocar un instrumento, coser o lanzar conjuros que precisen de componentes somáticos. Cuando esta maldición termine, el vistana recibirá 1d6 de daño psíquico.
- El objetivo adopta un aspecto siniestro, aunque puramente estético. Por ejemplo, la maldición puede hacer aparecer una cicatriz en su cara, convertir sus dientes en colmillos amarillos o dar a su respiración un matiz ahogado. Cuando esta maldición termine, el vistana recibirá 1d6 de daño psíquico.
- Un objeto no mágico en posesión del objetivo (elegido por el DM) desaparecerá y no aparecerá hasta que la maldición finalice. El objeto perdido no podrá pesar más de 1 libra. Cuando la maldición termine, el vistana recibirá 1d6 de daño psíquico.
- El objetivo sufrirá vulnerabilidad a un tipo de daño, a elección del vistana. Cuando esta maldición termine, el vistana recibirá 3d6 de daño psíquico.
- El objetivo tendrá desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación vinculadas a una puntuación de característica a elección del vistana. Cuando la maldición acabe, el vistana recibirá 3d6 de daño psíquico.
- La sintonización del objetivo con un objeto mágico (elegido por el DM) se interrumpirá y el objetivo no podrá sintonizarse de nuevo con el objeto hasta que termine la maldición. Cuando esto suceda, el vistana recibirá 5d6 de daño psíquico.
- El objetivo resultará cegado, ensordecido o ambos. Cuando la maldición termine, el vistana recibirá 5d6 de daño psíquico.

Mal de ojo

Como acción, un vistana puede apuntar a una criatura que se encuentre a 10 pies o menos y que pueda ver. Esta habilidad mágica, que los vistani denominan "mal de ojo", duplica la duración y el efecto de los conjuros de *encantar animal*, *hechizar persona* e *inmovilizar persona* (a elección del vistana), pero no precisa de componentes somáticos o materiales. La CD de salvación de conjuros es 8 + el bonificador por competencia del lanzador + su modificador por Carisma. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, el vistana quedará cegado hasta el final de su siguiente turno.

Un vistana que utilice el mal de ojo no podrá volver a emplearlo hasta completar un descanso corto o largo. Una vez que un objetivo supere una tirada de salvación contra el mal de ojo de un vistana, quedará inmunizado contra el mal de ojo de todos los vistani durante 24 horas.

Encuentros aleatorios

Muchos peligros acechan en las tierras de Barovia. Debes comprobar si se produce, o no, un encuentro aleatorio cada 30 minutos que los aventureros transiten por los caminos o se hallen en entornos de naturaleza salvaje (pero no lo hagas si ya han tenido dos de estos encuentros al aire libre en las últimas 12 horas):

- Si los aventureros van por un camino, tendrán un encuentro al obtener una tirada de 18 o más en un d20.
- Si los personajes están en medio de la naturaleza salvaje, el encuentro se dará al obtener una puntuación de 15 o más en un d20.

Si se produce un encuentro, tira en las tablas para encuentros diurnos o nocturnos dependiendo de la hora que sea; también puedes hacer que aparezcan espías de Strahd (consulta la caja "Espías de Strahd").

Encuentros aleatorios en Barovia durante el día

d12 + d8	Encuentro
2	3d6 **plebeyos** barovianos
3	1d6 **batidores** barovianos
4	Trampa para cazar
5	Tumba
6	Rastro falso
7	1d4 + 1 **bandidos** vistani
8	Jinete esquelético
9	Bagatela
10	Paquete oculto
11	1d4 **enjambres de cuervos** (50 %) o 1 **hombre cuervo** (consulta el apéndice D) transformado en cuervo (50 %)
12	1d6 **lobos terribles**
13	3d6 **lobos**
14	1d4 **berserkers**
15	Cadáver
16	1d6 **hombres lobo** en su forma humana
17	1 **druida** con 2d6 **ramas marchitas**
18	2d4 **agujas marchitas**
19	1d6 **espantapájaros**
20	1 **redivivo**

Encuentros aleatorios en Barovia durante la noche

d12 + d8	Encuentro
2	1 **fantasma**
3	Trampa para cazar
4	Tumba
5	Bagatela
6	Cadáver
7	Paquete oculto
8	Jinete esquelético
9	1d8 **enjambres de murciélagos**
10	1d6 **lobos terribles**
11	3d6 **lobos**
12	1d4 **berserkers**
13	1 **druida** y 2d6 **ramas marchitas**
14	2d4 **agujas marchitas**
15	1d6 **hombres lobo** transformados en lobos
16	3d6 **zombis**
17	1d6 **espantapájaros**
18	1d8 **zombis de Strahd** (consulta el apéndice D)
19	1 **fuego fatuo**
20	1 **redivivo**

Usa las siguientes descripciones; te ayudarán a plantear los encuentros al azar. Las entradas de la tabla se presentan en orden alfabético.

Agujas marchitas

> Unos seres jorobados se aproximan tambaleándose entre la niebla. Su enjuto cuerpo está cubierto de agujas de pino.

El bosque es un hervidero de agujas marchitas que sirven a los malévolos druidas de Barovia. Si los personajes se mueven despacio y no llevan fuentes de luz que llamen la atención, pueden intentar pasar desapercibidos para estas agujas.

Bagatela

> Encontráis algo en el suelo.

Uno de los personajes del grupo, al azar, halla una bagatela perdida. Tira en la tabla "Bagatelas", en el apéndice A, escoge alguna específica de la tabla o crea una sobre la marcha.

Bandidos vistani

> Mezclado con el aire frío, os llega un aroma a humo de pipa y escucháis risas entre la niebla.

Estos vistani malvados se mueven por la naturaleza salvaje de Barovia sin temer por su integridad; fuman sus pipas, beben sus pellejos de vino y relatan leyendas de fantasmas. Se dedican a buscar tumbas para saquearlas o a la caza menor. Por 100 po, se ofrecerán como guías. Mientras estos vistani acompañen al grupo, tira un d12 en lugar de un d12 + d8 para establecer los encuentros al azar que se

Espías de Strahd

Como indiscutible señor de Barovia, Strahd tiene muchos espías, desde enjambres de murciélagos a vistani errantes, que le informan al amanecer y al anochecer de cada jornada. Estos agentes patrullan constantemente las tierras de Barovia y notifican de todo lo que ven.

Cada día y cada noche que los aventureros permanecen en Barovia, uno o más de estos espías del vampiro los vigilan e intentan llevar la información a Strahd. Cuando aparezca un espía, será detectado por los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva igualan o mayor que la prueba de Destreza (Sigilo) del mismo. La llegada de un espía no puede considerarse un encuentro si los aventureros no son conscientes de su presencia. Si lo son, el objetivo del espía será huir, por lo general, en vez de combatir. Un objetivo secundario para un espía podría ser hacerse con alguna posesión de alguno de los personajes: un objeto físico, ropa, o incluso cierta parte de su cuerpo como un mechón de pelo; Strahd puede utilizarlos para mejorar la eficacia de su conjuro de *escudriñar*. Si el grupo se enfrenta a alguno de los espías del vampiro, este intentará escapar, no sin antes escamotear algún objeto de los aventureros que tenga a mano. Si Strahd consigue dicho artículo, usará su conjuro de *escudriñar* para averiguar tanto como pueda sobre el grupo antes de planear su próximo ataque, y para verificar lo que sus espías le hayan dicho previamente.

dan en la naturaleza. Además, los lobos y lobos terribles no amenazarán a los aventureros si los vistani viajan con ellos sin ser sus prisioneros.

Tesoro. Un bandido vistana lleva una bolsa que contiene 2d4 piedras preciosas pequeñas (con un valor de 50 po cada una).

Batidores barovianos

Si al menos un aventurero tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más, lee lo siguiente:

> Ves una oscura figura agazapada y perfectamente quieta apuntándote con una ballesta.

Si hay más de un batidor presente, estarán diseminados en un área cuadrada de 100 pies de lado.

Estos batidores son cazadores o tramperos barovianos que buscan a un vecino desaparecido. Cuando se convenzan de que los personajes no tienen intención de matarlos, bajarán sus armas y les pedirán ayuda para encontrar a la persona desaparecida. Si los aventureros deciden no prestar su ayuda, los batidores les indicarán cómo llegar al asentamiento más cercano y partirán sin apenas despedirse. Llevan ballestas ligeras (+4 a impactar, alcance 80/320 pies) en vez de arcos largos, que infligen 6 (1d8 + 2) de daño perforante si impactan.

Berserkers

Estos duros montaraces van embadurnados con lodo de pies a cabeza, lo que les hace difíciles de detectar en la niebla y les oculta bien en las montañas donde viven. Mientras están camuflados, tienen ventaja en toda prueba de Destreza (Sigilo) que realicen para ocultarse. Los aventureros cuya puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva sea más alta que la prueba de Destreza (Sigilo) de los berserkers detectarán al más cercano de ellos.

Si alguien avista a un berserker, lee lo siguiente:

> Tu presencia sobresalta a un ser de aspecto salvaje embadurnado de lodo gris que porta una rudimentaria hacha de piedra. No sabrías decir si es un hombre o una mujer.

Los berserkers evitan la civilización. Intentan permanecer ocultos y se retiran si se topan con alguien, atacando solamente si se ven atrapados o amenazados.

Cadáver

Este encuentro se producirá solo si los personajes van viajando; de lo contrario, el resultado no generará encuentro alguno.

> Encontráis un cadáver.

Tira un d6 para determinar la naturaleza del cadáver:

1–2. Es el cadáver de un lobo muerto a lanzazos y asaeteado con virotes de ballesta.

3–5. El cadáver pertenece a un baroviano, hombre, mujer o niño, claramente descuartizado por lobos terribles. Si el grupo se desplaza acompañado por los batidores barovianos (descritos antes), estos últimos reconocerán en el cadáver a la persona que estaban buscando.

6. El cadáver se parece a uno de los aventureros (establecido al azar), pero ha sido despojado de armadura, armas y cualquier objeto de valor. Al moverlo, su carne se deshará hasta que solo quede el esqueleto.

Druida y ramas marchitas

> Una figura demacrada con el pelo revuelto y los pies descalzos avanza hacia vosotros a cuatro patas; su vestimenta son retazos de pieles de animales cosidos. No sabríais decir si es un hombre o una mujer. Se para, olisquea el aire y comienza a reír como un demente. El suelo que pisáis es un hervidero de diminutas ramitas monstruosas.

La naturaleza baroviana es el hogar de los druidas, que adoran a Strahd debido a la capacidad de este para dominar el clima y a las bestias de Barovia. Los druidas son salvajes y violentos y cada uno controla una horda de ramas marchitas que luchará hasta ser destruida. Si se acaba con todas las ramas marchitas o el druida pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, huirá en dirección a la Colina del Ayer (área Y).

Enjambres de cuervos

> Vuestra presencia en esta tierra deprimente no ha pasado desapercibida. Un cuervo os sigue durante varios minutos, manteniéndose a una distancia prudencial.

El cuervo no grazna ni intenta comunicarse con los aventureros. Si le dejan en paz, lee lo siguiente:

> Más cuervos comienzan a interesarse por vosotros. Al poco, su número aumenta y pronto hay cientos de ellos que os miran.

Los cuervos huirán si se les ataca. Si no se les molesta, se limitarán a vigilar al grupo, quedándose junto a los personajes hasta que alcancen el Castillo Ravenloft o alguna población. Si los aventureros tienen un encuentro al azar con criaturas hostiles, los enjambres de cuervos ayudarán a los personajes, atacando y distrayendo a sus enemigos.

Enjambres de murciélagos

> El silencio nocturno es roto por el chillido de los murciélagos y el aleteo de sus pequeñas alas negras.

Estos murciélagos son sirvientes de Strahd. Atacarán a los aventureros sin mediar provocación.

Espantapájaros

Si al menos un aventurero tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 11 o más, lee lo siguiente:

> Divisáis un espantapájaros. Sus ojos de arpillera y su rictus le dan un aspecto maligno; sus intestinos son un relleno de cuervos muertos. Por garras tiene unas largas cuchillas oxidadas.

Si hay más de un espantapájaros, los otros no andarán lejos. Si ninguno de los personajes tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 11 o superior, los espantapájaros cogerán al grupo por sorpresa.

Baba Lysaga (consulta el capítulo 10, zona U3) creó estos espantapájaros para acabar con los cuervos y los hombres cuervo. Los espantapájaros están imbuidos con espíritus malvados y se deleitarán matando a cualquiera que encuentren.

Fantasma

> Una funesta aparición se alza ante ti, sus ojos vacuos llenos tan solo de ira negra.

Esta es una tierra pródiga en fantasmas. Este en particular es la reminiscencia de una persona a la que Strahd drenó la vida (decide tú si es hombre o mujer). Aparece y os sisea: "Nadie sabrá jamás que vuestra vida acabó aquí", y luego os ataca. Si el fantasma consigue poseer a un aventurero, conducirá a su anfitrión hasta las puertas de Ravenloft (área J) y lanzará su cuerpo al abismo.

Fuego fatuo

Este encuentro al azar ocurrirá solo una vez. Si vuelve a salir en la tirada, no se producirá ningún encuentro.

> Varios cientos de yardas a lo lejos, entre la niebla, ves la parpadeante luz de una antorcha.

Si los aventureros se dirigen hacia la luz, lee lo siguiente:

> La antorcha parece alejarse de vosotros, pero nunca la perdéis de vista. Aceleráis el paso a través de la niebla, aunque con cautela, hasta que llegáis al esqueleto de una torre en ruinas. Las plantas superiores de la estructura se han derrumbado, dejando montones de escombros y tablones astillados alrededor de la base de la atalaya. La débil luz traspasa el umbral de una puerta abierta en la planta baja, después parpadea una vez más y se desvanece.

La luz es un fuego fatuo que tras entrar en la torre en ruinas se ha vuelto invisible, esperando atraer a los personajes hacia la muerte.

El suelo de la atalaya es de tierra compactada. Su interior es tierra profanada (consulta "Peligros en la naturaleza", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Junto a la pared interior de la torre, al otro extremo de la estancia cuyo umbral tienen delante los aventureros, hay un cofre de madera cerrado, vacío.

Si los personajes manipulan el cofre, 3d6 **zombis** emergerán del suelo y atacarán. Una vez que los muertos vivientes aparezcan, el fuego fatuo volverá a hacerse visible y se unirá al combate.

Hombre cuervo

Este hombre cuervo vigilará a los aventureros desde lejos transformado en cuervo. Compara su resultado en la prueba de Destreza (Sigilo) con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de los personajes para comprobar si permanece oculto a ojos del grupo.

Si uno o más aventureros detectan a la criatura, lee esto:

> A través de la niebla, ves un pajarraco negro que vuela en círculos sobre el grupo. Al saberse detectado el cuervo se aleja, pero no tarda mucho en volver, manteniéndose relativamente alejado de los aventureros.

El hombre cuervo pertenece a una orden secreta llamada los Guardianes de la Pluma. Si los personajes no lo detectan, este les seguirá durante 1d4 horas. Tras ese tiempo, o antes si los aventureros le atacan, la criatura volará de vuelta a su refugio para informar de lo que haya visto.

Si el grupo tiene un segundo encuentro al azar con un hombre cuervo, este se presentará ante los personajes como aliado; les pedirá que visiten la posada Agua Azul, de Vallaki, donde conocerán a "algunos nuevos amigos". Tras esto, saldrá volando en dirección a dicho pueblo.

Hombres lobo

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

> Una voz profunda exclama: "¿Quién va?". A través de la fría niebla veis a un hombre grande vestido con ropas corrientes y una andrajosa capa gris. Tiene el pelo negro descuidado y grandes patillas. Apoya todo su peso en una lanza y porta un pequeño paquete de pieles de animales colgado del hombro.

Si los hombres lobo están transformados en lobos, lee lo siguiente:

> Escucháis el aullido de un lobo a cierta distancia.

La forma de actuar de los hombres lobo dependerá de en qué forma estén.

Forma humana. Los hombres lobo en forma humana fingirán ser tramperos. Si hay más de uno presente, los demás estarán a un silbido de distancia.

Intentarán entablar amistad con los aventureros para averiguar si llevan armas de plata. Si los personajes no tienen armas de ese tipo, los hombres lobo adoptarán su forma híbrida y atacarán. En caso contrario, pasarán el rato con los aventureros y pondrán buen cuidado para no importunarlos.

Forma de lobo. Los hombres lobo transformados en lobos seguirán al grupo a una distancia prudencial durante varias horas. Si sus pruebas de Destreza (Sigilo) superan las puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasiva de los personajes, los hombres lobo atacarán por sorpresa cuando los aventureros decidan hacer un descanso corto o largo. De otro modo, esperarán hasta que los personajes hayan quedado debilitados por otro encuentro al azar para que resulten presa fácil.

La guarida de los hombres lobo es un complejo de cuevas que domina el lago Baratok (área Z). Si has usado el gancho de aventura "Hombres lobo en la bruma" para engañar a los aventureros y llevarlos a Barovia, se podrá sonsacar a los hombres lobo capturados la localización de su guarida; allí retienen a sus prisioneros.

Jinete esquelético

> A través de la bruma aparece un jinete cabalgando sobre un caballo de guerra, ambos esqueléticos y luciendo sendas cotas de malla destrozadas. El jinete esquelético lleva un farol herrumbroso que no proyecta luz alguna.

El **esqueleto** humano y el **caballo de guerra esqueleto** son lo que queda de un jinete y su montura. Ambos murieron intentando escapar a través de las brumas que rodean Barovia. Están condenados a cabalgar por el valle en busca de otra salida, sin esperanza de salvación.

Los esqueletos ignorarán a los aventureros a menos que estos les ataquen. Si jinete y montura son destruidos, este encuentro no podrá darse otra vez. La destrucción de solo uno de los dos esqueletos no evitará encontrarse con el otro más adelante.

Lobos

> Barovia es tierra de lobos; en este mismo momento, escucháis sus aullidos demasiado cerca para vuestro gusto.

Los aventureros tendrán tan solo unos minutos para aprestarse al combate antes de que ataquen los lobos. Estas bestias solo atienden a la voluntad de Strahd y no pueden ser hechizadas o asustadas.

Lobos terribles

> Un amenazante lobo del tamaño de un oso pardo sale de entre la niebla.

La zona está ligeramente oscurecida por la bruma. Si hay varios lobos terribles, los otros no andarán muy lejos y podrán intuirse como sombras en la niebla. Los lobos terribles de Barovia son sirvientes leales, crueles y salvajes de Strahd. No se les puede hechizar o asustar.

Paquete oculto

Este encuentro se producirá solo si los personajes van viajando; de lo contrario, el resultado no generará encuentro alguno.

Los aventureros hallan un paquete envuelto en cuero oculto entre los matorrales, bien dentro de un tronco hueco, o entre el ramaje de un arbusto. Si abren el paquete, lee lo siguiente:

> El paquete contiene una muda de ropa para un humano adulto.

Los ropajes tienen el típico estilo anodino propio de los barovianos. Pertenecen a un hombre cuervo o a un hombre lobo.

Plebeyos barovianos

> Un crujido de ramas llama vuestra atención sobre varias formas oscuras en la niebla. Portan antorchas y horcas.

Si los aventureros iban avanzando despacio y sin llevar ninguna fuente de luz, pueden intentar ocultarse de estos barovianos, que llevan horcas (+2 a golpear) en vez de garrotes; infligen 3 (1d6) de daño perforante al impactar.

Los plebeyos barovianos rara vez salen de sus asentamientos. Este grupo podría ser una familia en busca de un lugar más seguro donde vivir o una muchedumbre encolerizada que trata de encontrar a los personajes o que se dirige hacia el Castillo Ravenloft para enfrentarse a Strahd.

Rastro falso

Este encuentro se producirá solo si los personajes van viajando; de lo contrario, el resultado no generará encuentro alguno.

> Descubrís un rastro de pisadas que se interna entre los matorrales.

Unos druidas malvados han dejado este rastro. Seguirlo en cualquier dirección conduce a un pozo con pinchos (consulta "Trampas de ejemplo", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Una fina capa de ramitas y agujas de pino entretejidas recubre el pozo, en cuyo fondo se alinean afiladas estacas de madera.

Redivivo

> Una figura deambula solitaria con el paso y el porte de quien no teme a nada. Viste una armadura oxidada, sostiene en su pálida mano una brillante espada larga y parece preparada para luchar en cualquier momento.

Visto desde lejos, el redivivo parece un zombi y en realidad podría confundirse con uno. Un personaje que se encuentre a 30 pies o menos de la criatura, y que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10, podrá percibir la inteligencia y el odio en sus ojos hundidos. El redivivo lleva puesta una cota de malla destrozada que le otorga la misma protección que una armadura de cuero.

Este ser fue un caballero de la Orden del Dragón de Plata; le aniquilaron mientras defendía el valle contra los ejércitos de Strahd hace más de cuatro siglos. El redivivo ya no recuerda su nombre y vaga por la tierra buscando lobos y otros secuaces del vampiro para matarlos en cuanto los vea. Si los aventureros lo atacan, el redivivo entenderá que son aliados de Strahd y luchará hasta ser destruido.

Como acción, el redivivo atacará dos veces con su espada larga, usándola a dos manos e infligiendo 15 (2d10 + 4) de daño cortante con cada impacto. Si los personajes se presentan como enemigos de Strahd, el muerto viviente les urgirá a viajar a Argynvostholt (capítulo 7); allí podrían intentar convencer a Vladimir Horngaard, el líder de la Orden del Dragón de Plata, de que les ayude. Nada le gustaría más al redivivo que matar a Strahd, pero no se aventurará en el Castillo Ravenloft a menos que reciba la orden directa de Vladimir. Si los aventureros piden al muerto viviente que les conduzca hasta Horngaard, en Argynvostholt, lo hará, pero evitará todo contacto con los asentamientos barovianos.

Trampa para cazar

Este encuentro se producirá solo si los aventureros van viajando; de lo contrario, el resultado no generará encuentro alguno.

Haz que cada uno de los aventureros que vayan liderando la marcha al frente del grupo realice una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si al menos uno de ellos la supera, lee esto:

> Detectas una trampa para lobos con sus mandíbulas de acero cubiertas de herrumbre. Alguien ha ocultado cuidadosamente la trampa bajo una capa delgada de agujas de pino y hojarasca.

Los cazadores y los tramperos barovianos suelen colocar estas trampas con la esperanza de diezmar a la población de lobos, pero las bestias de Strahd son demasiado listas como para caer en estos mecanismos. Si ninguno de los aventureros al frente del grupo detecta la trampa oculta, uno de ellos, al azar, la pisará. Puedes encontrar las reglas de la trampa para cazar en el capítulo 5, "Equipo", del *Player's Handbook*.

Tumba

Este encuentro se producirá solo si los personajes van viajando; de lo contrario, el resultado no generará encuentro alguno.

> Os tropezáis con una vieja tumba.

Hay una probabilidad del 25 % de que el sepulcro esté intacto y tenga el aspecto de un túmulo alargado de tierra o de rocas. Los aventureros que excaven la tumba encontrarán los restos esqueléticos de un ser humano vestido con una cota de malla oxidada (un soldado). Entre los huesos hallarán sus armas carcomidas por la corrosión.

Si la tumba no está intacta es que ha sido profanada. Los personajes encontrarán un agujero poco profundo, lleno de fango, con algunas rocas y huesos desperdigados en su interior.

Zombis

> El hedor impío de la carne putrefacta inunda el aire. Justo ante vosotros, los cadáveres de varios hombres y mujeres fallecidos se aproximan tambaleantes, entre lamentos.

Estos barovianos malhadados cayeron presa de la iniquidad de la tierra y ahora deambulan de aquí para allá como una multitud hambrienta.

Zombis de Strahd

> Ni siquiera la pegajosa niebla puede ocultar el hedor a muerte que os inunda de repente. Algo malvado se aproxima, las ramitas que va rompiendo a su paso revelan su presencia.

Si los personajes se mueven despacio y no llevan fuentes de luz que llamen la atención, pueden intentar ocultarse de los zombis de Strahd. Estos soldados muertos vivientes sirvieron tiempo atrás como guardias del Castillo Ravenloft. Huyeron de la fortaleza después de que Strahd se convirtiera en vampiro, pero no pudieron evitar la cólera de su señor. Aún se aprecian en ellos los restos andrajosos de sus viejos uniformes. Atacarán a cualquier ser vivo en cuanto lo vean.

Áreas de Barovia

Las áreas siguientes se corresponden con las etiquetas en el mapa de Barovia de la página 35 y del mapa mural.

A. Viejo camino de Svalich

> Negros estanques de agua se prodigan como espejos siniestros en este embarrado camino y sus alrededores. Árboles gigantes se entreveran a ambos lados de su trazado.

Si los aventureros se desplazan a pie por el camino, tardarán 5 horas en llegar al área B. Sin embargo, si viajan en carromatos vistani, reducirán ese tiempo a la mitad.

B. Puertas de Barovia

Existen dos de estas puertas de acceso: una al oeste a la aldea de Barovia y otra al este de la misma población.

> La niebla emana de los bosques y devora el camino que vais dejando atrás. Al frente, entre la maraña boscosa que atraviesa la vía, se adivinan unos espigados contrafuertes de piedra, grises en la niebla. Hay unas enormes puertas de hierro empotradas entre sillares de piedra. La humedad condensada se aferra con fría tenacidad a los oxidados barrotes. Las estatuas decapitadas de dos guardias armados flanquean la puerta; ambas cabezas descansan sobre la hierba a sus pies. El silencio es su único saludo.

Las tierras de Barovia: características comunes

A menos que el texto indique otra cosa, en estas tierras se aplican las siguientes reglas a puertas, puertas secretas, cerraduras y telas de araña.

Puertas. Una puerta de madera puede forzarse superando una prueba de Fuerza CD 10, o CD 15 si la puerta está enrejada o reforzada de alguna otra manera. Aumenta la CD en 5 si la puerta está hecha de piedra, o en 10 si está hecha de hierro. Reduce la CD en 5 si la puerta es de cristal o ámbar, o si la puerta está debilitada de alguna manera (por podredumbre o corrosión, por ejemplo).

Puertas secretas. Si hay indicios obvios de la presencia de una puerta secreta, tales como marcas de rasguños en una pared próxima o huellas que conducen a la misma, un aventurero con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más la detectará. De otro modo, hallar una puerta secreta precisará de un examen detenido de la zona y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Cerraduras. Una criatura competente con herramientas de ladrón puede usarlas para forzar una cerradura superando una prueba de Destreza CD 15. Un candado normal se puede romper reventándolo con un arma contundente o cortante; para ello habrá de superarse una prueba de Fuerza CD 20.

Telarañas. Los aventureros pueden pasar a través de telarañas normales, incluyendo las gruesas, sin temor a quedar apresados o ralentizados. Un personaje puede gastar una acción en despejar un cuadrado de 10 pies de lado de telarañas. No obstante, aquellas tejidas por arañas gigantes son otro cantar; consulta "Peligros en las mazmorras", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*, para saber cómo se comportan las telarañas de las arañas gigantes.

Si los aventureros van viajando a pie, las puertas se abrirán con un estridente chirrido de bisagras cuando estos se aproximen.

Las puertas se cierran detrás de los aventureros en cuanto las atraviesan. Si van montados en carromatos vistani, estas se abren ante la llegada del primero de la caravana y se cierran cuando el último las haya cruzado.

Las puertas del este no se abrirán para quienes tengan la intención de salir del dominio de Strahd, a menos que estén acompañados por los vistani. La niebla estrangulará a cualquiera que no pertenezca a los vistani y que las rodee estando cerradas, o que quiera pasar de largo por las inmediaciones (consulta "Brumas de Ravenloft", un poco más atrás, en este mismo capítulo). Si Strahd es derrotado, las puertas de Barovia se abrirán y el camino del este quedará expedito y libre de brumas.

C. Bosques de Svalich

> Unos altísimos árboles, cuyas copas se pierden en la niebla gris, dejan pasar solo una luz mortecina. Sus troncos están extrañamente cercanos unos a otros y predomina un silencio sepulcral que parece contener un grito ahogado.

Si los aventureros van viajando en los carromatos de los vistani, podrán continuar hacia la aldea de Barovia (área E) sin incidentes. Sin embargo, si están haciendo el camino a pie, el integrante del grupo que tenga la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva más alta, notará algo:

> Captas un rastro de hedor a muerte en el aire.

El personaje será capaz de seguir el olor hasta su origen:

> El nauseabundo hedor os conduce hasta un cadáver humano semienterrado entre los matorrales a unos quince pies del camino. Es joven y parece ser un plebeyo. Sus ropas embarradas están rasgadas y muestran marcas de zarpazos. El cuerpo, que ya ha recibido la visita de los cuervos, está rodeado por huellas de animales. Resulta obvio que el hombre lleva muerto varios días. En una de sus manos crispadas hay un sobre arrugado.

El hombre muerto es Dalvan Olensky. Intentaba escapar de Barovia con una carta de su señor cuando fue sorprendido en el camino por los lobos terribles de Strahd. Deseando volver de inmediato junto al vampiro, los lobos dejaron el cuerpo en el bosque, pero aún no han vuelto a terminar su festín.

La carta que Dalvan lleva en la mano tiene una gran "B" marcada en su sello de cera. El pergamino está desgastado y parece a punto de deshacerse. Si los aventureros abren la carta y la leen, muestra a los jugadores la "Carta de Kolyan Indirovich (versión 2)" que encontrarás en el apéndice F. La fecha de la carta es de hace una semana.

Dalvan fue enviado con la misión de dejar la carta en las puertas, con la esperanza de que futuros visitantes la hallaran y dieran media vuelta.

Si los aventureros se entretienen demasiado, escucharán el solitario aullido de un lobo, amortiguado por la espesura del bosque. Cada asalto, un lobo más sumará su aullido al anterior y el sonido se irá acercando progresivamente al grupo. Si los aventureros aún están en los bosques tras 5 asaltos de aullidos, cinco **lobos terribles** aparecerán y les atacarán. Si los personajes están intentando escapar de Barovia, los lobos terribles llegarán acompañados por una manada de veinte **lobos**. Tanto unos como otros dejarán de atacar a los aventureros si estos vuelven al camino en dirección a la aldea de Barovia (área E).

D. Río Ivlis

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

> Este río discurre por el valle tan limpio como un cielo azul invernal.

El río tiene aproximadamente 50 pies de ancho y una profundidad de entre 5 y 10 pies. Unos puentes de arco de piedra lo cruzan en dos puntos: uno cerca de la aldea de Barovia (área E) y el otro próximo a las cataratas Tser (área H).

E. Aldea de Barovia

El capítulo 3 describe la aldea de Barovia y a los lúgubres vecinos que allí residen.

F. Encrucijada del río Ivlis

Haz una tirada para establecer si se produce un encuentro aleatorio cada vez que los aventureros lleguen al área F, a menos que vayan acompañados por los vistani.

> Un patíbulo viejo de madera cruje cuando el viento frío barre la tierra desde los montes al oeste. Una soga deshilachada cuelga del travesaño superior. El viejo camino se divide aquí; un poste indicador frente al patíbulo señala tres direcciones: ALDEA DE BAROVIA al este, LAGUNA TSER al noroeste y RAVENLOFT/VALLAKI al suroeste. El ramal del noroeste desciende ligeramente hasta desaparecer entre los árboles; el del suroeste asciende hacia una colina. Frente a la horca, un murete, derrumbado en algunas zonas, acota parte de una pequeña parcela de tumbas cubiertas por la niebla.

La bifurcación del noroeste baja hasta el río y el área G. El camino del suroeste conduce al área H. El camino del este da a un puente de piedra y continúa hacia la aldea de Barovia (área E). Si los aventureros van viajando con los vistani, estos los guiarán a lo largo del camino del noroeste hasta su campamento.

El patíbulo se alza sobre una plataforma carcomida de 5 pies de alto que tiene unos peldaños de madera para subir.

Hay once tumbas y sus lápidas están en blanco, sin inscripciones. Pertenecen a personas que fueron ajusticiadas en la horca y han quedado para el olvido. Los aventureros que excaven las sepulturas encontrarán ataúdes podridos llenos de huesos putrefactos.

El ahorcado

Cuando los personajes estén abandonando la zona, lee lo siguiente:

> Escucháis un crujido a vuestras espaldas, procedente del patíbulo. Donde antes no había nada, ahora cuelga un cuerpo macilento sin vida. La brisa lo hace girar muy despacio, de modo que acaba fijando su mirada muerta en vosotros.

Un personaje al azar se percibirá a sí mismo colgando de la horca. Los otros aventureros verán a un baroviano desconocido. El cadáver tiene el aspecto y el olor de uno real, pero si se le mueve o se le toca se desvanecerá.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí podría haber un tesoro, estará enterrado en una de las tumbas. Por cada sepultura que los aventureros excaven tendrán un 10 % más, acumulativo, de posibilidades de encontrar el tesoro.

G. Campamento de la laguna Tser

El camino desaparece poco a poco y va siendo reemplazado por un sinuoso sendero enfangado que se interna entre los árboles. Los profundos surcos marcados evidencian el trasiego de carromatos.

El manto de niebla entremezclado con las copas de los árboles se abre de pronto y da paso a unas nubes negras que cubren el cielo. Hay un claro en este lugar, junto a un río que se ensancha hasta formar un pequeño lago de varios cientos de pies de anchura. Cinco coloridas tiendas redondas, cada una de diez pies de diámetro, están montadas en torno a un círculo de cuatro carromatos vistani. Se ha colocado una tienda mucho mayor cerca de la orilla del lago; hay luz en su interior. Cerca de ella hay ocho caballos sin embridar bebiendo en el río.

La melodía doliente de un acordeón contrasta con el cantar de varias figuras vestidas de alegres colores, reunidas en torno a una hoguera. Una vereda continúa más allá del campamento, serpenteando hacia el norte entre el río y la linde del bosque.

Los vistani usan a los ocho **caballos de tiro** que beben del río para tirar de sus carromatos, y no se asustan con facilidad.

Si los aventureros han sido invitados al campamento por los vistani, sus acompañantes permanecerán aquí y no continuarán con el grupo más allá.

Doce vistani (**bandidos** humanos de ambos sexos CN) están reunidos, de pie o sentados alrededor del fuego, contando historias y tomando vino. De hecho, han bebido más de la cuenta, por lo que sufrirán desventaja en sus tiradas de ataque y en sus pruebas de característica. Tres vistani sobrios (**capitanes bandidos** humanos de ambos sexos CN) descansan en tres de los cuatro carromatos, pero entrarán en acción rápidamente si se da la alarma.

Aunque los vistani de este campamento son aliados de Strahd, solo atacarán si los personajes les provocan con amenazas o insultos. De lo contrario, invitarán a los aventureros a vino y a unirse al buen ambiente imperante.

Si los personajes remolonean en el campamento, enlaza con "El relato de un vistana", a continuación. Si parecen tener prisa por partir, una de las vistani les dirá: "Estaba predestinado que llegaríais a nuestro humilde campamento. Madam Eva predijo vuestra visita. Ella os aguarda". La vistana entonces señalará hacia la tienda más grande. Si los aventureros deciden visitarla, continúa con "La tienda de madam Eva".

El relato de un vistana

Si los personajes se acomodan junto al fuego, uno de los vistani relatará la siguiente historia:

"Un poderoso mago llegó a estas tierras hace algo más de un año. Lo recuerdo como si fuera ayer. Estuvo de pie justo donde estáis vosotros ahora. Un hombre muy carismático, ciertamente. Creía que podría unir a las gentes de Barovia en contra del diablo Strahd. Provocó una revolución y les convenció para acudir en masa hacia el castillo.

Cuando el vampiro apareció, su ejército miliciano de campesinos huyó aterrorizado. Unos pocos se quedaron y nunca se les ha vuelto a ver.

El mago y el vampiro se enzarzaron en un combate mágico. La batalla se desplazó desde los patios de Ravenloft hasta un precipicio sobre las cataratas. Yo vi aquella lucha con mis propios ojos. Un trueno sacudió la ladera de la montaña y enormes rocas cayeron sobre el mago quien, a pesar de todo, sobrevivió gracias a sus poderes. Rayos del cielo impactaron contra él, pero también aguantó. Sin embargo, cuando el diablo Strahd se precipitó sobre él, su magia no pudo salvarle. Le vi caer mil pies hacia la muerte. Descendí río abajo para buscar su cuerpo; para comprobar, ya sabéis, si portaba cualquier cosa de valor, pero el río Ivlis ya se lo había llevado bien lejos".

El cuentacuentos vistana no recuerda el nombre del mago, pero sí se acuerda de que sonaba importante. Si los aventureros no han hablado con madam Eva, el cuentacuentos los animará a hacerlo.

Tienda de madam Eva

Si los aventureros deciden ver a madam Eva, lee lo siguiente:

> Unas llamas mágicas proyectan un resplandor rojizo por todo el interior de esta tienda y revelan una mesita cubierta con un paño de terciopelo negro. Una bola cristalina parece centellear sobre la mesa mientras una figura encorvada la escudriña fijamente. La vieja pitonisa habla y su voz cruje como la hierba seca: "¡Al fin habéis llegado!". Una carcajada brota de pronto de sus marchitos labios.

Madam Eva (mira el apéndice D) pronuncia el nombre de todos y cada uno de los miembros del grupo y hace referencia a determinados hechos pasados de sus respectivas vidas. Luego, preguntará a los aventureros si desean que les eche las cartas. Si aceptan, la mujer sacará un desgastado mazo y procederá a la lectura siguiendo la secuencia indicada en el capítulo 1 (si los personajes no desean conocer su destino, continúa usando la lectura de las cartas que hiciste al principio, antes de comenzar la aventura).

Madam Eva puede dar la impresión de no estar en sus cabales, pero es, de hecho, astuta y aguda de mente. Con los años ha conocido a un buen número de aventureros y sabe que nunca se puede confiar en ellos del todo. Su intención es liberar la tierra de Barovia de su maldición, aun cuando su destino está ligado al de Strahd (consulta el apéndice D para más detalles). Ella accede a las demandas del vampiro, cuando las hay, y no hace nada que pueda encolerizar a Strahd o crear problemas a los vistani. La pitonisa nunca ayuda a nadie, pero tampoco pide ayuda.

Tesoro

Tira una vez en la siguiente tabla por cada tienda o carromato de los vistani que los aventureros registren; así sabrás qué tesoro encuentran:

d20	Tesoro
1–10	Ninguno
11–13	Saco de 100 pe (cada moneda acuñada con el semblante perfilado de Strahd)
14–16	Bolsa con 4d6 gemas valoradas en 100 po cada una
17–19	Saco con 3d6 piezas de joyería barata valoradas en 25 po en total y 1d6 piezas de joyería fina valoradas en 250 po cada una
20	Un objeto mágico (tira una vez en la Tabla de Objetos Mágicos B del *Dungeon Master's Guide*)

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí podría haber un tesoro, estará escondido en uno de uno de los carromatos de los vistani. Madam Eva dará permiso a los aventureros para que registren los vehículos si se lo piden y en cualquiera de esas búsquedas encontrarán el tesoro.

H. Cataratas Tser

Si los aventureros llegan al área H siguiendo la vereda que parte del campamento de los vistani (área G), lee lo siguiente:

> Seguís el curso del río hasta la base de un desfiladero. En su extremo más alejado divisáis una laguna y, allí, la rompiente de una gran catarata de la que emanan nubes de fría niebla. Un gran puente de piedra atraviesa el cañón a casi mil pies sobre vuestras cabezas.

Si, por el contrario, los personajes llegan siguiendo la ruta más fácil, lee:

> Seguís el camino de tierra que continúa ascendiendo sin separarse de la montaña. Os lleva hasta un puente de arco de piedra cubierto de líquenes que atraviesa un cañón natural. Hay unas gárgolas embozadas en las esquinas del puente, con sus funestos rostros desgastados por la intemperie. En el lado del puente que da a la montaña, una cascada cae hasta romper en una brumosa laguna casi mil pies más abajo. La laguna alimenta un río que serpentea entre los pinos, engullidos por la niebla, que alfombran el valle.

Las paredes del cañón son resbaladizas y escarpadas, por lo que no se pueden escalar sin la ayuda de la magia o de útiles de escalada.

El puente también resbala debido a la humedad, pero cruzarlo es seguro. El camino al sur del puente desciende por la ladera hasta el área F y el del norte corta a través de las montañas hasta el área I.

Las gárgolas del puente son estatuas inofensivas.

I. El carruaje negro

> Incluso aquí, en las montañas, el bosque y la niebla son pertinaces. Al frente, el camino de tierra se bifurca en dos, ensanchándose el ramal del este. En dicha ramificación, veis algunos parches adoquinados que parecen sugerir que este camino del este fue hace tiempo una vía de paso importante.

Si Strahd ha invitado a los aventureros al Castillo Ravenloft o quiere atraerles de alguna otra manera en su dirección, agrega esto:

> En la bifurcación del camino, orientado al este, hay un gran carruaje negro tirado por dos caballos de ese mismo color. La respiración de los animales expulsa nubes de vaho al aire helado de la montaña. La portezuela lateral del vehículo se abre silenciosa.

Los dos **caballos de tiro** negros están bajo el control de Strahd. Los animales esperarán a que los aventureros se suban al carro si lo desean. Hay espacio dentro para ocho de ellos. Si entran en el carruaje, los caballos los llevarán hasta el área J. Los animales no podrán ser dirigidos hacia otro destino, ni siquiera por un cochero experimentado.

Los aventureros que no quieran viajar hacia el este en el carruaje podrán seguir el camino noroeste a través de una serie de puertas del hierro (área B), que se abrirán a medida que se vayan aproximando, o bien viajar al sur siguiendo el serpenteante camino hasta el puente de las cataratas Tser (área H).

J. Puertas de Ravenloft

El siguiente texto presupone que los personajes llegan aquí en el carruaje del área I. Modifica el texto tanto como necesites si los aventureros lo consiguen por otros medios.

> Tras el sinuoso trayecto por el bosque, entre escarpados picos montañosos, el camino hace un giro repentino hacia el este y el espectacular e imponente Castillo Ravenloft se alza ante vosotros. El carruaje llega a su destino final ante un par de torres gemelas de piedra, muy maltratadas por los años a la intemperie. Tras estas torres de guardia hay un precipicio de cincuenta pies de ancho cuya profundidad no puede adivinarse debido a la gran cantidad de niebla que lo inunda.
>
> Un viejo puente levadizo, apuntalado con vigas de madera, cruza el abismo entre vosotros y la arcada de acceso al patio. Las cadenas del dicho puente chirrían mecidas por el viento a medida que su oxidado hierro se tensa al soportar vuestro peso. En las altas murallas, gárgolas de piedra os vigilan con sus vacuas cuencas oculares mientras sonríen de manera siniestra. Un rastrillo de madera putrefacta lleno de verdín pende sobre el túnel de entrada al castillo. Más allá, las puertas principales de Ravenloft os aguardan abiertas. Una cálida y acogedora luz emana de su interior, inundando el patio. Unas antorchas parpadean lúgubres en candeleros a ambos lados de las puertas abiertas.

El puente levadizo parece robusto, pero faltan algunos de sus tablones y cruje bajo vuestro peso. Cada vez que una criatura distinta a Strahd o un caballo que tire de su carruaje cruce este puente, hay un 5 % de posibilidades de que uno de sus tablones se rompa por el exceso de peso. Si eso sucede, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o despeñarse 1.000 pies hasta el fondo del desfiladero. Si un compañero está a 5 pies de la criatura y alcanza a sujetarla, esta podrá hacer la tirada de salvación con ventaja.

Limo verde

Un emplasto de limo verde (consulta "Peligros en las mazmorras", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) cuelga del rastrillo, en el túnel de entrada; puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. El limo no caerá sobre los aventureros que accedan al castillo, pero sí lo hará sobre el primero que intente abandonarlo por esta ruta.

K. Castillo Ravenloft

El capítulo 4 explora el Castillo Ravenloft, guarida del vampiro Strahd von Zarovich.

L. Lago Zarovich

> Al pie de una montaña, rodeado por el brumoso bosque, hay un gran lago. La quietud de sus aguas es absoluta, tanto como su negrura. En la superficie refleja las negras nubes que lo cubren como si fuera un espejo monstruoso.

Si los aventureros llegan a la orilla al norte de Vallaki durante el día, agrega lo siguiente:

> En la orilla sur hay tres pequeños botes de remo amarrados. En un cuarto bote, que está en medio del lago, se divisa una solitaria figura sentada; sostiene una caña de pescar.

Cada bote de remo puede transportar con seguridad hasta cinco personas. El que está pescando en medio del lago es Bluto Krogarov (**plebeyo** humano NM), un vecino de Vallaki. Se encuentra en estado de trance y no responderá a nada ni a nadie, a menos que sea atacado. Su bote está a 400 pies de la orilla más cercana. Atada dentro de la barca hay una niña vistana de siete años llamada Arabelle (**plebeya** humana LN, con 2 puntos de golpe y sin ataques efectivos). Está aprisionada con una soga de cáñamo dentro de un saco de arpillera y tumbada en el fondo de la embarcación, por lo que no se la puede ver u oír desde la orilla.

Interpretar a Bluto

Bluto Krogarov es un indigente alcoholizado. Está desesperado por pescar algo que pueda intercambiar por vino en la posada Agua Azul. Tras pasar toda una semana sin hacer ninguna captura, secuestró a Arabelle, creyendo que la famosa buena suerte de los vistani le ayudaría. Se propone ofrecerla al lago en sacrificio, esperando obtener a cambio una buena provisión de pescado.

Si los personajes observan a Bluto desde la orilla durante un rato o si reman hacia el centro del lago para saludarle, él lanzará el saco de arpillera al agua y, contemplando cómo se hunde, esperará su ansiada recompensa caña en mano.

Bluto no es más que un trasunto de ser humano, apenas capaz de comprender por qué hace lo que hace. Va desarmado y no hará nada para ayudar o entorpecer a los aventureros.

Interpretar a Arabelle

Los personajes que actúen rápidamente podrán rescatar a Arabelle antes de que se ahogue. Un aventurero que esté en la orilla deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para llegar hasta ella a tiempo. La CD será 10 para los personajes que hayan cogido un bote de remo.

Arabelle tiene la piel de un color blanco alabastro y el pelo negro como el plumaje de un cuervo. Si se consigue rescatarla, querrá volver al campamento de su familia, situado a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9). Está convencida de que su padre, Luvash, recompensará a los aventureros por acompañarla.

Aunque es descendiente de madam Eva y por sus venas corre sangre de la realeza baroviana, Arabelle no sabe nada de su conexión con Strahd. Actúa más como una adulta que como una niña. A pesar del reciente mal trago, cree que un gran destino la aguarda.

M. El Mago Loco del monte Baratok

Este encuentro puede darse en cualquier punto de la base del monte Baratok.

> Al norte del lago de montaña, los árboles comienzan a tomar altura a medida que las colinas sugieren la llegada al monte Baratok; su monolítica presencia resulta opresiva en la distancia. El terreno aquí es rocoso, desigual y cuesta mucho transitarlo. Hasta los lobos evitan esta parte del bosque. Al poco, llegáis a una cota sobre el manto de niebla que suele engullir el valle. Encima de vuestras cabezas se arremolinan nubes tormentosas.
>
> Divisáis a un alce quieto sobre un risco, a unos sesenta pies de distancia. De pronto, este adopta la forma de un hombre vestido con ropajes negros y andrajosos. Su pelo y su barba son largos, de un negro estriado con franjas grises, y sus ojos restallan con un poder sobrecogedor.

El Mago Loco del monte Baratok (**archimago** humano CN) llegó a Barovia hace más de un año con la intención de liberar a sus gentes de la tiranía de Strahd, pero subestimó el poder que el vampiro tiene sobre esta tierra y las criaturas que la habitan. Tras una batalla entre ambos en el Castillo Ravenloft, Strahd empujó al Mago Loco hacia la montaña y consiguió lanzarlo cataratas Tser (área H) abajo. El mago perdió su vara y su libro de conjuros, pero sobrevivió a la caída y se ocultó en las montañas con la esperanza de recuperar su poder. Sin embargo, perdió el juicio al darse cuenta de que las posibilidades de derrotar a Strahd o liberar a las personas del reino maldito del vampiro eran ya nulas.

El Mago Loco ha olvidado su nombre y el mundo del que procede. De hecho, no recuerda nada de lo sucedido antes de que le sobreviniera la locura. La paranoia que sufre le hace creer que poderosos enemigos pretenden darle caza y que sus malvados agentes están por todas partes y le vigilan.

Pensando que los aventureros vienen a acabar con él, el Mago Loco desatará su destructiva magia. Mientras se ceba con ellos grita: "¿¡Pensáis que mi magia se ha debilitado!? Pues bien, ¡reconsideradlo!". Si sus puntos de golpe se reducen a 50 o menos, gritará: "¡Decidles a vuestros oscuros amos que podrán doblegar mi cuerpo, pero jamás mi voluntad!". Entonces intentará escapar.

En circunstancias normales, un conjuro de *restablecimiento mayor* devolvería al mago su lucidez y acabaría con su locura, permitiéndole recordar que él no es otro que Mordenkainen, un archimago de Oerth y líder de un poderoso grupo de aventureros llamado el Círculo de los Ocho. Pero en este caso, el Mago Loco se ha lanzado sobre sí mismo el conjuro *mente en blanco*. Mientras este siga teniendo efecto, ningún otro conjuro podrá restaurar su cordura. Si los aventureros sospechan que esa poderosa magia está impidiendo devolverle la cordura al mago, pueden intentar convencerle de que les explique por qué falló el conjuro que le lanzaron; para ello deberán superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Un personaje también podría intentar deducir la causa del fallo del conjuro superando una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 18. El conjuro *mente en blanco* del Mago Loco tiene una duración de 3d6 horas, tras las cuales su locura se podrá curar con normalidad.

La lista de conjuros del Mago Loco es diferente a la del archimago que aparece en el *Monster Manual* y ya ha gastado varios espacios de conjuro: uno de nivel 1 al protegerse con *armadura de mago*, uno de nivel 4 para lanzarse *polimorfar*, uno de nivel 7 al conjurar *mansión magnífica de Mordenkainen* (consulta "La mansión del Mago Loco") y uno de nivel 8 para lanzarse *mente en blanco*.

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante, descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, detectar magia, escudo, proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *imagen múltiple, paso brumoso, telaraña*
Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo, relámpago, volar*
Nivel 4 (3 espacios): *mastín fiel de Mordenkainen, piel pétrea, polimorfar*
Nivel 5 (3 espacios): *cono de frío, escudriñar, mano de Bigby*
Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*
Nivel 7 (1 espacio): *mansión magnífica de Mordenkainen*
Nivel 8 (1 espacio): *mente en blanco*
Nivel 9 (1 espacio): *parar el tiempo*

La mansión del Mago Loco

Si los aventureros rescatan al archimago de su locura, este los invitará a su "mansión". Les conducirá montaña arriba hasta un portal invisible que funciona como entrada a su guarida extradimensional, creada usando su conjuro de *mansión magnífica de Mordenkainen*. Allí les proporcionará alimento y descanso lejos de los ojos escrutadores de Strahd y sus espías. Los personajes tendrán libertad para decidir si realizan un descanso corto o largo, tiempo durante el cual nadie les molestará.

Mordenkainen está familiarizado con otros mundos más allá del suyo propio. Por ejemplo, si los aventureros proceden de los Reinos Olvidados y sacan esto a colación, Mordenkainen les preguntará si conocen a su viejo amigo Elminster, del Valle de las Sombras.

Si madam Eva predijo en su lectura de las cartas del tarokka que Mordenkainen no sería aliado del grupo (revisa el capítulo 1), este se negará a unirse a ellos si se lo piden. Con su lucidez restaurada, el mago prioriza encontrar el bastón y el libro de conjuros que perdió, de manera que dejará a los personajes a su suerte. Tampoco permitirá que le ayuden, porque teme que puedan ser tentados para robar dichos objetos. Siendo él mismo un aventurero, sabe muy bien hasta qué punto el atractivo de una magia poderosa puede sacar lo peor de los personajes. Antes de partir, como regalo de despedida, el archimago imbuirá a cada aventurero de un *Sortilegio del Heroísmo* (consulta "Dones sobrenaturales", en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de cartas reveló que el Mago Loco es aliado del grupo en la batalla contra Strahd, podrán convencer a Mordenkainen de que les ayude, una vez que esté de nuevo en sus cabales. No se unirá a ellos en su periplo, pero les ayudará en una batalla contra Strahd, si es que han descubierto dónde se encuentra el vampiro y cómo acabar con él.

Incluso cuerdo, Mordenkainen puede ser una persona obstinada y difícil, hasta para sus amigos, y no soporta a los patanes. Normalmente pasa más tiempo escuchando que hablando, pero cuando habla, sus aseveraciones suelen ser sentenciosas y jamás sujetas a debate.

El archimago nunca ha pedido a madam Eva que le lea la buena fortuna y eso le trae sin cuidado, pero si se le habla sobre el *Símbolo Sagrado de los Cuervos*, el *Tomo de Strahd* y la *Espada del Sol*, insistirá en que estos artículos deben ser recuperados antes de que él y el grupo se enfrenten al vampiro. Si se derrota a Strahd y Mordenkainen sobrevive, este acompañará de buen grado a los aventureros de vuelta a su mundo, si le invitan, aunque sea para no decepcionarlos.

N. Pueblo de Vallaki

El capítulo 5 describe el pueblo de Vallaki.

O. El Viejo Machacahuesos

El capítulo 6 describe el Viejo Machacahuesos, un molino de viento decrépito habitado por sagas.

P. Encrucijada del río Luna

Comprueba siempre si se produce un encuentro al azar cuando los aventureros lleguen al área P en sus viajes.

> El camino desemboca en una intersección en "X" de la que parten caminos hacia el noroeste, el noreste, el suroeste y el sureste. La base de un poste indicador de madera sigue en pie, aunque rota, en el ángulo que forma el ramal más oriental de la intersección. La mitad superior del poste, con sus carteles indicadores en cuatro direcciones, se encuentra cerca, entre la maleza.

Los aventureros pueden encajar fácilmente la mitad superior del poste indicador en su mitad inferior. Cuando ambas partes estén unidas y alineadas, los carteles señalizarán Krezk y el paso de Tsolenka al suroeste, el lago Baratok al noroeste, Vallaki y Ravenloft al noreste y Berez al sureste.

El viejo camino de Svalich, que discurre del noreste al suroeste entre Vallaki (área N) y Krezk (área S), es en su mayoría terreno llano. Tomando el ramal del noreste, a un cuarto de milla, se llega a un puente de piedra que atraviesa el río Luna.

Al noroeste del cruce, el camino asciende suavemente hasta convertirse en una pista de tierra que atraviesa los bosques durante una media milla. Vuelve a enlazar con el viejo camino de Svalich tras un par de millas más, pero antes un sendero se desvía hacia la torre de Van Richten, en el lago Baratok (área V). El ramal del sureste desciende, siguiendo el curso del río, hasta internarse en un valle. Este sendero desemboca en la aldea ribereña y semiabandonada de Berez (área U).

Q. Argynvostholt

El capítulo 7 describe la mansión en ruinas Argynvostholt, que fuera tiempo atrás refugio de la Orden del Dragón de Plata, desaparecida tras enfrentarse a Strahd.

R. Encrucijada del río Cuervo

Comprueba siempre si se produce un encuentro al azar cada vez que los aventureros lleguen al área R.

Este tramo del viejo camino de Svalich tiene múltiples desvíos. Un ramal se dirige al norte, transformándose al poco en un camino de tierra que conduce a la torre de Van Richten, en el lago Baratok (área V). Otra ramificación se encamina al sur, llegando al paso de Tsolenka (área T), que serpentea entre las montañas más bajas y continúa bordeando las estribaciones del Monte Ghakis. Un tercer ramal va hacia el oeste, en dirección a la bodega El Mago de los Vinos y sus viñedos (área W), girando al sur a medida que el camino va dando paso a una pista de grava.

En la intersección del viejo camino de Svalich con el camino de la bodega hay un cartel:

> Veis un poste señalizador próximo al camino, muy desgastado por la intemperie. Los tres brazos del poste indican las tres direcciones del cruce. En el cartel que apunta al norte puede leerse "Krezk" y, a través de los árboles, divisáis un puente de piedra que cruza el río. En el que señala al este se lee "Vallaki" y el camino desciende gradualmente en dicha dirección. En el cartel que indica el suroeste dice "El Mago de los Vinos". El camino desciende en esa misma dirección.

S. Aldea de Krezk

El capítulo 8 describe la aldea de Krezk y la cercana abadía de Santa Markovia.

T. Paso de Tsolenka

El capítulo 9 explora el paso de Tsolenka, que bordea la ladera del monte Ghakis.

U. Ruinas de Berez

El capítulo 10 describe las ruinas de Berez, una aldea junto al río que actualmente es hogar de la saga Baba Lysaga.

V. Torre de Van Richten

El capítulo 11 detalla la torre de Van Richten, una estructura ruinosa que perteneció originalmente al mago Khazan.

W. El Mago de los Vinos

El capítulo 12 visita El Mago de los Vinos, la bodega y los viñedos que proporcionan a Barovia la mayor parte del vino que se consume.

X. El Templo de Ámbar

El capítulo 13 describe el Templo de Ámbar, el complejo de mazmorras donde Strahd se entregó a los Poderes Oscuros.

Y. Colina del Ayer

El capítulo 14 detalla la Colina del Ayer, un promontorio lejano que pertenece a los druidas que veneran a Strahd como amo y señor de la tierra.

Z. Cubil de los hombres lobo

El capítulo 15 profundiza en el complejo de cavernas que hace las funciones de guarida principal de los hombres lobo de Barovia.

Capítulo 3: La aldea de Barovia

La aldea de Barovia es el lugar más triste de estas tierras. Sus residentes viven tan aterrorizados por Strahd que rara vez se aventuran fuera de sus hogares. La población descansa a la sombra del Castillo Ravenloft, enterrada bajo la niebla, pero incapaz de ocultarse de la mirada escrutadora del vampiro.

Hasta hace poco tiempo, Strahd ha estado visitando cada noche a Ireena Kolyana, la hija adoptiva del burgomaestre de la aldea. Ireena posee el alma de Tatyana, la amada de Strahd, y tiene exactamente el mismo aspecto que ella. Strahd intenta que Ireena se convierta en su consorte, convertirla en vampiresa y encerrarla para siempre en las criptas del castillo.

Llegada a la aldea

Cuando los personajes se aproximen por primera vez a la aldea, lee lo siguiente:

> Unas estructuras altas se vislumbran entre la densa niebla que lo rodea todo. La tierra enfangada del camino da paso a un liso y húmedo adoquinado. Reconocéis por fin en las altas formas las edificaciones de la aldea. Las ventanas de las casas destacan en la oscuridad imperante. Ningún sonido altera el silencio, a excepción de unos tristes gimoteos en la calle, a lo lejos.

El llanto proviene de la casa de Mary la Desquiciada (zona E3). A excepción de las que se encuentran en las zonas E1 y E2, todas las tiendas de la aldea están permanentemente cerradas y en los comercios desocupados se ha saqueado cualquier cosa que hubiera de valor. Por todas las paredes se ven marcas de garras.

De tanto en cuanto, la niebla se disipa, puede admirarse el Castillo Ravenloft, que se cierne sobre el pueblo como una lanza empalando el cielo.

Ocupantes de las casas

Si los aventureros exploran cualquier residencia que no sea la casa de Mary la Desquiciada (zona E3) o la mansión del burgomaestre (zona E4), tira un d20 y consulta la siguiente tabla para establecer qué inquilinos hay en la casa.

Ocupantes de casas de Barovia

d20	Ocupantes
1–3	Ninguno
4–8	2d4 **enjambres de ratas**
9–16	Aldeanos barovianos
17–20	2d4 **zombis de Strahd** (consulta el apéndice D)

Ratas

Las casas infestadas de ratas parecen abandonadas. Estos animales son sirvientes de Strahd y atacarán si los personajes deciden explorar el interior de la vivienda.

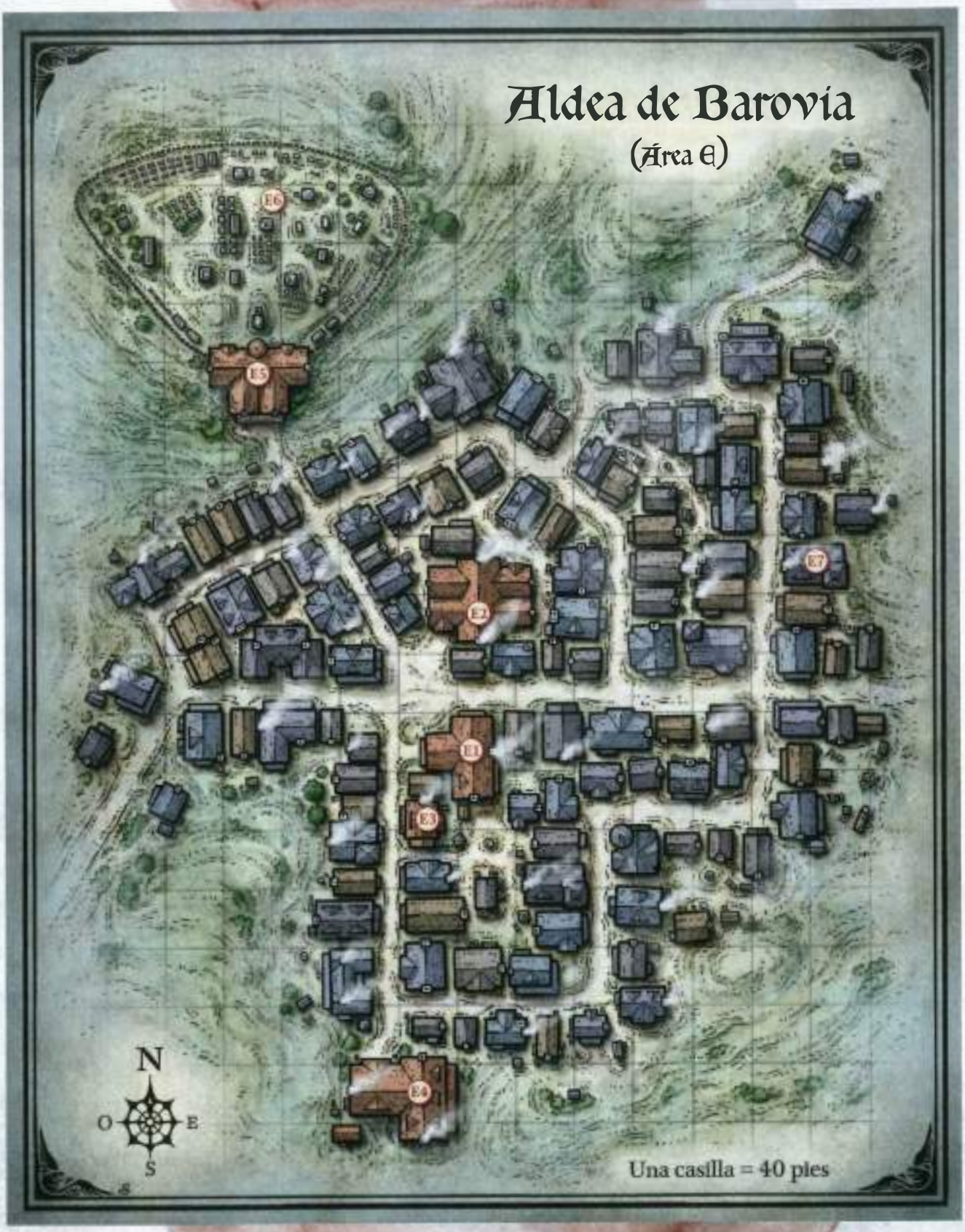
Aldeanos barovianos

Una típica casa de aldeanos barovianos acoge a 1d4 adultos (**plebeyos** de ambos sexos LB) y a 1d8 – 1 niños (no combatientes de ambos sexos LB). Los aventureros que peguen el oído a alguna puerta oirán siseos y susurros amortiguados procedentes del interior. Sus habitantes no están interesados en hablar con forasteros y nunca atacarán si no se les agrede primero; siempre intentarán huir del peligro si es posible. Al caer la noche se recogen a la luz de las velas y mantienen bien a mano sus improvisados y artesanales símbolos sagrados.

Zombis de Strahd

Cuando los aventureros abran una puerta o ventana cerrada de una casa infestada de zombis de Strahd, les invadirá el hedor de la muerte. Si se atreven a entrar, los zombis acudirán a donde los aventureros se encuentren.

> Su misma voz, su mismo rostro, *su mismo cuerpo grácil; era Tatyana, de vuelta en el mundo de los vivos. La sorpresa me dejó absolutamente paralizado.*
>
> —Strahd von Zarovich
>
> en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*


Aldea de Barovia
(Área E)
E6
E5
E2
E7
E1
E3
E4
N
O
E
S
Una casilla = 40 pies

Zonas de la aldea

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de la aldea de Barovia de la página 42.

E1. Abastos de Bildrath

> La escasa luz que hay en este edificio se escapa por las rendijas de sus raídas y pesadas cortinas. En un rótulo que chirría sobre la puerta, puede leerse: "Abastos de Bildrath".

El establecimiento mide 70 pies de largo por 40 pies de ancho. El dueño, Bildrath Cantemir (**plebeyo** humano LN), tiene en venta los artículos que aparecen en la tabla "Equipo de aventureros" del *Player's Handbook*, pero solo los que valen menos de 25 po y a diez veces ese precio.

Bildrath comercia con los vistani en los momentos que pasan por la población. También se alegra cuando puede sacar beneficio de los forasteros que hayan tenido la mala suerte de recalar en el lugar. El comerciante solo sirve a sus propios intereses y no ofrecerá ayuda alguna. Nunca se prestará a regatear, porque, como suele decir: "si estás lo suficientemente desesperado por tenerlo, lo pagas". No tiene competencia en la aldea.

Si los personajes le dan problemas a Bildrath, llamará a Parriwimple (humano LB), su sobrino y almacenero, para que le ayude a echarlos. Parriwimple usa el perfil de un **gladiador**, salvo que tiene una inteligencia de 6 y no lleva escudo (CA 14). El auténtico nombre de Parriwimple es Parpol Cantemir, pero nadie en la aldea le llama así. Sus músculos se adivinan bajo su túnica de piel y deberían tomarse como claro indicio de su fuerza. Al mismo tiempo, Parriwimple es una persona simple. Se dedica a ayudar a su tío y no seguirá a los aventureros mientras Bildrath tenga algo que decir al respecto.

E2. Taberna Sangre de la Vid

> Tan solo un haz de luz ilumina la plaza mayor y su brillo parece un pilar sólido en medio de la densa niebla. Sobre el umbral de las amplias puertas, un cartel cuelga descolgado precariamente, informando que estáis ante la taberna Sangre en la Vid.

El edificio de la taberna tiene algo más de 60 pies de lado. Una inspección más detenida del cartel revela que originalmente decía "Sangre de la Vid" (un "en" ha sido superpuesto a cuchillo sobre el "de" anterior). Esta taberna, en tiempos de renombre, ha envejecido mal con el paso de los años. El fuego ardiente de la chimenea aporta escaso calor a los pocos parroquianos que se refugian dentro. Entre estos están el tabernero, tres vistani sentadas juntas y un hombre llamado Ismark Kolyanovich, que resulta ser el hijo del burgomaestre de la aldea, Kolyan Indirovich.

Interpretar a Ismark

Ismark (**veterano** humano LB) es un joven que está sentado solo, en una mesa apartada, bebiendo vino. Otros aldeanos lo llaman "Ismark el Menor", porque ha estado a la sombra de su padre la mayor parte de su vida.

No es el típico baroviano adusto. Invitará a los aventureros a que se le unan en su mesa, se ofrecerá a pagarles una ronda y les pedirá ayuda para proteger a su hermana adoptiva, Ireena Kolyana. Si acceden a prestarle ayuda,

Ismark el Menor

les acompañará hasta la residencia del burgomaestre (zona E4). Quiere que los aventureros le ayuden a escoltar a Ireena hasta Vallaki, un asentamiento situado en el corazón del valle, fuera de la vista del Castillo Ravenloft y, eso espera el joven, más allá del alcance de Strahd. Ismark sabe que trasladar a Ireena es una apuesta arriesgada, pues la chica es vulnerable al vampiro cuando está fuera de casa, pero le han informado de que el pueblo de Vallaki está bien defendido.

El Menor se mostrará tan poco hablador como el resto de los aldeanos barovianos, a menos que el tema de conversación gire en torno a Ireena o Strahd. Posee la misma información que cualquier otro aldeano. También sabe que, por alguna razón desconocida, el vampiro se siente atraído por Ireena y la desea por encima de todo.

Si utilizaste el gancho de aventura "¡Ayudadme, por favor!" y los personajes le muestran a Ismark la carta que recibieron, él les confirmará que esta no fue enviada por su padre, el burgomaestre, cuya caligrafía conoce bien.

Ismark ha pasado la mayor parte de su vida adulta entrenándose para el combate, con la esperanza de poder enfrentarse a Strahd algún día y matarle. Si los aventureros le sugieren que los acompañe, aceptará, a condición de que primero trasladen a Ireena a lugar seguro. Mientras Ismark acompañe a los personajes, actuará como un miembro más del grupo a efectos de determinar la proporción de puntos de experiencia de cada aventurero (aunque sus puntos de experiencia no tendrán efecto).

Interpretar a los otros PNJ

Usa la siguiente información para interpretar a los otros PNJ de la taberna.

Arik el Tabernero. Un hombrecillo regordete llamado Arik Lorensk (**plebeyo** humano CN) sirve en la barra. Limpia los vasos uno tras otro, de manera mecánica y ausente. Cuando todos están limpios, comienza de nuevo. Si alguien le habla, atiende a las comandas de las bebidas

con voz monótona y vacía. Un vaso de vino cuesta 1 pc y una jarra cuesta 1 pp. Tras servir las bebidas, Arik volverá a su limpieza de vasos habitual. El tabernero ignorará cualquier otra pregunta que se le haga.

Propietarias vistani. Tres **espías** vistani (humanas N), de nombre Alenka, Mirabel, y Sorvia, están sentadas en una mesa cerca de la puerta. Son las dueñas de la taberna y vigilan que todos los clientes paguen sus cuentas. De no ser por eso, mostrarán poco interés por los aventureros.

Si los personajes llegan en compañía de otros vistani, las propietarias se mostrarán mucho más dispuestas a entablar conversación con ellos y proporcionarles información útil. Sugerirán a los aventureros visitar a madam Eva (consulta el capítulo 2, área G) para que les lea el porvenir.

E3. La casa de Mary la Desquiciada

Un triste sollozo flota por las calles muertas y grises, ensombreciendo vuestros ánimos. El lamento procede de una oscura casa adosada de dos plantas.

La casa, con planta cuadrada de aproximadamente 40 pies de lado, está cerrada y atrancada desde el interior. Mary la Desquiciada (**plebeya** humana CN) permanece sentada en el suelo de un dormitorio de la planta de arriba, aferrada a una muñeca amorfa. Se halla perdida entre la pena y el desánimo. Apenas se dará cuenta de que hay alguien en la estancia. No reaccionará a conductas agresivas, pero hablará, con la voz entrecortada, con quien se dirija a ella con amabilidad.

Mary ocultó a su amada hija, Gertruda, en esta casa durante toda su vida. Gertruda, ahora adolescente, se escapó de allí hace una semana y no se la ha vuelto a ver desde entonces. Su madre teme lo peor, y tiene motivos para ello. Consulta la zona K42 en el capítulo 4 para conocer los detalles sobre el destino de Gertruda.

La muñeca amorfa tiene una mirada maligna y lleva puesto un vestido de arpillera. Perteneció a Mary cuando era joven y luego a Gertruda. Gadof Blinsky, el juguetero de Vallaki (mira el capítulo 5, zona N7), fabricó la muñeca. El dobladillo de su vestido muestra una desgastada etiqueta cosida, con la frase: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!".

Mary la Desquiciada

E4. Mansión del burgomaestre

Una mansión de aspecto anodino se alza tras una cerca de hierro oxidada. El enrejado de acceso está retorcido y roto. La hoja de la derecha yace en el suelo, a un lado, mientras que la de la izquierda se balancea perezosamente al viento. El golpeteo chirriante de la puerta se repite con mecánica precisión. Las malas hierbas predominan por doquier y amenazan con invadir incluso la casa misma. Aun así, los hierbajos que crecían contra las paredes han sido podados para crear un sendero alrededor de toda la hacienda. Marcas de pesadas garras han destrozado el antaño hermoso acabado de las paredes. Grandes manchas negras revelan que la mansión ha sido atacada con fuego. En las ventanas no queda ni el más mínimo rastro de cristal. Todas están tapiadas a cal y canto con tablones y en todas y cada una de ellas hay rastros que no presagian nada bueno.

Los aventureros que examinen el terreno podrán encontrar en las hierbas pisoteadas alrededor de la mansión huellas de lobos, así como pisadas humanas; para ello deberán superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11. Dichas huellas pertenecen a zombis y gules bajo control de Strahd.

Ireena Kolyana (**noble** humana LB, con 14 puntos de golpe), la hija adoptiva del burgomaestre está dentro de la mansión y no abrirá la pesada puerta atrancada a nadie, a menos que la convenzan de que quienes están fuera no son aliados de Strahd. Solo abrirá y les invitará a pasar si los jugadores la convencen con una buena interpretación de sus personajes, superando una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15, o si Ismark va con ellos.

Si los aventureros entran en la mansión, lee lo siguiente:

El interior de la mansión está bien amueblado; con todo, el mobiliario se encuentra bastante deteriorado. Resultan extrañas las ventanas tapiadas y la presencia de símbolos sagrados en cada habitación. El burgomaestre se halla en el suelo de una salita lateral, dentro de un sencillo ataúd de madera, rodeado de flores marchitas y un ligero olor a descomposición.

Ismark e Ireena hicieron el ataúd con sus propias manos.

Interpretar a Ireena

Ireena, una despampanante joven de cabello castaño, ha sido mordida dos veces por Strahd. Los aldeanos la temen y, por ello, la evitan. Los aventureros son la mejor escolta que la mujer puede esperar, por lo que estará dispuesta a ir con ellos bajo ciertas condiciones. Aunque parece delicada, tiene un fuerte temperamento y ayudará al grupo en todo lo que pueda con tal de salvarse. Ireena no recuerda sus primeros años de vida. No sabe cómo llegó a Barovia o de dónde vino. Además, solo guarda recuerdos borrosos de sus encuentros con Strahd, debido a los sortilegios vampíricos de este, pero sí puede rememorar claramente el ansia ardiente de sus ojos.

Relatará a los aventureros cómo lobos y otras criaturas terribles estuvieron atacando la mansión noche tras noche durante semanas. El corazón del burgomaestre no pudo soportarlo más y murió hace tres días. Por extraño que parezca, desde su muerte la casa no ha vuelto a ser atacada.

Cuenta que nadie en la aldea ha sido lo bastante valiente como para ayudar a Ismark a trasladar el cuerpo de Kolyan Indirovich al cementerio y darle una sepultura adecuada. Ireena rogará a los personajes que ayuden al joven a llevar el cadáver de su padre a Donavich, el sacerdote local (zona E5). Se negará a ir a Vallaki o a cualquier otro sitio mientras el burgomaestre yazca muerto en el suelo de la mansión.

E5. Iglesia

Sobre una pequeña elevación, ante el pilar de piedra que soporta al Castillo Ravenloft, hay un semiderruido edificio grisáceo hecho de piedra y madera. Resulta obvio que esta iglesia ha resistido los embates del mal durante siglos, ya que se encuentra en un estado ruinoso. Un campanario se alza a su espalda y se ve una luz oscilante que brilla a través de los agujeros del tejado. Las vigas pugnan por sostener el peso de la estructura en pie.

Ireena Kolyana

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

Las pesadas puertas de madera de la iglesia están cubiertas de arañazos de garras y marcadas por las cicatrices dejadas por el fuego.

El sacerdote del pueblo, Donavich, vive aquí. Otros barovianos rechazan ir a la iglesia por razones que rápidamente se harán patentes.

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de la iglesia de la página 46.

E5a. Entrada

Las puertas se abren, revelando un pasillo de 10 pies de ancho y 20 pies de largo que conduce a una capilla bien iluminada. El pasillo está a oscuras y huele a moho. Cuatro puertas, dos a cada lado del pasillo, llevan a cámaras adyacentes.

Podéis ver que la capilla está regada de cascotes y del interior os llega una suave voz que recita una plegaria. De pronto, el rezo es interrumpido por un grito inhumano que surge de debajo del suelo de madera.

El estertor procede del sótano de la iglesia (zona E5g). La voz suave que salmodiaba pertenece a Donavich, el sacerdote (consulta la zona E5f).

E5b. Dormitorio de Doru

Esta sucia y oscura estancia tiene una cama de madera con un colchón relleno de paja. Sobre el cabecero de la cama hay un símbolo sagrado de madera.

Esta habitación perteneció una vez a Doru, el hijo de Donavich, que está apresado en el sótano (zona E5g). No se ha usado en más de un año y no contiene nada de valor.

E5c. Dormitorio de Donavich

Esta sucia sala contiene una cama de madera con un colchón relleno de paja, al lado de la cual se ha colocado una pequeña mesa con una lámpara del aceite que arroja una brillante luz. Sobre el cabecero de la cama hay un símbolo sagrado tallado en madera con forma de sol.

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

E5d. Trampilla

El paso del tiempo y la dejadez han permitido que aparezcan agujeros en el techo de esta habitación llena de moho. Por el suelo se desperdigan algunos fragmentos de teja rotos entre charcos de agua. En una esquina, practicada en el suelo, hay una pesada trampilla de madera cerrada con una cadena y un candado. Los gritos de angustia de un joven pueden oírse a través de la portezuela.

Donavich perdió la llave que abre el candado de hierro. Si se retira la cadena y se abre la trampilla, los gritos del sótano se detendrán. La portezuela se ha hinchado y está atascada en su marco; para abrirla será necesario superar una prueba de Fuerza CD 12. Bajo esta, una escalera de madera desciende 15 pies hasta el sótano (zona E5g).

E5e. Oficina

En la pared sur hay un viejo escritorio y una silla. Sobre ellos, se ha colgado un símbolo sagrado de madera: un sol llameante. Una barra de diez pies de largo puede verse empotrada en la pared norte; aunque ahora está vacía, parece que alguna vez sirvió para colgar un tapiz. En la pared más alejada hay un armario de madera con cuatro puertas altas.

El cepillo de madera de la iglesia descansa, vacío, sobre el asiento de la silla. Los cajones del escritorio contienen algunas hojas de pergamino en blanco, junto con un par de cálamos y tarros de tinta secos.

Dado su tamaño, el armario de madera no contiene gran cosa. Dentro hay un yesquero, algunas cajas de madera con velas y dos libros muy desgastados: *Himnos al Amanecer*, que es un volumen de cantos al Señor de la Mañana, y *la Espada de la Verdad: los usos de la lógica en la guerra contra las herejías diabolistas, tal y como la aplicó la Inquisición de Ulmist*, un extraño libro que mezcla ejercicios de lógica con espeluznantes descripciones de cultos para la adoración demoníaca.

E5f. Capilla

La capilla está hecha un desastre, con sus bancos volcados y rotos repartidos por el polvoriento suelo. Docenas de velas montadas en palmatorias y candelabros encendidos en los rincones se esfuerzan por librar a la capilla de las sombras. En el extremo más distante de la iglesia hay un altar lleno de zarpazos, tras el cual se arrodilla un sacerdote que viste un hábito sucio. A su lado cuelga una larga y gruesa soga, que sube hasta el campanario.

Si los aventureros no han bajado ya al sótano, agrega lo siguiente:

Bajo el suelo de la capilla, escucháis la voz de un joven gritando: "¡Padre! ¡Me muero de hambre!".

Donavich (**acólito** humano LB) ha estado rezando durante toda la noche. Su voz es ronca y débil. Dicho en pocas palabras: ha enloquecido. Hace algo más de un año, su hijo Doru, que contaba 20 años, y otros aldeanos, se revelaron y atacaron el Castillo Ravenloft; lo hicieron bajo el mando de un mago vestido de negro que llegó a Barovia procedente de una tierra lejana (consulta el capítulo 2, área M, para saber más sobre el mago). Hasta donde se sabe, el mago murió a manos de Strahd, como también lo hizo Doru, que regresó con su padre convertido en un engendro vampírico. Donavich fue capaz de atrapar a su hijo en el sótano de la iglesia, donde continúa hasta el día de hoy.

Doru no se ha alimentado desde que quedó encerrado y le grita a su padre a todas horas. Mientras tanto, Donavich reza día y noche, esperando que los dioses le iluminen sobre cómo salvar a su hijo sin destruirlo. Si los aventureros muestran intenciones de acabar con Doru, Donavich hará todo lo que pueda por evitarlo. Si el hijo muere, el padre se derrumbará y llorará desconsoladamente, superado por la desesperación.

Además del conocimiento que tiene todo baroviano (consulta "Conocimiento de Barovia", en el capítulo 2), Donavich posee la siguiente información de utilidad:

- Ireena Kolyana no es hija natural de Kolyan Indirovich. Aunque la joven nunca lo supo, Kolyan la encontró en la linde de los bosques de Svalich, junto al farallón de Ravenloft. No era más que una niña por aquel entonces y parecía no recordar nada de su pasado. Kolyan la adoptó y la cuidó como si fuera su propia hija.
- Cada noche, de madrugada, los espíritus de los aventureros muertos se levantan del cementerio de la iglesia, formando una procesión silenciosa que se encamina hacia el Castillo Ravenloft (consulta "La procesión de los muertos", en la sección "Acontecimientos especiales", al final del capítulo).

Funeral por burgomaestre. Si los personajes trasladan el cuerpo de Kolyan Indirovich a la iglesia, Donavich presionará a los aventureros para que le ayuden a enterrar al burgomaestre en el cementerio (zona E6) al amanecer. Durante las exequias, el sacerdote ofrecerá plegarias al Señor de la Mañana a cambio de que el alma de Kolyan Indirovich pueda desligarse de Barovia.

Una vez que se dé sepultura a Kolyan, Donavich sugerirá que Ireena se vaya tan lejos del Castillo Ravenloft como sea posible. Propone que los personajes la escolten a la abadía de Santa Markovia, en Krezk (capítulo 8) o, en su defecto, al pueblo fortificado de Vallaki (capítulo 5). Donavich no está al tanto de que la abadía, tiempo atrás un bastión del bien, se ha convertido en un cubil de maldad.

E5g. Sótano

El sótano de la iglesia tiene muros bastos y el suelo de tierra y barro húmedo. Los pilares de madera podrida sufren bajo el peso del techo. La luz de las velas de la capilla se proyecta desde arriba a través de las grietas de la cubierta, lo que permite vislumbrar una figura demacrada en el rincón más alejado.

Esa figura es Doru, un **engendro vampírico** enviado por Strahd para atormentar a Donavich y destruir la iglesia. Está hambriento de sangre y tendrá el suficiente arrojo como para atacar a un aventurero solitario. Si los personajes se acercan en grupo, hará todo lo posible por evitarles mientras sisea: "¡Puedo oler vuestra sangre!". Si se ve acorralado, dejará de huir y se lanzará al ataque.

Si los aventureros apresan a Doru y le prometen sangre, o amenazan con destruirlo, o incluso si lo matan y luego lo resucitan de entre los muertos, este les relatará los sucesos que le llevaron a la ruina (consulta la zona E5f).

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que en el sótano hay un tesoro, estará dentro de un viejo cofre enmohecido situado en la esquina suroeste de la habitación. El cofre no está cerrado con llave y tampoco tiene trampas.

E6. Cementerio

> Una valla de hierro forjado con una cancela oxidada delimita una parcela rectangular de tierra tras la ruinosa iglesia. Las lápidas se hacinan, cubiertas por la niebla, y muestran nombres de personas fallecidas hace mucho. Todo parece tranquilo.

Durante el día, el cementerio es un lugar sereno y pacífico. No obstante, cada madrugada, tiene lugar una procesión fantasmal (consulta "La procesión de los muertos", a continuación).

E7. Casa embrujada

Esta casa embrujada se describe en el apéndice B: "La Casa de la Muerte".

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los aventureros exploran la aldea.

La procesión de los muertos

Cada noche, de madrugada, cien espíritus se alzan del cementerio (zona E6) y procesionan por el viejo camino de Svalich hacia el Castillo Ravenloft.

> Una misteriosa luz verde recubre el cementerio. De ella emerge una procesión fantasmal. Marchan en la procesión imágenes vacilantes de mujeres intrépidas con grandes espadas, hombres de los bosques con estilizados arcos, enanos con hachas brillantes y magos barbudos vestidos a la antigua usanza con extraños sombreros puntiagudos. Todos ellos van saliendo del cementerio mientras más y más emergen de las tumbas.

Estos espíritus no pertenecen a los aquí enterrados, sino a aventureros anteriores que murieron tratando de destruir a Strahd. Cada noche, los fantasmas intentan completar su misión, y cada noche fracasan. No muestran ningún interés en los vivos y no se les puede golpear, dañar o expulsar. No se comunicarán con los aventureros.

Una vez alcanzan el castillo, los espíritus se dirigen directamente a la capilla (zona K15), luego hacia las escaleras de la torre principal (zona K18); desde allí, ascienden al pináculo de dicha torre (zona K59). Finalmente, se lanzan al vacío por el hueco central de la torre, que cae hasta las criptas (zona K84), donde desaparecen.

Pasteles de ensueño

Este acontecimiento se producirá cuando los personajes vayan caminando por la aldea.

> Escucháis el sonido de unas ruedas pequeñas de madera que traquetean sobre los adoquines húmedos. El ruido os lleva hasta una solitaria figura jorobada y cubierta con harapos, que empuja un desvencijado carro de madera a través de la niebla.

Morgantha, una **saga de la noche** disfrazada de anciana, ha llegado al pueblo procedente del Viejo Machacahuesos para vender sus pasteles de ensueño por 1 po la unidad (mira el capítulo 6 para saber cómo son los pasteles). Los va vendiendo de puerta en puerta. La mayoría de las veces, nadie responde. Cuando alguien abre, Morgantha intenta vender su mercancía ofreciendo a los clientes un respiro de la miseria y la desesperación de la dura rutina baroviana. Si los aventureros la siguen un rato, en una de las viviendas ella se llevará en pago a un niño de siete años llamado Lucian Jarov (humano no combatiente LB). Los padres ruegan a la saga que no se lleve al chico, que no para de llorar, pero ella lo arranca de sus brazos, lo mete en un saco y lo ata a su carro de venta ambulante. Luego, sin más, se encamina de vuelta al Viejo Machacahuesos.

Morgantha sabrá que los aventureros son forasteros y hará todo lo posible por evitarlos. Si los personajes le exigen la liberación del niño, ella lo hará de mala gana, sabiendo que siempre podrá volver a por Lucian más adelante. La saga luchará solo en defensa propia y dará la siguiente información a cambio de que la dejen vivir:

- Strahd ejerce su dominio sobre la tierra y el clima y los vistani se encuentran entre sus espías.
- Hay un campamento de los vistani al oeste, a orillas de la laguna Tser (capítulo 2, área G), y otro a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9).
- Strahd tiene enemigos muertos vivientes en Barovia; sobre todo los caballeros caídos de la Orden del Dragón de Plata. Estos redivivos ocupan una mansión en ruinas al oeste de Vallaki (ver capítulo 7, "Argynvostholt").
- El secreto más celosamente guardado por Strahd es un templo lleno de conocimientos prohibidos, oculto en las montañas (consulta el capítulo 13, "El Templo de Ámbar"). Se puede llegar al lugar siguiendo el largo y sinuoso paso de Tsolenka (consulta el capítulo 9).

Capítulo 4: El Castillo Ravenloft

El Castillo Ravenloft fue construido sobre las ruinas de una fortaleza más antigua por artesanos, asistentes y trabajadores leales a la familia de Strahd. Este recompensó al genial arquitecto del castillo, Artimus, con una cripta en las catacumbas de su propia creación. El castillo recibió su nombre en honor de la madre de Strahd, Ravenovia, que también se encuentra enterrada bajo el castillo.

El mapa mural que acompaña a este libro presenta el edificio en su totalidad. En dicho mapa, el mapa 1 muestra un diagrama de la fachada frontal del castillo y los otros mapas sus zonas interiores y exteriores. Todos estos lugares se describen en este capítulo, comenzando con la sección "Murallas de Ravenloft", en la página 52.

Encuentros aleatorios

La primera vez que los aventureros accedan a una zona del castillo que no tenga ya algún otro ocupante, comprueba si se produce un encuentro aleatorio. Haz la misma comprobación cada 10 minutos que los personajes pasen descansando dentro de la fortaleza.

En la mayoría de los casos, se producirá un encuentro aleatorio con una tirada de 18 o más en un d20. Para establecer lo que los aventureros encuentran, consulta la siguiente tabla.

Encuentros aleatorios en el Castillo Ravenloft

d12 + d8	Encuentro
2	**Ezmerelda d'Avenir** (consulta el apéndice D)
3	**Rahadin** (consulta el apéndice D)
4	1 **gato** negro
5	1 **escoba de ataque animado** (consulta el apéndice D)
6	1d4 + 1 **espadas voladoras**
7	Juguete fabricado por Blinsky
8	Sirviente invisible
9	1d4 **plebeyos** barovianos
10	2d6 **garras reptantes**
11	1d6 **sombras**
12	1d6 **enjambres de murciélagos**
13	1 **zombi de Strahd** arrastrándose (consulta el apéndice D)
14	1d4 + 1 **matones** vistani
15	1d4 **tumularios**
16	Bagatela
17	Capullo de araña gigante
18	1 **bruja baroviana** (consulta el apéndice D).
19	1d4 + 1 **engendros vampíricos**
20	**Strahd von Zarovich** (consulta el apéndice D)

Hice llamar a mi familia, *apartada hace mucho de sus antiguos tronos, y la traje aquí para que se instalara en el Castillo Ravenloft.*

—Tomo de Strahd

Usa las siguientes descripciones para que te ayuden a dirigir los encuentros aleatorios.

Bagatela

Uno de los personajes del grupo, al azar, halla una bagatela perdida. Lee el siguiente texto al jugador que interpreta a dicho aventurero:

> Das una patada a algo: una bagatela cubierta de polvo.

Para establecer lo encuentra el personaje, tira en la tabla "Bagatelas" del apéndice A.

Bruja baroviana

> Escucháis una estridente voz de mujer que grita un nombre.
> "¡Grizzlegut! ¿Dónde estás? ¡Mal rayo te parta, gato sarnoso!".
> De la oscuridad surge una vieja bruja que viste un puntiagudo sombrero negro y un vestido de arpillera manchado de hollín.

Los aventureros pueden intentar ocultarse de la bruja (que tiene visión en la oscuridad) o sorprenderla. Esta mujer es una de las criadas de Strahd de la zona K56. Va buscando a su familiar, un gato negro que ha desaparecido. Si los personajes se enfrentan a ella, la vieja pelleja les escupirá y comenzará a salmodiar un conjuro.

Este encuentro tendrá lugar una sola vez. Si vuelve a salir en la tirada, no se dará ningún encuentro.

Capullo de araña gigante

Los aventureros tendrán un encuentro con un capullo de araña gigante solo si van moviéndose por el castillo. Si están haciendo un descanso, repite la tirada.

> Un capullo blanco cuelga del techo en medio de gruesas telas de araña; parece contener algo con forma humana.

Una araña gigante ha fabricado este capullo. Los personajes que lo alcancen podrán cortarlo para ver lo que alberga. Tira un d6 para establecer el contenido del capullo:

d6	Contenido del capullo
1	Un maniquí de madera que lleva puesto un vestido.
2	Una **bruja baroviana** (consulta el apéndice D). Chillará como un animal salvaje y comenzará a lanzar conjuros.
3	Un **zombi de Strahd** (consulta el apéndice D). Luchará hasta ser destruido.
4	Un lunático baroviano (**plebeyo** CN). Si lo liberan, se pondrá a farfullar hasta que se le haga callar o hasta que se le lance un conjuro de *calmar emociones*. Un conjuro de *restablecimiento menor* curará su locura, momento en el que intentará huir del castillo.
5	Un baroviano fallecido, que sirve como anfitrión a un **enjambre de insectos** (arañas). Las crías de araña gigante (cada una del tamaño de una tarántula) aparecen arrastrándose desde el interior de la boca abierta del cadáver o salen en tropel de su hinchado vientre.
6	Un **bandido** vistana (hombre o mujer CN). Conoce la distribución del castillo y ayudará a los aventureros hasta que Strahd o más vistani aparezcan; en ese momento, el bandido traidor dará la espalda a los aventureros.

Engendro vampírico

Si algún personaje tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o superior, el grupo no podrá ser sorprendido. En ese caso, lee lo siguiente:

> Unas criaturas de carne macilenta se arrastran por el techo como arañas; sus ojos rojos brillan en la oscuridad. A medida que se acercan, sus agrietados y ensangrentados labios se abren de par en par, revelando unos afilados colmillos.

Estos secuaces de Strahd, todos antiguos aventureros, suelen deslizarse por los techos para luego caer sobre presas desprevenidas. Un engendro vampírico lucha hasta ser destruido.

Enjambres de murciélagos

> Escucháis un trueno; a continuación, el aleteo de pequeñas alas negras. ¡De pronto, una oscura nube de murciélagos desciende sobre vosotros!

Estos murciélagos son sirvientes del vampiro. Atacarán a los aventureros sin mediar provocación.

Escoba de ataque animado

> Oís un ruido rasposo. De las sombras sale una escoba, barriendo el suelo en vuestra dirección, como sostenida por manos invisibles.

Cuando llega a 5 pies de un miembro del grupo, la escoba ataca.

Espadas voladoras

> Cortando la penumbra, llega volando una espada oxidada, ¡y ahí viene otra!

Si se encuentran más de dos espadas voladoras, las otras estarán detrás, no demasiado lejos. Estas armas deambulan por el castillo y atacan a los intrusos en cuanto entran en el alcance de su visión ciega.

Ezmerelda d'Avenir

Ezmerelda se ha lanzado un conjuro de *invisibilidad mejorada* y explora la fortaleza sigilosamente. Escoge a uno de los aventureros que va cerrando el grupo y lee el texto siguiente al jugador que interpreta a ese personaje:

> Sientes un suave toque en tu hombro, pero no ves nada detrás de ti.

Si el personaje tocado por Ezmerelda reacciona de forma alarmante o amenazadora, ella le susurrará rápidamente: "No tengas miedo, estamos en el mismo bando".

Ezmerelda va a la caza de Strahd, pero hasta ahora sus intentos de acorralar al vampiro se han visto frustrados; teme haber intentado cobrarse una pieza demasiado difícil. Si los aventureros no la invitan a unirse al grupo, ella se despedirá y seguirá su camino (quizás para reencontrarse más adelante). Si le proponen permanecer juntos, Ezmerelda querrá poner a prueba el conocimiento de los personajes sobre los vampiros, haciéndoles preguntas como: "¿Alguna vez habéis visto a un vampiro cambiar de forma?" y "¿Sabéis cómo contrarrestar su capacidad regeneradora?". Con independencia de sus respuestas, ella finalmente accederá a acompañarlos.

Este encuentro aleatorio tendrá lugar una sola vez. Si vuelve a salir en la tirada, no habrá ningún encuentro.

Garras reptantes

> Desde la oscuridad, una horda de manos cercenadas de carne momificada y negra, cubierta de hollín, aparece correteando por el sucio suelo.

Las garras reptantes se cebarán en un miembro del grupo. Durante la confusión, una de ellas intentará arrastrarse hasta el interior de la mochila de un personaje y esconderse allí. Hará una prueba de Destreza (Sigilo) contra la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva del aventurero. Si la garra pierde, el aventurero verá a la garra tratando de meterse en la bolsa. Si tiene éxito en la prueba, esperará en la mochila hasta que el personaje haga un descanso largo; entonces saldrá y atacará.

Gato negro

> Desde la oscuridad os llega un siseo demoníaco cuando un gato negro emerge de las sombras, haciendo todo lo posible por evitaros.

Este familiar está buscando a su ama (la bruja baroviana). No molestará a los aventureros, pero atacará si estos le arrinconan.

Si los personajes capturan o matan al gato, este encuentro no volverá a darse. Si vuelve a salir en la tirada, no habrá ningún encuentro.

Juguete fabricado por Blinsky

Los aventureros encontrarán un juguete de Blinsky solo si recorren el castillo; pero si, por ejemplo, están haciendo un descanso, considera que no se ha producido ningún encuentro.

> Encontráis un juguete defectuoso, del tipo que no podría gustar a ningún niño.

El juguete tiene un eslogan cosido o impreso en letras diminutas: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!". Tira un d6 para establecer el tipo de juguete:

d6	Juguete
1	Un peluche de un hombre lobo relleno de serrín junto a varios bebés minúsculos tallados en madera. El peluche tiene cuchillas romas a modo de garras y dientes retráctiles.
2	Una sonriente marioneta de un bufón con las cuerdas enredadas y pequeñas campanas de cobre cosidas en su gorro.
3	Una caja rompecabezas de madera de 6 pulgadas de lado; tiene talladas siluetas de caras de payasos que lanzan miradas maliciosas. Si se agita, el juguete parecerá un sonajero. Si un aventurero trastea con la caja durante un descanso corto, podrá hallar la forma de abrirla; para ello deberá superar una prueba de Inteligencia CD 20. Sin embargo, estará vacía, sin ningún elemento dentro que explique qué la hacía sonar al agitarla.
4	Una muñeca sin rostro con un vestido de novia amarillento y deshilachado por el paso del tiempo.
5	Una caja sorpresa que recuerda ligeramente a un ataúd; esconde dentro una marioneta de Strahd con resorte que saltará al abrirse.
6	Unas mandíbulas de madera con colmillos y muelles interiores; todo pintado de blanco. Los dientes rechinan y castañetean durante 1 minuto cuando se les da cuerda (precisa de una acción) y se sueltan.

Matones vistani

> Escucháis voces con un marcado acento vistani.

Un pequeño grupo de vistani (humanos de ambos sexos NM) os asegura haber sido prisioneros del vampiro. Afirmarán que hasta hace muy poco no habían podido escapar de las mazmorras de la fortaleza. Se ofrecerán a ayudar al grupo. Sin embargo, en realidad, son leales a Strahd y traicionarán a los aventureros tan pronto como él aparezca. Si los personajes aceptan su ayuda, los matones fingirán ser sus aliados mientras permanezcan con estos o hasta que llegue el vampiro. Si el grupo decide salir del castillo, los vistani lo acompañarán, puesto que querer quedarse en la fortaleza despertaría probablemente las sospechas de los aventureros.

Tesoro. Un matón vistana lleva una bolsa que contiene 2d8 piedras preciosas pequeñas (con un valor de 50 po cada una).

Plebeyos barovianos

> Un fuerte clamor llena las impías galerías de Ravenloft. Gritos de "¡Matemos al vampiro!" se mezclan con otras que exclaman audaces "¡Nunca más!" y "¡A las criptas!".

Los aldeanos furiosos que han entrado en el castillo blanden antorchas y horcas en una ridícula demostración de fuerza. Allá donde van, claman justicia. Acompañarán a los aventureros a menos que estos se lo impidan. Mientras estos barovianos estén con los personajes, los encuentros aleatorios pasarán a producirse cuando se obtenga en la tirada un 9 o más.

Rahadin

Si Rahadin fue asesinado o capturado en un encuentro anterior, este encuentro no se producirá. De lo contrario, el misterioso chambelán de Strahd se acercará en silencio. Un aventurero le oirá llegar si su puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva es igual o mayor que la de Destreza (Sigilo) de Rahadin.

> "El amo desea veros", entona con voz lúgubre desde la oscuridad.

Rahadin dirigirá a los personajes hasta una localización al azar del castillo, que puedes establecer tirando un d6:

d6	Localización
1	Capilla (zona K15)
2	Sala de audiencias (zona K25)
3	Estudio (zona K37)
4	Tejado de la torre (zona K57)
5	Bodega (zona K63)
6	Cámara de tortura (zona K76)

En realidad, el vampiro no estará en este lugar, a menos que la lectura del tarokka (consulta el capítulo 1) así lo indique.

Si los aventureros solicitan a Rahadin que les haga de guía, este se negará. Si le piden indicaciones para llegar a algún lugar, les orientará sobre si deben subir, bajar o quedarse en el nivel en el que están. Si le atacan, luchará hasta ser destruido. De otro modo, no se marchará hasta después de que los personajes lo hagan.

Sirviente invisible

> Un curioso objeto se aparece ante vuestra vista; parece sostenido en el aire por una fuerza invisible.

Este sirviente invisible es una creación de Strahd y permanece hasta ser destruido (consulta el conjuro *sirviente invisible* en el *Player's Handbook*). Lanza un d6 para establecer lo que transporta o escoge una de las siguientes opciones:

d6	Objetos
1	Una fuente de plata deslustrada con tapadera (con un valor de 25 po). Si un aventurero se acerca a 5 pies o menos del sirviente, este levantará la tapadera revelando un montón de panecillos mohosos. El primer personaje que se coma uno de ellos recibirá inspiración. Si este encuentro se da en más ocasiones, la bandeja contendrá una **garra reptante** que atacará al aventurero más cercano.
2	Un cáliz de plata (con un valor de 50 po) lleno de vino hasta el borde. Un personaje que beba el vino del cáliz deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 44 (8d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Si este encuentro se repite más adelante, el vino actuará como una *poción de curación*.
3	Un candelabro de oro (con un valor de 150 po) con tres brazos y, en cada uno de ellos, una vela apagada.
4	Un pañuelo de seda púrpura con bordes blancos ondulados (con un valor de 1 po). Si este encuentro se da más veces, estará empapado de sangre fresca.
5	Una campanilla de cena de cristal (con un valor de 25 po). El sirviente invisible hará sonar la campanilla si los personajes se aproximan a 10 pies o menos de él. El sonido atraerá a 1d4 **engendros vampíricos** hambrientos (mira a continuación), que llegarán en 1d4 + 1 asaltos.
6	Un libro de conjuros de mago cuyas tapas de cuero cosido tienen una sobrecubierta de terciopelo negro. El volumen contiene todos los conjuros que Strahd ha preparado (consulta el apéndice D). Si este encuentro se produce más veces, el tomo será un libro de cuentos no mágico encuadernado en cuero (con un valor de 25 po).

Sombras

Si uno o más aventureros tienen una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más, lee lo siguiente:

> No podéis quitaros de encima la sensación de que hay algo detrás de vosotros. Al volveros, veis una sombra, alta e inmóvil. Sin embargo, no existe ningún rastro de aquello que la proyecta.

Si hay más de una sombra presente, las demás estarán cerca, pero fundidas con la oscuridad. Estos muertos vivientes seguirán a los personajes, aunque no los atacarán a menos que estos lo hagan primero. De lo contrario, obedecerán las órdenes del vampiro.

Strahd von Zarovich

Strahd aparece por sorpresa.

> El estruendo de un trueno sacude el castillo, removiendo el polvo y las telarañas. Escucháis una voz: "Buenas noches".

Cualquier aventurero que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva inferior a 19 se verá sorprendido por la llegada del vampiro, que aparece prácticamente de la nada. Strahd preferirá atacar a un personaje sorprendido, eligiendo al que tenga más cerca. En caso contrario, consulta el apéndice D para conocer las tácticas del vampiro.

Tumulario

> El aire se hiela repentinamente y podéis oír unos pasos que se acercan en procesión.

Si los aventureros se mueven despacio y no llevan fuentes de luz que llamen la atención, pueden intentar pasar inadvertidos para estos tumularios. Estos soldados muertos vivientes sirvieron hace mucho como capitanes de la guardia en el Castillo Ravenloft. Aún se aprecia en ellos restos andrajosos de sus viejos uniformes. Atacarán a cualquier ser vivo en cuanto lo vean.

Tesoro. Los guerreros blanden espadas largas que lucen el escudo de armas de Barovia, grabado en las guardas. Cada tumulario también porta una bolsa que contiene 2d20 pe; las monedas son de cuño baroviano y tienen la efigie de Strahd von Zarovich de perfil.

Zombi de Strahd arrastrándose

> Escucháis los gruñidos cadavéricos de un ser maligno.

Los gemidos proceden de un zombi de Strahd al que le faltan las piernas, por lo que de la criatura solo quedan cabeza, torso y brazos. Utiliza las extremidades que conserva para desplazarse a rastras por el suelo. A este muerto viviente le quedan 15 puntos de golpe. Si los personajes se mueven despacio y no llevan fuentes de luz que llamen la atención, pueden intentar ocultarse de la criatura que se arrastra.

Murallas de Ravenloft

Consulta el mapa 2 del castillo para ver las zonas K1 a K6.

K1. Patio delantero

Cuando los aventureros entran al castillo, el tiempo empeora. Una lúgubre lluvia comienza a caer, convirtiéndose en una tromba de agua durante la siguiente hora. Los rayos iluminan el cielo de manera continua, seguidos de truenos que hacen temblar la fortaleza.

> Una espesa y fría niebla se arremolina en este patio. Regularmente, los rayos apuñalan las nubes tormentosas con sus fogonazos, mientras que los truenos reverberan contra el suelo. A través de la llovizna, veis agitarse las llamas de las antorchas, una a cada lado de las puertas principales del baluarte. La luz cálida proveniente de la entrada inunda el patio. Muy por encima de este acceso hay una vidriera redonda con fragmentos de cristales rotos aún fijos al marco de hierro.

Los muros que rodean el patio tienen 90 pies de alto. Las oscuras torres del castillo son incluso más altas. Las puertas de las torres que flanquean el túnel de entrada están cerradas por la lluvia. A ello se suma el aullido del viento, que recorre el patio.

MAPA 2
Murallas de Ravenloft
J
K1
K2
K3
K4
K5
K6

Las puertas principales de la fortaleza conducen a la zona K7. La vidriera grande y destrozada que domina la entrada principal se encuentra a 50 pies sobre el patio y conduce a la zona K25. No hay ninguna luz a la vista tras el gran ventanal.

Torres exteriores de la entrada

Cada una de las torres que protege la entrada principal al patio tiene su propia puerta de hierro con cerradura.

Los aventureros que entren en una de estas estructuras se encontrarán con una torre hueca sobre sus cabezas y un suelo de adoquines bajo sus pies. Los mecanismos para subir y bajar tanto el puente levadizo como el rastrillo ocupan por completo ambas construcciones. Dichos dispositivos de cierre en cada torre se activan por medio de una palabra mágica que solo conoce Strahd. También pueden ser activados mediante un conjuro de *disipar magia* (CD 14) lanzado con éxito. Ni el puente levadizo ni el rastrillo se moverán hasta que ambos mecanismos estén activados.

K2. Puertas del patio principal

Dos puertas, una al norte de la fortaleza y otra al sur, evitan acceder fácilmente a lo que hay tras ellas.

> Un enorme muro conecta las murallas exteriores del castillo con la fortaleza. Un arco de 20 pies de ancho por 20 pies de alto permite atravesar dicho muro, pero está bloqueado por un rastrillo de hierro herrumbroso.

El rastrillo no está bloqueado y se puede levantar superando una prueba de Fuerza CD 15. También puede alzarse con una palabra de activación que solo Strahd y Cyrus Belview (zona K62) conocen. A menos que se le coloque una cuña o se mantenga abierto de otro modo, el rastrillo volverá a cerrarse.

K3. Patio de los criados

> Este patio, situado al noreste de la fortaleza, está rodeado de imponentes muros. Una cochera de piedra con puertas de madera abisagradas se levanta silenciosa en la esquina donde se unen las paredes exteriores. Frente a la cochera, una estrecha puerta de madera reforzada con bandas de hierro conduce al interior del castillo.

La cochera se describe en la zona K4. La puerta de madera, que lleva a la zona K23, está hinchada y atascada en su marco. Un personaje podrá desatrancarla a empellones si supera una prueba de Fuerza CD 10.

K4. Cochera

Lee el siguiente texto si los aventureros abren las puertas de la cochera:

> Las puertas dobles se abren y revelan un elegante carruaje negro, con ventanas de cristal y lámparas de latón.

K5. Jardín de la capilla

> A espaldas de la fortaleza, tras los impresionantes contrafuertes y los altos ventanales tapiados, hay un pequeño jardín que se empeña en sobrevivir. Las diminutas florecillas se alzan contra el cielo plomizo. Un par de enormes puertas de hierro bloquean el paso a algún tipo de mirador.

Las grandes puertas de hierro chirrían ruidosamente sobre sus oxidadas bisagras al abrirse. Tras ellas se llega a la zona K6.

K6. Mirador

> Las nubes negras se arremolinan sin parar sobre vuestras cabezas. Un corredor enlosado atraviesa varias dependencias vacías y llega a un mirador construido en piedra. Este último tiene un murete de piedra cuya cara exterior está adornada con tallas de gárgolas.

Si un personaje se asoma al balcón, lee lo siguiente:

> Un relámpago ilumina la deprimente aldea de Barovia, mil pies más abajo. Sus tejados sobresalen por encima del asfixiante manto de niebla.

Si un aventurero que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 más se asoma a la balconada, agrega:

> Bajo la plataforma sobre la que estás, unos 100 pies más abajo, una construcción de piedra sobresale del corte del acantilado. Tiene tres roñosas ventanas.

Están tan sucias que parecen opacas, aunque un personaje que se encuentre lo suficientemente cerca podría rascar la suciedad hasta ver una polvorienta tumba al otro lado (zona K88). Los aventureros que intenten alcanzar las ventanas desde el mirador deberán descender 110 pies y moverse 20 pies bajo este. El descenso no podrá realizarse sin la ayuda de la magia o de útiles de escalada.

Cualquier persona que se despeñe desde el mirador, caerá los 1.000 pies a plomo.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka predijo un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro estará en el balcón, con actitud contemplativa.

Planta principal

Consulta el mapa 3 del castillo para ver las zonas K7 a K24.

K7. Entrada

Lee el siguiente texto si los aventureros se aproximan desde el patio (zona K1):

> Las ornamentadas puertas exteriores del castillo permanecen abiertas, flanqueadas por antorchas cuyas llamas se agitan en hacheros de hierro. Avanzando 20 pies, ya en el interior de la fortaleza, hay un segundo par de puertas.

Si uno o más personajes se aproximan desde la zona K1 y llegan a 10 pies o menos de las puertas dobles, lee lo siguiente:

> Las puertas que se encuentran ante vosotros se abren repentinamente, revelando una gran sala en la que reverbera la música de un órgano.

Si los aventureros llegan desde la zona K8 y aún no han visitado esta zona, lee esto:

> Unas puertas dobles hacia el oeste parecen ser una salida del castillo o conducir a una.

Si los personajes proceden de cualquier dirección, lee lo siguiente:

> Desde lo alto, en el vestíbulo de entrada abovedado, cuatro estatuas de dragones parecen contemplaros; sus ojos destellan a la luz de las antorchas.

Si cualquiera que no sea Strahd entra en esta zona a través de las puertas que la conectan con la zona K8, los dragones cobrarán vida, saltarán al suelo siseando y escupiendo y atacarán. Sin embargo, no agredirán a los aventureros que accedan desde la zona K1, avanzando en dirección este. Los dragones son cuatro **crías de dragón rojo**, las cuales tienen instrucciones de permitir que los invitados entren al castillo, pero impedir que lo abandonen. Si los intrusos salen de la zona, estas criaturas volverán a sus posiciones habituales y se convertirán de nuevo en piedra. En su forma pétrea son inmunes al daño con armas. Los dragones jamás abandonan la sala.

K8. Gran entrada

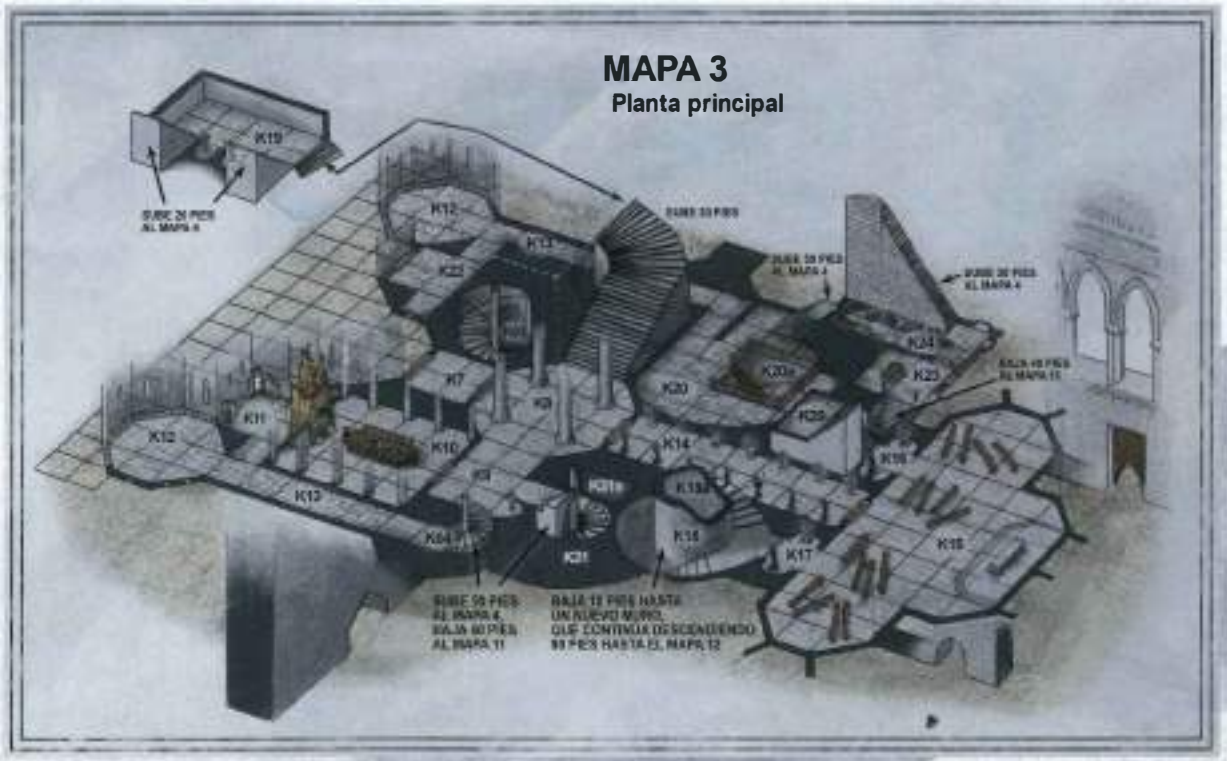
> Múltiples telarañas se prodigan entre las columnas que soportan la bóveda de una gran sala polvorienta; está débilmente iluminada por antorchas que chisporrotean en hacheros de hierro. Sus llamas proyectan sombras inquietantes sobre los rostros de ocho gárgolas de piedra que, inmóviles y encorvadas, se reparten por la moldura del techo abovedado. Los frescos de la techumbre están agrietados, descoloridos y muy deteriorados.
>
> Hay unas puertas dobles de bronce cerradas al este. Al norte, una amplia escalinata se interna en la oscuridad. Al sur, en un pasillo iluminado hay otras puertas dobles de bronce; tras estas, escucháis los acordes tristes y majestuosos de un órgano.

El pasillo del sur aparece descrito en la zona K9. La escalinata conduce a la zona K19.

Si los aventureros están aquí porque han sido invitados, agrega lo siguiente:

> Un elfo de piel morena y cabello largo y negro desciende por la amplia escalinata, parsimonioso como un gato. Una capa gris cubre su armadura de cuero tachonado negro y lleva una elegante cimitarra al cinto. "Mi señor os espera", dice.

El elfo es **Rahadin**, el chambelán del castillo (consulta el apéndice D). Solo luchará si se le ataca primero. De lo contrario, conducirá a los personajes hasta el comedor (zona K10), les hará pasar, cerrará las puertas tras ellos y se retirará a la zona K72 por la escalera de la torre sur (zona K21).



Desarrollo

Después de que todos los aventureros salgan de esta sala, las ocho **gárgolas** atacarán a cualquier personaje que se atreva a volver. Estas criaturas también entrarán en combate si se las ataca. Cuando las gárgolas luchan, las ráfagas de aire generadas por sus alas apagarán las débiles llamas de las antorchas colocadas en los hacheros; así, la estancia quedará en total oscuridad a menos que los aventureros posean fuentes de luz.

K9. Salón de invitados

La luz de las antorchas danza en las paredes de este salón abovedado. Al este, una arcada de 20 pies desemboca en una escalera en espiral por la que se puede tanto subir como bajar de nivel. Junto a ese corredor, llama la atención una armadura engrasada y reluciente depositada en una hornacina. Al oeste, unas grandes puertas dobles, ligeramente abiertas, dejan escapar una brillante luz a través de la rendija entre sus hojas. Progresiones de música de órgano llegan desde detrás de las puertas, inundando la sala con melodías que evocan poder y derrota.

La armadura de la hornacina es una armadura de placas corriente, aunque bien cuidada.

La escalera desciende hasta la zona K61 y sube hasta la zona K30. Las puertas dobles dan acceso a la zona K10.

K10. Salón de banquetes

La primera vez que los aventureros entren en esta sala, lee lo siguiente:

Tres enormes lámparas de araña de cristal iluminan con su brillo esta ostentosa cámara. Los pilares de piedra que soportan el techo se asientan contra unas paredes de apagado mármol blanco. En el centro de la sala, hay una larga y robusta mesa cubierta con un mantel de fino satén blanco. Está repleta de deliciosas viandas: bestia asada en salsa, raíces y hierbas para todos los gustos, además de frutas y verduras dulces. Se ha dispuesto un asiento en la mesa para cada uno de vosotros, con vajilla de porcelana fina y cubertería de plata. También una copa llena de un líquido color ámbar que desprende un delicado y tentador aroma.

En el centro de la pared más alejada, al oeste, entre unos grandes espejos que van del suelo al techo, se sitúa un imponente órgano. Sus tubos tronan con una melodía que expresa grandeza y desesperación. Sentado al órgano, dándoos la espalda, una solitaria figura se debate contra el teclado en un estado de éxtasis inefable. La figura se detiene de pronto, y se gira hacia vosotros mientras el silencio se va apoderando del comedor.

La figura es una ilusión de Strahd. Da la bienvenida a los personajes y les invita a cenar. La ilusión actúa como el vampiro y desempeña el papel de perfecto anfitrión, habla con amabilidad y les dice a los aventureros que son libres de

explorar el baluarte. "Strahd" podría hablar sobre su familia o arrojar luz sobre la historia del castillo, pero la ilusión no proporcionará información útil sobre los habitantes de la fortaleza, sus tesoros o peligros, más allá de decir que el castillo no suele recibir a muchos invitados. El vampiro ilusorio conversará con los personajes durante no más de 3 asaltos y sin moverse nunca de la banqueta del órgano. Cuando se haya acabado el tiempo, o si la ilusión es atacada, simplemente desaparecerá riendo con sorna.

En el momento en que se desvanezca la figura, un furibundo viento helado se levantará y rugirá en la estancia, apagando toda llama que arda al descubierto. Los aventureros oirán el chirrido de antiguas bisagras y el ruido sordo de muchas puertas cuyas pesadas hojas se cierran de golpe, unas tras otras, en la distancia. También escucharán bajarse el rastrillo y el cansado gruñido del puente levadizo al ser levantado. Por último, a menos que los personajes hayan mantenido abiertas las puertas del comedor de alguna manera, también se cerrarán de golpe, aunque no con llave. Si los aventureros abren las puertas, verán que todas las antorchas de las zonas de K7, K8 y K9 se han apagado.

El órgano parece empotrado en su lugar, inamovible, pero un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará marcas de arañazos en el suelo que sugerirán que el órgano puede deslizarse hacia afuera. Si un aventurero intenta presionar algunas teclas y pedales descubrirá que uno de los estos últimos, al pisarlo, hace que el instrumento se deslice hacia afuera unos 2 pies; detrás aparece una puerta secreta en la pared que conduce a la zona K11. Al estar oculta tras el órgano, esta no podrá encontrarse ni abrirse hasta que el órgano sea apartado.

La comida que hay sobre la mesa es exquisita y el vino delicioso.

K11. Puesto de arqueros meridional

El patio del castillo es visible a través de sendas saeteras en las paredes norte y oeste. Apoyados en las paredes hay espejos de diferentes tamaños, algunos de la altura de seres humanos y otros lo suficientemente pequeños como para caber en una mochila.

Cada saetera tiene 2 pies y medio de alto y 4 pulgadas de ancho. Los espejos enmarcados (diecisiete en total) solían colgar en varios muros del castillo. Strahd los ha traído aquí para almacenarlos.

Hay una puerta secreta en la pared este; al abrirla se descubrirá la parte posterior del órgano de la zona K10. Los personajes no podrán atravesar la puerta secreta mientras el instrumento la esté bloqueando y no hallarán la forma de moverlo desde este lado.

K12. Torreta vigía

Un techo alto y abovedado cubre la habitación octogonal de 30 pies de ancho que tenéis ante vosotros. Unos frescos decoran la bóveda, aunque están deteriorados por el paso del tiempo, por lo que sus imágenes son imposibles descifrar. Altas y estrechas saeteras dominan el patio.

Cada saetera tiene 2 pies y medio de alto y 4 pulgadas de ancho.

K13. Pasillo de acceso a la torreta vigía

Este largo y estrecho pasillo va de este a oeste. Las telarañas llenan por completo el corredor impidiendo la visión más allá de unos pocos pies.

K14. Salón de la Fe

Este gran pasillo está totalmente cubierto de polvo y se interna en la oscuridad. Las telarañas cuelgan de su techo abovedado como cortinas y unas estatuas de caballeros a tamaño natural, cuyos ojos parecen observaros, se alinean a ambos lados.

Las estatuas son inofensivas. El movimiento de sus ojos es una mera ilusión óptica.

Unas puertas dobles cierran ambos extremos del pasillo. Sobre las que conducen a la zona K15 cuelga un símbolo de bronce batido que representa un sol naciente o poniente.

K15. Capilla

Una tenue luz multicolor ilumina la antigua capilla de Ravenloft al filtrarse a través de las altas vidrieras de sucios cristales rotos. Un puñado de murciélagos revolotea cerca de la cumbre de su cúpula de 90 pies de altura. Una balconada recorre toda la pared oeste, a 50 pies sobre el suelo. En el centro de esta, se aprecian dos formas oscuras repantingadas en unas sillas altas.

Bancos cubiertos con siglos de polvo se distribuyen de cualquier manera por el lugar. Más allá del desorden, hay un altar sobre un estrado de piedra; está iluminado por un penetrante haz de luz. Sus laterales se han tallado con bajorrelieves de figuras angelicales entrelazadas con hojas de parra. El rayo luminoso incide directamente sobre una estatuilla de plata. Una figura embozada en una capa aparece derrumbada sobre el altar; en el suelo, a sus pies, hay una maza negra.

El cuerpo derrumbado sobre el altar es todo lo que queda de Gustav Herrenghast, un clérigo humano legal malvado que trató de hacerse con el *Icono de Ravenloft* y no sobrevivió al intento. Consulta "Tesoro", a continuación, para más información sobre el icono y las pertenencias de Gustav.

Una balaustrada de piedra rodea el balcón que se asoma a la capilla desde la planta superior, como se describe en la zona K28.

Tesoro

La estatuilla que hay sobre el altar es un artefacto llamado el *Icono de Ravenloft* (consulta el apéndice C). Cualquier criatura malvada que toque este objeto deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 88 (16d10) de daño de ácido si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. La estatuilla podrá manipularse con seguridad una vez deje de estar en contacto con el altar.

El cadáver de Gustav viste un elegante capote negro forrado de piel y bordado con hilo de oro (con un valor de 250 po) y una cota de malla completa; ninguno de los dos elementos es mágico. La maza negra de Gustav es una *maza del terror*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka ha revelado que hay un tesoro aquí, estará en el suelo, detrás del altar.

Si la lectura indica un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro estará entre los murciélagos que revolotean bajo el techo o bien de pie en un extremo de la capilla, como una forma oscura en medio de la gran sala.

K16. Acceso norte a la capilla

Esta habitación abovedada conecta una amplia sala situada al este, así como una escalera que asciende, al oeste. Una hornacina en la pared norte y otra en la pared sur albergan sendas estatuas de 8 pies de altura; son caballeros de complexión fuerte y rostros sombríos cubiertos por yelmos.

Las esculturas son inofensivas. La gran estancia situada al este es la capilla (zona K15). La escalera al oeste se describe en la zona K29.

K17. Acceso sur a la capilla

Esta habitación abovedada conecta una amplia sala situada al este y el rellano de una escalera al oeste. A la izquierda del rellano, las escaleras descienden en espiral hacia la oscuridad. Hacia la derecha, las ascienden entre densas cortinas de telarañas. Una hornacina en la pared norte y otra en la pared sur albergan sendas estatuas de 8 pies de altura; son caballeros de complexión fuerte y rostros sombríos cubiertos por yelmos.

Las esculturas son inofensivas. La gran estancia situada al este es la capilla (zona K15). La escalera al oeste se describe en la zona K18.

K18. Escalera de la torre principal

Las losas que forman los voluminosos peldaños de esta escalera en espiral conducen a niveles superiores e inferiores; se enroscan alrededor de un conducto de piedra de 20 pies de diámetro. Las telarañas inundan la escalera haciendo difícil incluso ver el techo. Los siglos de carga han combado las pesadas vigas sobre vuestras cabezas.

La escalera comienza en la zona K84 y sube 300 pies en espiral alrededor de un conducto central (zona K18a), hasta la cúspide de la torre principal (zona K59).

Una pared de mampostería construida recientemente bloquea la escalera 10 pies más abajo del descansillo, al oeste de la zona K17. Una abertura en el muro permite a un gas (o a un vampiro en forma gaseosa) pasar de un lado de la pared al otro. Un aventurero que examine el muro de cerca podrá detectar la abertura si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. La pared es demasiado robusta como para que los personajes puedan derribarla fácilmente, pero si trabajan durante una hora pueden abrir un agujero por el que poder pasar a rastras. En dos horas pueden reducirla a escombros en su totalidad.

30 pies tras la pared de mampostería y 50 pies a partir del comienzo de los escalones, hay una pequeña grieta en la pared exterior de la escalera. La grieta tiene media pulgada de ancho, 5 pulgadas de alto y 12 pulgadas de fondo; conduce a la bodega del castillo (zona K63). Los aventureros podrán detectar la grieta automáticamente al subir o bajar las escaleras. Ensanchar la grieta lo suficiente como para pasar a través de la pared requiere de un esfuerzo importante que llevaría varios días.

El conducto al que rodean estas escaleras (zona K18a) discurre verticalmente desde la zona K59 a la zona K84 y no tiene agujeros ni obstrucciones de ningún tipo. La pared que separa este hueco central de la escalera de los propios escalones es sólida.

K18a. Hueco de la escalera de la torre principal

Los aventureros pueden acceder a este conducto de 10 pies de diámetro y 390 pies de alto, que va desde la base a la cúspide de la torre principal (zonas K59 y K84, respectivamente).

El conducto está a oscuras e inundado de telarañas. Una corriente de viento mece estas últimas. Escalar el lugar es imposible sin la ayuda de la magia o el uso de útiles de escalada, ya que hay pocos espacios donde agarrarse.

Los murciélagos de las catacumbas (zona K84) usan el conducto para salir volando del Castillo Ravenloft por las noches, aprovechando varias saeteras y agujeros en el tejado del pináculo de la torre (zona K59). Tras alimentarse, vuelven por la misma ruta.

K19. Gran rellano

Una imponente escalinata sube hasta un rellano de 20 pies de ancho por 40 pies de largo. Unos arcos de piedra soportan un techo cubierto con frescos a 20 pies de altura. Dichas pinturas representan a caballeros con armadura cabalgando; es imposible apreciar cualquier otro detalle debido al deterioro por el paso del tiempo.

Un aire polvoriento inunda en este lugar. En cada extremo de la pared sur, una escalera sube hacia la oscuridad. Entre las escaleras hay dos hornacinas gemelas; cada una contiene una armadura de cuerpo entero cubierta con manchas oscuras. Las dos sostienen una maza, cuya "parte que golpea" tiene forma de cabeza de dragón. Las palabras grabadas que había en los arcos sobre las armaduras han sido rayadas hasta desaparecer.

Las dos escaleras de la pared sur suben a la zona K25. Las enormes escaleras bajan a la zona K8. Cualquiera que cruce ante las hornacinas dispuestas en la pared sur activará las armaduras de cuerpo entero. Ambas son trampas mecánicas que se activan gracias a sendas placas de presión ocultas en el suelo, ante sus hornacinas. Un aventurero que busque trampas en la zona detectará ambas placas de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Si una placa de presión sostiene 40 o más libras de peso, la armadura más cercana a esta saldrá disparada hacia adelante, basculando los brazos y atacando con su maza. Cualquier criatura que se encuentre sobre la placa de presión cuando se dispare la trampa, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 7 (2d6) de daño contundente por parte de la armadura atacante. Tras realizar su ataque, la armadura se retirará. La placa de presión tardará 1 minuto en rearmarse; pasado ese tiempo, la trampa estará lista para volver a dispararse.

Las armaduras de cuerpo entero actúan como títeres, a modo de pequeña broma diseñada más para asustar a los visitantes que para hacerles daño. Un personaje que use herramientas de ladrón podrá desactivar una placa de presión superando una prueba de Destreza CD 15. La trampa puede desactivarse también destruyendo la armadura, que tiene la CA 18, 5 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

K20. Corazón del Dolor

> Un suelo de mosaico aporta algo de color a la, por lo demás, vacía, oscura y fría torre que se alza sobre vosotros. Una escalera en espiral de suave desnivel asciende hacia la oscuridad, siguiendo el contorno de la pared exterior. En el centro de la habitación, otras escaleras conducen abajo.

La escalera del centro de la habitación (zona K20a) lleva a la zona K71.

La escalera espiral no tiene barandilla y conecta la planta principal del castillo con cada uno de los niveles superiores. En primer lugar, la escalera sube 50 pies hasta un rellano (se muestra en el mapa 4); allí, un arco conduce a la zona K13. Al este del arco hay una puerta secreta; oculta una escalera de mano que baja hasta la zona K34.

Las escaleras ascienden otros 40 pies hasta otro rellano (se muestra en el mapa 5), con arcos que conducen a las zonas K45 y K46. Luego suben otros 100 pies hasta alcanzar un nuevo descansillo justo bajo el corazón de la torre (como aparece en el mapa 8). La escalera se enrosca alrededor del corazón, terminando en el pináculo de la torre (zona K60).

El corazón

La torre, incluyendo la escalera en espiral, está viva. Cuando los aventureros pisen la escalera por primera vez, lee lo siguiente:

> Mientras subís la escalera de caracol, una luz rojiza destella sobre vuestras cabezas; momentos después cambia a una palpitación de un rojo más apagado. Ahora podéis contemplar la vasta inmensidad de esta torre. La escalera de caracol asciende la totalidad de la altura de la construcción. La torre, de 60 pies de ancho en su base, se va estrechando a medida que sube. En su cúspide, late un gran corazón cristalino, irradiando luz roja. Sobre este, las escaleras continúan ascendiendo.

Haz que los aventureros y el Corazón del Dolor tiren iniciativa. Si los personajes salen de la torre y vuelven más tarde, podrán volver a tirar iniciativa, pero el orden de iniciativa del corazón será el mismo.

La torre, despierta y dotada de vida, se sacudirá y actuará según el orden de iniciativa del Corazón del Dolor. Cualquier criatura que se encuentre en las escaleras o colgado de una pared de la construcción al comienzo del turno del corazón, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá hasta la base de la torre. Los aventureros que vayan arrastrándose por la escalera o que se encuentren tumbados la superarán automáticamente.

El Corazón del Dolor es un corazón de cristal rojo de 10 pies de diámetro que flota cerca del pináculo de la torre. Los aventureros que estén de pie en tramos de escalera cercanos podrán hacer ataques cuerpo a cuerpo contra este si cuentan con armas que tengan un alcance de al menos 10 pies. El corazón de cristal tiene CA 15 y 50 puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, este se hará añicos; sus esquirlas cristalinas se transformarán en sangre, que caerá como una llovizna por el interior de la torre y la escalera. La destrucción del Corazón del Dolor hará que la torre deje de estremecerse y, además, que quede a oscuras. Acabar con el corazón proporcionará a los personajes 1.500 PX.

Strahd y el Corazón del Dolor están conectados, de modo que cualquier daño recibido por el vampiro es transferido al corazón. Si el corazón absorbe tanto daño como para que sus puntos de golpe se reduzcan a 0, quedará destruido y Strahd recibirá el daño sobrante. El Corazón del Dolor recupera todos sus puntos del golpe al amanecer, siempre y cuando le quede al menos 1 punto de golpe.

El Corazón del Dolor permanece suspendido en lo alto de la torre por voluntad del vampiro. Conjurar un *disipar magia* sobre el corazón no tendrá ningún efecto.

Alabardas animadas. Hay diez alabardas animadas colgadas en las paredes, a lo largo de la sección de la escalera más próxima al corazón; utiliza el perfil de la **espada voladora** del *Monster Manual,* pero aumenta el daño de cada alabarda a 1d10 + 1 y reduce su CA a 15. Las alabardas atacarán a cualquier criatura que amenace al Corazón del Dolor.

Engendro vampírico. Si el Corazón del Dolor recibe algún daño, Strahd lo sentirá; enviará a cuatro **engendros vampíricos** para destruir a los responsables. Estos últimos son antiguos aventureros que el vampiro derrotó hace mucho tiempo. Utilizarán su rasgo Trepar cual Arácnido para desplazarse rápidamente por las paredes de la torre y llegar en 3 asaltos.

K20a. Escalera del salón de la torre

Esta escalera conecta las zonas K20 y K71.

K21. Escalera de la torre sur

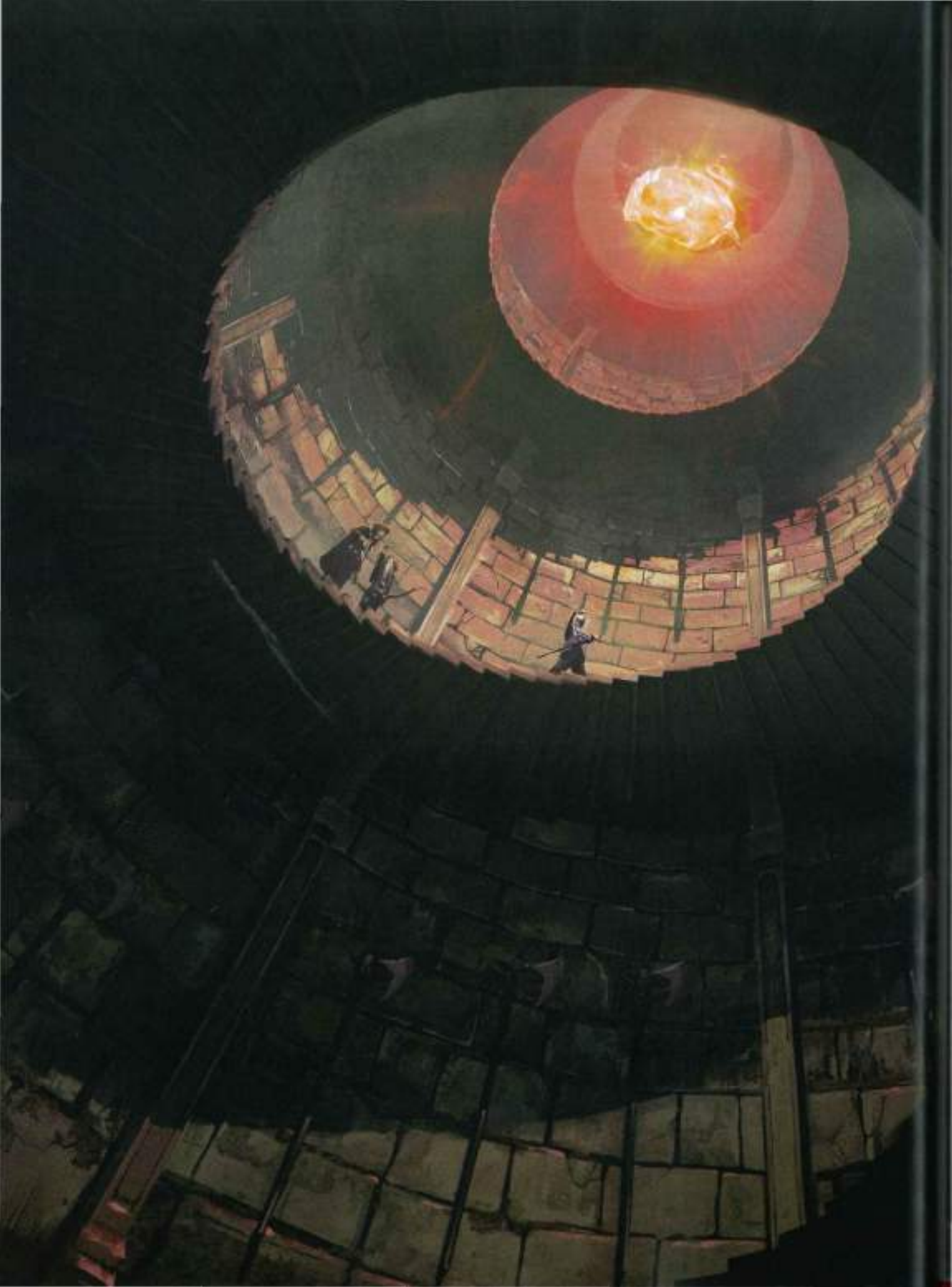
> Esta escalera de caracol está iluminada por el fuego danzante de varias antorchas colocadas en hacheros. Un viento helado, que parece erradicar todo calor emanado de las antorchas, desciende por la escalera circular.

Las escaleras empiezan en la zona K73 y suben atravesando las zonas K61, K9, K30, y K35; finalmente, terminan en la zona K47.

K22. Puesto de arqueros norte

> El patio del castillo es visible a través de las saeteras de las paredes.

Cada saetera tiene 2 pies y medio de alto y 4 pulgadas de ancho.



K23. Entrada del servicio

Una luz tenue se filtra a través de una ventana cubierta de polvo en la pared este. Una puerta junto a la ventana conduce al patio noreste del castillo.

Todo en esta habitación está cubierto de polvo, incluyendo una mesa grande y pesada situada en el centro de la sala. Un grueso volumen se encuentra abierto sobre un escritorio con un tintero y una pluma a su lado. En la pared norte hay una puerta rota y una escalera en la pared sur baja hasta internarse en la oscuridad. A cada lado de la escalera, una figura esquelética cubierta por una brillante cota de malla permanece de pie, ociosa, sosteniendo una alabarda oxidada.

Los esqueletos, que fueron armados por Cyrus Belview (consulta la zona K62), están montados en marcos de alambre y colgados en ganchos. No suponen ninguna amenaza.

La escalera desciende a la zona K62. La puerta este, que conduce al patio, se ha hinchado en su marco y requiere superar una prueba de Fuerza CD 10 para forzarla y abrirla. La puerta del norte está rota y abierta de par en par; tras esta, hay otra cámara llena de polvo (zona K24).

El libro antiguo parece muy estropeado y frágil, pero la tinta del tintero sigue fresca. En el encabezado de cada página hay un mensaje escrito: "Por favor, regístrese para su comodidad y la de sus acompañantes". El tomo está lleno de nombres hasta más de la mitad, todos ellos ilegibles.

K24. Dependencias del servicio

Hay mobiliario roto y ropa rasgada esparcidos por doquier en esta habitación de 20 por 40 pies. Una tenue luz entra por dos ventanas sucias en la esquina noreste. Una escalera estrecha y sin pasamanos asciende por la pared norte.

Las escaleras conducen a la zona K34.

Corte del conde

Consulta el mapa 4 del castillo para ver las zonas K25 a K34.

K25. Sala de audiencias

La luz tenue del patio se derrama en este enorme salón a través de los cristales rotos y el enrejado de hierro de un gran ventanal en la pared oeste. Esta inmensa sala es un lugar frío, entregado a la oscuridad. Hacheros de hierro vacíos salpican las paredes. Cientos de telarañas saturadas de polvo cuelgan por la estancia, ocultando el techo de vuestras miradas. Justo enfrente del ventanal hay unas puertas dobles, en la pared este. Más al sur en el mismo muro, una sola puerta también conduce al este. Las escaleras en ambos extremos de la pared norte llevan hacia abajo.

En el extremo sur de la sala hay un gran trono de madera sobre un estrado de mármol. Este asiento, que tiene respaldo alto, está orientado al sur, apartado del resto de la habitación.

Una puerta secreta en la pared sur conduce a la zona K13. Está oculta por polvo y telarañas, por lo que encontrarla requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16.

Ambas escaleras en la pared norte descienden hasta la zona K19. Las puertas dobles del este pueden abrirse simplemente tirando; revelarán la zona K26 tras ellas. La puerta sencilla en la pared del este comunica con la zona K30.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka ha revelado que hay un tesoro aquí, estará en el estrado de mármol, justo detrás del trono.

Si la lectura predijo un encuentro con Strahd en esta zona, os lo encontraréis sentado en el asiento de madera.

K26. Puesto de guardia

Si los aventureros acceden a este pasillo desde cualquiera de las puertas dobles, lee lo siguiente:

Al abrir las puertas, encontráis otro conjunto de puertas dobles más adelante. Entre ambas puertas dobles, un pasillo de 10 pies de ancho se extiende de norte a sur. En cada extremo de este espacio, flotando en la oscuridad, hay un esqueleto humano que viste una armadura oxidada y los restos destrozados del uniforme de la guardia del castillo.

Los esqueletos "flotantes" cuelgan de ganchos en las paredes norte y sur. Estos cuerpos, que fueron armados por Cyrus Belview (mira la zona K62), se mantienen unidos gracias a unos alambres y son inofensivos. Si se empuja una puerta secreta que hay tras el esqueleto de la pared norte, se encontrará un acceso a la zona K33.

Al entrar en este pasillo por la puerta secreta que comunica con la zona K33, los aventureros verán el esqueleto colgado en el interior de la puerta secreta tan pronto como tiren de esta para abrirla; si disponen de una fuente de luz o visión en la oscuridad, verán también el otro esqueleto en la pared sur.

K27. Pasillo del rey

El techo abovedado de este pasillo de 20 pies de alto está oscuro y cubierto de telarañas. Un lamento contenido os llega por el pasillo, variando a ratos su volumen; parece denotar tristeza y desesperanza.

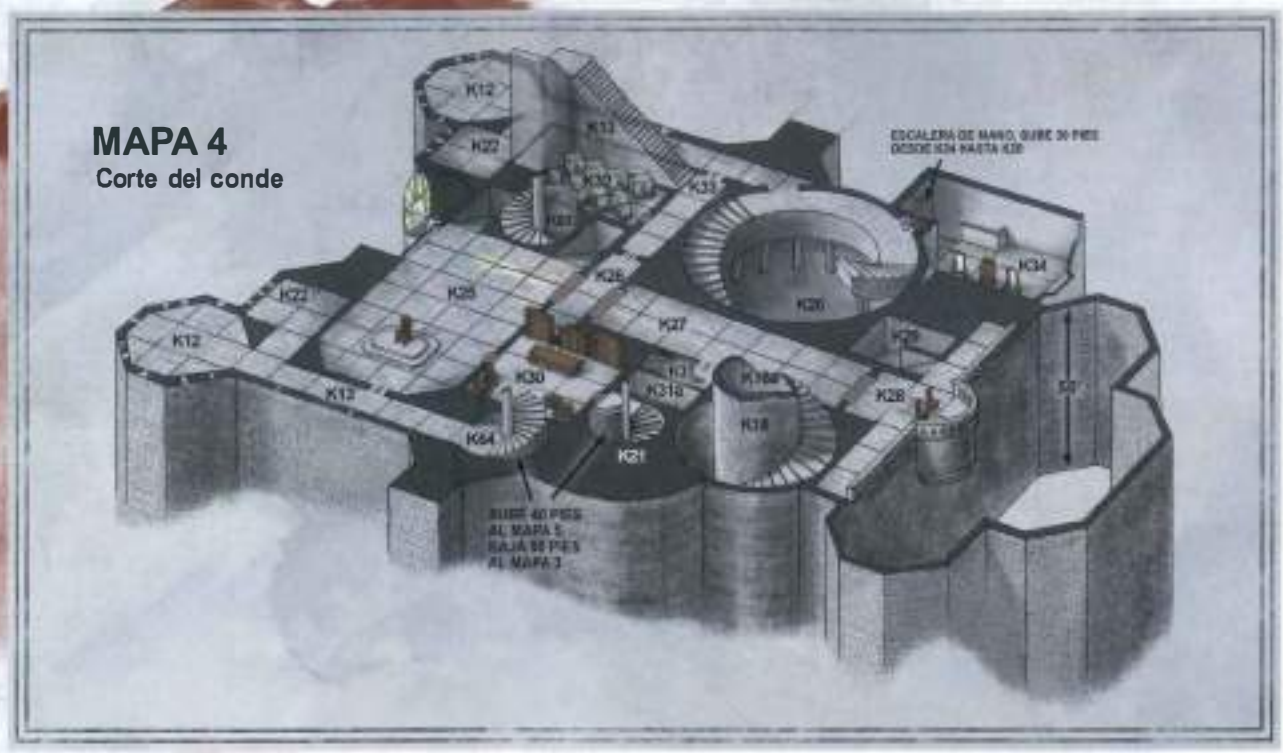
Los gemidos no son más que el viento.

Los aventureros que examinen el techo podrán detectar las poleas y la cuerda que recorren todo el techo del pasillo y que están bien ocultas por las telarañas. Para ello deberán superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Estos elementos se explican en el "El vuelo del vampiro", a continuación.

En mitad del pasillo, en el lado sur, hay una estrecha puerta secreta que puede abrirse tirando de la misma; conduce a la zona K31.

El vuelo del vampiro

Oculto en un compartimento sobre las puertas dobles al oeste del pasillo, hay un maniquí de madera disfrazado que parece el mismísimo Strahd. Lleva una capa negra, los colmillos a la vista y sus brazos y dedos crispados dispuestos en una pose amenazadora. El maniquí está atado a una cuerda que recorre toda la longitud del techo del pasillo, ayudada por poleas.



Cuando uno o más aventureros alcancen el punto medio del pasillo desde cualquier dirección, lee lo siguiente:

> Escucháis el sonido del roce de piedra contra piedra, seguido por el chillido de un murciélago. En la dirección del ruido, contempláis a un vampiro; ¡mostrando sus colmillos, con su capa negra ondeando al viento y sus amenazadoras garras, se cierne sobre vosotros! Una risa profunda y cavernosa inunda el pasillo.

El ruido del roce de piedras se debe a la apertura del compartimento oculto y el chillido es el sonido de las poleas que soportan el peso del maniquí mientras se desliza por el aire. La risa siniestra es un efecto mágico inofensivo, similar al creado por el truco de *prestidigitación*.

Haz que los jugadores tiren iniciativa y dirige la escena como si se tratara de un combate contra el "vampiro", que actuará en el orden de iniciativa 5. En su turno, el maniquí volará sobre los personajes, a 10 pies sobre el suelo, y no se detendrá hasta alcanzar el extremo este del pasillo. En su siguiente turno, invertirá su dirección y volará de vuelta hacia su cubículo. La trampa se rearmará transcurrido 1 minuto.

Un aventurero que ataque al maniquí desde el suelo necesitará un alcance de al menos 10 pies. El maniquí tiene una CA de 15, 10 puntos de golpe, e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Si los puntos de golpe del maniquí descendieran a 0 mientras vuela, este caerá al suelo.

K28. Balcón del rey

> Un pasamanos de piedra tallada rodea este amplio balcón que domina la capilla de Ravenloft. Hay dos tronos ornamentados, cubiertos de polvo y telarañas, en el centro del espacio. Estos asientos dan la espalda a las puertas dobles que permiten el acceso al lugar.

Hay un **zombi de Strahd** (consulta el apéndice D) despatarrado en cada trono. Seguirán inmóviles hasta se perturbe a alguno de ellos o hasta que alguna criatura se ponga a su alcance, en cuyo caso atacarán.

El balcón está a 50 pies sobre el suelo de la capilla (zona K15). Una escalera al norte de las puertas dobles conduce a la zona K29.

K29. Rellano carcomido

> Esta escalera está hecha de una madera tan vieja que cruje y chirría al ceder bajo los pies.

La escalera sube desde la zona K16 hasta la K28. Parece inestable, pero es robusta. Nadie que suba los chirriantes peldaños podrá sorprender a las criaturas de la zona K28.

K30. Sala del contable del rey

> Tomos y pergaminos polvorientos se alinean en las paredes de este lugar. El suelo también está cubierto de más documentos y libros, que rodean cuatro pesados cofres de madera con buenas cerraduras de hierro. El único espacio que queda despejado del suelo es el que está justo frente a las puertas de las paredes este y oeste.
>
> En medio de este desbarajuste hay una gran mesa negra. Sobre un taburete alto, una figura encorvada rasca un pergamino, en apariencia sin fin, con el cálamo reseco de una pluma. Cerca, una cuerda rematada con una borla cuelga de un agujero en el techo.

El individuo es Lief Lipsiege (**plebeyo** humano CM), un contable. Está encadenado al pesado escritorio de madera y no tiene ningún interés en los aventureros o sus cuitas. Lief no abandonará la habitación voluntariamente bajo ninguna circunstancia y, además, tirará de la cuerda en cuanto se sienta amenazado.

Tirar de la cuerda requiere el uso de una acción. Al hacerlo, sonará una campanada muy escandalosa. Una o más criaturas llegarán en los siguientes 1d6 asaltos; atacarán a cualquier personaje que aún se encuentre dentro de la habitación. Establece al azar qué aparece tirando un d4:

d4	Criatura
1	1d6 **sombras**
2	1d4 **engendros vampíricos**
3	1d4 **tumularios**
4	1 **aparición** y 1d4 + 1 **espectros**

Strahd obligó a Lief a entrar a su servicio hace muchos años. Lleva los libros y registra las riquezas y conquistas del vampiro. El contable ha permanecido aquí más tiempo del que puede recordar. Siempre se está quejando porque Strahd no le permite conocer todos sus tesoros. Sin embargo, el hombre ha descubierto dónde se encuentra una de estas maravillas secretas del vampiro. Si se le trata con amabilidad, detallará el espacio donde se oculta el *Símbolo Sagrado de los Cuervos* (consulta el apéndice C), según lo indicado por la lectura del tarokka. Lief puede bosquejar un croquis que muestre una ruta hasta dicho lugar. El mapa será geográficamente preciso, pero el hombre admitirá que no muestra ni sirve para evitar ninguno de los peligros que se pudieran presentar por el camino. Lief no conoce necesariamente el camino más directo a la ubicación del símbolo. Sabe que hay una llave que abre los cuatro cofres, pero no puede recordar dónde la ha escondido. Mira "tesoro", a continuación, para conocer más detalles.

La puerta occidental conduce a la zona K25. La puerta oriental da acceso a una escalera (zona K21) que lleva hasta la zona K9 y hasta un rellano fuera de la zona K35; desde allí, sube a la zona K47.

Tesoro

La habitación contiene centenares de libros sin valor y de pergaminos relativos a procedimientos contables. El primer aventurero que dedique al menos 10 minutos a buscar por la estancia, y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, hallará un tomo con la cubierta de cuero manchada de sangre. Las páginas de este volumen se han vaciado hasta crear un agujero en el que Lief ha ocultado la llave de hierro que abre los cuatro cofres de madera que hay en la sala.

Dos de los cofres cerrados albergan 10.000 pc cada uno. Un tercer cofre contiene 1.000 po. El cuarto cofre guarda 500 ppt, ocultas bajo un *manual de la salud corporal*.

K31. Mecanismo de la trampa

Olor a lubricante y madera bien engrasada inunda vuestras fosas nasales en cuanto abrís la puerta. Esta habitación de 10 por 20 pies está llena de intrincada maquinaria, a excepción de pequeños huecos entre engranajes de piedra, cadenas de hierro y poleas. Al otro lado de la maquinaria, al sur, hay un conducto rectangular que se interna en la oscuridad y continúa más allá de esta sala. Unida a la pared oeste, se aprecia una placa de acero con una palanca que apunta hacia abajo.

Consulta el diagrama de la página 76. El conducto (zona K31a) desciende 90 pies desde aquí hasta la zona K61 y sube 40 pies hasta la zona K31b. 40 pies más arriba hay una trampilla de piedra en el techo que se abre a la zona K47.

Activar la maquinaria instalada aquí eleva un montacargas de piedra desde el fondo del foso hasta su límite superior, pasando de largo de esta estancia. Consulta la zona K61 para saber más sobre la trampa del montacargas.

Un aventurero puede inhabilitar los mecanismos de esta habitación si trastea con ellos durante 1 minuto. La trampa del montacargas no funcionará hasta que se repare su maquinaria.

La palanca de hierro empotrada en la pared occidental está colocada normalmente en posición "abajo". Moverla a la posición "arriba" activará la trampa y subirá el montacargas. Deslizarla de nuevo hacia abajo hace que el montacargas baje y rearma la trampa.

Cuando esta trampa se activa en la zona K61, todas las cadenas, poleas y engranajes de esta sala se mueven a la vez. El montacargas tarda 10 segundos (1 asalto) en llegar a la parte superior del hueco y la maquinaria no se detiene hasta que este finaliza su desplazamiento.

Desde este lado, es fácil detectar una puerta secreta que se sitúa en la pared norte (no hace falta realizar ninguna prueba de característica) que conduce a la zona K27.

K31a. Hueco del montacargas

El aire frío llena este espacio rectangular, cuyas paredes están cubiertas de moho. Unas cadenas de hierro en tensión se extienden arriba y abajo por el hueco. Sus eslabones son gruesos y están engrasados.

El hueco tiene 170 pies de altura. Comienza en la zona K61, sube 90 pies hasta la zona K31, otros 40 pies hasta la zona K31b y otros 40 pies más hasta la zona K47.

Cuando se activa la trampa (consulta la zona K61 para los detalles), un montacargas cuadrado de piedra, que mide 10 pies de lado, asciende a través de la mitad oeste del hueco. Al mismo tiempo, un bloque sólido de piedra, también de 10 pies de lado, desciende por la mitad este del hueco, haciendo de contrapeso. Ambos bloques de piedra están atornillados a gruesas cadenas de hierro con las que se suben o bajan según sea necesario.

Trepar por el hueco es imposible sin la ayuda de la magia o útiles de escalada, ya que las paredes son lisas y escurridizas a causa del moho; las cadenas de hierro engrasado son demasiado gruesas y resbaladizas para subir por ellas.

En el techo del hueco hay una trampilla de piedra cuadrada de 5 pies de lado que puede abrirse para acceder a la zona K47.

K31b. Acceso al hueco

> Esta habitación cuadrada de 10 pies de lado se asoma a un hueco vertical al sur que se sumerge en la oscuridad a la vez que continua hacia arriba.

Este privilegiado lugar se encuentra a 130 pies del fondo del hueco (zona K31a). Cuarenta pies más abajo está la zona K31 y 40 pies más arriba hay una trampilla de piedra por la que se accede a la zona K47.

Desde este lado, es fácil detectar una puerta secreta que se halla en la pared norte (no hace falta realizar ninguna prueba de característica) que conduce a la zona K39.

K32. Sirvienta en el infierno

> Lámparas de aceite iluminan esta sala rectangular y alargada, cuyas paredes están recubiertas de roble. Unos encajes amarilleados y sucios cuelgan con delicadeza de los doseles de ocho camas. La figura de una mujer se mueve grácilmente por la habitación, quitando el polvo a los muebles mientras canturrea en voz baja. En torno a su pálido y delicado cuello hay un collar de oro del que pende un rubí.

La sirvienta, Helga Ruvak, es un **engendro vampírico** que dice ser la hija del zapatero de la villa; fue secuestrada por Strahd y forzada por este a entrar a su servicio. Suplicará, de rodillas si es necesario, que alguien la saque de este horrible lugar.

Helga se unirá al grupo si los aventureros la invitan a hacerlo. La sirvienta se propone atacar a los personajes, pero solo si encuentra una oportunidad que no implique tener que luchar contra todo el grupo a la vez. También luchará si el vampiro se lo ordena.

Helga interpretará el papel de inocente damisela en apuros hasta el final, revelando su ferocidad solo cuando ataque. De hecho, ella es quien dice ser, la hija del zapatero, pero eligió una vida de maldad junto a Strahd.

Tesoro

El collar del oro de Helga con su colgante del rubí es un regalo de Strahd. Tiene casi cinco siglos de antigüedad y un valor de 750 po.

K33. Escalera de las dependencias del rey

Este pasillo oscuro se oculta tras dos puertas secretas.

> Este pasillo abovedado se ha barrido hasta quedar impoluto. Un friso de roble decora las paredes hasta una altura de 4 pies. Colgados en la pared este, sobre el revestimiento de madera, se encuentran tres candiles apagados; están separados 10 pies entre sí. Hay una sencilla puerta de madera en la pared oeste; la luz se filtra a través de sus grietas. Una escalera asciende hacia la oscuridad en el extremo norte de la pared oeste.

La escalera sube 40 pies hasta la zona K45. La puerta de la pared conduce a la zona K32.

K34. Planta superior de los criados

> Las sucias ventanas no dejan que demasiada luz entre en esta habitación superior. Camas rotas y colchones destrozados se esparcen por el suelo. Hay un guardarropa alto y polvoriento con forma de ataúd, cuyas puertas están decoradas con pinturas de criaturas feéricas; se halla colocado entre dos espejos de cuerpo entero que cuelgan en la pared sur. Una escalera desciende por la pared norte.

Si alguien abre el guardarropa, lee esto:

> Un vestido blanco, amarilleado por el paso del tiempo, sale volando del guardarropa y comienza a bailar en medio de la habitación. El vestido se mueve al compás de la música de la tormenta.

Si cualquier persona toca el vestido danzante, este se caerá al suelo, inerte. En caso contrario, seguirá bailando sin parar. Dentro del armario, también hay colgados algunos uniformes del servicio llenos de pulgas, ninguno de los cuales está animado o tiene valor.

En la pared del sur, tras el espejo que cuelga al oeste del guardarropa, hay una puerta secreta. Se puede tirar de la misma para abrirla y acceder a un cubículo lleno de polvo y telarañas; allí, una escalerilla de mano de madera asciende 20 pies hasta a otra puerta secreta en la escalera de la torre principal (zona K20).

La escalera conduce a la zona K24.

Salas del llanto

Consulta el mapa 5 del castillo para ver las zonas K35 a K46.

K35. Plaga guardiana

> Hay una puerta de acero delicadamente grabada en el extremo occidental de este corto y oscuro pasillo. La intrincada orfebrería destaca claramente sobre su superficie. La puerta parece brillar con luz propia, sin que el paso del tiempo la haya deslustrado. Dos oquedades sombrías la flanquean. En cada una, se aprecia una figura vagamente humanoide y oscura.

Las figuras en la sombra son cuatro **enjambres de ratas**, apilados unos sobre otros para aparentar la forma humanoide (dos enjambres por oquedad). Estas alimañas están bajo el control de Strahd y atacarán a cualquiera que intente atravesar esta zona.

La puerta de acero se ha grabado con las imágenes de un rey humano con armadura y montado a caballo, una majestuosa cordillera montañosa y un fondo de estrellas fugaces. Toda la imagen está enmarcada por diminutas figuras de personas y lobos.

K36. Comedor del conde

El polvo inunda vuestros pulmones. Un hedor acre y dulzón a podredumbre impregna esta habitación, en medio de la cual se ha dispuesto una larga mesa de roble. Una capa de polvo cubre su superficie, así como la vajilla y la cubertería de plata. En el centro de la mesa, hay una gran tarta de varios pisos inclinada pronunciadamente hacia un lado. El glaseado, que en tiempos fuera blanco, se ha vuelto verde por el paso del tiempo. Las telarañas cuelgan como cintas polvorientas a cada lado de la tarta. La solitaria muñeca de una mujer bien vestida adorna su último piso. Sobre la mesa cuelga una lámpara de araña de hierro forjado cubierta de telarañas. En la pared sur hay una ventana arqueada cubierta por gruesas cortinas. Un polvoriento laúd descansa sobre un expositor de madera, y en la esquina sureste, silenciosa y cubierta de telarañas, apreciase un arpa de gran tamaño.

La tarta nupcial tiene algo más de cuatro siglos de antigüedad y se mantiene en su pútrido estado actual por voluntad de Strahd. La miniatura del novio hace mucho tiempo que cayó al suelo. Un aventurero que inspeccione el lugar encontrará la figurita si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

Si los personajes sacan la figurita del novio fuera de la habitación y vuelven a la misma más adelante, lee lo siguiente:

El ondear de las cortinas dirige vuestras miradas hacia la ventana, que ha reventado hacia afuera. Por el suelo se esparcen trozos de tarta podrida, como si algo hubiera estallado desde su interior.

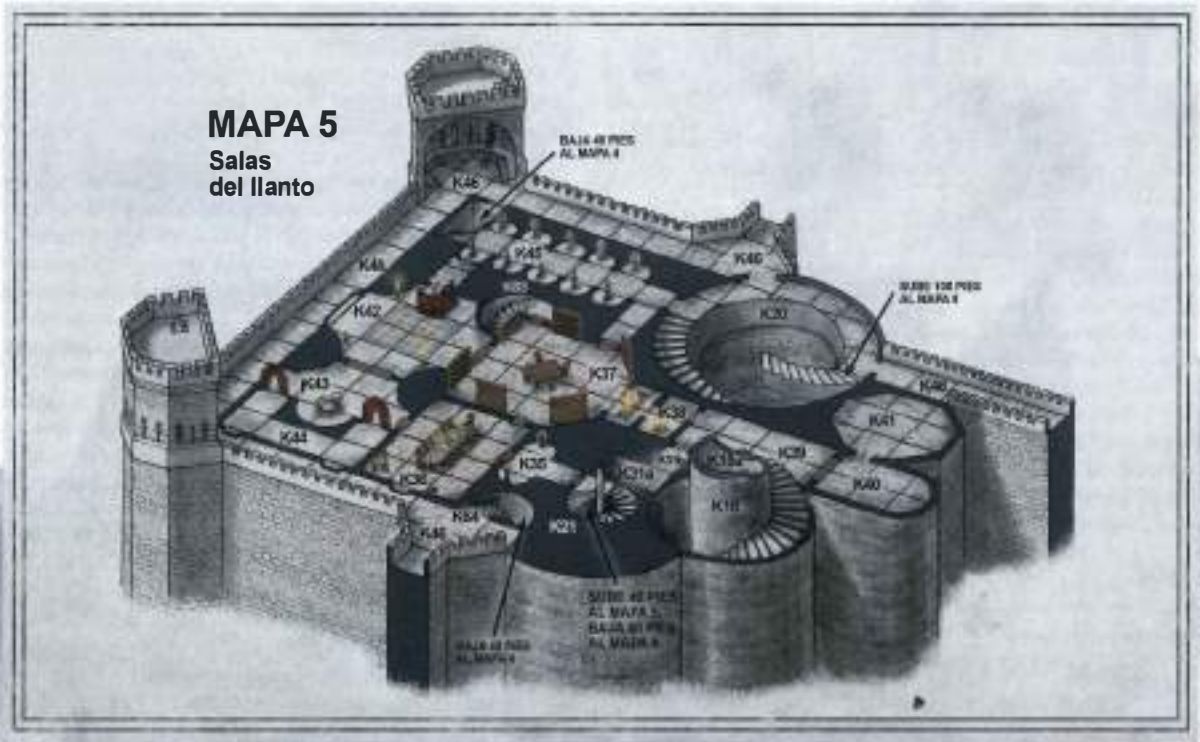
Hay dos posibles explicaciones para la explosión de la tarta y para la ventana rota. Elige el que te parezca más macabro:

- Strahd ha hecho estallar la tarta y luego ha roto la ventana para hacer creer a los aventureros que algo terrible ha escapado y ahora les está acechando.
- El odio del vampiro ha adoptado una forma corpórea; ha salido de la tarta haciéndola estallar (no en vano es el símbolo del amor entre Sergei y Tatyana) y ha escapado después por la ventana. El "odio de Strahd" usa el perfil de un **acechador invisible** e intentará matar a cualquier aventurero que lleve consigo la figurita del novio.

La habitación posee puertas de madera en las paredes norte y oeste y una puerta de acero ornamentada en la pared este (consulta la zona K35 para los detalles).

El arpa tiene 6 pies y medio de alto, pesa casi 300 libras y está decorada con madera oscura teñida, tallada con imágenes de ciervos y rosas. Sus tensas cuerdas se han fabricado con tripa de animal.

Un personaje que toque este instrumento y supere una prueba de Carisma (Interpretación) CD 15, lo hará lo suficientemente bien como para invocar la presencia del **fantasma** de Pidlwick; se trata de un hombrecillo con vestimenta de bufón de corte y una diminuta campana tintineante en el extremo de su puntiagudo gorro. El espíritu preguntará: "¿Por qué me has traído del más allá?". Con independencia de la respuesta, elogiará al aventurero por su buena interpretación y dirá: "¡En mi cripta, bajo el castillo,



hallaréis un tesoro digno de aquel cuyo talento vale por tres! Ojalá ayude a vuesa merced a traer la paz a este atribulado lugar". Si a los personajes se les ocurre decirle quién es, el bufón responderá: "Pidlwick". Si se le pregunta por las circunstancias de su muerte, contestará muy serio: "Me caí por las escaleras". Si Pidlwick II (consulta la zona K59) está con el grupo, el fantasma señalará a la efigie mecánica y dirá: "Él me empujó por las escaleras".

Sin nada más que añadir, el fantasma de Pidlwick se desvanece y no vuelve a aparecer. Si los aventureros atacan al fantasma, este les devolverá el ataque.

Tesoro

El laúd, aunque viejo y cubierto en polvo, ha sobrevivido al paso del tiempo. Es un *instrumento de los bardos* mágico, llamado *laúd de Doss*.

K37. Estudio

El ardiente fuego del hogar de una chimenea llena esta habitación con danzantes oleadas de una luz roja ambarina. Hay libros antiguos y tomos ordenados por las paredes; sus cubiertas de cuero están bien engrasadas y preservadas, señal de un uso escrupuloso. Todo es puro orden aquí. El suelo de piedra se ha cubierto por una gruesa y lujosa alfombra. En el centro de la sala se sitúa una mesa grande y baja, tan encerada y pulida que parece un espejo. Incluso el atizador de la chimenea, junto al resplandeciente hogar, ha sido abrillantado. Unos amplios sofás y divanes se encuentran en la estancia. Frente a la chimenea hay dos sillas de madera color granate con asientos de cuero almohadillados y cojines para la espalda. Una pintura enorme cuelga sobre la repisa de la chimenea, en un pesado marco dorado. La luz cambiante del fuego ilumina el retrato, de exquisita factura. Es la viva imagen de Ireena Kolyana.

Esta cámara tiene varias salidas, incluyendo un gran par de portones dobles en la pared oeste, una puerta en cada extremo de la pared norte y una puerta al sur.

El cuadro sobre la chimenea representa a Tatyana, una hermosa joven de pelo castaño. Strahd encargó la realización de la pintura hace algo más de cuatro siglos para impresionar a su amada. La razón por la que Ireena Kolyana tiene exactamente el mismo aspecto que Tatyana, la amada del vampiro, es que ambas mujeres nacieron con la misma alma.

La pared detrás de la chimenea oculta una puerta secreta que puede abrirse levantando el atizador de su soporte. El fuego debe estar apagado para que cualquier persona pueda llegar a dicho acceso con seguridad. Si no, cualquier criatura que entre en la chimenea por primera vez en un turno, o comience su turno allí, recibirá 5 (1d10) de daño de fuego y las llamas prenderán en su cuerpo. Si ocurre esto, recibirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos hasta que una criatura utilice una acción para extinguir las llamas. Este daño de fuego es acumulativo con el daño de permanecer dentro de la chimenea.

La puerta secreta da acceso a la zona K38.

Tesoro

El verdadero tesoro aquí es la colección de libros de Strahd, que ronda los mil tomos únicos en total. En total, tiene un valor de 80.000 po. Transportarla sería un desafío.

Tira un d12 y consulta la siguiente tabla para establecer el tema del que trata un libro cualquiera escogido al azar.

d12	Libro
1	Tomo de alquimia
2	Compendio de bestias extrañas
3	Biografía de un rey o una reina olvidados
4	Manual de recetas exóticas
5	Libro sobre heráldica
6	Tratado de estrategia militar
7	Novela épica
8	Guía de vinos excelentes
9	Texto herético
10	Texto histórico
11	Antología poética
12	Texto teológico

Destino del teletransporte

Los aventureros que se teletransporten a este lugar desde la zona K78 aparecerán ante la pintura de Tatyana.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará sobre la repisa de la chimenea, bajo el retrato de Tatyana. Si la lectura ha indicado un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro estará reclinado en una de las sillas apiladas, contemplando fijamente el fuego.

K38. Tesoro falso

Un cofre cerrado, rodeado de montones de monedas de oro, plata y cobre, descansa en el suelo de este lugar lleno de humo. Los accesorios y las patas llenas de garras del cofre son claro ejemplo de una gran artesanía.

Empotrados en la pared del este hay dos hacheros para antorchas. El situado más al sur sostiene una antorcha con una intrincada base metálica. El otro está vacío. Un esqueleto con su armadura de placas rota yace contra la pared. Su mano derecha se cierra sobre su garganta y su mano izquierda sostiene la antorcha que se corresponde con el hachero vacío.

Las monedas desperdigadas alrededor del cofre hacen un total de 50 po, 100 pp y 2.000 pc. El cofre pesa 40 libras y no está cerrado con llave. Si se abre, liberará una nube de gas somnífero que inundará la habitación. Cualquiera que se halle dentro de la habitación deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedará paralizado durante 4 horas. Si todos los aventureros sucumben al gas, serán encontrados por las brujas que habitan en la zona K56; los arrastrarán hasta la zona K50 y los dejarán allí sin hacerles ningún daño. Si tan solo un personaje resiste los efectos del gas, las brujas no aparecerán.

El esqueleto con armadura del suelo es lo que queda de un aventurero. Su cadáver no tiene nada de valor.

Puertas secretas

Esta sala está oculta tras dos puertas secretas. La puerta secreta del oeste se encuentra en la pared posterior de la chimenea (zona K37) y puede abrirse desde el interior de esta habitación levantando un simple mecanismo de bloqueo que está conectado con el atizador en el estudio.

Es posible que un personaje pueda abrir esta puerta secreta sin querer levantando el atizador de la chimenea en la zona K37. De todas formas, los aventureros podrán localizar la puerta secreta de la forma habitual, pero superar la prueba no revelará el mecanismo para abrirla. Solo podrá averiguarse por ensayo y error o si los personajes puentean el mecanismo con un conjuro de *abrir* o algún recurso mágico similar.

La puerta secreta del extremo norte de la pared este está sellada. Si se le quita la antorcha de la mano al esqueleto y se la coloca en el hachero vacío, la puerta secreta se abatirá hacia adentro, mostrando la zona K39 al otro lado. Quitar la antorcha de su soporte en cualquier momento hará que la puerta secreta se cierre, bloqueando de nuevo su mecanismo y quedando sellada. De todos modos, los aventureros podrán localizar esta puerta secreta de la forma habitual, pero superar la prueba no revelará el mecanismo para abrirla. Solo podrá averiguarse por ensayo y error o si los personajes puentean el mecanismo con un conjuro de *abrir* o algún recurso mágico similar.

K39. Sala de las telarañas

Esta antigua sala se encuentra invadida por telarañas, salvo un pequeño pasillo que la atraviesa por el centro.

La estancia tiene un techo arqueado de 20 pies de altura, oculto tras gruesas capas de telarañas. En el extremo este hay un par de puertas de bronce combadas de elaborado diseño. Estas pueden abrirse para acceder a la zona K40, situada tras ellas.

La mayor parte de la sala está llena de telarañas gigantes (consulta "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*). Los aventureros que se desvíen del pasillo abierto a través de las telarañas se arriesgarán a quedarse pegados.

Puertas secretas

En el extremo oeste de la sala hay dos puertas secretas.

La puerta secreta de la pared oeste no se puede abrir desde este lado, salvo utilizando la magia, como, por ejemplo, un conjuro de *abrir*. Consulta la zona K38 para saber más sobre esta puerta secreta. Si los personajes atraviesan esta puerta desde la zona K38, se cerrará y bloqueará tras ellos, a no ser que busquen la forma de mantenerla abierta.

Tras una masa de telarañas en el extremo oeste de la pared sur hay una estrecha puerta secreta. Si se despejan las telarañas, los aventureros podrán hacer una búsqueda de la puerta secreta, que encontrarán si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. La puerta puede abrirse tirando de ella para acceder a la zona K31b.

K40. Campanario

Podéis oír la lluvia y los truenos en el exterior. El aire es frío y húmedo en este lugar. Velos y cortinas de telarañas llenan la habitación, haciendo difícil estimar su anchura y profundidad. Un único y estrecho pasillo conduce al oscuro centro de la sala, donde cuelga una soga que se pierde a través del techo.

La cuerda está unida a una gran campana instalada en una estructura de madera, 50 pies más arriba. Tirar de la cuerda o intentar trepar por ella producirá un prolongado y ruidoso "tolón". El ruido hará que cinco **arañas gigantes** se descuelguen de sus telas y ataquen. Estas criaturas atacarán solo si se las agrede primero o si se hace sonar la campana.

La mayor parte del campanario se encuentra lleno de telarañas de arañas gigantes (consulta "Peligros en una mazmorra", en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*). Los aventureros que trastabillen y caigan en ellas se arriesgarán a quedar pegados.

En el extremo oeste de la pared norte, tras las gruesas telarañas, hay una puerta secreta que da a la zona K41.

K41. Cámara del tesoro

Esta cámara octogonal está limpia de polvo y telarañas. El techo abovedado, 40 pies más arriba, se ha pintado de negro y resplandece gracias a un despliegue de constelaciones estelares que no os son familiares. Dentro de esta sala, encajada a duras penas, hay una torre cuadrada de 20 pies de lado y 30 pies de alto; dispone de saeteras en todas las caras y de una azotea almenada.

El techo abovedado está cubierto de brea seca. Las "estrellas" son trozos de cristal refulgente incrustados en la brea,

tan brillantes como la llama de una vela. Gracias a este "cielo nocturno" estrellado hay luz tenue en la cámara.

Las riquezas acumuladas en el tesoro secreto de Strahd están dentro de esta torre adamantina, que es en realidad una *fortaleza instantánea de Daern* (consulta el capítulo 7, "Tesoro", del *Dungeon Master's Guide*). Solo el vampiro conoce la palabra de activación para alterar su forma y tamaño, tarea que no se podrá llevar a cabo hasta que el último resto de tesoro que hay dentro haya sido retirado. Strahd es el único que puede abrir sus dos posibles accesos: una puerta adamantina sellada situada en la base de la torre, en su cara norte; y, por otra parte, una trampilla adamantina en la azotea.

Las saeteras de la torre tienen 4 pulgadas de ancho y 2 pies de alto. Los muros de la fortaleza son de 3 pulgadas de espesor. Los aventureros que sean capaces de reducir su tamaño o asumir forma gaseosa podrán acceder a la torre a través de las saeteras.

Tesoro

La planta baja de la *fortaleza instantánea de Daern* contiene 50.000 pc, 10.000 pp, 10.000 po, 1.000 pp, un surtido de 15 gemas (con un valor de 100 po cada una) y un *escudo +2* adornado con un estilizado dragón de plata, el emblema de la Orden del Dragón de Plata (mira el capítulo 7). El escudo susurra advertencias a su portador, proporcionándole un bonificador de +2 a su iniciativa si este último no está incapacitado.

La planta superior de la torre alberga 10 piezas de joyería (con un valor 250 po cada una) dentro de un saquito de terciopelo rojo, una *vasija alquímica*, un *yelmo de fulgor*, una *vara del pacto +1* y una caja de madera sin cerradura con cuatro compartimentos (que contienen una *poción de curación mayor* cada uno).

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí podría haber un tesoro, estará sobre las monedas de la planta baja, dentro de la torre.

Si las cartas indicaron un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro se encontrará apostado sobre la torre.

K42. Alcoba del rey

Desde esta habitación delicadamente iluminada os llegan aromas dulzones. Un gran ventanal arqueado que ocupa la pared oeste está cubierto por unas pesadas cortinas rojas; sus borlas de oro brillan a la luz de tres candelabros distribuidos por la estancia, sobre unas pequeñas mesas. Altas velas blancas arden irradiando una luz brillante y constante.

Contra la pared norte se apoya el cabecero de una gran cama con dosel de cortinas de seda. En el cabecero hay una gran "Z" tallada con suma habilidad. Entre las sábanas de terciopelo y satén se encuentra una joven en camisón. Una de sus delicadas zapatillas ha caído al suelo, a los pies de la cama.

Sendos arcos de puertas dobles conducen al sur y al este desde esta habitación.

La ventana se divide en cuatro altos paneles de cristal, cada uno de ellos rodeado por un marco de plomo. Las dos secciones externas tienen pequeñas bisagras de hierro incorporadas para que se puedan abrir, así como pestillos de hierro para bloquearlas cuando están cerradas. El ventanal da al parapeto (zona K46).

La figura de la cama es Gertruda (**plebeya** humana NB), la hija de Mary la Desquiciada (mira el capítulo 3, zona E3). Ella no es consciente de ningún peligro, en especial en lo referente a Strahd, que la ha hechizado. Al abrigo de su madre tenía prohibido salir de casa cuando era niña. Al final, consiguió escabullirse y se encaminó al castillo, atraída por su majestuosidad.

Gertruda es inocente y los años que ha pasado encerrada han nublado su sentido de la realidad. Por tanto, sigue manteniendo una visión de la vida de cuento de hadas. Cuando se ve obligada a tomar alguna decisión, casi siempre lo hace adoptando la opción más simple. Es ingenua hasta el punto de ser un peligro para sí misma y para los demás. Afortunadamente para ella, Strahd aún no la ha mordido, aunque lo intentará. Si puede hacerlo mientras los aventureros observan, impotentes, tanto mejor.

Junto a la cama, en la pared norte, hay una puerta secreta. Puede abrirse empujando y da a un pasillo polvoriento que termina en otra puerta secreta similar situada a espaldas de una hornacina (mira la zona K45 para los detalles). Gertruda no sabe de la existencia de esa puerta secreta.

K43. Cámara de los baños

Unas cortinas de satén rojo cuelgan de las arcadas que se encuentran en ambos extremos de la pared sur de esta habitación oscura. Entre estas, en el centro de la cámara, se sitúa una bañera de hierro grande, adornada con patas en forma de garras. La bañera está llena de sangre.

Los dos arcos encortinados conducen a la zona K44.

Espíritu atormentado

El espíritu de Varushka, una criada, suele aparecerse en esta estancia. Se quitó la vida cuando Strahd comenzó a alimentarse de ella, negándole la oportunidad de convertirla en un engendro vampírico.

La sangre de la bañera no es real, sino una manifestación del espíritu atormentado de Varushka. Si se altera la sangre de alguna manera, lee lo siguiente:

> Una criatura empapada en sangre sale disparada de la bañera y se agarra al techo, riendo a carcajadas de manera trastornada. La sangre supura de su carne pálida, sus miembros huesudos y su pelo fibroso mientras intenta escabullirse.

La criatura vomitada por la bañera no es más real que la sangre. No se la puede dañar y tampoco atacará. Se retirará atravesando el techo hasta desvanecerse por uno de los arcos hacia la zona K44. Una vez allí, desaparecerá.

K44. Vestidor

> En estas paredes se ven hileras de perchas de hierro, de las que cuelgan capas negras y otros ropajes adustos. En la pared sur hay dos ventanas arqueadas cubiertas por pesadas cortinas.

Hay veintiocho capas y dieciséis trajes de buena factura almacenados en este lugar. Unas cortinas de satén rojo cuelgan de las arcadas que conectan este vestidor con la cámara de los baños, justo al lado (zona K43).

K45. Corredor de los héroes

> Unas oscuras hornacinas se alinean en las paredes de este largo pasillo. Parte del techo se ha derrumbado, dejando escombros esparcidos por el suelo del lugar. Sobre vuestras cabezas, podéis ver las vigas del techo de Ravenloft. De tanto en tanto, desde las negras nubes os llega el relumbrón de un relámpago, que ilumina durante un instante la sala, así como las caras de las estatuas de tamaño humano dispuestas en las hornacinas. Sus rostros parecen congelados en un rictus de terror.

Las diez esculturas de este corredor representan a héroes antiguos. En realidad, las caras de las estatuas son estoicas e inexpresivas, pero cuando las ilumina un relámpago, sus expresiones parecen de horror absoluto, hasta que el pasillo se sume en la oscuridad una vez más.

Las esculturas están imbuidas con los espíritus de los antepasados de Strahd, que lloran el fin de su linaje. Cada uno de ellos responderá a una pregunta si se le hace de manera directa. Las respuestas de los espíritus serán escuetas y vagas, con un 20 % de probabilidad de ser erróneas.

Las escaleras del extremo oeste del pasillo descienden 40 pies hasta la zona K33. Un arco abierto al este revela un rellano de la torre (que forma parte de la zona K20).

K46. Parapetos

> Os encontráis sobre un adarve de 10 pies de ancho que rodea la mayor parte de la fortaleza. La cortina de lluvia continúa, aderezada con el ocasional retumbar de un trueno o el fogonazo de un relámpago. A los pies de estos parapetos están los adoquines del patio, brillantes por la lluvia.

El adarve discurre alrededor de la mitad frontal de la fortaleza. Estos parapetos almenados se extienden también al norte, al sur y al este, hasta los muros exteriores del baluarte (consulta el mapa 2 para ver la longitud y disposición de las murallas del castillo). Todas las ventanas de esta zona que dan al interior de la fortaleza han sido tapiadas, pero pueden romperse fácilmente.

Si los aventureros merodean por los parapetos o las murallas del castillo durante más de 5 minutos tendrán un encuentro con una **armadura animada de Strahd** (consulta el apéndice D) que está realizando su ronda de guardia. Patrulla los parapetos y los muros externos de Ravenloft día y noche. Bajo el oscuro cielo, los personajes que no dispongan de visión en la oscuridad tendrán más probabilidades de oír el estrépito de la armadura al acercarse, antes de poder verla.

Si la armadura queda reducida a 0 puntos de golpe, no podrá aprovecharse ninguna de sus piezas.

Espiras de Ravenloft

Consulta los mapas del 6 al 10 del Castillo Ravenloft para ver las zonas K47 a K60.

K47. Retrato de Strahd

> Llegáis a un oscuro descansillo de 10 pies de ancho por 20 pies de largo. Una ráfaga de viento helado barre la escalera de caracol que se encuentra en el extremo norte de la pared este; aúlla quejumbrosa a través de la sala antes de continuar escaleras abajo, hacia el sur.
>
> Una preciosa alfombra cuadrada cubre el suelo al sur. Hay una puerta de madera reforzada con hierro en la pared oeste; justo frente a esta, podéis ver una trampilla de madera en el suelo. En la pared norte, sobre la trampilla, cuelga el retrato enmarcado de un hombre apuesto y bien vestido; su mirada es serena y penetrante.

La bonita alfombra es en realidad una **alfombra asfixiante**. Atacará a las criaturas, salvo a los muertos vivientes, que se muevan sobre ella o a cualquiera que intente moverla o alterarla. Bajo la alfombra solo está el suelo de piedra.

La trampilla de madera mide 4 pies de lado y tiene el mismo grosor que el suelo; sus bisagras de hierro están encastradas en la piedra y, en el lado opuesto a estas, se ha empotrado una anilla del hierro. Tirar de la anilla abre la portezuela. Bajo la trampilla, los aventureros verán una de las siguientes dos cosas: un hueco de 170 pies de profundidad (zona K31a) o, si se ha activado la trampa del montacargas (consulta la zona K61), el compartimento de piedra del propio montacargas con una trampilla secreta en su techo.

El retrato colgado en la pared es de Strahd von Zarovich antes de convertirse en vampiro. Incluso en vida, su tez era pálida. Los ojos del cuadro parecen vigilar y seguir a los personajes mientras exploran la zona. El marco está atornillado a la pared y no se puede quitar de allí sin romperlo.

Si los aventureros atacan a la alfombra o al cuadro, o si intentan mover cualquiera de los dos, el **retrato guardián** (consulta el apéndice D) les atacará.

K48. Escalera de caracol

Esta escalera de caracol es oscura y polvorienta.

Esta escalera parte de la zona K47, asciende atravesando la zona K54 y llega a la zona K57.

K49. Salón

Cada vez que un trueno sacude la torre, las pesadas vigas crujen bajo el peso del techo. Tres ornamentados faroles iluminan débilmente el lugar, sujetos a las vigas por unas cadenas. En la pared curva del oeste se encuentran tres vidrieras emplomadas cubiertas por celosías de acero. Hay una librería en la pared este, entre dos puertas. Mullidos sofás y sillas tapizadas se distribuyen por la sala. La tela ha envejecido con el tiempo y los estampados ya casi no se aprecian. Tumbado en un sillón hay un joven bien parecido; su indumentaria, aunque elegante, está vieja y deslustrada.

El joven del sofá es Escher, un apuesto **engendro vampírico** que gozaba antaño del favor de Strahd. Se siente un poco apartado últimamente y se ha retirado aquí hasta que su amo se encuentre de mejor humor. Si le atacan, se lanzará por la ventana y aterrizará como un gato en el tejado de la fortaleza (zona K53). Conducirá a sus perseguidores directamente a Strahd, donde sea que esté el señor del castillo (y sin importar si los aventureros están preparados o no para hacer frente al vampiro).

Si conversan con él, Escher se mostrará ingenioso y un tanto melancólico. Tras su chisposo humor pervive el terror a que Strahd se haya cansado de él y lo encierre en las catacumbas (zona K84), junto a otros consortes despreciados.

Las vidrieras tienen bisagras de hierro y pueden abrirse. Pueden cerrarse con pestillo desde dentro, pero en este momento estos están abiertos. El vidrio emplomado no permite ver mucho. Si un personaje abre una ventana y la deja abierta, hay una probabilidad del 50 % de que un **engendro vampírico** de los que se arrastran por el exterior del muro de la torre vea que está abierta y decida investigar.

Los volúmenes de la librería no poseen ningún valor y no serán de mucha ayuda para los aventureros. Algunos de los títulos que se encuentran en el estante incluyen *Embalsamar: el arte perdido*, *Vivir entre los muertos vivientes: cómo sobrellevarlo*, *Todo y más sobre la construcción de castillos* o *Cabras de las montañas Balinok*.

Tesoro

En el tercer dedo de su mano izquierda, Escher porta un anillo de platino grabado con rosas y espinas diminutas (con un valor de 150 po). Alrededor de su cuello, lleva un colgante oro y rubí (con un valor de 750 po).

K50. Habitación de invitados

En el centro de la habitación hay una cama grande; los postes de sus cuatro esquinas sostienen un dosel negro, adornado con borlas del oro. Cómodos divanes se han distribuido por la sala. Hay una puerta reforzada en la pared oeste y otra normal, más pequeña, en la pared este.

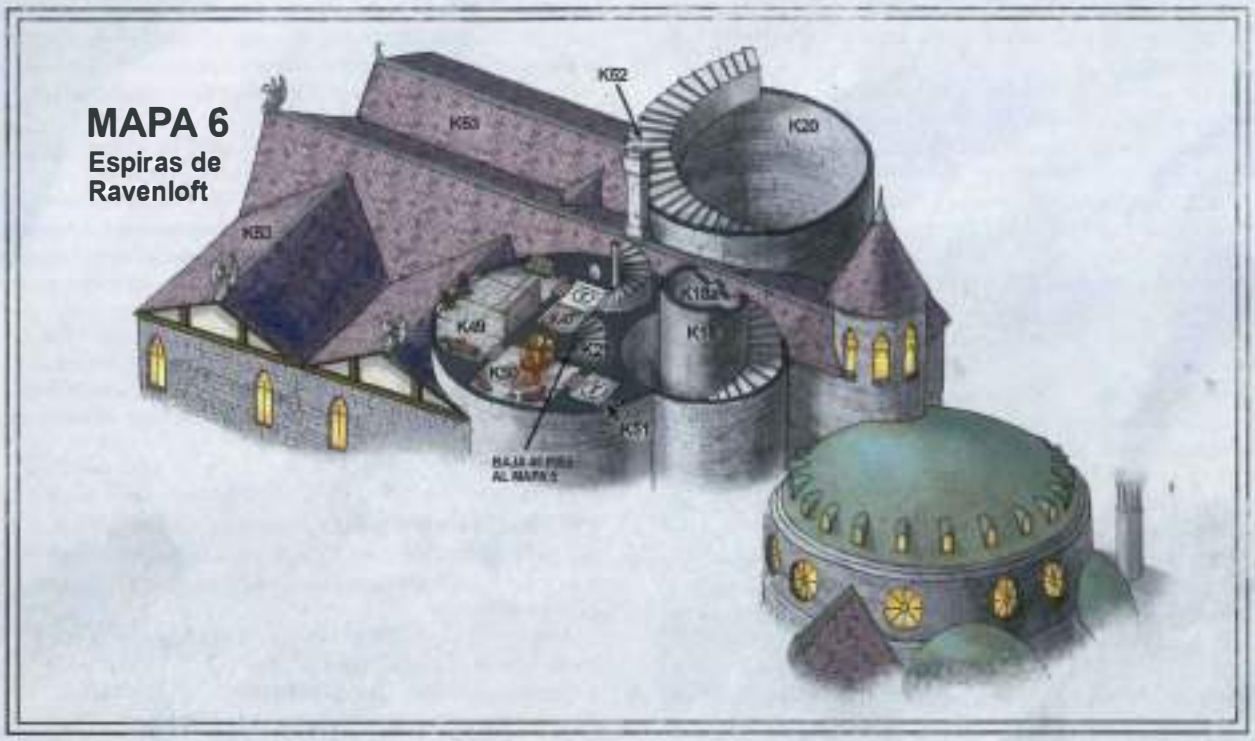
No existe ningún peligro en esta zona durante el día. No obstante, si los aventureros tratan de hacer un descanso corto aquí durante la noche, este se verá interrumpido por la llegada de 1d4 brujas barovianas desde la zona K56. Intentarán someter al grupo con conjuros de *dormir*. Si alguna bruja resulta herida, se retirará a la zona K56.

K51. Vestidor

Este reducido cubículo de 10 pies de alto está recubierto de paneles de madera y apesta a humedad. Unas perchas de hierro se alinean en las paredes; de una de ellas, en el centro de la pared sur, cuelga una polvorienta capa negra.

Es una capa normal y corriente. Las brujas de la zona K56 la han colocado aquí para ayudarlas a recordar qué gancho es el que abre la trampilla secreta del techo.

La trampilla puede detectarse si se revisa la habitación y se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Localizarla no implica descubrir su mecanismo de apertura. Tiene una cerradura oculta que puede abrirse tirando hacia abajo del gancho sobre el que cuelga la capa negra. Una vez hallada, la trampilla podrá abrirse tirando del gancho, usando herramientas de ladrón o bien utilizando el conjuro de *abrir* u otra magia similar. Al forzar la cerradura, la trampilla se abatirá.



K52. Chimenea

Una esbelta chimenea sobresale del escarpado tejado del castillo; tiene un remate de 5 pies de diámetro y una altura de 30 pies sobre la cumbrera del tejado. El humo escapa por su puntiagudo sombrerete de hierro.

La chimenea desciende 60 pies hasta el hogar llameante de la zona K37. Una criatura que comience su turno en la chimenea recibirá 3 (1d6) de daño de fuego.

K53. Tejado

La lluvia golpea contra el viejo y escarpado tejado de pizarra. Los relámpagos iluminan a las gárgolas apostadas en los extremos de la techumbre, con sus terribles miradas siempre fijas en el patio, unos 130 pies más abajo.

Si un personaje decide desplazarse por el tejado, lee lo siguiente:

Algunas de las vetustas tejas se desprenden con facilidad bajo tus pies, precipitándose hacia la oscura bruma. Cada una que cae resuena con un golpe seco al impactar contra el suelo del parapeto o del patio.

El aventurero debe superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 para atravesar la azotea. La prueba tendrá éxito automáticamente si este se desplaza a rastras. Si falla la prueba por 5 o más, el personaje resbalará desde el borde del tejado y caerá 40 pies hasta el parapeto del castillo (zona K46).

K54. Sala de familiares

El techo de esta habitación cuadrada de 20 pies de lado es tan bajo que os resulta opresivo. Hay sofás destrozados esparcidos desordenadamente por todos lados. En los muebles de madera se ven profundas marcas de garras; el antaño lujoso tapizado está hecho pedazos. Desde las oscuras sombras de este desorden, tres pares de ojos verdes os observan.

Estos tres **gatos** son los familiares de las brujas de la zona K56. Si los animales ven a los aventureros en este lugar, alertarán a sus amas de la presencia de estos.

K55. Sala de ingredientes

Unas pesadas vigas soportan el peso del techo en esta gran sala, cuyo muro exterior se curva siguiendo el contorno de la torre. A través de un par de ventanas con cristales emplomados y celosías de acero se filtra una tenue luz. Hay varias mesas en la habitación, lastradas bajo el peso de montones de tarros y botellas de cristal; todo está etiquetado.

Los envases de cristal etiquetados contienen varios elementos que las brujas usan para realizar sus brebajes

y rituales. Las etiquetas identifican cosas como "ojo de tritón", "pelo de murciélago", "corazones de caracol" y "aliento de rana". No hay pociones mágicas entre las botellas y los tarros.

Las ventanas emplomadas pueden abrirse gracias a unas bisagras de hierro. En este momento están cerradas con pestillo desde el interior. Si un personaje abre una ventana y la deja abierta, hay una probabilidad del 50 % de que un **engendro vampírico** de los que se arrastran por el exterior del muro de la torre note que está abierta y decida investigar.

Los aventureros que examinen la habitación verán numerosas huellas de pisadas de botas en el polvo del suelo; conducen desde la esquina noreste de la sala hasta la puerta más oriental. Parece como si algo pesado hubiera sido arrastrado por el suelo hacia la puerta.

Hay una trampilla secreta en el suelo de la esquina noreste. Gracias al rastro dejado en el polvo, esta se puede localizar sin realizar prueba de característica alguna. Golpear ligeramente tres veces en la trampilla con la palma de la mano o los nudillos liberará un pasador oculto, haciendo que se abra y quede colgando. Abajo espera la zona K51. Ninguna prueba de característica podrá hacer que los personajes averigüen el truco para abrir la trampilla. Podrán obtener esa información de las brujas o tal vez usando un conjuro de *adivinación* o algún otro recurso mágico similar.

K56. Caldero

Los aventureros que permanezcan junto a la puerta de esta habitación, podrán percibir un olor acre procedente del interior.

En el caso de que las brujas que hay en esta sala no hayan sido advertidas de la llegada de los personajes, estos podrán escuchar sus horripilantes carcajadas. Si los aventureros entreabren la puerta un poco, serán testigos de la siguiente escena:

> Volutas de un vapor verdoso y brillante borbotean en un orondo caldero negro situado en el centro de esta oscura y opresiva habitación. Alrededor de este hay varias mujeres demacradas que visten sucias túnicas negras. Estas brujas están sentadas y encorvadas sobre unos altos taburetes de madera, con sus greñas enmarañadas cubiertas por unos puntiagudos sombreros negros. Por turnos, van echando ingredientes en el caldero, salmodiando letales conjuros y riendo como locas.

Si las brujas saben que los personajes están por llegar, lee el siguiente texto en lugar del anterior:

> Volutas de un vapor verdoso y brillante borbotean en un orondo caldero negro situado en el centro de esta oscura y opresiva habitación. Alrededor de este hay siete taburetes altos de madera.

Las **brujas barovianas** (consulta el apéndice D) que moran en esta zona han jurado prestar servicio a Strahd a cambio de obtener poder arcano. Hay siete de ellas presentes cuando llegan los aventureros, menos aquellas a las que hayan podido derrotar los personajes en la zona K50. Si las brujas están advertidas de la llegada de los aventureros, se habrán lanzado conjuros de *invisibilidad* y permanecerán en silencio en las esquinas de la sala, esperando a que el caldero atraiga a sus presas. Aunque ellas prefieren atacar a distancia usando conjuros, pueden hacer crecer garras mágicas en sus manos gracias a un conjuro de *alterar el propio aspecto*.

Cuando alguien que conozca la palabra de activación "¡gorah!" toque el caldero y la pronuncie, este calentará cualquier líquido que contenga y lo mantendrá caliente durante 3 horas o hasta que la palabra de activación vuelva a pronunciarse de nuevo a 5 pies o menos del mismo. Una vez se haya utilizado esta propiedad del caldero, no podrá volver a activarse otra vez hasta el siguiente amanecer.

Las brujas que sean capturadas proporcionarán información a cambio de sus vidas y su libertad; se las podrá forzar a revelar la palabra de activación y desactivación del caldero. También podrán explicar cómo se abre la trampilla de la zona K55.

Tesoro

Cada bruja lleva una *poción de curación* que se ha fabricado ella misma. Hay un 30 % de posibilidades de que una haya "salido mal", en cuyo caso será en realidad una *poción de veneno*.

Aunque no es visible desde la entrada, hay una pequeña mesa con un libro de conjuros abierto, casi destrozado. El tomo es maligno. Cualquier criatura no malvada que lo toque o que comience su turno en posesión de este, recibirá 5 (1d10) de daño psíquico. El volumen contiene los siguientes conjuros:

Nivel 1: *armadura de mago, detectar magia, dormir, encontrar familiar, hechizar persona, manos ardientes, nube de oscurecimiento, protección contra el bien y el mal, rayo de hechicería, rayo nauseabundo, risa horrible de Tasha, sirviente invisible.*

Nivel 2: *abrir, agrandar/reducir, alterar el propio aspecto, cerradura arcana, invisibilidad, nube de dagas, oscuridad, paso brumoso.*

K57. Torre del tejado

> La torre, de 60 pies de diámetro, está rematada por almenas. Un estrecho puente de piedra sin barandillas atraviesa el espacio entre esta estructura y otra ligeramente más alta que hay al norte. Al este, la torre principal de Ravenloft se alza contra el cielo sin ningún acceso aparente a este nivel. Las negras y furibundas nubes siguen descargando un implacable aguacero.

El patio se encuentra 190 pies más abajo. Esta localización está 80 pies por encima del techo de la fortaleza. Una balaustrada rodea una escalera de caracol de piedra que desciende hacia el interior de la torre.

K58. Puente

> Un fuerte viento barre este estrecho puente de piedra y mampostería. Sus viejas barandillas de hierro hace años que fueron presas de la corrosión, por lo que el puente ha perdurado sin ellas.

El puente conecta las zonas K20 y K57. El viento no es lo bastante fuerte como para hacer caer a una criatura desde el puente, pero si recibe daño mientras está aquí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá 60 pies hasta el techo de la fortaleza.

K59. Cúspide de la torre principal

Si los aventureros suben las escaleras para alcanzar el pináculo de la torre, lee lo siguiente:

> La escalera espiral acaba finalmente en un pasadizo de piedra de 5 pies de ancho que circunda el hueco central de la torre. En el centro de la planta más alta hay un agujero de 15 pies de diámetro que cae hasta el mismísimo corazón helado de Ravenloft. Un aire frío que cala hasta los huesos emana del hueco. Hay saeteras en las paredes y las vigas envejecidas soportan un pronunciado tejado cónico. Una viga y parte del techo se han desplomado, dejando un agujero por el que puede verse el cielo tempestuoso.

El agujero en el suelo es la boca de un hueco interior (zona K18a) que desciende 450 pies hasta las catacumbas del castillo (zona K84).

Pidlwick II

Escondido entre los travesaños de la techumbre está **Pidlwick II** (consulta el apéndice D). Si un personaje tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva que iguale o supere el resultado de la prueba de Destreza (Sigilo) de Pidlwick II, detectará su presencia. Si se le descubre, lee lo siguiente:

> Algo acecha entre las vigas, un pequeño y escuálido hombrecillo no mucho más alto que un niño. La luz de un relámpago ilumina su cara, que tiene pintada una inquietante sonrisa.

Aunque aparenta ser un hombrecillo con la cara pintada y un traje de bufón de corte, Pidlwick II es en realidad una réplica mecánica del Pidlwick de la vida real, que está enterrado en las catacumbas. La pintura oscura de su cara es hollín.

Si los aventureros ven a Pidlwick II bajo una buena luz, lee esto:

> Es obvio que no estáis ante un hombrecillo, sino ante la esperpéntica imitación de uno. Esta cosa no es una criatura de carne y hueso. Se trata de un autómata articulado envuelto en cuero teñido y remendado. Podéis oír los amortiguados ruiditos de sus engranajes.

Pidlwick II no puede hablar y no tiene una cara expresiva, por lo que para comunicarse se apoya principalmente en los gestos de sus manos y en diagramas simples. Entiende el común, pero no sabe leer ni escribir.

Si los aventureros se muestran amables con el ser mecánico, los acompañará y hará todo lo que pueda por ayudarles y divertirles. Además, sabe cómo moverse por el castillo y puede servir como guía silencioso.

Si uno o más personajes tratan mal a Pidlwick II, su resentimiento hacia ellos irá creciendo en silencio; llegado un punto, cuando el grupo se encuentre al borde de unas escaleras, el autómata empujará escaleras abajo a alguno de los aventureros que lo haya importunado. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o rodará por la escalera hasta abajo, recibiendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de descenso.

K60. Cúspide de la torre norte

Si los personajes suben las escaleras hasta esta zona, lee:

> Las escaleras terminan en una habitación oscura y deprimente, con grilletes empotrados en a las paredes. En medio de la estancia hay una cama de madera equipada con correas de cuero. A sus pies se sitúa un cofre de hierro cerrado, en cuya tapa se ha tallado un emblema.
>
> Una escalerilla de mano de madera sube hasta una trampilla en el techo. Unos finos hilillos de agua gotean a través de la madera podrida de la trampilla, formando un charco alrededor de la base de la escalera.

El techo aquí tiene 9 pies de alto. Los grilletes están oxidados y se pueden arrancar fácilmente de las paredes. La trampilla en el techo conduce a la cúspide de la torre (zona K60a).

El emblema grabado en la tapa del cofre del hierro es el blasón familiar de Strahd (muestra a los jugadores el blasón del vampiro, en la página 239). Cyrus Belview (mira la zona K62) lo escondió aquí para mantenerlo a salvo.

Tesoro

El cofre de hierro está cerrado con llave y Cyrus Belview la guarda en la zona K62. Contiene una corona de oro enjoyada (con un valor de 2.500 po) que descansa sobre una almohadilla de seda.

Destino del teletransporte

Los aventureros que se teletransporten a este lugar desde la zona K78 aparecerán en mitad de la habitación.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará dentro del cofre de hierro.

Si la lectura indica un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro se encontrará de pie junto al cofre de hierro.

K60a. Cúspide de la torre norte

> Un viento frío os recibe al llegar a la cúspide de la torre; un anillo de almenas de piedra de 20 pies de diámetro rodea sus baldosas desgastadas por la lluvia. En el cielo, las nubes tormentosas se conforman repentinamente hasta modelar el terrible semblante de Strahd. La cara emite un horrible lamento y cientos de murciélagos emergen de sus mandíbulas abiertas y se abaten sobre la torre.

Los aventureros que permanezcan en las almenas se verán envueltos por diez **enjambres de murciélagos**, que llegarán en 3 asaltos. Si los personajes se resguardan en la torre, los animales no los seguirán; en su lugar, entrarán en la torre principal (zona K59), descenderán por su hueco central (zona K18a) y se refugiarán en las catacumbas (zona K84).

El patio está 260 pies más abajo y el techo de la fortaleza a 130 pies.

Alacenas funestas

Consulta el mapa 11 del castillo para ver las zonas K61 a K72.

K61. Trampa del montacargas

Mira la zona K31 y el diagrama "Trampa del montacargas" antes de dirigir este encuentro.

> Este polvoriento corredor de 10 pies de ancho y 30 pies de largo tiene un techo plano a 10 pies de altura. Al sur, una escalera de caracol llena de telarañas se interna en la oscuridad. El extremo del norte del pasillo termina en una puerta de madera.

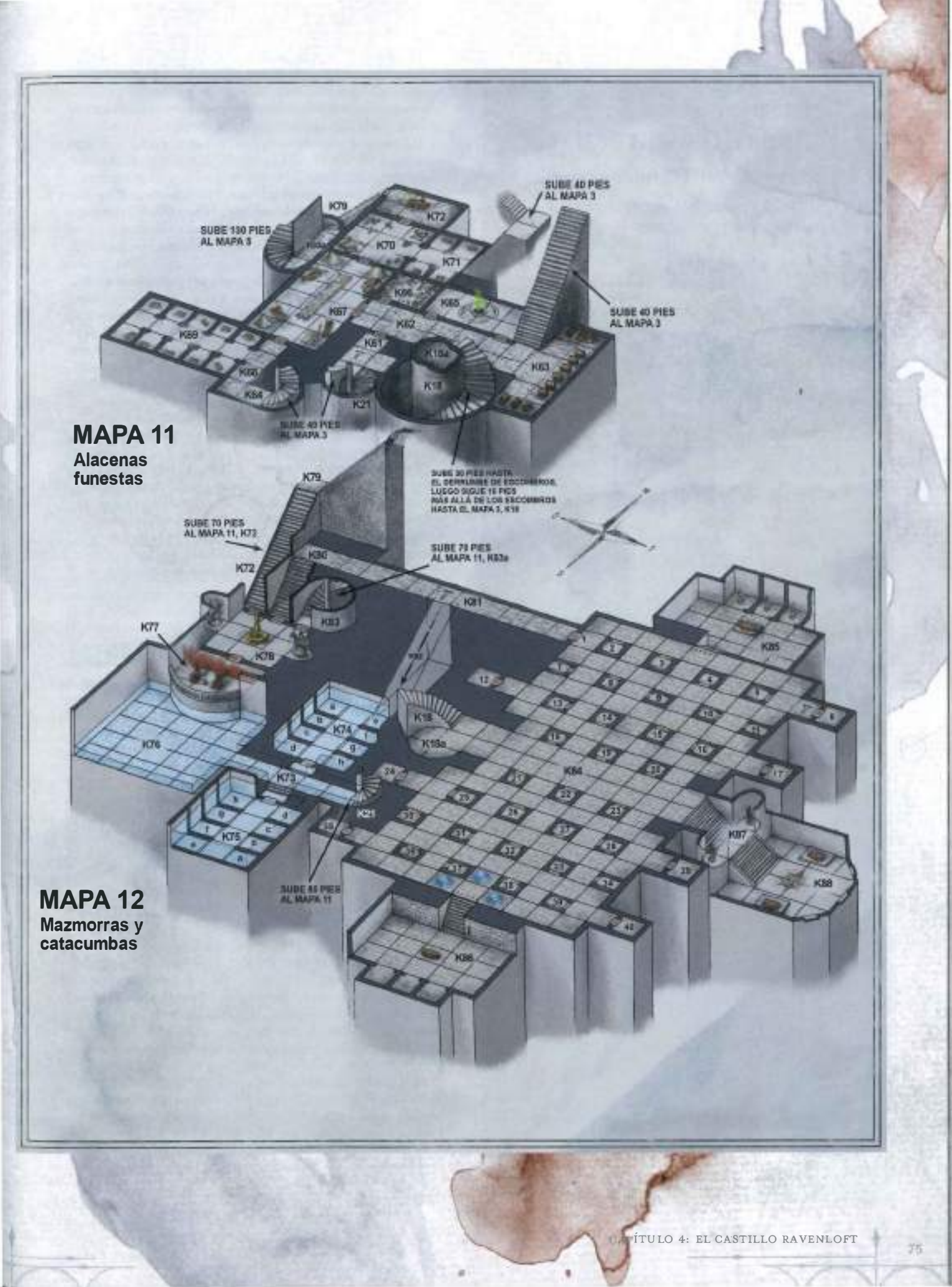
Este pasillo alberga una trampa de montacargas; se dispara cuando se aplican al menos 400 libras de presión a la sección cuadrada de 10 pies de lado de suelo que está en el centro del pasillo (marcada en el mapa con una "T") o cuando se levanta la palanca de la zona K31. Es bastante probable que un grupo de aventureros que se desplace en formación cerrada por el pasillo sume el peso suficiente como para accionar la trampa.

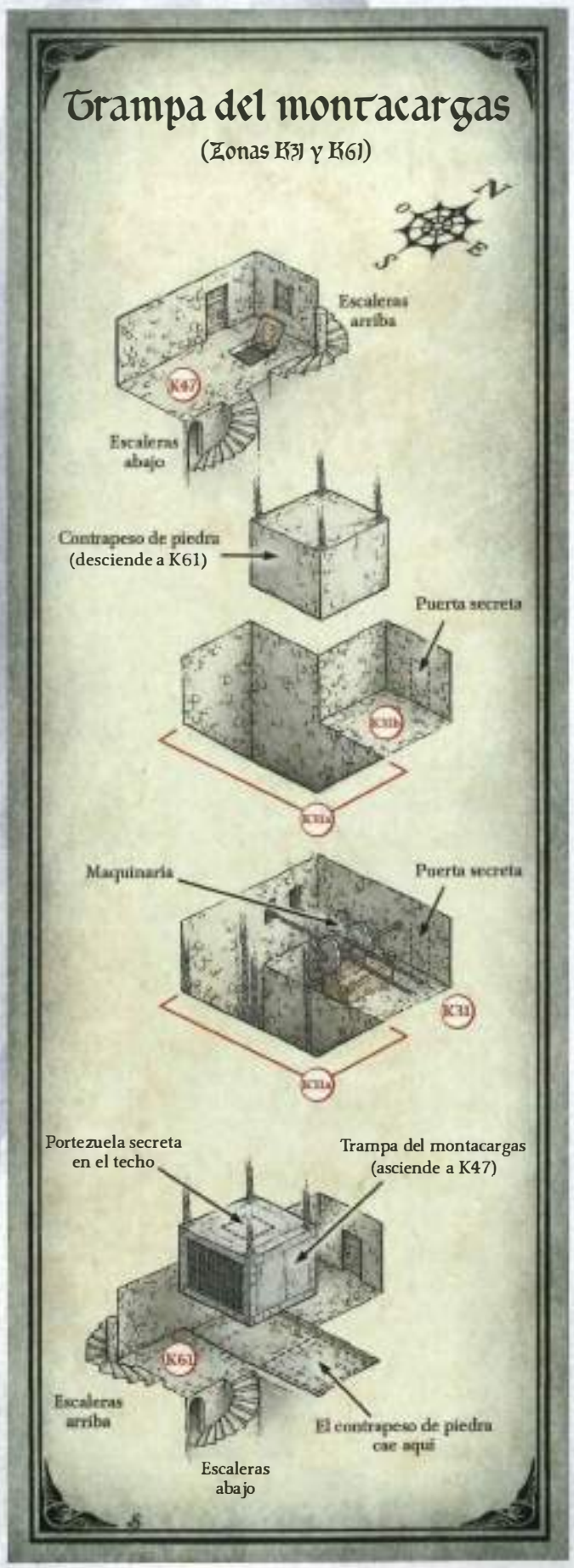
Un personaje que inspeccione en busca de trampas mientras avance por el pasillo, y que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectará uniones en el suelo, las paredes y el techo; estas sugerirán que la sección central no está unida al resto del pasillo. Un aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 deducirá que la trampa no se puede desarmar desde este lugar.

La sección central de 10 pies del pasillo es un montacargas inteligentemente disimulado; se abre hacia el norte y el sur, de modo que parece ser parte del espacio. Cuando la trampa se dispara, dos rastrillos de acero caen del techo a la velocidad del rayo, sellando el compartimento y atrapando dentro a las criaturas que la hayan disparado. Un instante después, el montacargas cerrado comienza a ascender a través de la mitad oeste de un hueco de 20 pies de ancho y 170 pies de alto (zona K31a), acompañado por ruidos de engranajes que giran y cadenas que traquetean. Un gas somnífero mágico inunda el compartimento mientras sube; una criatura atrapada en su interior deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará inconsciente, como afectada por un conjuro de *dormir*.

Al mismo tiempo que el montacargas sube, un cubo de 10 pies de granito suspendido de unas pesadas cadenas baja por la mitad oriental del hueco, actuando como contrapeso. El enorme bloque llega suavemente al fondo del hueco, cubriendo el espacio cuadrado de 10 pies de lado que ha quedado abierto tras subir el montacargas. El cubo de piedra pesa varias toneladas y pulverizará cualquier cosa que se encuentre en este espacio.

Una vez que el ascensor empieza ascender, sus rastrillos se cierran y se bloquean, de modo que no se pueden levantar. El compartimento del montacargas encaja casi al milímetro entre las paredes del hueco y solo unas pocas pulgadas separan las rejas de las paredes.


SUBE 40 PIES AL MAPA 3
SUBE 130 PIES AL MAPA 3
SUBE 40 PIES AL MAPA 3
SUBE 40 PIES AL MAPA 3
SUBE 30 PIES HASTA EL DERRUMBE DE ESCOMBROS, LUEGO SIGUE 15 PIES MÁS ALLÁ DE LOS ESCOMBROS HASTA EL MAPA 3, K18
SUBE 70 PIES AL MAPA 11, K73
SUBE 70 PIES AL MAPA 11, K83a
SUBE 65 PIES AL MAPA 11
MAPA 11
Alacenas funestas
MAPA 12
Mazmorras y catacumbas



Todas las criaturas atrapadas dentro del ascensor (incluso las que estén inconscientes) deben tirar iniciativa. El compartimento tarda 1 asalto en completar su ascensión, parando justo bajo la zona K47. Cada criatura encerrada tendrá un turno para actuar antes de que el compartimento se detenga por completo. Las tiradas de iniciativa establecerán el orden de actuación de sus ocupantes. Los miembros del grupo que estén conscientes podrán llevar a cabo las acciones que deseen. Podrían buscar una salida, despertar a los miembros dormidos del grupo, lanzar conjuros o realizar otras acciones. Los que estén inconscientes no podrán hacer nada.

Un personaje que utilice una acción para examinar el techo del montacargas encontrará una portezuela secreta si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Esta trampilla se abre abatiéndose.

Cualquier criatura que se encuentre sobre el montacargas cuando llegue arriba deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para evitar ser aplastada contra el techo del hueco. El aventurero recibirá 44 (8d10) puntos de daño contundente si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera. Cuando el montacargas se detenga, sus rastrillos se abrirán.

El ascensor permanecerá en la parte superior del hueco hasta que se baje la palanca de la zona K31. Cuando esto suceda, la trampa se rearmará en 1 asalto: los rastrillos bajarán y el montacargas volverá a descender hasta su posición inicial en el pasillo, en la base del hueco; al mismo tiempo, el bloque de piedra ascenderá hasta la parte superior. Cuando el montacargas llegue abajo, sus rastrillos se abrirán de nuevo.

Desarrollo

El sonido del montacargas en movimiento se oirá en todo el castillo. Los aventureros atrapados o dormidos en el compartimento del montacargas serán presa fácil para Strahd, que podrá llegar hasta ellos a través de la trampilla de la zona K47.

K62. Pasillo del servicio

> En este pasillo reina un silencio sepulcral. Las pesadas vigas soportan un desvencijado techo de 10 pies de alto. El suelo está cubierto de niebla, impidiendo ver todo aquello que se encuentra a menos de 3 pies de altura. Una sombra gigante se mueve por el techo cuando una figura oscura se aproxima hacia vosotros por el corredor, arrastrando los pies de forma deliberada.

Quien se acerca es Cyrus Belview, el fiel sirviente **mestizo** (consulta el apéndice D) de Strahd. Mide 4 pies y 9 pulgadas (1,45 m) de estatura, pero parece más bajo debido a su postura jorobada. Posee el rasgo Oído y Olfato Agudos. El lado izquierdo de su rostro está cubierto de escamas de lagarto y posee las orejas de una pantera. Su pie izquierdo parece la pata palmeada de un ganso y sus brazos tienen parches de pelo negro de perro.

La única luz del pasillo proviene de un farol que hay en el suelo, detrás de Cyrus. Si los personajes portan sus propias fuentes de luz, el mestizo los verá, pero no atacará primero. Lleva un cordón alrededor del cuello, del que cuelgan una llave de hierro y un colgante decorativo de madera; este último tiene engarzado un globo ocular humano barnizado.

La llave abre el cofre de hierro de la zona K60. El colgante de madera es un *ojo de bruja* que la saga de la noche Morgantha (ver capítulo 6) dio a Cyrus para poder espiar a Strahd. Cyrus no sabe que el colgante es mágico. Consulta la caja "Aquelarres de sagas" en el *Monster Manual* para saber más acerca del *ojo de bruja*.

Se hace evidente que el pobre y viejo Cyrus ha perdido la cabeza. Se ha entregado a servir a su amo con dedicación durante años. El mestizo intentará hacer que los aventureros se retiren a "sus aposentos de la torre" (zona K49). Si los personajes no están seguros sobre a qué habitación se refiere, se ofrecerá a acompañarlos allí.

Si los aventureros siguen a Cyrus, les aconsejará permanecer cerca mientras les conduce a través de la puerta sur hacia la zona K61 y allí, acorde a su plan, hará que se dispare la trampa del montacargas. El mestizo tratará por todos los medios no sucumbir al gas somnífero mientras el compartimento del montacargas asciende por el hueco (zona K31); así, tendrá ventaja en la tirada de salvación. Suponiendo que aún esté consciente cuando el compartimento alcance el techo del hueco, Cyrus abrirá la trampilla que da a la zona K47 y guiará a los aventureros a la zona K49 o, si están inconscientes, los llevará a rastras hasta allí. Después de asegurar a los personajes que estén conscientes que "el amo llegará pronto", el mestizo se encaminará hacia la cocina (zona K65).

Si los aventureros no van a su habitación, Cyrus negará con la cabeza y seguirá con los preparativos de su cena en la zona K65. En caso de que los personajes le quiten su llave, gritará: "¡Esto no va a complacer al amo!" y comenzará a gemir y a darse palmadas en la cabeza, obviamente contrariado. Superar una prueba de Carisma (Intimidación) CD 10 será suficiente para hacerle revelar el propósito de la llave, la ubicación del cofre de hierro y su contenido.

Si no se siente amenazado, Cyrus ríe entre dientes de tanto en tanto sin motivo aparente. También tiende a contar chistes malos en los momentos más inoportunos.

Las escaleras del extremo este de la pared norte conducen a la zona K23.

En la pared este hay un rastrillo de hierro oxidado, aunque robusto, que cierra el paso a la zona K63 (si los aventureros atraviesan el rastrillo, lee la caja de texto para la zona K63). Los barrotes del rastrillo tienen 1 pulgada de grosor y el espacio entre ellos es de 4 pulgadas. El rastrillo se puede levantar superando una prueba de Fuerza CD 20.

Las puertas dobles del extremo oeste del pasillo están hechas de recios tablones reforzados con bandas de acero. Dan paso a la zona K67.

K63. Bodega

Esta bodega tiene techos bajos, formados por arcadas de piedra. Los grandes toneles se alinean en las paredes; sus flejes están herrumbrosos y su contenido hace mucho que se desparramó por el suelo. Un puñado de ratas hambrientas han hecho de este sitio su hogar, pero vuestra repentina llegada hace que busquen refugio en las sombras.

Las ratas son inofensivas. Cyrus Belview (consulta la zona K62) las trata como mascotas.

Los aventureros que inspeccionen la sala encontrarán una grieta en el extremo sur de la pared oeste. La grieta tiene media pulgada de ancho, 5 pulgadas de alto y 12 pulgadas de profundidad; conduce a la zona K18.

Toneles de vino

Cada uno de los doce grandes toneles que hay aquí descansa tumbado sobre un gran soporte de madera. Hay tres dispuestos en la pared norte, seis en la pared este y tres en la pared sur. En la tapa de cada tonel está caligrafiado a fuego el nombre de la bodega El Mago de los Vinos, así como la denominación del vino contenido en el barril.

Toneles del norte. Estos tres toneles están podridos y vacíos. El nombre del vino es "Espumoso de Vendimia".

Toneles del este. Cinco de estos toneles están podridos y vacíos. El nombre del vino grabado en sus tapas es "Cosecha del Dragón Rojo".

El interior del sexto tonel se encuentra cubierto de moho amarillo (consulta "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5, "Entornos de aventura", del *Dungeon Master's Guide*). Un aventurero que inspeccione de cerca dicho tonel, y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13, verá el moho amarillo a través de las grietas entre las duelas. Si se abre el tonel a golpes, este liberará una nube de esporas.

Cyrus Belview

Toneles del sur. Dos de estos toneles están podridos y vacíos. El nombre del vino grabado en la tapa es "Pulpa Púrpura N.º 3". El de en medio contiene un **pudin negro** violáceo que se abalanzará contra quien rompa el tonel.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en el interior de uno de los toneles vacíos dispuestos en la pared norte; Cyrus Belview lo escondió allí.

K64. Escalera de la guardia

El largo y sordo aullido del viento parece infundir un hálito de vida a estas, por lo demás, anodinas escaleras.

La escalera comienza en la zona K68 y asciende hasta la zona K46 tras atravesar la zona K13.

K65. Cocina

Un horrible hedor a podredumbre llena esta habitación calurosa y húmeda. Una enorme olla burbujea sobre un pozo de fuego ardiente en el centro de la sala; contiene un espeso mejunje verde. La pared más alejada está llena de ganchos, de los que cuelgan numerosos útiles de cocina de gran tamaño; algunos de ellos podrían confundirse fácilmente con instrumentos de tortura.

Si un aventurero se asoma a la olla, tres **zombis** humanos saldrán de su interior y atacarán. Estos muertos vivientes están siendo cocinados a fuego lento hasta la muerte, por lo que tienen solo 13 puntos de golpe cada uno. Si Cyrus Belview (mira la zona K62) está presente cuando los zombis ataquen, cogerá un garrote e intentará devolverlos a la olla a golpes. El mestizo explicará que él ya no es el cocinero que solía ser y sus comidas tienden a írsele de las manos últimamente.

K66. Dependencias del mayordomo

Esta habitación cuadrada de 20 pies de lado se encuentra completamente desordenada. Hay una cama larga y desfondada y, a su lado, un tapiz enorme y raído en el que aparece representado el Castillo Ravenloft. Por todo el lugar se ven faroles polvorientos y espléndidas cortinas tiradas de cualquier manera. El suelo está lleno de miles de trozos de chatarra. Espadas rotas, escudos machacados y cascos se apilan por doquier.

Cyrus Belview (mira la zona K62) utiliza esta habitación como guarida. Este lugar no ofrece nada de valor.

Si el mestizo acompaña al grupo, los personajes notarán que este comienza a acariciar su "tesoro" mientras ríe entre dientes. Cyrus ha estado acumulando equipo de aventureros muertos durante años. Espera aumentar su colección después de que Strahd haya acabado con los personajes.

K67. Salón de los huesos

El que una vez fuera comedor para los guardias del castillo es ahora tierra profanada (consulta "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*).

Manchas oscuras se extienden por el suelo de esta zona. Grandes mesas de roble, llenas de golpes y arañazos, se esparcen como juguetes por toda la habitación; la madera está machacada y astillada. En su lugar, hay muebles construidos enteramente con osamentas humanas.

Los muros y el techo abovedado de 20 pies de alto lucen un enfermizo color amarillo; y no por el paso del tiempo, sino porque están cubiertos de huesos y cráneos dispuestos de una forma morbosamente decorativa que da a la sala un aspecto catedralicio. Cuatro enormes pilas de huesos ocupan las esquinas de este osario y varias guirnaldas de cráneos se extienden desde estas hasta una lámpara de huesos que cuelga del techo; bajo la lámpara, una larga mesa hecha también de huesos ocupa el centro de la sala. En torno a la mesa central hay diez sillas fabricadas con restos óseos y rematadas con calaveras decorativas. Sobre ella hay incluso una fuente en forma de barco realizada con más huesos.

Las puertas norte y sur están paneladas con material óseo, pero no las puertas dobles en el centro de la pared este. Sobre estas puertas orientales se ha situado un cráneo de dragón colgado.

Cyrus Belview (mira la zona K62) creó esta enorme obra de arte a partir de los huesos de criados y aventureros muertos. Ha tardado años en terminarla. Todos los restos óseos están unidos con mortero gris y engrudo blanco. Las áreas oscuras del suelo son viejas manchas de sangre, de cuando Strahd cazó y mató a lo que quedaba de su guardia del castillo.

El enorme cráneo instalado sobre las puertas, al este, perteneció a Argynvost (consulta el capítulo 7), un dragón de plata que el vampiro y su ejército abatieron en el valle, antes de poner los pilares del Castillo Ravenloft. El cráneo pesa 250 libras.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará sobre la mesa de huesos.

Si indicó un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro se encontrará sentado cómodamente en un extremo de la mesa, sosteniendo el cráneo de un enemigo muerto hace años.

K68. Pasillo de la guardia

Este corredor de 10 pies de ancho y techo arqueado es frío y húmedo. El frío parece emanar de un arco de paso abierto en la pared oeste.

El arco conduce a la zona K69. Una puerta en el extremo del norte del pasillo se abre a la zona K67. Al sur, el pasillo termina al pie de una escalera de caracol ascendente (zona K64).

K69. Aposentos de la guardia

El techo de este frío y húmedo pasadizo de 10 pies de ancho que discurre de este a oeste está cubierto por un pálido liquen amarillo. A ambos lados del lugar hay cubículos cuadrados de 10 pies de lado atestados de catres llenos de pulgas, harapos y restos óseos de los guardias del castillo. Un silencio sepulcral llena la sala.

El liquen amarillo es inofensivo. Cuando uno o más aventureros avanzan hasta el punto medio de la sala, diez **esqueletos** humanos se alzan en los cubículos y atacan.

K70. Sala de los soldados

Esta habitación cuadrada de 30 pies de lado es un caos. Los muebles yacen apilados junto a las paredes. Hay huesos rotos entremezclados con pedazos machacados y doblados de armaduras de placas. Varios escudos y espadas sobresalen de las paredes como si una tremenda fuerza los hubiera incrustado allí.

Hay dos puertas, una frente a la otra, en el centro de la pared norte y de la pared sur. Una oscura arcada permite atravesar la pared este.

Después de que Strahd se transformara en vampiro, varios de los guardias del castillo se refugiaron en esta sala, pero Strahd los atrapó y aniquiló en un brutal alarde de violencia. Extraer alguno de los escudos o espadas de la pared precisará superar una prueba de Fuerza CD 10. Nada de lo que hay aquí tiene valor alguno.

K71. Aposentos de los soldados

Este oscuro pasaje recorre 20 pies, conectando una arcada al oeste con una escalera ascendente al este. Al norte y al sur hay cuatro cubículos cuadrados de 10 pies de lado atestados de catres cubiertos de pulgas y harapos. Los techos de este lugar están cubiertos de liquen amarillo.

El liquen amarillo es inofensivo. Pasando la arcada al oeste se accede a la zona K70. La escalera (zona K20a) que sube a lo largo de la pared este conduce a la zona K20.

Tesoro

Tres de los cubículos no contienen nada de valor. Sin embargo, una losa suelta en el cubículo al sureste oculta una oquedad en el suelo; en su interior hay un saco mohoso que contiene 150 pe. Las monedas han sido acuñadas con el semblante de Strahd von Zarovich de perfil. Un personaje que inspeccione el cubículo encontrará la losa suelta si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

K72. Despacho del chambelán

Esta sombría habitación está perfectamente ordenada. Tiene una gran mesa con una silla, un tintero y una pluma cuidadosamente dispuestos. En las paredes paneladas de roble hay una espléndida panoplia de lanzas, espadas y escudos que lucen el blasón de Barovia.

Si no se le ha derrotado en algún lugar previamente, **Rahadin** (consulta el apéndice D) estará aquí, esperando a que lleguen los personajes para matarlos.

Esta estancia también oculta a un **demonio de las sombras.** En el asalto siguiente a que los aventureros entren en combate con Rahadin, aparecerá de entre la oscuridad y atacará al personaje más cercano por la espalda. El aventurero no detectará al demonio, a menos que su puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva sea igual o mayor que la prueba de Destreza (Sigilo) del demonio. Tanto Rahadin como el demonio de las sombras lucharán hasta la muerte.

Hay una puerta secreta oculta en el extremo norte de la pared oeste. Se puede abrir tirando de ella y revelará una polvorienta escalera (zona K79) que desciende hacia la oscuridad. Esta escalera, de antigua y desgastada piedra, está completamente invadida por telarañas.

Mazmorras y catacumbas

Consulta el mapa 12 del castillo para ver las zonas K73 a K88.

K73. Pasillo de las mazmorras

La siguiente caja de texto asume que los aventureros llegan por la escalera del este (zona K21). Ajusta la descripción lo que necesites si los personajes alcanzan este pasillo desde otra dirección.

Las escaleras descienden hasta que, ante vosotros, se abre un pasillo abovedado inundado de agua negra e inmóvil. La superficie de esta última es como un cristal oscuro y espejado, solo alterada ocasionalmente por el "ploc" de una gota caída del techo. 20 pies más adelante, a cada lado del pasillo, veis el umbral de una arcada que desciende. Ambas dan a sendas puertas de hierro cerradas y parcialmente sumergidas. Oís un débil grito de auxilio tras la puerta al sur.

El agua es opaca y tiene 3 pies de profundidad en el pasillo. Los escalones a ambos lados del pasillo descienden otros 2 pies antes de terminar en las puertas de hierro al norte y al sur.

El suelo bajo el agua no es tan sólido como cabría esperar. Hay un camino seguro alrededor de varias trampillas sensibles al peso (consulta las trampillas en el diagrama de la zona K73), pero el agua hace imposible ver dónde están. Por cada 10 libras de peso que haya sobre una de ellas, habrá un 5 % de probabilidades de que esta ceda. Bajo cada trampilla hay un foso de 10 pies de profundidad que contiene una trampa de teletransporte mágico; estas se activarán tan pronto como las trampillas se abran. Cualquier criatura mediana o más pequeña que se encuentre sobre una trampilla cuando esta se abra, se hundirá en el foso y será teletransportada a una de las celdas de la zona K74 o K75, tal y como indica el diagrama.

Cuando un aventurero active una trampa, los otros personajes que estén en el pasillo verán una explosión de aire y agua elevarse en torno al personaje afectado (el aire estaba atrapado en el foso y se libera repentinamente al abrirse la trampilla). El aventurero que haya disparado la trampa se hundirá repentinamente, desapareciendo de la vista. Un instante más tarde la trampilla se cerrará, dejando tan solo un remolino en el agua, que se irá disipando lentamente. No se abrirá de nuevo hasta que hayan transcurrido 24 horas, el tiempo que necesita la trampa de teletransporte para rearmarse.

Los personajes que caigan víctimas de las trampas de teletransporte aparecerán en las celdas de la mazmorra, que están cerradas con barrotes de hierro e inundadas por 5 pies de agua salobre (zonas K74 y K75).

K74. Mazmorra norte

La oxidada puerta de hierro que conecta este pasillo con la zona K73 está sumergida 5 pies en agua y para abrirla es necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

> El techo cubierto de moho tiene 3 pies de altura sobre el agua negra e inmóvil que inunda este pasillo de la mazmorra. El agua alcanza los 5 pies de profundidad. Unas celdas cuadradas de 10 pies de lado, con sus entradas bloqueadas por barrotes de hierro, se alinean a ambos lados del pasillo. Una de las celdas está iluminada por una luz tenue.

El corredor tiene 40 pies de largo. A izquierda y derecha, se ramifican ocho celdas, cuatro en cada pared. De la celda K74h parece emanar algo de luz.

Cada una de las celdas se encuentra cerrada con una cancela abisagrada, cuyos barrotes herrumbrosos tienen 1 pulgada de grosor; el espacio entre los barrotes es de 4 pulgadas y están reforzados con otros barrotes transversales espaciados 6 pulgadas entre sí. Cada puerta se ha equipado con una cerradura de hierro. Un personaje podrá intentar forzarla utilizando herramientas de ladrón, lo que le llevará un minuto; para ello, deberá superar una prueba de Destreza CD 20. La prueba se hará con desventaja si el aventurero trata de hacerlo desde dentro de la celda. Si falla la prueba, el personaje podrá intentarlo de nuevo.

Un aventurero podrá abrir por la fuerza estas puertas enrejadas usando una acción y superando una prueba de Fuerza CD 25.

Strahd visita la mazmorra de vez en cuando para ver si alguno de los personajes ha quedado atrapado aquí. El vampiro puede entrar en cualquier celda asumiendo su forma de niebla.

K74a. Tesoro olvidado

Esta celda está vinculada a una trampa de teletransporte de la zona K73. Los aventureros que entren en ella podrán sentir las monedas bajo sus pies.

Tesoro. Desperdigadas por el suelo de la celda hay 3.000 pe. Las monedas han sido acuñadas con el semblante de Strahd von Zarovich de perfil. Un personaje puede recoger cien monedas por minuto.

K74b. Tesoro olvidado

> La puerta herrumbrosa de esta celda cuelga en sus goznes, ligeramente abierta.

Los aventureros que entren en ella podrán sentir las monedas bajo sus pies.

Tesoro. Desperdigadas por el suelo de esta celda hay 300 ppt. Las monedas han sido acuñadas con el semblante de Strahd von Zarovich de perfil. Un personaje puede recoger cien monedas por minuto.

K74c. Cadáver putrefacto

> Atado a los barrotes de esta, por lo demás vacía, celda, veis el cadáver en descomposición de un semielfo que viste armadura de cuero.

Está vinculada a una trampa de teletransporte de la zona K73.

Tesoro. Una inspección del cadáver revelará una espada larga envainada y dos bolsas al cinto; una de ellas contiene cinco gemas (con un valor de 50 po cada una) y la otra guarda una *poción de heroísmo*.

K74d. Celda vacía

Esta celda no contiene nada de interés.

K74e. Fin del camino

Esta celda está vinculada a una trampa de teletransporte de la zona K73.

Puerta secreta. Hay una puerta secreta, situada a 5 pies sobre el suelo, en la pared norte de esta celda. No puede abrirse desde este lado sin usar un conjuro de *abrir* o algún otro recurso mágico similar. Tras la puerta secreta se encuentra un conducto de mármol negro pulido y de pendiente pronunciada (zona K82).

K74f. Celda vacía

Esta celda no contiene nada de interés.

K74g. Cieno gris

Aferrado al suelo de esta celda hay un **cieno gris**; la criatura atacará a cualquier cosa que entre. Mientras esté sumergido, el cieno será, a todos los efectos, invisible.

K74h. Espada perdida

> Bajo el agua, al fondo de la celda, puede verse una espada que irradia luz.

Esta celda está vinculada a una trampa de teletransporte de la zona K73.

Tesoro. La fuente del resplandor sumergido es una *espada corta +1* LB consciente (Inteligencia 11, Sabiduría 13 y Carisma 13). Posee audición y visión normal hasta un alcance de 120 pies. Se comunica transmitiendo emociones a la criatura que la lleva consigo o la empuña.

El propósito del arma es luchar contra la maldad. Tiene las siguientes propiedades adicionales:

- La espada irradia de forma permanente luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue otros 15 pies más allá. Esta solo puede extinguirse destruyendo la espada.
- Una criatura legal buena puede sintonizarse con la espada en 1 minuto.
- Mientras esté sintonizado con el arma, su portador podrá utilizarla para lanzar el conjuro *manto del cruzado*. Una vez usada esta propiedad de la espada, no podrá volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

K75. Mazmorra sur

La oxidada puerta de hierro que conecta este pasillo con la zona K73 está sumergida 5 pies en agua y para abrirla es necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

> El techo cubierto de moho tiene 3 pies de altura sobre el agua negra e inmóvil que inunda este pasillo de la mazmorra. El agua alcanza los 5 pies de profundidad. Unas celdas cuadradas de 10 pies de lado, con sus entradas bloqueadas por barrotes de hierro, se alinean a ambos lados del pasillo. Desde una de las celdas, escucháis una voz ronca que pregunta: "¿Quién anda ahí?"

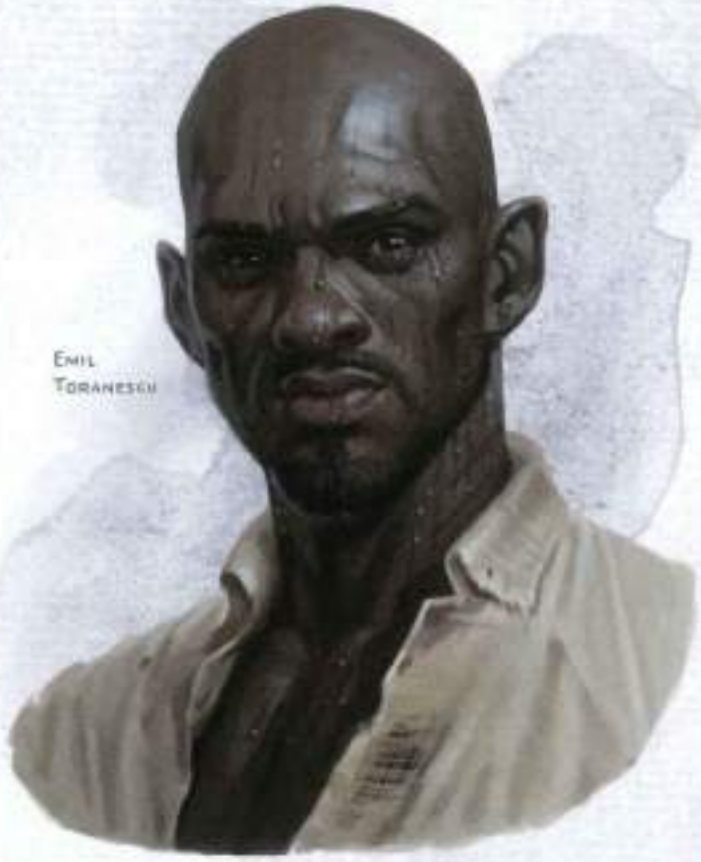
El corredor mide 40 pies de largo. A izquierda y derecha se ramifican ocho celdas, cuatro en cada pared. La voz proviene de una de las situadas más al sur (zona K75a).

K75a. Prisionero

> Un fuerte joven se aferra a los barrotes de su celda mientras lucha por controlar el castañeteo de sus dientes. Sus ropas son meros harapos y él está empapado de pies a cabeza.

El preso es Emil Toranescu, un **hombre lobo** con 72 puntos de golpe. Dice ser un vecino de Vallaki a quien varios lobos terribles han perseguido hasta el castillo. Implora a los aventureros que lo rescaten, ofreciéndoles ayuda a cambio.

En realidad, Strahd encerró a Emil aquí como castigo por provocar un cisma en su manada de licántropos (consulta el capítulo 15). Impaciente por probar su valía ante el vampiro, Emil recompensará su rescate atacando a los personajes en cuanto tengala oportunidad. El hombre lobo no traicionará a los aventureros si se presentan como aliados de su esposa, Zuleika (consulta el capítulo 15, zona Z7).



En tal caso, intentará salir de la fortaleza para reunirse con ella; se quedará junto a los personajes solo hasta que vea una oportunidad para marcharse.

K75b. Tesoro olvidado

Los aventureros que entren en la celda podrán notar las monedas bajo sus pies.

Tesoro. Desperdigadas por el suelo de la celda hay 2.100 pe. Las monedas han sido acuñadas con el marcado semblante de Strahd von Zarovich. Un personaje puede recoger cien monedas por minuto.

K75c. Celda vacía

Esta celda no contiene nada de interés.

K75d. Enano muerto

Esta celda está vinculada a una trampa de teletransporte de la zona K73. Los restos óseos de un guerrero enano se encuentran al fondo de la celda, dentro de una armadura oxidada. A su lado descansa su hacha de guerra, que es no mágica, pero puede usarse.

K75e. Celda vacía

Esta celda no contiene nada de interés.

K75f. Mago muerto

Engrilletado a la pared posterior de la celda hay una figura demacrada vestida de azul, con sus exiguos brazos abiertos en cruz y su cabeza colgando hacia adelante. El pelo largo y canoso cubre la cara del muerto.

La esquelética figura son los restos de un mago humano a quien Strahd capturó y desangró lentamente hasta la muerte. La carne aún cuelga de los huesos del cuerpo y en su cuello se ven las marcas de los colmillos del vampiro.

K75g. Bardo colgado

Colgada del techo de la celda hay una polea de hierro por la que pasa una cuerda cuyo extremo está atado al dintel de la puerta enrejada. Colgando de la polea, boca abajo, se encuentra un hombre que lleva una armadura de cuero muy ceñida. Sus botas están rodeadas de cuerda a la altura de la polea y tiene sus carnosas manos atadas a la espalda; su cabeza está bajo el agua. No se mueve.

Strahd colgó del techo a este bardo humano como prueba, para ver cuánto tiempo era capaz de mantener la cabeza fuera del agua. El hombre, exhausto, se ahogó. Sobre el suelo de la celda, bajo el cadáver suspendido, hay una lira rota.

K75h. Celda vacía

Esta celda no contiene nada de interés.

K76. Cámara de Tortura

Unas formas bajas y oscuras sobresalen del agua salobre e inmóvil que inunda esta sala cuadrada de 50 pies de lado; el techo está decorado con cadenas, que cuelgan como gruesas telarañas negras. En la pared norte, domina la habitación un balcón con dos grandes tronos; tras ellos hay una cortina de terciopelo rojo.

El techo está a 17 pies sobre la superficie del agua, que a su vez tiene 3 pies de profundidad. El balcón al norte se eleva 7 pies sobre la superficie del agua, 10 pies sobre el suelo.

Si los aventureros se aproximan a las "formas bajas y oscuras" que se encuentran en el agua, lee lo siguiente:

Las formas oscuras que hay en el agua son potros, doncellas de hierro, cepos y otros instrumentos de tortura. Los esqueletos de las últimas víctimas siguen ahí, con sus mandíbulas abiertas en lo que parecen gritos silenciosos.

Tan pronto como uno o más aventureros se internen en la habitación más de 10 pies, seis **zombis de Strahd** saldrán despacio del agua y atacarán dando zarpazos con sus brazos grisáceos como el limo.

K77. Balcón de observación

Dos grandes tronos de madera descansan sobre este balcón. Tras los asientos, cuelga una cortina de terciopelo rojo de 30 pies de largo.

La habitación continúa tras la cortina otros 10 pies más, hasta una pared con una puerta en su centro.

K78. Sala del brasero

Esta estancia cuadrada mide 30 pies de lado y el techo está a 20 pies de altura. Un brasero de piedra arde intensamente en el centro de la habitación, pero sus altas llamas no producen calor alguno. En el borde del brasero se aprecian siete huecos cóncavos equidistantes. Dentro de cada hueco se sitúa una piedra esférica de cristal coloreado que tiene dos veces el tamaño de un ojo humano. No hay dos piedras del mismo color.

Sobre el brasero se encuentra un reloj de arena encajado en una estructura de madera con las dimensiones de un enano, la cual cuelga del techo gracias a unas gruesas cadenas de hierro. Toda la arena está apelmazada en el depósito superior del reloj, en apariencia incapaz de caer hasta el fondo. En su base hay un verso en escrito común, cuyas palabras irradian luz.

En unas hornacinas enfrentadas, se sitúan dos estatuas de hierro de 9 pies de alto; representan a caballeros sobre corceles, listos para cargar con sus espadas desenvainadas. El brasero está situado entre ellos.

Las dos esculturas son **gólems de hierro**. Cada caballo y su jinete se consideran una sola criatura y no pueden separarse. Estos no abandonarán la habitación en ningún caso y atacarán solo en determinadas condiciones (consulta la sección "Desarrollo", a continuación).

El reloj de arena posee CA 12, 20 puntos de golpe, inmunidad a veneno y daño psíquico y vulnerabilidad a daño de trueno. Si el reloj de arena queda reducido a 0 puntos de golpe, su cristal se hará añicos y la arena se desparramará por el suelo. La escritura mágica de la base dice lo siguiente:

Tira una piedra entre la lumbre:
la morada va a la montaña, a su cumbre.
Al pico del castillo la naranja va;
la roja, conocimiento te brindará.
A ocultos ataúdes la verde conduce;
la novia del señor, añil su vestido luce.
Azul, de la antigua magia el vientre;
amarillo, que en la tumba del amo entres.

La llama del brasero es mágica y no emite calor alguno. Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 16) extinguirá su fuego durante 1 hora. La llama se apagará del todo si se destruye el brasero. Este último tiene CA 17, 25 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y psíquico y resistencia al resto de tipos de daño.

Las piedras colocadas en el reborde del brasero están coloreadas de rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil, y morado, respectivamente. Lanzar una dentro de este hará que la llama del brasero pase del color blanco al color de la piedra y que la arena empiece a caer por el reloj.

Cualquier criatura que toque el fuego de color será teletransportada a una ubicación dentro del dominio de Strahd, tal y como determinan los siguientes colores:

Color de la llama	Teletransporta a...
Rojo	Estudio (zona K37)
Naranja	Cúspide de la torre norte (zona K60)
Amarillo	Tumba de Strahd (zona K86)
Verde	Taller del fabricante de ataúdes (capítulo 5, zona N6f)
Azul	Templo de Ámbar (capítulo 13, zona X42)
Añil	Abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S17)
Morado	Paso de Tsolenka (capítulo 9, zona T4)

Tras 5 asaltos, la arena termina de caer y el color de la llama vuelve al blanco. Cuando el fuego hace eso, la arena reaparece en la parte superior del reloj al instante (siempre que este objeto esté intacto) y la piedra que se lanzó al fuego se encuentra de nuevo en el reborde del brasero.

Desarrollo

Si el brasero, el reloj de arena o cualquiera de los gólems es atacado, las puertas de la sala se cerrarán y bloquearán mágicamente (a menos que se haya hecho algo por atrancarlas o mantenerlas abiertas); entonces los gólems cobrarán vida y atacarán. Durante el primer asalto, estos inundarán la estancia con su aliento venenoso, que emanará de las bocas de los caballos. Cada criatura que esté dentro de la sala deberá hacer dos tiradas de salvación, una por cada ataque de aliento. Cuando no queden criaturas contra las que luchar en la sala, los gólems volverán a sus hornacinas y las puertas se desbloquearán. Abrir una de ellas por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Cada puerta tiene CA 15, 25 puntos de golpe e inmunidad a daño de veneno y psíquico.

K79. Escaleras occidentales

> Esta escalera de piedra antigua está desgastada por el uso. Un pesado polvo cubre sus escalones y las telarañas saturan todo el pasaje.

Las escaleras ascienden en un ángulo de 45 grados a lo largo del equivalente horizontal a 40 pies, llegando a un descansillo cuadrado de 10 pies de lado (mirar un poco más adelante). Un segundo tramo de escaleras sube hacia el este con una pendiente similar, a lo largo del equivalente horizontal a 30 pies, terminando en una puerta secreta que conduce a la zona K72.

Descansillo

Inscrito en el descansillo, y oculto bajo años de polvo, hay un *glifo custodio*. Si los aventureros retiran la suciedad, se podrá detectar el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15.

El glifo se activará la primera vez que una criatura viva pase por encima. Esto desencadenará un conjuro de *imagen mayor*, que creará una ilusión de Strahd von Zarovich; esta aparecerá en mitad de las escaleras que conducen a la zona K72 o a mitad de camino de las que llevan a la zona K78, de forma que el vampiro estará frente al aventurero que haya desencadenado el glifo. Cuando "Strahd" aparezca, lee lo siguiente:

> Una bruma pálida llena las escaleras ante vosotros y se condensa en la forma del vampiro Strahd, cuyos ojos arden rojos de ira. "Se acabaron las contemplaciones", dice. "¡Sean cuales sean los dioses en los que ponéis vuestra fe, ahora ya no pueden salvaros!".

Haz que los aventureros tiren iniciativa. Cualquier ataque o conjuro que impacte a Strahd, le atravesará revelando que es una ilusión. En el orden de iniciativa 0, el vampiro ilusorio lanzará una carcajada y se fundirá como un muñeco de cera en una hoguera, sin dejar rastro; el glifo desaparecerá.

K80. Escalera central

Si los personajes entran en esta zona a través de la puerta al pie de las escaleras, lee lo siguiente:

> La puerta cruje al abrirse y revela una escalinata de piedra encajada entre bastos muros de mampostería. Hay poco polvo en los escalones, pero una ligera niebla desciende por estos desde arriba.

Si los aventureros acceden a esta zona desde arriba de las escaleras, lee esto:

> El basto corredor da a una escalera de piedra que desciende hacia el sur. Flanqueada por muros de mampostería pobremente acabados, y relativamente limpia, esta escalera baja hasta terminar en una solitaria puerta.

La escalera tiene una pendiente de 45 grados y cubre una distancia horizontal equivalente de 20 pies, conectando las zonas K78 y K81.

K81. Túnel

> Este túnel se ha excavado en el mismísimo farallón de Ravenloft. Su superficie es lisa y su techo apenas alcanza los 6 pies de alto. Una persistente niebla limita la visión a unos pocos pies.

Los personajes que posean conocimientos sobre excavación podrán deducir que este pasadizo es de relativa nueva construcción, en comparación con otras zonas de Ravenloft. El túnel tiene 120 pies de largo y una puerta de piedra en su extremo oriental.

Hacia la mitad del túnel hay una trampilla oculta bajo la capa de niebla. Los aventureros no podrán detectarla pasivamente, pero una búsqueda activa, superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, permitirá localizarla. A menos que la trampilla esté asegurada por una piqueta de hierro o por algún otro medio, se abrirá al soportar 100 libras de peso o más. Cuando la trampilla se abra, todos los que estén sobre ella caerán por la rampa de mármol que se encuentra debajo (zona K82) Luego, la trampilla se rearmará.

K82. Tobogán de mármol

Si uno o más personajes caen por la trampilla de la zona K81, lee lo siguiente:

> Caéis dentro de un conducto de mármol negro pulido que desciende hacia la oscuridad.

El conducto desciende desde la trampilla de la zona K81 y, atravesando una puerta secreta de un solo sentido, llega al interior de una celda inundada (zona K74e). Los aventureros que se deslicen hasta abajo caerán en la celda, pero no se harán daño. El tobogán no tiene asideros y está demasiado resbaladizo como para subir por él sin la ayuda de la magia.

K83. Escalera de caracol

> Tras la puerta aparece una oscura escalera de caracol.

La escalera comienza en la zona K78, asciende hasta un descansillo en la zona K83a y continúa subiendo hasta la zona K37.

K83a. Descansillo de la escalera de caracol

Al ser una extensión de la zona K83, este descansillo se muestra en el mapa 11.

> Este pasillo de 40 pies de largo conecta dos escaleras de caracol; una asciende y la otra desciende hasta las profundidades del Castillo Ravenloft. Un polvoriento tapiz cuadrado de 10 pies de lado pende de una barra atornillada a la pared oriental; representa a caballeros que cargan al galope a través de un campo de batalla bajo un cielo color rojo sangre. Lidera la lucha un caballero montado en un corcel negro; viste una capa forrada de piel del mismo color del cielo, armadura gris oscura y un yelmo con visera con la forma de una cabeza de lobo. Su espada refulge a la luz del sol.

Las escaleras del extremo norte de la pared oeste descienden hasta una puerta que conduce a la zona K78. Las escaleras del extremo sur de la pared oeste llevan arriba, hasta la puerta que da paso a la zona K37.

Tesoro

El tapiz representa al padre de Strahd, el rey Barov, dirigiendo a sus temibles caballeros a la gloriosa batalla. El textil pesa 10 libras y está valorado, siempre que permanezca intacto, en 750 po. Si resulta dañado mientras está en posesión del grupo, no valdrá nada, aunque puede ser reparado.

K84. Catacumbas

> Enterradas profundamente bajo la fortaleza, se extienden las antiguas catacumbas de Ravenloft; sus techos abovedados se sustentan en unas columnas anchas y huecas, que sirven a su vez de criptas. Las telarañas cuelgan flácidas en este aire viciado. Una espesa niebla parece adherirse al suelo, que está cubierto de despojos pútridos. El techo negro se mueve.

Las catacumbas tienen una extensión de aproximadamente 110 pies de este a oeste y 180 pies de norte a sur. El suelo se encuentra cubierto por varias pulgadas de excrementos de murciélago. Están compuestas de 10 pasillos abovedados de 10 pies de ancho; estos discurren entre criptas de forma cuadrada de 10 pies de lado, que también sirven como pilares en los que se sustenta el techo, cuya altura es de 20 pies. Hay cinco formas de entrar y salir de la zona:

- La puerta adyacente a la cripta 1 (que conecta con la zona K81).
- Una arcada enrejada al norte (que comunica con la zona K85).
- Una arcada enrejada al sur (que conecta con la zona K86, pero protegida por trampas de teletransporte).
- Una arcada enrejada al este (que comunica con la zona K87).
- La escalera de la torre principal (zona K18) o el hueco (zona K18a) al oeste.

Cada cripta está sellada por una "puerta" de piedra cincelada, que no es más que una losa hecha a medida con 3 pies de ancho, 5 pies de alto y 3 pulgadas de grosor. Retirar o recolocar una de estas piedras requiere utilizar una acción y superar una prueba de Fuerza CD 15.

Cada tumba alberga los restos de una o más personas cuyo epitafio aparece inscrito en la losa. Las criptas se describen en las siguientes secciones; sus epitafios están detallados bajo el número de la tumba en letra cursiva.

A menos que se indique otra cosa, en cada cripta hay unas losas de mármol de 3 pies de ancho por 6 pies de largo y 3 pies de alto; sobre estas descansa un esqueleto envuelto en harapos.

Las catacumbas dan refugio a decenas de millares de murciélagos. Estos animales se cuelgan aquí durante el día y, al caer la noche, salen a cazar a través del hueco central de la torre principal (zona K18a). No atacarán a los intrusos a menos que sean provocados o Strahd les ordene específicamente hacerlo. Si, en una zona de mapa cuadrada de 10 pies de lado, se agrede a uno o más murciélagos o estos quedan dentro del área de efecto de un conjuro nocivo, se formarán 2d4 **enjambres de murciélagos** en la zona y atacarán. En ese espacio no pueden crearse más enjambres hasta el siguiente amanecer, cuando lleguen más murciélagos a sustituir a los que hayan muerto.

Trampas de teletransporte

Hay trampas de teletransporte invisibles colocadas entre las criptas 37 y 38, entre la 37 y el muro al sur de esta y entre la 38 y ese mismo muro. No se pueden percibir excepto con un conjuro de *detectar magia*, que revelará un aura mágica de conjuración en las zonas de las trampas. Aunque no se pueden desarmar, un conjuro de *disipar magia* (CD 16) lanzado con éxito sobre una trampa suprimirá su magia durante 1 minuto, permitiendo a los personajes moverse con seguridad a través de esa zona. Una trampa también quedará anulada si parte o la totalidad de esta se ve afectada por el área de un *campo antimagia*.

Estas trampas de teletransporte forman un anillo protector alrededor de la entrada a la tumba de Strahd (zona K86). Cualquier criatura que entre en uno de estos espacios cuadrados de 10 pies de lado será instantáneamente teletransportada, intercambiando su posición con uno de los

tumularios de la cripta 14. Este materializará en la anterior ubicación de la criatura y atacará a cualquier otra criatura viviente que vea.

Cripta 1

Aquí yacen los que transitan por la senda del dolor y el tormento

La puerta de piedra no se conecta con una cripta, sino con un túnel excavado en la roca (zona K81).

Cripta 2

Artiste DeBazof, pintor de techos de la corte

> El techo abovedado de esta cripta está pintado con una imagen de diablillos que sostienen ramos de flores de colores. Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la tumba. Hay una caja de madera bajo una de sus huesudas manos.

La caja no está cerrada con llave. Contiene siete brochas con mango de madera y siete frascos pequeños de pintura seca.

Cripta 3

Lady Isolde Chatarr (Isolde la Increíble): proveedora de antigüedades e importaciones

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. A su alrededor, por el suelo, hay montones de viejas cestas, braseros, tapices agrupados, velas, sillas, cofres, utensilios de cocina, antorchas de aceite, barras de cortina, decantadores, platos, jarras, lámparas, tubos de pergaminos, picheles y yesqueros. No parece haber nada de valor en este montón de chatarra. Una vieja lámpara de araña cuelga del techo abovedado.

Los aventureros podrían pasarse horas buscando en la cripta. Aunque las antigüedades que se guardan aquí podrían valer una buena cantidad de monedas, en ningún caso merecen las molestias que acarrearía transportarlas.

Cripta 4

Príncipe Ariel du Plumette (Ariel el Pesado)

Si los personajes abren la puerta de esta cripta, lee lo siguiente:

> Un hombre grande y robusto se os aparece dentro de la oscura cripta; sus ojos reflejan una demencia salvaje. Unas alas enormes, artificiales, se extienden desde su espalda.

El príncipe Ariel era un hombre terrible que ansiaba volar. Unió unas alas artificiales a un arnés e imbuyó con magia su creación, pero ni siquiera así el aparato fue incapaz de soportar su peso y cayó desde el farallón de Ravenloft hacia su muerte. Su malvado **fantasma** atacará a los aventureros en cuanto los vea. Si Ariel consigue poseer a un personaje, su anfitrión subirá a la torre principal (zona K18) hasta alcanzar la cúspide (zona K59), entonces se lanzará por el hueco central de la torre (zona K18a) gritando: "¡Puedo volar!", todo el trayecto hasta el fondo.

Cripta 5

Jarto Ebriovich: amigo y miembro del gremio de productores de vino de Barovia

> Os recibe un ligero aroma a vino. Un esqueleto harapiento descansa sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Apiladas a su alrededor, cubriendo completamente el suelo, hay miles de botellas de vino vacías.

Las etiquetas de las botellas indican que proceden de la bodega El Mago de los Vinos y también señala el nombre del tipo de vino que contienen: Espumoso de Vendimia, Cosecha del Dragón Rojo o Pulpa Púrpura N.º 3.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí hay un tesoro, estará bajo las botellas de vino. Un personaje que rebusque bajo las botellas encontrará el tesoro de inmediato.

Cripta 6

Santa Markovia: fallecida por siempre jamás

La sección de suelo cuadrada de 10 pies de lado que hay ante esta cripta es una placa de presión que libera cuatro dardos venenosos escondidos en diminutos agujeros situados en la pared norte. (Consulta "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*, para entender mejor cómo funciona esta trampa). La trampa se rearma al dejar de recibir presión y podrá dispararse hasta cuatro veces antes de que su suministro de dardos se agote.

Si los aventureros abren la puerta de esta cripta, lee lo siguiente:

> Esta cripta huele a rosas. Los restos que descansan sobre la losa de mármol se han desintegrado, a excepción de un fémur.

Si los personajes alteran los restos de santa Markovia, agrega:

> Una forma fantasmal se os aparece sobre el polvo, tan débil que apenas podéis distinguir más que parte de una cara. De la aparición os llegan unos levísimos susurros: "El vampiro debe ser destruido. Usadme como vuestra arma". Y tras esto se desvanece.

Tesoro. Un conjuro de *detectar magia* revelará que el fémur irradia un aura mágica de evocación. Consulta el apéndice C para saber más sobre el *Fémur de santa Markovia*.

Cripta 7

> Encontráis la puerta de piedra de esta cripta tirada en el suelo, con su inscripción oscurecida por la niebla. La tumba está abierta de par en par. Un cráneo, algunos huesos y varias piezas de armadura oxidadas yacen sobre una losa de mármol con una gárgola de piedra encorvada en cada extremo.

En el epitafio de la puerta puede leerse: "Endorovich (Endorovich el Terrible): lo que la sangre de cien guerras no pudo, el desdén de una mujer lo consiguió".

Endorovich era un soldado despiadado, y un vanidoso noble, que amaba a una mujer llamada Marya, aunque ella estaba enamorada de otro. Cuando Marya y su amante estaban cenando, Endorovich puso veneno en la copa de vino del hombre. Las copas se confundieron y ella se bebió el veneno en su lugar. El amante fue ahorcado por asesinar a Marya y enterrado en la encrucijada del río Ivlis (capítulo 2, área F). Endorovich nunca consiguió sobreponerse a su sentimiento de culpa y, preso de su locura, mató a muchos durante su vida.

El espíritu de Endorovich está atrapado dentro de una de las gárgolas. Si alguien perturba los huesos que hay sobre la losa, una de las **gárgolas** despertará y atacará. Si esta queda reducida a 0 puntos de golpe, el espíritu se cobijará en la segunda gárgola, que en ese momento cobrará vida y también atacará. Ambas gárgolas tienen todos sus puntos de golpe (77). Una vez la segunda **gárgola** sea destruida, el alma de Endorovich podrá descansar en paz.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará dentro de un compartimento secreto bajo los restos de Endorovich. Una vez se retiren los huesos y se limpie el polvo, el compartimento será visible sin necesidad de realizar prueba de característica alguna.

Cripta 8

Duquesa Dorfniya Dilisnya

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Colgado en la pared del fondo hay un hermoso mantón en cuyo estampado se representa un banquete real.

El mantón está preservado mágicamente, pero no es valioso.

Cripta 9

Pidlwick, bufón de Dorfniya

> Un pequeño esqueleto con los restos de un traje de bufón de corte yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta.

Si Pidlwick II (ver zona K59) acompaña al grupo, se negará a entrar en la tumba. La losa de esta cripta mide 4 pies de largo (en lugar de los 6 pies de largo habituales). Los huesos que hay sobre la losa pertenecen al criado bufón de la duquesa Dorfniya Dilisnya (ver la cripta 8).

Tesoro. Si los personajes exploran esta tumba después de haber convocado al fantasma de Pidlwick en la zona K36, encontrarán una pequeña y sencilla caja de madera sobre la losa de mármol, junto a los huesos del bufón. La caja contiene una *baraja de ilusiones* completa.

Cripta 10

Sir Leonid Krushkin (sir Lee el Triturador): mayor que la vida, era su amor por las joyas

> Un gran esqueleto cubierto de joyas y harapos yace sobre una losa de mármol alargada en el centro de la cripta. Apoyada contra la losa hay una maza a dos manos ensangrentada y cubierta de telarañas.

Sir Lee alcanzaba fácilmente los siete pies de altura. Su maza a dos manos puede hacer que los aventureros desconfíen, pero es inofensiva y no mágica.

Tesoro. Tres collares enjoyados (con un valor de 750 po cada uno) se extienden sobre el esqueleto de sir Lee.

Cripta 11

Tasha Petrovna: Sanadora de Reyes, Luz al Oeste, sierva, compañera

> Un esqueleto ataviado con vestimentas sacerdotales andrajosas yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Más arriba, en el techo abovedado, hay un mural glorioso representando al sol.

Mientras estén en esta tumba, las criaturas que sufran daño por la exposición a la luz solar (como los vampiros) tendrán desventaja en todas las pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación.

Tesoro. Alrededor del cuello del esqueleto hay un símbolo sagrado con forma de sol (vale 25 po). Si un aventurero de alineamiento bueno coge este objeto, oirá una fantasmal voz de mujer. Susurra el siguiente mensaje:

> "Hay un sepulcro al oeste, con rosas que nunca mueren, en un lugar construido por sanadores, en una aldea llamada Krezk. Cuando todo se torne oscuridad, toca la tumba con este símbolo sagrado para invocar la luz y encontrar un tesoro perdido desde hace mucho tiempo.

El mensaje se refiere a un sepulcro en la abadía de Santa Markovia (capítulo 8, zona S7).

Cripta 12

Rey Troisky, el Rey de Tres Caras

> No hay ningún hueso sobre la losa de mármol de esta cripta, solo un yelmo de acero cuya visera posee la forma de un rostro enfadado.

El casco tiene tres viseras espaciadas uniformemente para parecer rostros humanos, una triste, otra feliz y otra enfadada. Desde el acceso a la tumba solo puede verse la visera enfadada. El rey Troisky usaba este yelmo de tres caras en combate, lo que le valió el sobrenombre de Rey de Tres Caras. El casco es no mágico y pesa 10 libras.

La losa sobre la que descansa el yelmo es sensible al peso. Si este se retira de dicha piedra sin añadir de inmediato las 10 libras de peso, un gas venenoso comenzará a manar del interior hueco de la losa hasta inundar la cripta. Un aventurero que inspeccione la piedra buscando trampas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, detectará los minúsculos agujeros practicados en la base de esta. Por ellos sale el gas.

Todas las criaturas que estén en la cripta cuando se libere el gas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 22 (4d10) de daño de veneno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Cripta 13

Rey Volansky (Volansky el Genial): gobernante, inventor y autoproclamado viajero del tiempo

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Entre los huesos hay un cuerno con tapón, de los que se usan para beber, una bolsa voluminosa y un cetro de extraño aspecto hecho de metal y madera. Sobre los huesos, colgando del techo abovedado por medio de cables, se sitúa un artilugio volador de madera que parece un juego de alas de dragón plegadas; está equipado con correas de cuero, hebillas de metal y alerones de tela tirante.

El cuerno de beber con tapón es un cuerno de pólvora resistente al agua, lleno, y el "cetro de extraño aspecto" es un mosquete. La voluminosa bolsa contiene 20 canicas de plata (balas plateadas para el mosquete). Para saber más sobre armas de fuego y explosivos, consulta el capítulo 9, "Taller del Dungeon Master", del *Dungeon Master's Guide*.

Planeador. Cualquier humanoide pequeño o mediano puede utilizar el planeador de alas de dragón (se tarda 1 minuto en ponérselo o quitárselo). No soporta más de 80 libras, aunque la cantidad de peso que es capaz de sustentar no puede saberse a simple vista. Si supera una prueba de Inteligencia CD 15, un aventurero que inspeccione el planeador podrá deducir con precisión el peso máximo que este puede soportar.

Si su usuario es lo suficientemente liviano (a efectos de carga), podrá utilizar el aparato para planear, pero solo en espacios abiertos donde haya margen para maniobrar. El usuario podrá volar saltando desde un lugar elevado o realizando un salto de altura desde terreno llano para poder despegar. Mientras esté en vuelo, el usuario tendrá una velocidad volando igual a su velocidad caminando, con las siguientes limitaciones: salvo que aproveche una corriente ascendente significativa, el usuario no podrá emplear el planeador para ganar altitud; además, el artilugio descenderá 1 pie por cada 10 pies de distancia horizontal recorrida. Al finalizar el vuelo, el usuario podrá aterrizar con el planeador intacto. Si este intenta descender más rápido, el planeador se romperá y caerá junto con el usuario.

El planeador tiene CA 12, 1 punto de golpe y una envergadura de 15 pies. Cualquier daño que produzca su rotura, lo dejará inutilizable. Un truco de *reparar* podrá arreglar la rotura, siempre que estén presentes todas las piezas necesarias.

Cripta 14

Estebay Apu-Niala: ningún gobernante tuvo nunca un amigo tan fiel. Aquí descansa su honorable familia

Si los aventureros abren la puerta de esta cripta, lee lo siguiente:

> Un hueco cuadrado de 10 pies de lado se hunde en la oscuridad. Un gotear pausado reverbera desde el fondo del hueco.

Los personajes que dispongan de visión en la oscuridad o de una fuente de luz suficiente podrán apreciar que el hueco desciende unos 40 pies hasta una especie de bóveda en las profundidades del farallón de Ravenloft. Algunas piedras sobresalen del eje a intervalos regulares, ofreciendo improvisados asideros y escalones. Estas rocas son resbaladizas; no obstante, si un aventurero intenta trepar por la pared sin la ayuda de la magia o el uso de útiles de escalada, deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Bóveda. Cuando los personajes lleguen al pie del hueco, lee lo siguiente:

> Al fondo del hueco hay una fría y húmeda bóveda cuyo techo tiene 10 pies de alto. La forma de la sala es extraña y huele a carne podrida. Quince féretros de piedra se distribuyen a lo largo de la bóveda, todos orientados al norte. El suelo está cubierto de huesos humanos y espadas oxidadas.

Si un aventurero se teletransporta a un ataúd desde una de las trampas de teletransporte que protegen la tumba de Strahd (zona K86), lee lo siguiente al jugador de ese personaje:

> Un destello de luz explota a tu alrededor y te sumes en la oscuridad más absoluta; de pronto, te encuentras confinado en un lugar polvoriento.

Esta bóveda alberga a quince **tumularios** (uno por ataúd), salvo los que hayan sido teletransportados (consulta "Trampas de teletransporte" al comienzo de esta sección). Levantar la tapa de un ataúd requiere una acción y superar una prueba de Fuerza CD 15.

Cada uno de estos muertos vivientes permanece inactivo hasta que es teletransportado o hasta que abran su ataúd, en cuyo caso atacará.

Los restos óseos y espadas oxidadas cubren el suelo hasta una profundidad de 6 pulgadas. Son los restos de los siervos que juraron vengar a la familia de Estebay Apu-Niala. Cuando un tumulario es destruido en esta bóveda, algunos de los huesos se unen, formando 2d6 **esqueletos** humanos animados. Estos últimos atacan a los intrusos en cuanto los ven, pero no disponen de ataques a distancia. Hay suficientes restos óseos y espadas en la habitación como para que se creen cien de estos esqueletos.

Cripta 15

Khazan: su palabra era el poder

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. El cráneo tiene unos ópalos negros en sus cuencas oculares y fragmentos de ámbar donde deberían estar sus dientes.

Khazan fue un poderoso archimago que descubrió los secretos de la vida más allá de la muerte, pero luego intentó convertirse en semiliche y fracasó. Ni su cráneo ni sus huesos suponen una amenaza, pero las valiosas gemas incrustadas en la calavera son valiosas.

Tesoro. Las gemas opalinas negras del cráneo tienen un valor de 1.000 po cada una. El cráneo también tiene ocho dientes de ámbar valorados en 100 po cada uno.

Cualquier criatura que se encuentre dentro de la cripta y tenga el coraje de pronunciar "Khazan" hará que el farallón de Ravenloft se estremezca cuando un *bastón de poder* se materialice y quede levitando sobre la losa de mármol. La primera criatura que agarre el objeto deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 44 (8d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Tras esto, el *bastón de poder* podrá ser cogido y utilizado con normalidad. Si nadie agarra el objeto durante el primer asalto tras su aparición, desaparecerá para no volver.

Cripta 16

Elsa Fallona von Twitterberg (amada actriz): tenía muchos seguidores

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Hay nueve oquedades poco profundas excavadas en los muros circundantes. La pared del fondo de cada orificio está pintada con una imagen de cuerpo entero de un apuesto varón. Algunos de los hombres llevan ropajes caros y otros visten armadura. Al pie de cada pintura descansa un cráneo sobre una pila de huesos.

Los restos óseos de los nichos pertenecen a los nueve consortes de Elsa. No hay nada de valor en este lugar.

Cripta 17

Sir Sedrik Botaratovich (almirante Botaratovich): confuso como estaba, construyó la mayor fuerza naval que se haya visto jamás en un país sin mar

> Una barcaza funeraria de 11 pies de largo ocupa esta cripta, encajada diagonalmente en el espacio disponible. Sobre la embarcación hay un esqueleto envuelto en harapos, con cientos de monedas de oro apiladas a su alrededor.

Las monedas están hechas de cerámica y pintadas de oro, por lo que no tienen ningún valor. La barcaza funeraria, que fue construida dentro de la tumba, es demasiado grande como para caber por la puerta.

Cripta 18

La puerta de piedra de esta cripta ha sido cuidadosamente apartada a un lado. A través de las brumas arremolinadas de la niebla perpetua, unas letras grabadas recientemente forman las palabras "Ireena Kolyana: esposa".

La tumba está vacía y la han limpiado. Aquí es donde Strahd tiene la intención de retener a Ireena una vez la convierta en engendro vampírico.

Cripta 19

Artimus (constructor de la fortaleza): vuesa merced se encuentra en medio del monumento a su vida

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta.

Esta celda no contiene nada de interés.

Cripta 20

Sasha Ivliskova, esposa

> Unas telarañas tan gruesas y pálidas como unas sábanas llenan esta cripta y cubren la turgente silueta femenina tumbada sobre la losa de mármol que hay en su centro. Escucháis una voz procedente de la oscuridad.
>
> "Amor mío, ¿has venido a liberarme?". La mujer se levanta, cubierta de telas de araña que se aferran en ella, dándole un aspecto abominable.

Este **engendro vampírico** es una de las antiguas esposas de Strahd. Cuando se da cuenta de que los aventureros no son su marido, Sasha rasga su sudario de telarañas, como haría con un vestido de novia mal querido, y ataca.

Cripta 21

Patrina Velikovna, novia

La criatura dentro de esta cripta ataca tan pronto como se abre la puerta.

> De la oscuridad emerge el rostro horripilante de una doncella elfa espectral devastada por el horror de su existencia como muerta viviente. Comienza a gemir y el sonido mismo se clava como una garra en vuestra alma.

La elfa espectral es una **banshee**, que ataca a los aventureros en cuanto los ve utilizando su gemido de inmediato. Una vez despierta, la banshee será libre de vagar por el castillo de Ravenloft, pero no podrá alejarse a más de 5 millas de esta tumba.

En vida, Patrina Velikovna fue una elfa del ocaso que, habiendo adquirido gran conocimiento sobre las artes oscuras, casi llegó a igualar los poderes de Strahd. La elfa sintió el fuerte vínculo existente entre ellos y le pidió formalizarlo a través de un matrimonio oscuro. Atraído por su conocimiento y poder, el vampiro aceptó, 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. El vampiro exigió entonces, y consiguió, el cuerpo de la elfa del ocaso. Así fue cómo acabó convertida en la banshee atrapada aquí.

Reducir a la banshee a 0 puntos de golpe hará que pierda su corporeidad. Sin embargo, el espíritu de Patrina no podrá descansar en paz hasta que consume su matrimonio formalmente con Strahd; por lo que la muerta viviente recuperará forma corpórea de nuevo, en su cripta, 24 horas después. Lanzar un conjuro de *consagrar* en la tumba evitará que la banshee pueda regresar durante tanto tiempo como dure el conjuro.

Tesoro. Lee el siguiente texto cuando los aventureros investiguen la cripta de Patrina:

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la tumba, rodeado por miles de monedas.

La cripta de Patrina contiene 250 ppt, 1.100 po, 2.300 pe, 5.200 pp y 8.000 pc. Las monedas poseen una procedencia variada. Las de platino y electro tienen el semblante de Strahd de perfil. El libro de conjuros de Patrina, cuyas cubiertas son de madera tallada, está enterrado bajo las monedas. Contiene todos los conjuros listados para el **archimago** en el *Monster Manual*.

Desarrollo. Si la mujer es devuelta a la vida por su hermano (consulta la sección "Regalo oscuro de Kasimir", en los "Acontecimientos especiales" del capítulo 13), Patrina (elfa del ocaso NM) regresará como **archimaga** sin conjuros preparados. Si los personajes tienen su libro de conjuros, ella les pedirá amablemente que se lo devuelvan para que pueda preparar sus viejos y olvidados conjuros y ayudarles así a destruir a Strahd (lo que es todo mentira). Si los aventureros deciden complacerla, ella recompensará su bondad aprendiendo tanto como le sea posible sobre ellos, antes de perseguir sus propias metas.

Cripta 22

Sir Erik Opulenter

> Un hombre cubierto de una pátina dorada yace sobre una losa de mármol en el centro de esta, por lo demás estéril, cripta.

Sir Erik Opulenter era un acaudalado noble cuyo último deseo fue que su cadáver fuera bañado en oro fundido.

Tesoro. La fina capa de oro, si se separa del cadáver disecado de Sir Erik, tiene un valor de 500 po.

Cripta 23

La primera vez que los personajes den con esta cripta, verán uno de sus nombres (establecido al azar) grabado en la puerta. Abrir la tumba, se liberará un terrible hedor a putrefacción y revelará un cadáver sobre la losa de mármol que hay en su interior. El cuerpo se parecerá al aventurero cuyo nombre aparece en la puerta. Tocar el cadáver hará que se deshaga, con lo que la inscripción se desvanecerá. En posteriores visitas a esta cripta, los personajes la encontrarán vacía y no verán ningún nombre grabado en la puerta.

Cripta 24

Ivan Ivliskovich, campeón de carreras de trineos: puede que la carrera la gane el más rápido, pero la venganza es para los allegados del perdedor

> Un esqueleto envuelto en algunos retazos de pieles de animales yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. Las paredes y el techo están enfoscados con escayola pintada para intentar que estar en la tumba se asemeje a encontrarse en medio de un frondoso bosque rodeado de nieve. La escayola se ha desprendido en muchos lugares, rompiendo la ilusión.

Esta celda no contiene nada de interés.

Cripta 25

Stefan Gregorovich: primer consejero del rey Barov von Zarovich

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. La mayoría de los huesos se ven polvorientos y descuidados, pero el cráneo está bien conservado.

Lanzar en este lugar un conjuro de *detectar magia* revelará que la calavera de Stefan irradia una débil aura mágica de nigromancia. Mientras el cráneo permanezca en la tumba, responderá hasta a cinco preguntas, como si se le hubiera lanzado un conjuro de *hablar con los muertos*. Esta propiedad se recarga todos los días al amanecer. En vida, Stefan no era diligente ni procuraba estar bien informado. Si se le pregunta al cráneo sobre Strahd o sobre el Castillo Ravenloft, toda la información que proporcione será falsa.

Cripta 26

Bah-lorin Trins-ekho: no quiso amasar fortuna, sino conocimiento que poder llevarse a la otra vida

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. La mayoría de los huesos se ven polvorientos y descuidados, pero el cráneo está bien conservado.

Lanzar aquí un conjuro de *detectar magia* revelará que el cráneo de Bah-lorin irradia una débil aura mágica de nigromancia. Mientras el cráneo permanezca en la tumba, responderá hasta a cinco preguntas, como si se le hubiera lanzado un conjuro de *hablar con los muertos*. Esta propiedad se recarga todos los días al amanecer. A diferencia de Stefan Gregorovich en la cripta 25, Bah-lorin era un hombre docto y astuto. Si se le pregunta al cráneo sobre Strahd o sobre el castillo, toda la información que proporcione será verdadera.

Cripta 27

> Esta cripta no tiene puerta.

Tres **arañas lobo gigantes** infestan esta tumba, por lo demás vacía. Las criaturas no hacen ruido y se abalanzarán para atacar a cualquiera que se pase por delante del acceso abierto de la cripta.

Cripta 28

Bascal Ofenheiss: maestro cocinero

> Un esqueleto amortajado yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta, aferrando una campana sobre su hundido pecho. Su cráneo luce un gorro alto de maestro de cocina.

Si se toca la campana dentro de la cripta, un fuego mágico la barrerá y abrasará los huesos del maestro cocinero Ofenheiss. Todas las criaturas que se encuentren en la cripta deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17,

sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Cualquier criatura que falle su tirada de salvación se incendiará, recibiendo 5 (1d10) de daño de fuego al final de cada uno de sus turnos, hasta que ella misma u otra criatura use una acción para apagar las llamas.

Tesoro. Debajo del gorro del maestro de cocina hay un tenedor-cuchara de electro con mango enjoyado (tiene un valor de 250 po).

Cripta 29

Barón Eisglaze Drüf

> Al abrir la puerta, el aire a vuestro alrededor se vuelve tan frío como en la peor cumbre helada que podáis imaginar. Toda la superficie del interior de la cripta está cubierta de un espeso moho parduzco.

Una capa de moho marrón (consulta "Peligros en una mazmorra", en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*) inunda la cripta. Los aventureros que estén a 5 pies o menos de la puerta abierta de la tumba se verán afectados.

Si se acaba con el moho, los personajes podrán cavar a través de la corteza de moho hasta encontrar los huesos del barón Drüf sobre una losa de mármol.

Tesoro. Oculto bajo el moho marrón, junto a los huesos del barón, hay un *filo de la fortuna* al que le queda un deseo. Si una criatura usa el deseo para intentar escapar de Barovia, el conjuro fallará. Si una criatura usa la espada para desear la destrucción de Strahd, el deseo no destruirá a Strahd, sino que teletransportará al vampiro a 5 pies o menos de la espada.

Cripta 30

Prefecto Ciril Romulich (el preferido del rey Barov y de la reina Ravenovia): sumo sacerdote de la Santísima Orden

> Una losa de mármol en el centro de la cripta alberga a un esqueleto envuelto en unas vestimentas rojas; una de sus manos huesudas agarra un símbolo sagrado de oro. El techo abovedado, 15 pies más arriba, está pintado para simular el follaje brillante de los árboles en otoño. Una estrecha repisa de piedra rodea la tumba a 10 pies del suelo. Sobre esta hay docenas de cuervos de piedra con sus ojos fijos en la losa de mármol.

Las aves talladas tienen un aspecto lúgubre, aunque son inofensivas.

Tesoro. El símbolo sagrado de oro del prefecto está festoneado con diminutas gemas y vale 750 po. Si una criatura malvada lo toca, el objeto se consumirá en una explosión de intensa luz que causará 11 (2d10) de daño radiante a todas las criaturas situadas a 5 pies o menos del mismo. Los aventureros familiarizados con la religión de Barovia reconocerán el símbolo como consagrado al Señor de la Mañana.

Cripta 31

Tan solo le conocimos por su riqueza

> Esta cripta está vacía. Sus paredes están pintadas representando montañas de monedas de oro.

El suelo de la tumba es en realidad la cubierta de un pozo con pinchos de 30 pies de profundidad, que se abrirá al soportar 100 libras de peso o más. Está cortada por la mitad, de este a oeste, y sus compuertas disponen de resortes. Después de que una víctima haya caído al hoyo, las compuertas se cierran de golpe (consulta las reglas para un pozo que se cierra y un pozo con pinchos en "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*). Los pinchos que hay en el fondo del hoyo son de hierro, pero no están envenenados.

Tesoro. Un esqueleto humano (los restos de un aventurero muerto) envuelto en retazos de armadura de cuero tachonado yace entre los pinchos del pozo. Cerca se aprecian una linterna sorda rota y una palanqueta oxidada. Hay un rollo de 50 pies de cuerda de cáñamo atado al cinturón de cuero del cadáver, un puñal en una vaina desgastada, una bolsa que contiene 25 ppt y un tubo de madera cerrado que guarda un *pergamino de conjuro* de *círculo mágico*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará junto al esqueleto, en el fondo del pozo.

Cripta 32

La puerta de esta cripta no tiene grabado nombre ni epitafio.

> Esta tumba está vacía, a excepción de dos hornacinas en la pared posterior. Sobre ellas están grabadas las siguientes palabras: "No atraveséis estos portales, mortales insensatos".

Un conjuro de *detectar magia* revelará que ambos nichos irradian intensas auras mágicas de conjuración.

Las criaturas que entren en la hornacina oriental de esta cripta serán teletransportadas a la hornacina oriental de la tumba de Strahd (zona K86). Entrar en la hornacina occidental de esta tumba no tiene ningún efecto, pero cualquier criatura que se teletransporte desde la hornacina occidental de la zona K86 aparecerá aquí.

Cripta 33

Sir Thorpe Kaemuchovsky: se cayó sobre su propia espada

> En el centro de esta cripta, sobre una losa de mármol, se sitúan unos huesos humanos dentro de una armadura de placas completa oxidada, un mero cascarón vacío. Hay una espada larga clavada en el peto de la armadura.

Ni la armadura de sir Thorpe ni su espada larga son mágicas o valiosas.

Si se saca la espada de la armadura, el caballero Thorpe aparecerá en forma de **guerrero fantasma** (ver apéndice D); dará las gracias a quien liberó su arma y accederá a combatir junto a ese personaje durante los siguientes siete días. Sir Thorpe pereció años antes de que Strahd se convirtiera en vampiro, por lo que el fantasma del guerrero no sabe nada de la perdición de Strahd ni de la maldición que azota a Barovia.

Cripta 34

Rey Dostron el Infernal

> Un sarcófago dorado de 7 pies de largo descansa en el centro de esta cripta; una pintura en su tapa parece representar a un rey que lleva una corona hecha con astas y que grita. Asoma tras el sarcófago un oso lechuza disecado, congelado en medio de un rugido, con las zarpas extendidas.

El rey Dostron era un antiguo gobernante de estas tierras, mucho antes de la llegada de Strahd. Decía descender de un duque de los Nueve Infiernos y sus acciones hicieron justicia a esta ascendencia. Su sarcófago está hecho de plomo batido y bañado en oro (consulta "Tesoro" más adelante). La tapa puede abrirse con una palanca o herramienta similar, aunque dentro no habrá más que polvo. El oso lechuza disecado es una adición tardía a la decoración de la tumba, un regalo para Strahd que acabó aquí. Parece vivo, pero es inofensivo.

Un **diablillo** invisible está posado sobre el oso lechuza. Si alguien intenta abrir el sepulcro, este dirá en común: "¡Yo no haría eso, si fuera tú!". El diablillo está vinculado mágicamente a los restos de rey Dostron y debe velar por ellos durante varios siglos más, antes de que su contrato se dé por cumplido. No está obligado a proteger el contenido de la cripta (por lo que no atacará) y se deleitará inventando mentiras y haciendo trastadas. Por ejemplo, advertirá a los aventureros de que el sarcófago tiene una trampa y que abrir la tapa liberarán a un diablo de la sima atrapado en su interior.

Tesoro. Los personajes que se tomen su tiempo para extraer el oro del sepulcro podrán acumular hasta 500 po del precioso metal, con un peso de 10 libras.

Cripta 35

Sir Jarnwald el Embaucador: El embaucado fue él

> Un hedor a osario llena esta cripta vacía.

El suelo aquí es una ilusión que oculta un pozo de 20 pies de profundidad. Las paredes del hoyo son lisas; una criatura que no posea velocidad trepando no podrá moverse por ellas sin la ayuda de la magia o de útiles de escalada. En el fondo del pozo hay seis **gules** hambrientos. Un conjuro permanente de *silencio* suprime los ruidos del hoyo. El silencio puede ser disipado, al igual que el suelo ilusorio (CD 14 para ambos).

Tesoro. Sir Jarnwald fue "enterrado" aquí, en tanto fue arrojado a la cripta y devorado por los gules. Sus restos se encuentran diseminados por el suelo del pozo: unos pocos retazos de ropa, un puñado de dientes y un anillo de sellar que luce una estilizada "J" (con un valor de 25 po).

Cripta 36

Marcas de garras han borrado el nombre que había en la puerta de esta cripta.

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la tumba.

Esta celda no contiene nada de interés.

Cripta 37

Gralmore Noblesagaz, mago del montón

> Hay un cadáver de un hombre de larga barba blanca tumbado sobre una losa de mármol situada en el centro de esta cripta. Su piel aún está adherida firmemente a su cráneo y a sus huesos y lleva puesta una túnica roja polvorienta. Aferra sobre su pecho un bastón de madera que tiene un pomo de bronce en un extremo y un pomo de mármol en el otro.

El bastón no es mágico.

Una inspección de la losa de mármol revelará una hendidura poco profunda y cóncava en un extremo. Si la punta rematada en mármol del bastón de Gralmore se coloca en dicho hueco, la losa levitará 5 pies, revelando un compartimento debajo (mira "Tesoro", a continuación). Dicha piedra descenderá lentamente de vuelta a su lugar después de 1 minuto. Si, en cambio, se pone en la hendidura el extremo terminado en bronce, su portador sufrirá 22 (4d10) de daño de relámpago.

Tesoro. El compartimento situado debajo de la losa contiene un pequeño estuche de cuero negro que guarda tres *pergaminos de conjuro* (*cono de frío*, *bola de fuego*, y *relámpago*).

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en el compartimento, junto con el otro tesoro.

Cripta 38

General Kroval "Perro Loco" Grislek (maestro cazador): un líder para sabuesos y hombres

Cuando los aventureros abran la puerta de esta cripta, lee lo siguiente:

> Un hedor a azufre y piel quemada emana de esta tumba. Hay tres pares de ojos rojos que refulgen en su oscuridad.

Tres **sabuesos infernales** se abalanzan y atacan; lucharán hasta la muerte. En el asalto siguiente al inicio del combate, la **aparición** del general Grislek emerge de la cripta, dando órdenes a los canes en idioma infernal. Una vez que estas malévolas criaturas estén muertas, los personajes podrán inspeccionar la cripta más de cerca.

> Restos de huesos incinerados aparecen esparcidos sobre una losa de mármol situada en el centro de la tumba. Entre los restos óseos hay fragmentos de una lanza destrozada que tiene la punta de plata. Las paredes y el techo abovedado de la cripta están cubiertos con unos murales muy estropeados que representan a legiones de infantería y caballería chocando en campos de batalla.

Un truco de *reparar* puede restaurar la lanza, que está rota en tres pedazos de aproximadamente la misma longitud. Si se arregla, se podrá volver a usar como lanza de plata no mágica.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará dentro de un compartimento secreto bajo los restos de Grislek. Una vez se aparten sus huesos carbonizados, el compartimento será visible sin necesidad de realizar prueba de característica alguna.

Cripta 39

Beucephalus, el caballo asombroso: que las flores crezcan siempre hermosas allá donde trote

La puerta de esta cripta es más grande que todas las demás, mide 6 pies de ancho por 8 pies de alto. Retirar o recolocar la losa requiere una acción y superar una prueba de Fuerza CD 20. Cuando se abra la puerta, lee lo siguiente:

> Os llega una oleada de humo mezclado con aire seco y caliente cuando un caballo negro con crines llameantes y pezuñas ardientes emerge del interior de la tumba. El humo se escapa de sus ollares cuando, piafando, alza sus cuartos delanteros para atacar.

La **pesadilla**, Beucephalus, es el corcel de Strahd. Tiene 104 puntos de golpe. Si los personajes lo matan, el vampiro les dará caza sin piedad. Cuando el animal quiere salir del castillo, vuela ascendiendo por el hueco central de la torre principal (zona K18a) y se marcha a través de la abertura del tejado de la torre (zona K59).

Cripta 40

Tatsaul Eris, último de la línea

> Un esqueleto harapiento yace sobre una losa de mármol en el centro de la cripta. En las paredes norte, este y sur hay tres antorchas apagadas en candeleros de hierro.

Cuando una criatura entre en esta tumba por primera vez, las antorchas se encenderán con un estallido y seguirán ardiendo hasta consumirse o ser apagadas.

Un examen detenido del cráneo y de los huesos revelará que son réplicas de yeso.

K85. Tumba de Sergei

Un rastrillo cierra el arco que conduce a esta tumba. Levantarlo requerirá superar una prueba de Fuerza CD 25.

> Unos escalones de mármol blanco descienden hasta una cripta cuyo techo abovedado alcanza los 30 pies de altura. El lugar destila una extraña quietud, como la calma antes de la tempestad. En el centro de la tumba, una losa de mármol blanco sostiene un ataúd magistralmente tallado. Cincelado en la losa, hay un nombre: "Sergei von Zarovich". Al norte, detrás del féretro, se encuentran tres hornacinas. En cada una se sitúa una estatua exquisitamente tallada: un imponente joven flanqueado por dos ángeles; están tan relucientes y nuevas como el día que se colocaron allí. Una palanca de hierro sobresale de la pared sur, al oeste de la entrada de la cripta.

Subir la palanca levantará el rastrillo que hay escaleras arriba. Bajarla lo cerrará.

El ataúd se abrirá fácilmente si lo hace una criatura legal buena. De lo contrario, requerirá superar una prueba de Fuerza CD 15. El cuerpo de Sergei ha sido preservado mágicamente y, a primera vista, parece estar durmiendo en su féretro.

Tesoro

El cadáver embalsamado de Sergei lleva una brillante *armadura de placas +2*.

Escher y las tres novias

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará dentro del ataúd, junto al cuerpo de Sergei.

Si la lectura indica un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro estará reclinado sobre el féretro de su hermano, llorando.

K86. Tumba de Strahd

Un pesado rastrillo cierra la arcada que conduce a esta tumba. Levantarlo requerirá superar una prueba de Fuerza CD 25.

> Unos escalones de mármol negro descienden hasta una oscura cripta cuyo techo abovedado alcanza los 30 pies de altura. La esencia del mal impregna el aire mismo. Huele a tierra recién removida. En el suelo, comido de polvo, hay un ataúd negro brillante fabricado en una madera exquisitamente encerada. Los complementos del féretro son de bronce brillante y su tapa está cerrada. Al sur del ataúd se sitúan tres hornacinas sombrías. Una palanca de hierro sobresale de la pared norte, al este de la entrada de la tumba.

Subir la palanca levantará el rastrillo que hay escaleras arriba. Bajarla lo cerrará.

Enterradas en la tierra, cerca de la pared este de la cripta, hay tres novias convertidas en **engendros vampíricos**; van vestidas con vestidos nupciales sucios y joyas con tierra apelmazada (mira "Tesoro", un poco más adelante). Se levantarán para atacar a cualquiera que se acerque al féretro de Strahd.

Un conjuro de *detectar magia* revelará que las hornacinas al oeste y al este irradian fuertes auras mágicas de conjuración. La hornacina central no es mágica.

Las criaturas que entren en la hornacina occidental serán teletransportadas instantáneamente a su homóloga de la cripta 32, en la zona K84. Entrar en la hornacina oriental no tiene ningún efecto, pero cualquiera que se teletransporte desde la hornacina oriental de la cripta 32 aparecerá aquí.

Tesoro

Strahd fue pródigo en regalos para con sus tres novias. Ludmilla Vilisevic lleva un vestido de novia blanco y sucio, una tiara de oro (valorado en 750 po) y diez brazaletes de oro (con un valor de 100 po cada uno).

Anastrasya Karelova viste un vestido de novia rojo manchado y desgarrado; en la cabeza, un pañuelo de seda negro y carmesí con joyas preciosas cosidas (valorado en 750 po) y un collar de platino con un ópalo negro como colgante (con un valor de 1.500 po).

Volenta Popofsky lleva un raído vestido de novia dorado, una máscara de platino que recuerda vagamente a un cráneo (valorado en 750 po) y diez anillos de platino con gemas engarzadas (con un valor de 250 po cada uno).

Destino del teletransporte

Los aventureros que se teletransporten a esta localización de la zona K78 aparecerán al pie de las escaleras, justo dentro de la tumba.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en la hornacina central.

Si su lectura indica un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro estará en su ataúd, listo para atacar a cualquiera que abra la tapa.

K87. Guardianes

El siguiente texto asume que los personajes se aproximan desde la zona K84. Si llegan a esta zona desde la zona K88, las referencias a las escaleras descendentes deben cambiarse por escaleras ascendentes.

> Unos amplios escalones descienden hasta un rellano flanqueado por dos hornacinas. En cada una de ellas, ocupando los 30 pies de altura hasta el techo, hay una estatua de bronce de un guerrero que sostiene una lanza. Una etérea cortina de luz azulada fluye entre las dos hornacinas. Vagamente visibles al otro lado de la cortina, se sitúan más escaleras descendentes.

La cortina no tiene efecto en las criaturas que se muevan de este a oeste (de la zona K88 a la zona K84). En cambio, aquellas de alineamiento legal bueno que se muevan de oeste a este a través de la cortina podrán hacerlo sin dificultad, pero criaturas de otros alineamientos que lo hagan serán teletransportadas de vuelta a la parte superior de las escaleras tras ellas. Una criatura pequeña podrá apretarse y rodear por detrás una de las esculturas de bronce para evitar la cortina.

K88. Tumba del rey Barov y la reina Ravenovia

> En esta tumba impera un profundo silencio. Unos altos ventanales con vidrieras dominan las paredes orientales; permiten que una luz tenue se derrame sobre dos ataúdes dispuestos sobre losas de mármol blanco. En el que está ubicado en la pared norte yace el rey Barov von Zarovich y en el que está situado en la pared sur descansa la reina Ravenovia van Roeyen. Arriba, el techo abovedado de 30 pies de altura se ha cubierto por un precioso mosaico dorado.

Los ventanales de vidrieras están tan sucios por fuera que son casi opacos. No pueden abrirse, pero pueden romperse fácilmente. Cualquiera que se asome a uno de ellos podrá ver, 110 pies más arriba, el mirador de piedra del castillo (zona K6). Cualquiera que se precipite desde uno de estos ventanales, caerá a plomo casi 900 pies hasta la base del farallón de Ravenloft.

Extraer el oro del techo de esta cripta sería un esfuerzo prolongado y tedioso para tan poca recompensa.

El ataúd del norte tiene una efigie a tamaño natural esculpida en cera con gran maestría; representa al padre de Strahd, el rey Barov. Los huesos del viejo monarca se encuentran en un compartimento bajo su efigie.

El féretro del sur guarda el cuerpo de la madre de Strahd, la reina Ravenovia. La magia que se conjuró para preservar sus restos terrenales se extinguió hace años. Un sudario blanco andrajoso cubre sus huesos.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará sobre el ataúd de la reina Ravenovia.

Si indica un encuentro con Strahd en esta zona, el vampiro se encontrará sumido en un frenesí de rabia y desesperación.

El rey Barov y la reina Ravenovia

Capítulo 5: El pueblo de Vallaki

Próximo a las orillas del lago Zarovich, el pueblo de Vallaki (pronunciado [baláki]) parece ser un refugio seguro contra las maldades de los bosques de Svalich, si no contra el mismo Strahd. El pueblo se encuentra más allá de la influencia del Castillo Ravenloft y, a primera vista, no parece un lugar deprimido (u oprimido) como la más oriental aldea de Barovia. Los personajes que pasen tiempo en Vallaki, no obstante, se darán cuenta muy pronto de que no es un lugar feliz, sino de falsas esperanzas que el mismo Strahd cultiva.

Vallaki fue fundada por un antepasado del actual burgomaestre del pueblo, el barón Vargas Vallakovich, poco después de que los ejércitos de Strahd conquistaran el valle. Los Vallakovich tienen sangre real en sus venas y han creído durante mucho tiempo que su estirpe era superior a la Zarovich. El barón Vallakovich se ha engañado a sí mismo al creer que la esperanza y la felicidad son las claves para la salvación de este pueblo. El burgomaestre piensa que, si puede hacer felices a todos en Vallaki, la ciudad escapará de alguna manera a las garras de Strahd y regresará al mundo olvidado de donde vino. El barón encadena un festival tras otro para elevar los ánimos de los vecinos, pero la mayoría de los vallakianos considera que estas festividades no tienen sentido ni propósito, es más probable que sirvan para provocar la cólera de Strahd que para generar alguna esperanza de cara al futuro.

Durante el último festival, el barón Vallakovich hizo que los vecinos desfilaran por las calles con cabezas de lobos cortadas y clavadas en picas. Su próximo evento, que el burgomaestre ha bautizado como el Festival del Sol Llameante, será dentro de poco (mira la sección "Acontecimientos especiales" al final de este capítulo). Desgastadas por el clima, las guirnaldas de festivales anteriores aún cuelgan de los aleros de los edificios de Vallaki y se ha comenzado a trabajar en un gran sol de mimbre, que será quemado en la plaza del pueblo el día del festival. En estos días que preceden al festival, Vallakovich ha comenzado a arrestar a los vecinos descontentos y a enviarlos a los cepos para que los esfuerzos del barón no se vean arruinados por los "parroquianos de poca fe".

No hay luz alguna en los ojos
de los hombres que viven de esta tierra.
Están tan muertos como la muerte.
—Strahd von Zarovich

Aproximarse al pueblo

Cuando los personajes se aproximen por primera vez al pueblo, lee lo siguiente:

> El viejo camino de Svalich serpentea por un valle angosto entre oscuras y siniestras montañas al norte y al sur. Los bosques se abren, revelando un lúgubre burgo montañoso rodeado por una empalizada de madera. Una espesa niebla se agolpa contra esta defensa como si buscara una forma de traspasarla con la esperanza de sorprender a la ciudad dormida. El camino de tierra termina en un conjunto de sólidas puertas de hierro, tras las cuales se ven un par de figuras sombrías. Hincadas en la tierra y flanqueando el camino exterior que precede a las puertas, hay media docena de picas con cabezas de lobo empaladas.

El pueblo está rodeado por una empalizada de 15 pies de alto, sus troncos verticales se mantienen unidos con gruesas sogas y mortero. El extremo superior de cada tronco ha sido afilado hasta quedar puntiagudo. Unos adarves de madera discurren adosados al interior de la empalizada a 12 pies sobre el suelo, y permiten a los guardias vigilar el exterior desde el muro.

Puertas del pueblo

Tres puertas altas de barrotes de hierro permiten acceder a la ciudad:

- La puerta del norte, también llamada a veces puerta Zarovich o "puerta del lago", porque conduce al lago Zarovich (capítulo 2, área L).
- La puerta del oeste se conoce como la "puerta del ocaso", a pesar de que ningún habitante de Vallaki ha visto jamás una puesta de sol que no estuviera atenuada por la oscuridad. Unas cabañas abandonadas extramuros se alinean en el camino frente a esta puerta.
- La puerta del este también se conoce como la "puerta de la mañana" o, como a algunos locales gusta llamar, la puerta del "no hay mañana".

Unas pesadas cadenas de hierro con candados mantienen las puertas cerradas por la noche. Durante el día las puertas están cerradas, aunque normalmente no bajo llave.

Dos **guardias** del pueblo (humanos de ambos sexos LB) vigilan cada puerta. En vez de lanzas, empuñan picas (alcance 10 pies, 1d10 + 1 de daño perforante al impactar). Estas armas son lo suficientemente largas como para poder atravesar a criaturas a través de los barrotes de la puerta. Los guardias reciben a todos los visitantes con suspicacia, particularmente a los que llegan de noche. Si los personajes llegan de noche, uno o más de ellos deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 20 para convencer a los guardias de que abran las puertas y los dejen entrar.

Si hay problemas en alguna de las puertas, los guardias allí destacados gritarán: "¡a las armas!". Sus gritos se extenderán por todo Vallaki, poniendo al pueblo en alerta en cuestión de minutos. Vallaki tiene veinticuatro **guardias** humanos, la mitad de los cuales está en servicio en un momento dado (seis en las puertas y seis patrullando la empalizada). El pueblo también puede reunir a una milicia de cincuenta **plebeyos** humanos capaces y armados con los garrotes, dagas y antorchas.

Ocupantes de las casas

Si los aventureros exploran cualquier residencia que no sea la mansión del burgomaestre (zona N3), tira un d20 y consulta la siguiente tabla para establecer qué inquilinos se encuentran en cada casa.

d20	Ocupante
1–3	Ninguno
4–5	2d4 **enjambres de ratas**
6–18	Vecinos vallakianos
19–20	Sectarios vallakianos

Ratas

Una casa infestada de ratas que parece abandonada en principio. Las ratas son sirvientes de Strahd y atacarán si los aventureros deciden explorar el interior de la casa.

Vecinos

Una típica casa de vecinos vallakianos alberga a 1d4 adultos (**plebeyos** humanos de ambos sexos LB) y a 1d8 – 1 niños (no combatientes humanos de ambos sexos LB). Cualquiera que escuche a través de una puerta oirá a personas charlando dentro. Los vecinos no invitarán a extraños a sus hogares voluntariamente, pero hablarán con los aventureros desde detrás de las puertas cerradas o en sus recibidores.

Sectarios

Un refugio de sectarios alberga a 2d4 vallakianos adultos (**sectarios** de ambos sexos LM) y a un **sectario fanático** (hombre o mujer LM) que les dirige en las oraciones y organiza sacrificios rituales. Adoran a demonios y consideran a lady Fiona Wachter (consulta la zona N4) su líder espiritual.

Conocimiento de Vallaki

Además del conocimiento que tiene todo baroviano (consulta "Conocimiento de Barovia" en el capítulo 2), los vallakianos saben lo siguiente a nivel local:

- La posada Agua Azul (zona N2) ofrece comida, vino y cobijo a los visitantes. Un forastero de orejas puntiagudas se hospeda allí. Llegó a Barovia desde una tierra lejana y entró en la ciudad montado en un carromato de feria.
- El barón Vargas Vallakovich, burgomaestre, ha decretado que el Festival del Sol Llameante tendrá lugar en la plaza del pueblo (zona N8) dentro de tres días. El festival anterior, al que denominó Verbena de la Cabeza de Lobo, fue hace menos de una semana.
- Vallaki ha soportado por lo menos un festival a la semana durante los últimos años. Algunos de sus habitantes creen que los festivales mantienen al diablo Strahd a raya. Otros piensan que no proporcionan protección o beneficio alguno. La mayoría los considera eventos deprimentes.
- El burgomaestre arresta a aquellos que hablan mal de los festivales al considerarlos aliados del diablo Strahd. Algunos son enviados a los cepos (zona N8), mientras que a otros se les conduce a la mansión del burgomaestre para que el barón pueda purgarlos de su maldad.
- El esbirro del burgomaestre, Izek Strazni, tiene un largo historial de violencia, así como una deformidad diabólica: un brazo monstruoso con el que puede conjurar fuego. El miedo a Izek contiene a los enemigos del barón.
- Nadie odia más al burgomaestre que lady Fiona Wachter, a quien a menudo se la escucha decir: "Serviría antes a un diablo que a un loco". Posee una vieja casa en el pueblo (zona N4), pero raras veces abandona su propiedad. Sus dos hijos, Nikolai y Karl, ya adultos, siempre están causando problemas en el pueblo. Lady Wachter también tiene una hija loca a la que mantiene encerrada. El burgomaestre no se enfrenta a Fiona o a su progenie porque tiene miedo de lady Wachter, cuya familia mantiene antiguos lazos con Strahd.
- Se han visto destellos de luz púrpura emanando del ático de la mansión del burgomaestre.
- Lobos y lobos terribles se prodigan por los bosques y no temen atacar a los viajeros que transitan el viejo camino de Svalich. Grupos bien armados de cazadores y tramperos han logrado matar a varios de ellos, pero siguen llegando más.
- Es demasiado peligroso ir de pesca al lago Zarovich (capítulo 2, área L), pero la amenaza de los lobos de Strahd no ha podido disuadir de ello a Bluto Krogarov, el borracho del pueblo. Sale todas las mañanas y regresa todas las noches, aunque hace tiempo que no captura nada.
- Tampoco se ha visto recientemente al Mago Loco de monte Baratok (capítulo 2, área M). Se le solía ver por las orillas septentrionales del lago Zarovich, lanzando relámpagos al agua para matar a los peces. (Si los aventureros parecen interesados en conocer a este mago, los lugareños les recomendarán que usen los botes de pesca que hay en la orilla sur para cruzar el lago, porque resulta mucho más corto y mucho menos peligroso que bordearlo).
- Hay un campamento de los vistani en los bosques situados al suroeste del pueblo (zona N9). Los vistani que hay allí no son muy amistosos. Los de esa cultura no son bienvenidos en Vallaki.
- Al oeste del pueblo hay una mansión embrujada (ver capítulo 7, "Argynvostholt"). Cuenta la leyenda que un dragón murió allí hace mucho tiempo.
- Al sur del pueblo hay una aldea que ha estado abandonada durante décadas. Su burgomaestre ofendió terriblemente a Strahd desatando su ira.

Zonas de Vallaki

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de Vallaki.

N1. Iglesia de San Andral

No se facilita mapa de la iglesia. Si necesitas uno, asume que esta iglesia tiene la misma configuración que la que hay en la aldea de Barovia (capítulo 3, zona E5), pero sin el sótano.

> Esta achaparrada iglesia de piedra con siglos de antigüedad tiene un gran campanario a su espalda. En sus paredes se alinean varias vidrieras que representan a santos piadosos. Una valla de hierro forjado circunda un jardín de lápidas junto a la iglesia. Una ligera bruma se desliza entre las tumbas.

Esta iglesia está dedicada al Señor de la Mañana y lleva el nombre de san Andral, cuyos huesos una vez descansaron bajo el altar (mira la sección "Huesos de san Andral").

El padre Lucian Petrovich (**sacerdote** humano LB) atiende la iglesia y hace lo que puede por levantar los ánimos. Le asiste un monaguillo huérfano llamado Yeska (humano no combatiente LB). Un chico moreno y malhumorado llamado Milivoj (mira un poco más adelante) cuida de los terrenos y cava las fosas.

Por la noche, la iglesia se llena con 2d6 + 6 vallakianos adultos asustados (**plebeyos** humanos de ambos sexos LB) y 2d6 + 6 niños vallakianos igualmente aterrorizados (humanos no combatientes de ambos sexos LB). El padre Lucian ofrece a su congregación nocturna sus oraciones y les asegura que san Andral les protege. En este rebaño nocturno del padre Lucian, hay una anciana triste llamada Willemina Rikalova. Su hijo, el zapatero Udo Lukovich, ha sido encarcelado por hablar en contra del burgomaestre (consulta la zona N3m). La mujer reza para que su hijo quede libre.

Rara vez se ve a Milivoj (**plebeyo** humano N) sin una pala; la usa a modo de garrote. Modifica su perfil como sigue:

- Su Fuerza es 15 (+2).
- Su bonificador de ataque con arma cuerpo a cuerpo es +4 e inflige 4 (1d4 + 2) de daño contundente al impactar con la cuchara de su pala.

Milivoj no acepta las proclamas del burgomaestre de que "¡todo irá bien!" y se siente frustrado al no poder proteger a sus hermanos menores. Quiere liberarse de la maldición de Barovia, pero no tiene ninguna esperanza de poder escapar.

Reliquias de san Andral

Hasta hace poco, la iglesia se mantuvo protegida contra los embates de Strahd gracias a las reliquias de san Andral, que estaban en una cripta sellada bajo el altar principal del templo. Pero ahora la iglesia corre peligro porque alguien profanó la cripta hace pocas noches y robó las reliquias. Durante mucho tiempo, el padre Lucian fue la única persona en Vallaki que supo de la existencia de las reliquias. Sin embargo, recuerda haber hablado de estas a Yeska, hace cosa de un mes, para calmar los temores del muchacho. Después de que robaran los huesos sagrados, el padre Lucian preguntó a Yeska si le había contado a alguien su existencia. El muchacho asintió, pero no quiso darle un nombre.

El culpable es Milivoj, de quien el padre Lucian sospecha, con razón. Pero el sacerdote no ha querido confrontar a Milivoj porque el muchacho es muy temperamental. El sacerdote no ha denunciado el robo por temor a la angustia que la noticia podría causar y también por no arruinar el festival del burgomaestre. Si en el grupo hay un clérigo o paladín de alineamiento bueno, el padre Lucian mencionará el hurto con la esperanza de que los personajes puedan ayudarle.

La cripta de san Andral es un cubículo cuadrado de 10 pies de lado por 5 pies de alto ubicado bajo la capilla.

Milivoj Petković

Para acceder a la cripta, Milivoj levantó el entarimado de la capilla haciendo palanca con su pala (desde entonces, los tablones se han sustituido). Si uno de los aventureros se enfrenta Milivoj y supera una prueba de Carisma (Intimidación) CD 10, admitirá que Yeska le habló sobre los huesos. También admitirá haber hablado de ello a Henrik van der Voort, el fabricante local de ataúdes (zona N6), y haber robado los huesos para Henrik a cambio de dinero para ayudar a alimentar a sus hermanas y hermanos pequeños.

El robo de las reliquias ha dejado a la iglesia vulnerable a los ataques de los secuaces de Strahd (mira "El festín de San Andral" en la sección "Acontecimientos especiales" al final de este capítulo). Si los huesos vuelven a su lugar de reposo, la iglesia de San Andral se convertirá de nuevo en suelo sagrado, como si el edificio estuviera protegido por el conjuro *consagrar*.

N2. Posada Agua Azul

> Un humo gris sale por la chimenea de esta gran construcción de madera de dos plantas. Sus cimientos son de piedra y en su vencido techo de tejas hay varios cuervos posados. En un rótulo de madera pintada que cuelga sobre la entrada principal hay representada una cascada azul.

La posada Agua Azul es el principal punto de reunión para los lugareños de Vallaki, especialmente por la noche. El posadero, Urwin Martikov, considera a la posada un santuario alejado de los males de esta tierra. Si hay problemas, las ventanas y puertas pueden atrancarse desde dentro.

Una cama para pasar la noche cuesta 1 pe. A los aventureros que quieran comer algo, se les ofrecerá gratis sopa de remolacha caliente y pan recién hecho. Un filete de lobo cocinado como es debido cuesta 1 pe.

La posada ofrece una pinta de vino Pulpa Púrpura N.º 3 por 3 pc, o una pinta del magnífico Cosecha del Dragón Rojo por 1 pp. Urwin se ofenderá si los personajes se quejan de los vinos, ya que es su familia la que los produce.

Las existencias de vino de la posada están casi agotadas y la última entrega de la bodega El Mago de los Vinos se está retrasando. Si los personajes se presentan como aventureros, Urwin les preguntará si tuvieran la amabilidad de averiguar qué retiene el último envío, prometiéndoles alojamiento y comida gratis si regresan con el vino.

Guardianes de la Pluma

Urwin Martikov (humano LB) es un **hombre cuervo** (consulta el apéndice D) y un miembro de alto rango de los Guardianes de la Pluma, una sociedad secreta de hombres cuervo que se opone a Strahd. La esposa y socia en los negocios de Urwin, Danika Dorakova (humana LB), también es un **hombre cuervo**, al igual que sus dos hijos, Brom y Bray. Los chicos, de 11 y 9 años, tienen solo 7 puntos de golpe cada uno y son demasiado pequeños como para resultar combatientes eficaces.

En todo momento en la posada habrá 1d4 **hombres cuervo** (miembros de los Guardianes de la Pluma). Estarán dentro en forma humana, o fuera, posados en el tejado transformados en cuervo. Estos hombres cuervo son amigos leales de los Martikov y les ayudan a proteger la posada.

Si los aventureros se ganan la confianza de los hombres cuervo de Vallaki, los Guardianes de la Pluma velarán por ellos. La próxima vez que los personajes se vean en serios apuros, puedes hacer que un grupo de 1d4 hombres cuervo aparezca para rescatarlos o ayudarlos de cualquier otro modo.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro oculto en la posada, los Guardianes de la Pluma no compartirán su localización con los aventureros hasta estar seguros de que estos son capaces de protegerlo. Para probar sus capacidades, Urwin encargará a los aventureros la siguiente misión:

> Urwin hace un aparte con vosotros y se dirige a vosotros en voz baja: "Mis reservas de vino están casi agotadas y el siguiente envío se retrasa. Os daré lo que buscáis si me traéis mi vino. Los viñedos y la bodega están a algunas millas al oeste de aquí. Solo tenéis que seguir las indicaciones en el viejo camino de Svalich".

Urwin olvida mencionar que su padre, el gruñón Davian Martikov, es el dueño de los viñedos y de la bodega local, El Mago de los Vinos (capítulo 12). Urwin y su padre (a quién Urwin y Danika llaman "el viejo cuervo") tienen una relación complicada. Aunque Urwin podría ir él mismo a la bodega, piensa que lidiar con su padre será una buena ocasión para que los aventureros muestren sus habilidades y cumplirá con todo lo prometido si estos completan la misión y vuelven con su cargamento de vino.

Urwin enviará a un **hombre cuervo** transformado en cuervo a observar los progresos del grupo desde lejos. Si los aventureros se ven en apuros, el enviado informará a Urwin de inmediato.

N2a. Pozo

Un pretil de piedra de 3 pies de alto rodea la boca de este pozo de 40 pies de profundidad cubierto de musgo. La posada obtiene el agua potable de este pozo.

N2b. Escalera exterior

Una escalera de madera que asciende por la pared exterior de la posada, conduce a las habitaciones de los huéspedes del piso superior (zonas N2l y N2m). La recia puerta de madera al final de la escalera puede atrancarse desde dentro.

Posada Agua Azul

(Zona N2)

N2c. Bar

Varias capas empapadas cuelgan de unas perchas en el soportal de la entrada. La taberna está atestada de mesas y sillas que dejan poco espacio para moverse por el lugar. Una barra se extiende a lo largo de una de las paredes; sobre esta hay una galería balconada a la que se puede acceder por una escalera de madera que sube por la pared norte. Hay otro balcón sobre la entrada al este. En todas las ventanas se han instalado gruesos postigos y travesaños. Los faroles que cuelgan sobre la barra y que se reparten también por las mesas, bañan el lugar en una suave luz anaranjada y proyectan sombras en las paredes. De estas, la mayoría están adornadas con cabezas de lobo sobre placas de madera.

Las puertas dobles que dan acceso al bar pueden atrancarse desde dentro.

Detrás de la barra hay tres toneles de vino montados sobre soportes y encajados en sendos cubículos, a todos les faltan tres cuartos de su contenido. Dos de los barriles contienen Pulpa Púrpura N.º 3 (un vino barato) y el tercero contiene Cosecha del Dragón Rojo (un buen vino). Se le ha amartillado un grifo de bronce a cada tonel.

Danika Martikov atiende la barra habitualmente, mientras su marido se afana en la cocina (zona N2e). Sus chicos, Brom y Bray, campan a sus anchas y es fácil tropezarse con ellos. Entre el amanecer y el mediodía no hay parroquianos aquí y los Martikov están arriba, en sus dormitorios (zonas N2o y N2p) o en el ático (zona N2q).

Del mediodía al anochecer, el bar suele albergar unos 2d4 lugareños (**plebeyos** de ambos sexos LB). Entre el anochecer y la medianoche lo frecuentan 2d8 vallakianos. Además, una o más de las siguientes personas podrían estar presentes durante estas últimas horas.

Cazadores de lobos. Szoldar Szoldarovich y Yevgeni Krushkin (**batidores** humanos N) son cazadores locales que frecuentan la posada Agua Azul. Viven de matar lobos y vender la carne, un trabajo peligroso y sangriento. Ambos son hombres sombríos de mirada torva.

Es una pareja huraña, pero rara vez pierden la oportunidad de ganarse unas monedas. Si los personajes buscan guías o información sobre las tierras de Barovia, Szoldar y Yevgeni podrán serles de utilidad. No temen aventurarse más allá de la empalizada de Vallaki durante el día y conocen bien los bosques y el valle. Aceptarán hacer de guías por 5 po al día o darles indicaciones de cómo llegar a localizaciones importantes a cambio de unas rondas gratis. Opinan que es de locos viajar por "este reino maldito" durante la noche y no lo harán salvo por un precio desorbitado (100 po o más).

En las pocas ocasiones en que tiene algo que decir, Szoldar se pronuncia con brusquedad, mientras que Yevgeni normalmente repite lo que dice su amigo, pero en menos palabras. El arco de Szoldar tiene una muesca por cada lobo que ha matado, mientras que Yevgeni agrega un nuevo retal a su capa de piel de lobo por cada pieza que se cobra. Los dos hombres tienen familia, pero pasan la mayor parte del tiempo juntos, ahogando sus penas o cazando en los bosques. La mayoría de las cabezas del lobo que adornan las paredes de la taberna son fruto de su destreza.

Hermanos Wachter. Nikolai y Karl Wachter (**nobles** humanos N) son hermanos de noble cuna. Son unos borrachuzos pendencieros que siempre están metiéndose en líos, aunque aún son lo bastante listos como para no buscar pelea contra forasteros bien armados. Su madre, Fiona Wachter (consulta la zona N4), es una figura influyente en la ciudad, pero sus hijos nunca hablan de ella. Preferirán escuchar historias sobre las brutales aventuras de los personajes o sobre sus planes para liberar Vallaki de la locura del burgomaestre.

Rictavio. El solitario huésped de la posada Agua Azul es, o parece ser, un bardo semielfo de colorida vestimenta conocido como **Rictavio**, una falsa identidad adoptada por el legendario cazavampiros Rudolph van Richten (mira el apéndice D). Suele entretener a los asiduos a la posada con historias tan atroces que resultan difíciles de creer. Aun así, él sostiene que son totalmente verídicas. Rictavio dice ser un artista feriante llegado de tierras lejanas. Lleva casi un mes hospedado en la posada, gracias a la generosidad y al buen talante de Urwin Martikov. Cuando llegó, iba acompañado por un mono llamado Piccolo. El animal no fue bien recibido en la posada, así que Rictavio se lo regaló al juguetero local (consulta la zona N7).

Rictavio admite no tener talento musical, pero se las arregla para entretener a los parroquianos con sus historias sobre lugares remotos. Dos veces al día, al amanecer y de nuevo al anochecer, sale de la posada con un par de manzanas y un filete de lobo bien hecho envuelto en un paño. Dice que la comida es para su orondo amigo, el "juguetero indigente" (zona N7), y para su mono. En realidad, las manzanas son para su yegua, Drusilla (zona N2f), y el filete es para el tigre dientes de sable que ha capturado (zona N5).

Durante su estancia en la posada, Rictavio recopila en secreto información sobre los Guardianes de la Pluma, intentando averiguar las identidades de todos los hombres cuervo del pueblo. El cazavampiros también procura aprender tanto como puede sobre los vistani, en particular sobre los que viven en el campamento a las afueras del pueblo (zona N9). Una vez confirme que están coaligados con Strahd, el semielfo planea dejar que su tigre dientes de

sable adiestrado caiga sobre ellos, con o sin la ayuda de los hombres cuervo.

Rictavio usa un *sombrero de disfraz* y un *anillo de escudo mental* para ocultar su identidad. Lleva una llave de hierro que abre la puerta de su carromato de feria (zona N5).

N2d. Almacén de vinos

> Este pasillo contiene tres cubículos tapados con cortinas, así como una zona más grande llena de barriles de vino.

Los Martikov almacenan su vino en este lugar. Hay tres compartimentos ocultos tras unas cortinas rojas; cada uno contiene un barril de vino medio vacío tumbado de lado sobre un soporte de madera. Doce barriles vacíos de vino se apilan a dos alturas junto a la puerta de la cocina (zona N2e). Todos los toneles tienen grabados a fuego el distintivo de El Mago de los Vinos.

Nueve de los quince barriles, incluyendo dos de los colocados en los cubículos tras las cortinas, tienen el siguiente etiquetado en los costados, bajo el nombre de la bodega: Pulpa Púrpura N.º 3. Seis de los quince toneles, incluyendo uno de los situados en los cubículos, tienen un etiquetado diferente: Cosecha del Dragón Rojo.

Las puertas dobles que dan al exterior pueden atrancarse desde dentro.

N2e. Cocina

> Esta habitación parece el lugar de trabajo de alguien a quien le encanta cocinar. Alberga pilas de cacerolas, utensilios por las paredes, estanterías con ingredientes y todo tipo de aromas agradables. Dos faroles cuelgan sobre una recia mesa de trabajo de pino en medio del desorden. Una olla de sopa borbotea al fuego.

Urwin Martikov, que se encarga de preparar la mayor parte de las comidas, está aquí durante el día. En ocasiones recibe ayuda de sus dos hijos, pero se distraen fácilmente. Hay un armario en la pared este que contiene la mayor parte de la cubertería y la vajilla de la posada, nada de valor. En la pared oeste hay una puerta que conduce al exterior y que está generalmente atrancada desde dentro.

Hay una puerta secreta situada en el extremo occidental de la pared sur; esconde una escalera de madera que conduce a la zona N2i.

N2f. Establo

Las puertas correderas de madera de la pared oeste de esta sala están cerradas con cadenas y tienen también una cerradura de hierro. Urwin lleva consigo la llave de esta cerradura. Las puertas norte y sur pueden atrancarse desde el interior, pero generalmente están abiertas.

> Oís el graznido de los pájaros y el gemido lastimero de un caballo al adentraros en este establo. Las cuadras están limpias y bien cuidadas. Una de ellas alberga a una yegua gris. Hay una portezuela en la pared este y una escalera de mano de madera que da acceso a un altillo sobre vuestras cabezas. Docenas de cuervos descansan sobre la barandilla de madera que rodea el altillo.

Cualquier aventurero que lleve un caballo podrá tenerlo aquí por 1 pp la noche. La yegua gris es un **caballo de tiro** de nombre Drusilla; le gustan las manzanas. El animal pertenece a Rictavio (consulta la zona N2c).

La pequeña puerta de la pared este puede abrirse para acceder a la zona N2g. El altillo se describe en la zona N2h.

N2g. Almacén

Esta pequeña habitación se encuentra bajo una escalera de madera (zona N2i). Colgando de unos ganchos de madera pueden verse sillas de montar y lorigas para equipar a dos caballos. En un cofre de madera abierto hay una docena de herraduras, un mazo de madera y un montón de clavos para herrar.

N2h. Altillo de los cuervos

> Una luz tenue inunda el lugar desde un par de ventanas roñosas, mostrando montones de heno y algunas horcas que sobresalen de ellos. Los cuervos imperan aquí: podéis ver cientos de ellos.

Los personajes que inspeccionen el altillo a fondo encontrarán tres horcas y un cofre de madera cerrado bajo una pila de heno (mira "Tesoro" a continuación) junto a una puerta secreta. Si los aventureros manosean el cofre, los pájaros se reunirán en cuatro **enjambres de cuervos** y atacarán. Si dos enjambres mueren, los otros dos huirán. Por otra parte, cesarán en sus ataques si los aventureros dejan tranquilo el cofre. Si la lucha continúa durante más de 3 asaltos, Urwin Martikov y otros dos hombres cuervo oirán el alboroto y aparecerán para investigar (en forma humana).

Al fondo del altillo hay una puerta secreta que puede abrirse para acceder a un dormitorio (zona N2p) más adelante. No se requiere ninguna prueba de característica para detectar la puerta secreta, porque a través de sus grietas se filtra la luz de la habitación que hay al otro lado.

Tesoro. Dentro del cofre cerrado con llave hay 140 pe, 70 ppt, dos *elixires de salud*, tres *pociones de curación* y una *bolsa de trucos gris*. Los relieves de las monedas representan el semblante de Strahd von Zarovich de perfil.

N2i. Escaleras y pasillo secretos

> Al norte, una escalera de madera desciende 15 pies hasta un rellano. Una ventana ilumina débilmente un corto pasillo panelado de madera que discurre de oeste a este.

A los huéspedes no se les dice nada sobre el pasillo secreto de la posada. Rictavio sabe de su existencia porque ha escuchado a los chicos Martikov abrir y cerrar la puerta secreta que está junto a su habitación (zona N2n).

En los dos extremos de esta zona hay una puerta secreta, ambas son fáciles de detectar desde el interior del pasillo (no se requiere prueba de característica). La puerta secreta del norte, al pie de la escalera, puede abrirse tirando de la misma, para acceder a la cocina (zona N2e). La puerta secreta del este también puede abrirse tirando de ella; conduce a la galería balconada (zona N2j) sobre el bar.

N2j. Gran galería

Una galería balconada de madera se extiende a lo largo del bar rodeada por una barandilla de madera tallada con motivos de cuervos. Los numerosos faroles de la cantina iluminan las vigas del anguloso techo y proyectan sombras siniestras sobre este.

El suelo de la galería se encuentra a 15 pies sobre el suelo del bar. En el extremo sur de la pared occidental hay una puerta secreta que hay que empujar para abrir y que oculta un pasillo panelado de madera (zona N2i).

N2k. Galería de los huéspedes

Esta galería de 20 pies de largo proporciona visión directa de la barra y tiene una barandilla de madera tallada con motivos de córvidos. Los numerosos faroles de la cantina iluminan las vigas del anguloso techo y proyectan sombras siniestras sobre este.

El suelo de la galería se encuentra a 15 pies sobre el suelo del bar.

N2l. Habitaciones de huéspedes

Estas dos habitaciones disponen de idéntico mobiliario.

Dos mullidas camas con arcones a sus pies descansan en las esquinas de esta habitación cuadrada de 15 pies de lado. Unas pieles de lobo se amontonan sobre las camas. Entre las dos hay una lámpara sobre una mesita bajo una ventana que tiene los postigos cerrados. Dos altos armarios negros flanquean la puerta.

La puerta de esta habitación se puede cerrar desde el interior y cada huésped tiene una llave. Urwin y Danika llevan consigo llaves de repuesto. Los arcones y los armarios están vacíos y son para uso de los huéspedes.

N2m. Habitación de huéspedes

Cuatro sencillas camas con colchones de paja se alinean junto a la pared norte de esta habitación bien iluminada. Cada cama tiene a sus pies un arcón para guardar la ropa y otras pertenencias. Una mesa y cuatro sillas ocupan la esquina frente a la puerta. Sobre la mesa hay una lámpara de aceite que da una llama color amarillo brillante.

La puerta de esta habitación se puede cerrar desde el interior y a cada huésped se le da una llave. Urwin y Danika llevan llaves de repuesto. Los arcones y los armarios están vacíos y son para uso de los huéspedes.

N2n. Habitación de huéspedes privada

Rictavio tiene una llave de esta habitación, que está cerrada en todo momento. Urwin y Danika llevan consigo una llave de repuesto. La cerradura de esta puerta puede ser forzada, pero de forma discreta, ya que está a la vista del bar situado justo debajo.

Este pequeño cuarto de huéspedes contiene una cama cubierta por pieles de lobo, un arcón, un armario alto y un escritorio con su silla correspondiente. Una lámpara de aceite descansa sobre el escritorio, cerca de un diario encuadernado con una sobrecubierta de cuero rojo.

Rictavio duerme aquí entre la medianoche y el amanecer. Al amanecer sale para comprobar que su yegua (zona N2f) y su carromato (zona N5) están bien y vuelve a la posada alrededor del mediodía. Entre el mediodía y el anochecer hay una probabilidad del 40 % de que esté aquí. De lo contrario, estará en el bar (zona N2c). Al anochecer, sale de la posada a atender de nuevo a su yegua y a su carromato y luego regresa a su habitación para descansar durante la noche.

Rictavio es demasiado astuto como para dejar algo valioso o incriminatorio en su alcoba. El arcón y el armario no contienen nada más que ropa de viaje corrientes.

Diario de Rictavio. El diario que hay sobre el escritorio es un ardid que Rictavio ha creado para mantener el engaño de que es un artista en busca de nuevas actuaciones para su espectáculo ambulante. Sus escritos mencionan frecuentemente las conversaciones con Drusilla (nombre que el diario nunca menciona) y relata muchos largos y tediosos viajes en el carromato. Rictavio también ha escrito sobre varias "rarezas" que ha visto en sus viajes, incluidas las siguientes:

- Un niño "hombre liebre": un chico que se transforma en conejo durante las noches de luna llena.
- Una semiorca llamada Gorabacha que puede masticar cadenas de hierro.
- Una planta gigante devoradora de hombres que cantaba con una voz increíble.
- Un par de goblins siameses.
- Un hombrecillo sin piernas llamado Maspal Buche que podía beberse toda una barrica de vino sin emborracharse.

N2o. Habitación de los chicos

Una gran caja de juguetes pintada descansa entre dos pequeñas y acogedoras camas. En las paredes, sobre el panelado de madera, hay dibujos de cuervos en pleno vuelo.

Brom y Bray Martikov no pasan mucho tiempo en esta habitación. La caja contiene una pila de juguetes maltratados, muchos de ellos grabados con el lema "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!". Los juguetes son los siguientes:

- Un teatro de títeres en miniatura con las marionetas a escala de un rey, una reina, un príncipe, una princesa, un verdugo, un recaudador de impuestos, un zascandil, un vampiro y un cazavampiros.
- Un llamativo carromato vistana de juguete enganchado a un caballo de madera y lleno de pequeñas figuras de madera que representan vistani.
- Un par de máscaras de madera de payaso pintadas, una refleja desdén y la otra una expresión aterrorizada.
- Una superficie de madera pintada con imágenes de espantapájaros que persiguen a niños por el bosque.
- Un murciélago (real) disecado con cuerdas de títere atadas.

En el techo, 8 pies más arriba, hay una trampilla oculta que da acceso a un desván secreto (zona N2q).

La familia Martikov

N2p. Dormitorio principal

Dos mesitas de noche flanquean una gran cama de madera cubierta por un dosel de seda roja. Frente a la cama cuelga un tapiz que representa un hermoso valle de montaña. Las otras paredes están ocupadas por una chimenea y un armario.

Urwin y Danika se retiran a esta habitación cada noche, antes de subir al ático (zona N2q) a dormir. Es su dormitorio solo en apariencia y no contiene objetos de valor.

En el extremo occidental de la pared sur hay una puerta secreta que se abre hacia adentro y que conduce al altillo que hay al otro lado (N2h). En el techo, 8 pies más arriba, una trampilla oculta da paso a un ático secreto (zona N2q).

N2q. Ático secreto

Este ático de 10 pies de ancho por 35 pies de largo tiene un techo inclinado hacia el oeste, por lo que su altura se reduce de 8 a 5 pies. Hay cuatro nidos de paja sobre el suelo y una caja fuerte de hierro con cerradura en la pared norte. Una pequeña abertura cuadrada en la pared sur da al exterior. Empotradas en el suelo hay dos trampillas con bisagras de hierro.

Los Martikov duermen en este lugar por la noche en su forma híbrida. La abertura en la pared sur es lo suficientemente grande como para que pase un cuervo u otra criatura Diminuta. La familia de hombres cuervo puede usarla como ruta de escape.

La caja fuerte se describe en "tesoro", a continuación.

Las dos trampillas, visibles claramente en el suelo, pueden abrirse tirando hacia adentro para acceder a los dormitorios (zonas N2o y N2p) que están justo debajo.

Tesoro. Urwin lleva consigo la llave de la caja fuerte de hierro. Para forzar la cerradura es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 20. La caja contiene un saco de 150 pe (cada moneda ha sido acuñada con el semblante de Strahd von Zarovich de perfil), seis piezas de joyería (250 po cada una) y tres *pociones de curación*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará dentro de la caja fuerte.

N3. Mansión del burgomaestre

Esta mansión cuenta con paredes de piedra enlucida, aunque llenas de cicatrices allá donde se ha desprendido el yeso por el paso del tiempo y la falta de mantenimiento. Todas las ventanas están tapadas con cortinas, incluyendo una gran abertura arqueada que hay sobre las puertas dobles de entrada a la mansión.

Hay personas deambulando por la mansión a todas horas durante el día. Los guardias traen a los criminales que han sido acusados de "infelicidad malévola". Hombres y mujeres llegan cargados con fardos de ramitas; quedarán apilados en el gran vestíbulo de la mansión (zona N3a) hasta que dé comienzo la construcción del sol de mimbre para el Festival del Sol Llameante.

Si los aventureros llaman a la puerta principal, una criada (**plebeya** humana mujer LB) les dejará pasar, acompañándolos hasta el salón principal (zona N3e) y saliendo luego a avisar al barón.

Interpretar a la familia Vallakovich

Utiliza la siguiente información para interpretar al burgomaestre y a su familia.

El barón. El burgomaestre, barón Vargas Vallakovich (**noble** humano NM), es un canalla despiadado que se

Mansión del burgomaestre

(Zona N3)

N
O E
S

Ático/Tejado

Planta superior

Abierta a abajo

Planta baja

Jardines

Una casilla = 5 pies

jacta de su buen linaje y de sus extraordinariamente bien desarrolladas dotes de liderazgo. Se dedica a programar celebraciones para generar felicidad y su perorata de "¡todo irá bien!" se ha convertido en una muletilla triste y cansina. El barón Vallakovich se ha autoconvencido de que si puede conseguir que todos en Vallaki estén contentos, el pueblo se liberará de las oscuras garras de Strahd.

El noble tiene un ego frágil y lo paga con cualquiera que ridiculiza sus festivales o no les guarda el debido respeto. Tiene dos mastines como mascotas y estos lo siguen a todas partes, así como un esbirro deforme y abyecto llamado **Izek Strazni** (consulta el apéndice D). Además de sus armas, Izek lleva un aro de hierro con un manojo de llaves que abren los cepos dispuestos en la plaza del pueblo (zona N8). Si los personajes incurren en su mal humor, el barón les acusará de ser "espías del diablo Strahd" y enviará a doce **guardias** a arrestarles, quitarles sus armas y echarles de la ciudad.

Si los guardias no cumplen con la orden, el barón enviará a Izek para reunir a una banda de treinta **plebeyos** y linchar al grupo. Si los plebeyos también fallan, llamará a los doce guardias restantes para defender su mansión, dejando el control del pueblo en manos de los aventureros. Si los personajes consiguen conectar con su lado bondadoso, el barón insistirá en que se unan a él en las celebraciones del siguiente festival como invitados especiales; les pedirá también que digan a todos que, de verdad, todo irá bien. Dos miembros del personal de la casa del barón han desaparecido durante la última semana: el mayordomo y la ayuda de cámara de la baronesa. El noble ha encargado a Izek descubrir qué les ha sucedido, aunque investigar no es su fuerte. Se han organizado varias batidas, pero en vano.

La baronesa. Aun a riesgo de sacrificar su cordura, la esposa del barón, Lydia Petrovna (**plebeya** humana LB), ha abrazado la filosofía de la felicidad de su marido. Le ríe cada comentario, hasta el punto de haberse convertido ya en un reflejo nervioso, e intenta aportar felicidad organizando diariamente meriendas de salón para sus "más queridas amigas", muchas de las cuales son pobre gente que tolera a la baronesa solo por comer y beber algo caliente. Lydia es una mujer temerosa de los dioses y también la hermana más joven del sacerdote del pueblo, el padre Lucian Petrovich. Es una descendiente de Tasha Petrovna, una sacerdotisa enterrada en el Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K84, cripta 11).

El baronet. El miserable hijo del barón, Victor Vallakovich (**mago** humano NM), se ha encerrado en el ático (zona N3t), donde consigue evitar la atención indeseada de su madre y las miradas reprobatorias de su padre. Hace años, Victor encontró un viejo libro de conjuros en la biblioteca de la mansión y lo utilizó para aprender magia de manera autodidacta. Ha estado ocupado construyendo un *círculo de teletransportación* con la esperanza de escapar de Barovia y de dejar a sus padres abandonados a su destino funesto.

N3a. Recibidor de entrada y vestíbulo

> Unos retratos enmarcados adornan las paredes de este gran vestíbulo que cuenta con una amplia escalera con balaustrada. Un pasillo largo y alfombrado, unido al recibidor, se extiende casi a todo lo largo de la mansión; tiene varias puertas que parten de él, incluyendo una en el extremo más alejado. Hay fardos de ramitas apilados contra las paredes.

Las ramitas se están almacenando aquí hasta que se usen para construir la efigie de mimbre del sol (para el Festival del Sol Llameante).

Las escaleras ascienden hasta la galería (zona N3i).

Los retratos representan al barón, a su familia y a sus antepasados. Una inspección más minuciosa revelará que algunas de las personas retratadas se parecen mucho entre sí.

En la esquina noreste del recibidor hay un vestíbulo atestado de capas, abrigos y botas de calidad.

N3b. Recibidor

> Este salón del recibidor contiene una exquisita selección de mobiliario y tapizados, cuyo toque femenino es innegable.

La baronesa atiende a los huéspedes aquí en ocasiones.

N3c. Comedor

Los aventureros pueden oír conversaciones femeninas a medida que se acercan a este lugar. La primera vez que entren, lee lo siguiente:

> Una lámpara de araña de hierro forjado con velas de cera pende sobre una mesa de comedor de madera brillante. Alrededor de la mesa hay ocho mujeres de varias edades sentadas en cómodas sillas de respaldo alto. Visten ropajes deslucidos, beben té y devoran un pastel mientras una novena mujer, bien vestida y muy complacida, pasea alrededor de la mesa y habla con entusiasmo sobre la decoración del inminente festival.

Las mujeres sentadas a la mesa son ocho campesinas vallakianas (**plebeyas** LB) que han sido invitadas a pasar tiempo con la baronesa quien las soborna con té y pastel. Lydia ha asignado a estas mujeres la tarea de coser los trajes de los niños y tejer juntas un sol de mimbre para el Festival del Sol Llameante.

Lydia asumirá que los aventureros están aquí por invitación de su marido. Llamará a la criada para que los acompañe al salón principal (zona N3e) y después informe al barón Vallakovich (consulta la zona N2l) de que ya han llegado sus invitados.

Hay una mesa auxiliar en una esquina del comedor.

N3d. Sala de preparativos

> Unos manteles blancos cubren dos mesas de madera en el centro de esta sala. Una cubertería de plata resplandeciente se despliega con pulcritud sobre una mesa. La otra mesa está cubierta de cestas de mimbre llenas de nabos y remolachas.

Las remolachas y los nabos son para el Festival del Sol Llameante (mira la sección "Acontecimientos especiales" al final de este capítulo).

Tesoro. La cubertería de plata valorada en 150 po.

N3e. Salón principal

Los aventureros que soliciten ver al burgomaestre serán traídos aquí.

> Mullidas sillas y sofás se alinean en las paredes de este acogedor salón alfombrado. La habitación huele a humo de pipa y colgada en la pared este hay una cabeza de oso pardo de mirada siniestra.

La cabeza de oso colgada está ahí para intimidar a los visitantes. Sirve como sutil advertencia de que no conviene llevar la contraria al burgomaestre, quien pasa la mayor parte de su tiempo en la biblioteca (zona N3l). Aunque el barón afirma que su padre mató al oso, la cabeza fue en realidad un regalo hecho a su familia por el difunto Szoldar Grygorovich, padre del cazador de lobos Szoldar Szoldarovich (zona N2).

N3f. Dependencias del servicio

> Esta sala contiene cuatro camas sencillas e igual número de baúles de madera corrientes.

El personal doméstico está compuesto por una criada (**plebeya** humana LB) y un cocinero (**plebeyo** humano LB). Las otras dos camas pertenecieron al mayordomo y la ayuda de cámara de la baronesa, ambos desaparecidos (mira la zona N3t). Los baúles contienen la ropa y los uniformes del personal.

N3g. Cocina

> Un cocinero que viste un delantal blanco sobre ropajes negros se afana en esta cálida y bien pertrechada cocina. En una de las esquinas, una escalera asciende hasta la planta superior.

La escalera conduce a la galería de la planta superior (zona N3i). Una puerta en la pared del oeste permite salir a un jardín. La puerta suele estar cerrada con llave y tanto el cocinero como el burgomaestre llevan encima las llaves para abrirla.

N3h. Despensa

> Esta despensa contiene estanterías llenas de productos alimenticios, aunque la mitad de ellas están vacías. Hay dos barriles de vino junto a la pared este.

La despensa jamás ha estado llena, al menos hasta donde se puede recordar. Los dos barriles contienen un buen vino llamado Cosecha del Dragón Rojo, creado por la bodega El Mago de los Vinos, información que figura grabada a fuego en los lados de cada barril.

N3i. Galería de la planta superior

Si los personajes llegan aquí desde el recibidor de la entrada (zona N3a), lee lo siguiente:

> La escalera asciende 20 pies hasta una galería muy bien decorada que continúa hacia el oeste, recorriendo casi por completo la longitud de la mansión. En paredes cuelgan cuadros de paisajes enmarcados y unos cortinajes de seda roja cubren una ventana arqueada de vidrio emplomado de 10 pies de alto.

Si los personajes llegan aquí desde la cocina (zona N3g), lee esto:

> La escalera sube a una galería de 10 pies de ancho que recorre casi por completo la longitud de la mansión. Impresionantes cuadros de paisajes decoran las paredes. Al norte, dos estrechos pasillos independientes parten desde la galería.

N3j. Dormitorio de Izek

La puerta a esta habitación está cerrada con llave. Izek Strazni lleva consigo la única llave.

La siguiente descripción asume que los personajes han conocido a Ireena Kolyana (mira el capítulo 3, zona E4). Si los personajes no la han conocido, no leas la última frase.

> Muñecas. Esta habitación está llena de lindas muñequitas con la piel blanca como la nieve y el cabello castaño. Algunas de ellas están bien vestidas, otras con ropajes corrientes. Unas ocupan una larga librería y otras están dispuestas en ordenadas hileras sobre estantes de pared. Aún hay algunas otras amontonadas sobre una cama y un pesado cofre de madera. Lo más extraño es que todas las muñecas, dejando a un lado sus vestimentas, tienen el mismo aspecto; todas se parecen a Ireena Kolyana.

El monstruoso esbirro del burgomaestre, **Izek Strazni** (mira el apéndice D), duerme aquí por la noche. Durante el día, está en la ciudad ocupándose de los asuntos de su señor. El cofre de Izek está sin cerrar con llave y contiene un montón de ropa arrugada bajo la cual hay una espada corta no mágica.

Una inspección minuciosa de la habitación revelará unas cuantas botellas de vino vacías debajo de la cama. La etiqueta de cada una lleva el nombre de la bodega El Mago de los Vinos, así como el nombre del vino Pulpa Púrpura N.º 3.

Colección de muñecas de Izek. Cada muñeca tiene una pequeña etiqueta cosida en su ropa que dice: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!". Izek hizo que el fabricante de juguetes local, Gadof Blinsky (zona N7), fabricara las muñecas a imagen y semejanza de Ireena.

N3k. Dormitorio de Victor

> Esta habitación magníficamente dispuesta contiene una cama con dosel, una librería baja y un espejo de cuerpo entero montado en un marco de madera que cuelga en la pared opuesta a la puerta. Situada en la pared norte hay una ventana arqueada de vidrio emplomado. Nada parece fuera de lo normal en este lugar.

Nada en su dormitorio delata la pervertida naturaleza de Victor o sus inclinaciones mágicas. Los libros incluyen colecciones de fábulas barovianas y tomos sobre mitología, heráldica y otros temas inofensivos.

N3l. Biblioteca

> Esta sala sin ventanas tiene estanterías que van del suelo al techo en todas sus paredes y el número de libros aquí atesorados es poco menos que asombroso. Una lámpara de aceite de latón descansa sobre un escritorio grande en el centro de la estancia. La silla tras el escritorio está cómodamente acolchada y luce el símbolo de un oso rugiente cosido en el cojín del respaldo.

El burgomaestre estará aquí salvo que se le haya requerido en otro lugar. Añade esto:

> De pie tras la silla, sosteniendo un libro abierto, hay un hombretón. Su coraza, su estoque, su túnica de seda y su barba grasienta brillan a la luz de la lámpara. Un par de mastines negros descansan sobre pequeñas alfombras a izquierda y derecha.

El barón Vargas Vallakovich nunca va a ningún sitio sin sus dos **mastines**. Como hombre paranoico que es, viste su coraza y su estoque incluso mientras se relaja en su biblioteca. Dos de sus sirvientes, el mayordomo y la dama de compañía de su esposa, desaparecieron sin dejar rastro la semana pasada, por lo que tiene motivos para estar preocupado.

Cree tener a todo el mundo en contra y aquellos que cuestionan sus proclamas o desafían su autoridad deben ser humillados. Sin embargo, él no buscará pelea contra unos forasteros bien armados. Si no puede conseguir que los aventureros se sometan a su autoridad, se tragará su orgullo hasta que pueda acorralarlos junto con Izek Strazni y organizar a sus guardias para echarlos del pueblo.

El escritorio del barón dispone de tres cajones llenos de hojas de pergamino en blanco, frascos de tinta y plumas para escribir. También contiene los gruesos libros del registro de impuestos que datan de los tiempos del padre, el abuelo y el bisabuelo del burgomaestre.

El barón lleva un anillo con su sello y tres llaves: una que abre la cerradura de la puerta exterior de la zona N3g y dos llaves para la puerta y los grilletes de la zona N3m.

Tesoro. La colección de libros Vallakovich contiene antiguos tomos encuadernados en cuero que versan prácticamente sobre cualquier materia. Usa la tabla "libros al azar" (mira el capítulo 4, zona K37) para establecer el tema de un libro en particular.

N3m. Armario empotrado cerrado con llave

La puerta de esta habitación está cerrada con una llave que el barón lleva consigo.

> Encadenado a la pared posterior de este armario, por lo demás vacío, hay un hombre al que han dado una brutal paliza y solo lleva puesto un taparrabos. Los grilletes de hierro han lacerado sus muñecas, haciendo que la sangre gotee de sus manos.

El hombre es un zapatero vallakiano llamado Udo Lukovich (**plebeyo** humano LN). Fue arrestado durante la Verbena de la Cabeza de Lobo por llevar una pancarta que sugería que los vallakianos deberían echar al barón a los lobos.

El barón Vallakovich tiene la llave de los grilletes de Udo. Estos se romperán si sufren 10 de daño o más de un único ataque con arma.

Si los personajes liberan a Udo, su primer deseo será volver a casa. Más tarde planea hablarle al padre Lucian (mira la zona N1) sobre las torturas que tienen lugar en la hacienda del burgomaestre. Si el barón descubre que Udo ha escapado o ha sido liberado, enviará a Izek a buscar al zapatero para traerlo de vuelta y poder seguir interrogándolo. Si le presionan mucho, Udo revelará los nombres o descripciones de aquellos que lo liberaron, volviendo al burgomaestre en contra de los aventureros.

N3n. Vestidor del dormitorio principal

> Capas, abrigos, vestidos y otras lujosas prendas cuelgan en perchas dentro de este armario empotrado. Hay muchos zapatos, zapatillas y botas de calidad ordenados en estantes bajos.

N3o. Dormitorio principal

La grandeza de este dormitorio principal ha degenerado con el tiempo. El mobiliario ha perdido parte de su color y su esplendor. Un trozo pequeño de cordón cuelga de una trampilla de madera instalada en el techo.

El barón y la baronesa duermen en una cama por la noche. No hay nada de valor aquí.

La trampilla del techo se puede abrir tirando del cordón, dando paso a un ático (zona N3r). Una escalerilla desplegable de madera facilita el acceso.

N3p. Vestido de novia y Espejo espiritual

Esta habitación huele a polvos de maquillaje y perfume caro. En una pared hay un tocador con espejo junto a un maniquí sin cara que luce un vestido nupcial blanco. Colgado en otra pared hay un espejo de cuerpo entero con un marco dorado. En una esquina hay una puerta que da paso a un retrete.

La baronesa solía pasar largas horas en esta habitación, deleitándose en su colección de perfumes y buscando consuelo en su propia introspección. Puesto que su dama de compañía desapareció hace varios días, la baronesa no ha estado casi nada de tiempo aquí.

Vestido de novia. El vestido blanco que se guarda aquí pertenece a la baronesa. Le recuerda a tiempos más felices.

Espejo mágico. Un conjuro de *detectar magia* revelará que el espejo dorado de la pared irradia un aura mágica de conjuración. Ninguno de los ocupantes actuales de la mansión es consciente de este hecho, ya que la magia del espejo no se ha utilizado durante generaciones. Conjurar un *identificar* sobre el espejo revelará que el fantasma de un asesino está mágicamente vinculado a este. El conjuro también revelará la rima olvidada necesaria para convocar al fantasma:

Espejo mágico que cuelgas del muro,
convoco a tu sombra con este conjuro.
Oscura venganza nocturna, acude a mi llamada,
y blande aquí mismo tu mortífera espada.

La entidad del espejo es el espíritu de un asesino innominado que una vez perteneció a una sociedad secreta llamada Ba'al Verzi. Si una criatura declama la rima estando a 5 pies o menos del espejo y mirando su propio reflejo, el fantasma del asesino aparecerá en las proximidades. La forma que adopte el espíritu dependerá del alineamiento de quien lo convocó:

Invocador no malvado. Si el invocador no es malvado, el espíritu asumirá una forma sólida, apareciendo como un apuesto hombre de treinta años con los ojos inyectados en sangre. Usa el perfil de un **asesino**, pero no habla y se desvanecerá si queda reducido a 0 puntos de golpe. El invocador del asesino puede ordenarle que mate a una criatura viva que pueda nombrar y que esté dentro del dominio de Strahd. El asesino sabrá automáticamente a qué distancia y en qué dirección se encuentra el objetivo nombrado. Atacará a cualquier otra criatura que intente impedirle completar su tarea. Una vez completada, el asesino desaparecerá. Si se le ordena atacar a una criatura que ya esté muerta o que sea muerta viviente, o si no se le da un nombre correcto durante el primer asalto tras ser convocado, el asesino desaparecerá.

Invocador malvado. Si el invocador es malvado, el espíritu se manifestará como un par de ojos flotantes inyectados en sangre, acompañados por unas fuertes manos espectrales. Las manos intentan cerrarse en torno al cuello del invocador. Los ojos y las manos espectrales usan el perfil de un **fantasma**, pero sin las acciones "etéreo" y "poseer". El fantasma atacará a su invocador hasta que los puntos de golpe de uno de los dos desciendan a 0, momento en el cual desaparecerá.

Una vez usado el poder del espejo, este quedará inactivo hasta el siguiente amanecer. El espejo tiene CA 10, 5 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Destruirlo permitirá descansar al espíritu del asesino, haciendo que la manifestación desaparezca si está presente.

El espejo corrompe a aquellos que lo usan para hacer el mal. Convocar al asesino no se considera un acto malvado, pero ordenarle cometer asesinatos sí lo es. Cada vez que alguien usa el espejo para este propósito, hay una probabilidad acumulativa del 25 % de que el alineamiento del invocador cambie a neutral malvado.

Si un personaje toca el espejo y pronuncia el nombre de Strahd, hay una probabilidad del 50 % de que Strahd lo perciba y aparezca en su superficie. No se puede infligir daño a esta imagen del vampiro. Este intentará hechizar a un humanoide que pueda ver y que se encuentre a 30 pies o menos del espejo. Resista el objetivo el sortilegio o no, Strahd, con semblante sonriente, invitará a los personajes a cenar en el Castillo Ravenloft y luego su imagen se desvanecerá. Una criatura hechizada por Strahd se sentirá inclinada a aceptar la invitación del vampiro.

N3q. Baño

Junto a la pared del fondo hay una bañera de hierro con patas que parecen garras. Sobre una mesa cercana a la puerta descansan unas toallas cuidadosamente dobladas.

N3r. Habitación del ático

Lo más probable es que los aventureros accedan a esta estancia por la trampilla que hay en el techo del dormitorio principal (zona N3o).

Esta habitación polvorienta de 20 pies de lado tiene un techo alto que alcanza su cumbre a 20 pies de altura. Las vigas de madera están cubiertas de telarañas. A excepción de una vieja mesa con un farol, la habitación está vacía.

Una puerta en la pared sur puede abrirse hacia adentro para acceder a la zona N3s.

N3s. Almacén del ático

Este gran ático está lleno de trastos viejos y olvidados, cubiertos por sábanas blancas. Amontonados a su alrededor pueden verse barriles, cajones, baúles y muebles antiguos llenos de telarañas y polvo. Veis un sendero expedito entre el desorden.

Los aventureros podrán seguir un único rastro de huellas humanas en el polvo; conducen a la zona N3t.

Inspeccionar los trastos de este ático revelará algunas viejas pinturas y antigüedades, pero nada de valor.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí podría haber un tesoro, estará escondido en uno de los baúles. Cada aventurero tiene una probabilidad acumulativa del 20 % de encontrar el objeto por cada hora que pase buscando en el ático.

N3t. Taller de Victor

Victor pasa aquí la mayor parte del tiempo, saliendo solo cuando necesita comida o componentes para conjuros. Cuando los personajes vean la puerta de esta estancia por primera vez, lee lo siguiente:

> Alguien ha tallado una gran calavera en esta puerta. Colgando del pomo hay un letrero de madera que dice "¡NO TODO VA BIEN!". Escucháis la voz de un joven al otro lado.

Cualquiera que inspeccione la talla y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 percibirá un pequeño glifo grabado en la frente de la calavera. Se trata de un *glifo custodio* (5d8 de daño de relámpago) que se activará si cualquiera que no sea Victor abre la puerta.

La voz pertenece a Victor. Está leyendo en voz alta su libro de conjuros. Alguien que pegue el oído a la puerta y supere una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 14 podrá deducir que está recitando mal algún tipo de conjuro de *teletransporte*. Si los personajes abren la puerta, lee lo siguiente:

> Alguien ha cogido viejas y dispares piezas de mobiliario y ha creado un estudio en esta polvorienta cámara iluminada por lámparas de aceite. Las mesas están cubiertas con trozos de pergamino en los que aparecen dibujados extraños diagramas; también hay una estantería en medio de la habitación que guarda una colección de huesos. Frente a una sucia alfombra que cubre el suelo hay una caja de pino en la que remolonea un gato esquelético. Hay varios gatos esqueléticos más al acecho. Lo más desconcertante de todo es la visión de tres niños pequeños que os dan la espalda en la esquina noreste de la estancia.

Si los personajes desencadenan el *glifo custodio* o revelan su llegada de algún otro modo, Victor lanzará un conjuro de *invisibilidad mejorada* sobre sí mismo y se esconderá en un rincón. De lo contrario, será visible. Si los aventureros pueden ver a Victor, lee lo siguiente:

> En el centro de la habitación, sentado en un taburete, hay un joven delgado. Su cabello oscuro muestra un prematuro mechón de canas. Sostiene contra el pecho un libro abierto forrado en cuero.

Victor encontró un libro de conjuros en la biblioteca de su padre y lo usa para aprender el arte del lanzamiento de conjuros. Solo recientemente ha conseguido descifrar algunos de sus conjuros de alto nivel. Es un chico extraño, raro y repelente, peligroso solo si se ve amenazado.

Para practicar y divertirse, Victor desenterró algunos viejos huesos de gato que había detrás de la finca de Wachter (mira la zona N4) y los animó; creó seis esqueletos-gato (utiliza el perfil del **gato**, pero dótales de visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies e inmunidad al daño de veneno, al cansancio y a la condición "envenenado"). Los esqueletos atacarán solo cuando Victor se lo ordene.

Los "niños" que hay de pie en la esquina son muñecos de madera pintados y vestidos con ropas que Víctor se ponía de niño. Finge que son sus alumnos díscolos. Las hojas de pergamino están cubiertas de elaborados diagramas de círculos de teletransportación. Victor las ha dibujado en un esfuerzo por aprender el conjuro *círculo de teletransportación*, que aún está tratando de dominar (consulta "Círculo de teletransportación" a continuación). El arcón contiene varios rollos de seda, hilo, agujas y una túnica de mago a medio terminar. Víctor comenzó él mismo a hacerse el traje, pero lo encontró un trabajo tedioso y lo dejó.

Círculo de teletransportación. El libro de conjuros contiene el texto incompleto de un conjuro de *círculo de teletransportación*, junto con las secuencias de símbolos de tres círculos de teletransportación permanentes, cuyas ubicaciones no se describen. No hay texto suficiente como para poder preparar el conjuro correctamente, pero eso no ha impedido que el dueño del taller haya intentado aprender a lanzarlo.

Hace poco Victor ha inscrito su propia versión de un círculo de teletransportación en el suelo. Está escondido bajo la alfombra para que sus padres no lo encuentren. En las últimas dos semanas, ha conseguido imbuir magia en el círculo, pero por diversos motivos no ha funcionado. Su círculo no desaparece después de usarlo ni funciona como el conjuro de *círculo de teletransportación*. Si el círculo se utiliza para lanzar el conjuro de *círculo de teletransportación*, bien con el conjuro real, bien con la versión de Victor, cualquiera que esté dentro sufrirá 3d10 de daño de fuerza y no se teletransportará a ningún sitio. Si el daño recibido reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, esta se desintegrará. Cualquier personaje que estudie el círculo y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se dará cuenta de que el círculo de Victor está terriblemente mal hecho y de que usarlo es potencialmente mortal.

Victor ha probado su círculo en dos de sus reticentes criados (obligados mediante un conjuro de *sugestión*); en ambos casos, vinculando su círculo a uno de los otros círculos cuyos símbolos aparecen en su libro de conjuros. Los dos sirvientes reventaron ante sus ojos y desaparecieron con un destello de luz púrpura. El dueño del taller no sabe cómo completar el círculo, pero planea realizar más modificaciones antes de probarlo de nuevo.

Tesoro. El libro de conjuros de Victor contiene todos los conjuros que este ha preparado (consulta el perfil del **mago** en el *Monster Manual*), así como los siguientes: *animar a los muertos*, *glifo custodio*, *levantar maldición*, *levitar*, *marchitar*, *nube aniquiladora*, *ola atronadora*, *reparar*, *salpicadura ácida* y *visión en la oscuridad*.

N4. Wachterhaus

> Esta casa parece enfadada consigo misma. Su techo combado se apoya pesadamente sobre unos frontones triangulares de aspecto enfurruñado; las vencidas paredes están cubiertas de musgo y ceden ante el peso de la vegetación. Mientras estudiáis el lúgubre aspecto de la casa, realmente oís gemir al edificio. Solo entonces os dais cuenta de hasta qué punto la casa odia verse en semejante estado.

La familia Wachter, que en tiempos fuera una línea nobiliaria influyente en Barovia, posee y habita una mansión en Vallaki. La gobernanta regente de la casa, Fiona Wachter, es una leal sirviente de Strahd. Ambiciona suplantar al barón Vallakovich como burgomaestre del pueblo.

Interpretación

Utiliza la siguiente información para interpretar a lady Wachter, a su familia y a sus asociados.

Señora de la casa. Lady Fiona Wachter (**sacerdotisa** humana LM con CA 10 y sin armadura) no oculta la lealtad que su familia profesa desde hace años a la línea von Zarovich. Cree que Strahd von Zarovich no es un tirano, sino, en el peor de los casos, un terrateniente descuidado. Ella serviría con agrado a Strahd como burgomaestre de Vallaki, pero sabe que el barón Vargas Vallakovich no renunciará a su derecho de nacimiento sin pelear.

Fiona conspiró para casar a su hija pequeña, Stella, con el hijo del barón, Victor, como parte de un complot para meter un pie en la mansión del barón, pero Stella averiguó que Victor era un demente y él tampoco mostró interés alguno en Stella. De hecho, se dirigió a Stella con palabras tan crueles que esta enloqueció y Fiona tuvo que encerrar a su hija (consulta la zona N4n).

El último plan de lady Wachter para conseguir mayor control sobre Vallaki es aún más diabólico. Ha iniciado una secta orientada a la adoración de diablos y ha escrito un manifiesto que lee a su "club de lectura" compuesto por los miembros más fanáticos del grupo. Inspirados por sus palabras, estos individuos han creado sectas propias más pequeñas. En cuanto su culto tenga suficientes miembros, Fiona planea tomar la ciudad por la fuerza. Para recompensar a sus seguidores más fieles, hace que su diablillo mascota se sitúe invisible en el centro de un pentáculo; entonces lleva a cabo un falso ritual por el que insta a los "príncipes de las tinieblas" a que muestren su gratitud a los sectarios. En ese momento, el diablillo riega el suelo con un puñado de monedas de electro que lady Wachter permite a los sectarios quedarse.

Otro secreto de Fiona es que duerme con el cadáver de su esposo fallecido, Nikolai, que murió a causa de una enfermedad hace casi tres años y al que Fiona apreciaba. Lady Wachter conjura *dulce descanso* sobre el cadáver para evitar que se deteriore.

Si los aventureros van a Wachterhaus en busca de ayuda para derrocar al burgomaestre, lady Wachter será todo oídos y les sugerirá que comiencen por matar al malvado esbirro del barón, Izek Strazni. Ella estará encantada de encargarse de lo demás. Si llegan en busca de una forma de derrotar a Strahd, lady Wachter les dará la espalda, dejando claro, en términos inequívocos, que ella no es, ni será, enemiga de Strahd.

Lady Wachter tiene una lista de conjuros preparados diferente de la que aparece en el perfil del sacerdote del *Monster Manual*:

Trucos (a voluntad): *luz, reparar, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *orden imperiosa, purificar comida y bebida, santuario*
Nivel 2 (3 espacios): *augurio, dulce descanso, inmovilizar persona*
Nivel 3 (2 espacios): *animar a los muertos, crear comida y agua*

Hijos de Fiona. Fiona ve mucho de su marido en sus hijos, Nikolai y Karl (**nobles** humanos N), que se han convertido en unos jóvenes con apego al vino y a meterse en líos. No están en casa durante el día, porque no les gusta ayudar a su madre ni escuchar sus molestas peroratas. Los personajes podrían encontrárselos en la posada Agua Azul (zona N2) o deambulando por la ciudad. Los hermanos vuelven a casa casi todas las noches y caen desmayados en sus camas tras horas empinando el codo a conciencia.

Nikolai y Karl no tienen la ambición de su madre ni su mal genio. Conocen su secta, pero no saben que ella duerme con su padre fallecido. Saberlo no les gustaría y, probablemente, los pondría en su contra. Solo quieren despilfarrar el dinero de su madre y sacar el mejor provecho de su miserable situación, atrapados como están dentro de los muros de Vallaki, bajo el control de Strahd y su marioneta, el barón.

Espía de Fiona. Fiona ha contratado a un codicioso **espía**, llamado Ernst Larnak (humano LM), para que la mantenga informada sobre todo lo que sucede en la ciudad. Ernst conoce los secretos de lady Wachter y no dudaría en chantajearla en menos que canta un gallo si su relación se malograra.

N4a. Puerta principal y vestíbulo

La puerta principal está cerrada con llave y reforzada con bandas de bronce. Todos los criados llevan consigo una llave, al igual que lady Wachter y Ernst Larnak. Es posible forzar la puerta superando una prueba de Fuerza CD 20.

Si los personajes llaman a la puerta principal, un criado abrirá un pequeño ventanuco practicado en la puerta a la altura de los ojos y les preguntará el motivo de su visita. Los forasteros de apariencia sospechosa no son invitados a entrar, por si acaso fueran vampiros.

> La puerta principal da paso a un amplio vestíbulo, en el que hay tres puertas de madera con vidrieras.

Dos armarios empotrados flanquean la puerta principal. El armario oeste contiene la ropa de abrigo de lady Wachter, el que está al este guarda los abrigos y las botas de sus hijos.

N4b. Escalera

> Una escalera de madera asciende hasta una galería. Al pie de las escaleras hay un descansillo con puertas de madera con vidrieras.

La escalera sube 15 pies hasta el pasillo superior (zona N2l).

N4c. Cocina

El cocinero de la casa (mira la zona N4h) se afana en esta impoluta cocina durante la mayor parte del día, cocinando o limpiándola él mismo al terminar. En la esquina noreste hay un lavabo. Una estrecha puerta en la pared oeste conduce a una pequeña despensa.

N4d. Almacén

En esta habitación se guardan cajas con ropa vieja, así como tres barriles de agua potable, dos toneles de vino vacíos y uno lleno. Los barriles del vino están marcados con el nombre de la bodega, El Mago de los Vinos, y el nombre del vino: Cosecha del Dragón Rojo.

N4e. Vestíbulo trasero

La puerta de atrás está cerrada con llave y es similar a la puerta principal (zona N4a) en todos los sentidos. El vestíbulo tiene unas sencillas puertas de madera que conducen a las zonas N4d, N4f y N4h.

Wachterhaus

(Zona D4)

N
O E
S

Planta superior

Planta baja

Jardines

Sótano

Una casilla = 5 pies

Fiona Wachter y Majesto

N4f. Armario empotrado del servicio

> Abrigos y delantales de la servidumbre cuelgan de varios ganchos en esta habitación; las botas están cuidadosamente alineadas contra la pared.

Cualquiera que inspeccione el armario y supere una prueba Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará una puerta secreta en la pared sur. La puerta puede abrirse hacia adentro, dando acceso a una escalera de piedra (zona N4g) que conduce al sótano.

N4g. Escalera secreta

> Una escalera de piedra atraviesa el corazón de la vieja casa; sus paredes tienen hacheros de hierro para antorchas.

Las escaleras conectan el armario empotrado de los sirvientes (zona N4f) con la bodega (zona N4s). Lady Wachter usa esta escalera para llegar a la guarida de su secta secreta (zona N4t).

N4h. Dependencias del servicio

> La decoración de esta habitación es poco imaginativa: cuatro camas sencillas y la misma cantidad de arcones de madera igualmente austeros.

Los cuatro sirvientes de lady Wachter (**plebeyos** de ambos sexos N) duermen aquí por la noche. Entre ellos están el cocinero, llamado Dhavit, dos criadas llamadas Madalena y Amalthia, así como un ayuda de cámara llamado Haliq. Los sirvientes conocen los secretos de lady Wachter, pero morirían antes que traicionarla.

N4i. Sala de estar

Lady Wachter recibe aquí a sus invitados, bajo la atenta mirada de su marido fallecido.

> En esta estancia, tres elegantes sofás rodean una mesa oval hecha de cristal negro. Todos están colocados frente al hogar encendido de una chimenea; sobre esta cuelga el retrato de un noble con la nariz rota y un enmarañado cabello canoso en sus sienes. Varios retratos más pequeños cuelgan en la pared norte.

El retrato que hay sobre la chimenea es de lord Nikolai Wachter, difunto esposo de Fiona (del cual sus hijos son la viva imagen). Los otros retratos muestran a lady Wachter, sus hijos, su hija y varios familiares difuntos.

El salón comparte la chimenea con el estudio (zona N4k). Ernst Larnak, oculto en el estudio, espiará cualquier conversación que lady Wachter tenga con los aventureros, para poder aconsejarla luego cuando estos se hayan marchado.

N4j. Comedor

> Una mesa ornamentada se extiende a lo largo de esta sala; sobre esta pende una imponente lámpara de araña de cristal. La cubertería está deslustrada y los platos descascarillados, pero siguen siendo bastante elegantes. Alrededor de la mesa se disponen ocho sillas, cuyos respaldos están adornados con tallas de cuernos de alce. Ventanas arqueadas con vidrieras de cristal y hierro permiten mirar al exterior, a la pequeña finca cubierta de niebla.

Si los personajes pretenden oponerse al burgomaestre, lady Wachter les ofrecerá una comida caliente en el comedor, como símbolo de su apoyo y lealtad.

N4k. Salón

> El panelado de madera de las paredes, las alfombras bordadas, el colorido mobiliario y un fuego abrasador, hacen que esta sala resulte sofocante. Sobre la chimenea hay una cabeza de alce. Frente a la chimenea, unas ventanas altas y estrechas permiten contemplar los jardines marchitos.

Ernst Larnak, el espía de lady Wachter, descansa aquí cuando no está espiando para ella.

Tesoro. La sala contiene varios objetos de valor, incluyendo una copa dorada (valorada en 250 po) de la que Ernst bebe vino, una jarra de cristal (con un valor de 250 po), cuatro candelabros de electro (valorados en 25 po cada uno) y una urna de bronce con pinturas de niños retozando en sus costados (con un valor de 100 po).

N4l. Pasillo de la planta superior

> Un pasillo rodea la barandilla de la escalera, en cada extremo de este hay una ventana. Sus paredes están adornadas por retratos enmarcados y espejos que os rodean de miradas acusadoras y oscuros reflejos. Oís el sonido de algo arañando una de las muchas puertas.

El ruido de los arañazos procede de la puerta de la zona N4n, que está cerrada con llave. Si los aventureros llaman, una voz femenina lastimera maúlla como un gato y dice: "¿Puede gatita salir a jugar? Gatita está triste y solita y promete ser buena esta vez, de verdad que sí". En un armario empotrado en el extremo sur del pasillo se guardan mantas y sábanas.

N4m. Habitaciones de los hermanos

> Esta habitación no contiene nada fuera de lo común: una cama bien hecha, una mesa con una lámpara de aceite encima, un hermoso cofre de madera, un armario delgado y una jardinera con cortinas.

Estas dos habitaciones pertenecen a los hijos de lady Wachter, Nikolai y Karl. Hay una probabilidad del 25 % de que una de las criadas (consulta la zona N4h) esté aquí ordenando.

N4n. Habitación de Stella

La puerta de esta habitación está cerrada con llave por ambos lados y solo lady Wachter tiene llave.

> Esta habitación es oscura y huele a humedad. Cerca de una pared hay una cama de hierro equipada con correas de cuero. El lugar no cuenta con ningún mobiliario.
>
> Una joven vestida con un camisón sucio huye de vosotros a cuatro patas. Salta sobre la cama y bufa como un gato. "¡Gatita no os conoce!", grita. "¡A gatita no le gusta vuestro olor!".

La joven es Stella Wachter (**plebeya** humana CB), la hija loca de lady Wachter. Un conjuro de *restablecimiento mayor* la liberará del trastorno que la hace creerse una gata. Si sana de su demencia, culpará a su madre de haberla maltratado y usado como peón para hacerse con el control del pueblo. Stella no conoce los secretos de su madre, aparte de su deseo de derrocar al burgomaestre. La chica no dirá nada bueno sobre el burgomaestre o su hijo Víctor, cuya sola mención la hace temblar. Una vez recupere su sano juicio, Stella siente que ya no hay nadie en Vallaki con quien pueda contar. Se apegará a cualquier aventurero que la trate con amabilidad. Si el grupo la lleva a la iglesia de San Andral (zona N1), el padre Lucian se ofrecerá a cuidarla y ella aceptará quedarse con él.

N4o. Dormitorio principal

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. Lady Wachter y sus sirvientes llevan las llaves consigo. Una espantosa visión espera a aquellos que se asomen a la habitación:

> Frente a la puerta, un fuego chisporrotea y lucha por no apagarse en el hogar de la chimenea. Sobre este cuelga un retrato de familia enmarcado: unos padres aristocráticos, sus dos hijos pequeños y una bebé en los brazos del padre. Los hijos sonríen de forma aviesa. Los padres parecen reyes sin corona.
>
> Las paredes de la estancia están cubiertas de frisos de madera. Al sur, un armario empotrado y un espejo enmarcado flanquean una ventana cortinada. Al norte, hay una cama amplia con dosel encajada entre dos mesitas de noche con lámparas de aceite. Tumbado sobre un lado de la cama hay un hombre vestido de negro, sobre cada uno de sus ojos hay una pieza de cobre. Muestra una llamativa semejanza con el padre del retrato.

Nikolai, el marido de Lady Wachter, yace en su cama impecablemente vestido, bastante muerto y bajo el efecto de un conjuro de *dulce descanso*. No lleva nada de valor.

El armario empotrado contiene estantes con calzado de lujo y muchas prendas finas, incluyendo una túnica ceremonial negra con capucha (similar a las usadas por los sectarios fanáticos de la zona N4t). En un altillo hay un cofre de hierro cerrado con llave. Lady Wachter esconde la llave del cofre en un minúsculo gancho bajo la repisa de la chimenea. Un aventurero que se tome un minuto para inspeccionarla encontrará la llave si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Usar la llave desactivará una trampa de aguja envenenada oculta en la cerradura (consulta "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*). Cualquiera que dispare la trampa y falle la tirada de salvación contra el veneno de la aguja, caerá inconsciente durante 1 hora en lugar de estar envenenado durante ese mismo tiempo.

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 fue uno de los soldados que traicionaron y asesinaron a Strahd el día de la boda de Sergei y Tatyana. Escapó del Castillo Ravenloft, pero el vampiro Strahd le dio caza y lo mató. Los Wachter guardan sus huesos bajo llave para que Leo no pueda ser alzado de entre los muertos.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en el cofre de hierro que contiene los huesos de Leo Dilisnya.

N4p. Biblioteca

Las puertas dobles de esta estancia están cerradas con llave. Lady Wachter y sus sirvientes llevan las llaves consigo.

> Este lugar está plagado de gatos. Las paredes albergan librerías, pero la mayoría de los estantes están vacíos. Entre el mobiliario hay un escritorio, una silla, una mesa y una pequeña vinoteca. La habitación tiene una forma irregular y ninguno de sus ángulos parece correcto, como si la progresiva deformación de la casa estuviera a punto de hacerla perder el equilibrio.

Ocho **gatos** poseen el uso exclusivo de la biblioteca. Estas mascotas de la familia tienen mal carácter y atacan a cualquiera que intenta cogerlos. Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 10 o más observarán que uno de los gatos lleva una pequeña llave colgando del cuello. Dicha llave abre el cofre cerrado en la zona N4q.

Hay una probabilidad del 25 % de que una de las sirvientas esté aquí, limpiando el polvo de los estantes. La vinoteca guarda una bonita colección de copas. El escritorio contiene piezas de pergamino en blanco, plumas para escribir, frascos de tinta, velas de cera y un sello de cera.

La mayor parte de la colección de libros de la familia Wachter se vendió hace años para pagar deudas y los libros que quedan no son particularmente valiosos. Usa la tabla "libros al azar" (mira en el capítulo 4, zona K37) para determinar el tema de un libro en particular.

Una sección de la librería que se extiende a lo largo de la pared sur es, en realidad, una puerta secreta con bisagras ocultas. La estantería se abre hacia fuera, revelando un acceso a la zona N4q.

N4q. Almacén

> Tras el panel articulado de la librería hay una habitación cuadrada polvorienta de 10 pies de lado con una ventana cortinada y estantes alineados en tres de las paredes. En el estante inferior hay un cofre de hierro. Los otros están vacíos.

La llave del cofre puede encontrarse en la biblioteca (zona N4p). Usar la llave desactivará una trampa de aguja envenenada oculta en la cerradura (consulta "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras" del *Dungeon Master's Guide*).

Tesoro. El cofre de hierro contiene varios objetos:

- Una bolsa de seda con 180 pe, acuñadas con el semblante de Strahd de perfil.
- Una bolsa de cuero con 110 po.
- Una pipa de madera que ha sobrevivido a muchas generaciones de patriarcas Wachter.
- Cinco pergaminos: documentos notariales de las parcelas de tierra que el conde Strahd von Zarovich otorgó a la familia Wachter hace casi cuatro siglos.
- Un estuche de cuero flexible que contiene un manuscrito sin encuadernar titulado "El diablo que conocemos". Se trata de un manifiesto poético escrito por lady Fiona Wachter que defiende que la adoración de demonios puede traer felicidad, éxito, libertad, riqueza y longevidad.
- Un blasfemo tratado encuadernado en cuero negro bajo el título "*El grimorio de los Cuatro Cuartos*", escrito por el infame diabolista Devostas, que fue arrastrado y desmembrado por culpa de sus mortíferas prácticas y, aun así, no murió (se trata de una falsificación; el grimorio original conduciría al lector a la locura).
- Una carta muy antigua a lady Lovina Wachter (una antepasada) de parte de un tal lord Vasili von Holtz, agradeciendo a Lovina su hospitalidad, lealtad y amistad a través de los años.

Los aventureros que tengan el *Tomo de Strahd* (mira el apéndice C) se darán cuenta de que la caligrafía en la misiva a lady Lovina es idéntica a la de Strahd, sugiriendo que Strahd y lord Vasili son la misma persona.

N4r. Entrada al sótano

Si los personajes llegan a la puerta del sótano desde el exterior, lee lo siguiente:

> Contra los cimientos de la casa hay una puerta de sótano en pendiente; es de madera y tiene una argolla de hierro para poder abrirla.

La puerta no está cerrada con llave. Al otro lado hay unos escalones de piedra que conducen a un rellano con una barandilla de madera. Desde este, una escalera más larga se extiende hacia el sur, descendiendo hasta el sótano.

N4s. Sótano

> Este gran sótano subterráneo tiene el suelo de tierra. Hay dos tramos de escalones de piedra ascendentes con barandillas de madera, uno frente al otro. En la tierra se ven rastros de pisadas que conducen de una escalera a la otra, así como otros senderos que van desde ambas escaleras hasta el centro de la pared desnuda al oeste. Cuatro robustos catres se alinean en la pared sur.

Enterrados bajo el suelo de tierra hay ocho **esqueletos** humanos; se trata de restos animados de vallakianos difuntos que fueron robados del cementerio de la iglesia (zona N1) y animados por lady Wachter. Estos esqueletos se levantarán y lucharán contra los intrusos que atraviesen el suelo del sótano. Los esqueletos no atacarán a quien pronuncie la frase "Que los muertos descansen en paz", antes de poner un pie en el suelo. Solo lady Wachter, sus hijos, sus criados y sus sectarios fanáticos conocen la contraseña de paso.

Los catres están aquí para que los sectarios pasen la noche.

Las huellas en la tierra revelan la ubicación de una puerta secreta en el centro de la pared oeste. Por lo tanto, no es necesario realizar ninguna prueba de característica para localizarla. La puerta está insonorizada y se abre pivotando sobre un eje central.

N4t. Sede de los sectarios

> Varias velas parpadean en palmatorias de hierro e inundan esta estancia de luces y sombras. Esta sala tiene un techo de 10 pies de alto y un gran pentáculo negro inscrito en el suelo de piedra. En cada vértice del pentáculo se encuentra una silla de madera. Hay hombres y mujeres con túnicas negras con capucha sentados en cuatro de las cinco sillas: un joven que tiene cara de ángel, un hombretón calvo, una mujer rechoncha de mediana edad y una mujer más joven y más alta de inquietante mirada. Se levantan para enfrentarse a vosotros.

Estas cuatro personas son vecinos del pueblo (**sectarios fanáticos** humanos de ambos sexos LM) a quienes lady Wachter ha seducido con promesas de poder, riqueza y longevidad. Son miembros de su "club de lectura" y esperan ansiosamente a que lady Wachter se les una y les lea pasajes de su manifiesto (consulta la zona N4q); tal vez conjure también unas monedas. En el quinto asiento, espiando silenciosamente a los sectarios, está el **diablillo** invisible de la señora, Majesto.

Los sectarios se reúnen aquí en secreto y atacarán a los personajes para proteger sus identidades. Son vallakianos malvados sin gran relevancia que están cansados de vivir aterrados y en la pobreza. Utiliza la caja "Nombres barovianos" del capítulo 2 para generar nombres para ellos si lo necesitas.

El diablillo no se inmiscuirá en la lucha, a menos que lady Wachter se involucre en el conflicto, en cuyo caso luchará para proteger a su ama.

El pentáculo es un elemento de decoración no mágico, aunque lady Wachter ha hecho creer a sus sectarios lo contrario.

N5. Corral de los Arasek

Este gran corral tiene varios cobertizos cerrados a lo largo de su periferia y se encuentra junto a un espacioso almacén. Un letrero de madera sobre la puerta de entrada dice: "Corral de los Arasek".

Aparcado en el extremo sur del corral hay un robusto carromato de feria con su colorida pintura descascarillada. Un rotulado descolorido en sus laterales muestra las palabras: "Feria de las Maravillas de Rictavio". Un pesado candado asegura la puerta de atrás.

El corral es una tienda que vende de todo y un lugar donde se pueden alquilar trasteros. Es propiedad de un matrimonio de mediana edad, Gunther y Yelena Arasek (**plebeyos** de ambos sexos LB). Venden los artículos de la tabla "Equipo de aventureros" del *Player's Handbook* que tienen un precio de 25 po o menos, pero a cinco veces su precio.

Carromato de feria de Rictavio

Rictavio, el llamativo bardo semielfo (mira la zona N2 y apéndice D), pagó a Gunther y Yelena una generosa cantidad de oro para que vigilaran su carromato de feria sin hacer preguntas. Si los personajes se acercan al carromato, lee lo siguiente:

El carromato se sacude de repente, como si algo grande se hubiera lanzado contra una pared en su interior. Escucháis la madera al agrietarse, el chirrido del metal y el gruñido de algo inhumano. Una inspección más cercana os permitirá ver que los laterales del carromato están salpicados de sangre seca. También veis una inscripción en el marco de la puerta que dice: "¡Te llevo desde la Sombra a la Luz!".

Rictavio lleva consigo la llave de la puerta del carromato. La cerradura puede forzarse, pero está equipada con una trampa de aguja envenenada (mira "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*).

Dentro del carromato hay un **tigre dientes de sable** con 84 puntos de golpe. Está embutido en una media armadura de placas especialmente diseñada para él (CA 17) y está adiestrado para cazar a los malvados vistani. El tigre reconoce a los vistani por el olor y, en menor grado, por los ropajes de fantasía que suelen vestir. Este animal tiene un valor del desafío de 3 (700 PX).

El carromato también contiene los restos destrozados de una muñeca. Un personaje que supere una prueba de inteligencia (Investigación) CD 10 descubrirá que la muñeca fue una vez una efigie vistani que llevaba un vestido de colores. Cosido en sus pantalones andrajosos, hay un lema: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!"

Rictavio aún no está listo para soltar al tigre contra los vistani. Lo alimenta introduciendo filetes de lobo por una escotilla cuadrada de 1 pie de lado situada en el techo del carromato. Un personaje que se suba en el carromato podrá ver la escotilla sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.

Si se deja suelto al tigre, comenzará a acechar por las calles hasta que su agudo sentido del olfato localice a Rictavio (zona N2) o a Piccolo (zona N7). El tigre no atacará a nadie que no pertenezca a los vistani, salvo en defensa propia, pero atacará a los vistani en cuanto los vea. El semielfo puede conseguir que el tigre detenga su ataque y vuelva al carromato.

Tesoro

El asiento delantero del carro oculta un compartimento secreto que puede localizarse y abrirse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. El compartimento contiene varios objetos:

- Un cofrecillo de madera abierto que contiene 50 pe con el perfil de Strahd y seis piedras preciosas (con un valor de 100 po cada una).
- Un pequeño libro de oración (valorado en 50 po) con una cubierta de cuero verde y notas indescifrables en sus márgenes.
- Útiles de sanador.
- Tres símbolos sagrados de madera con incrustaciones de plata y forma de sol resplandeciente (con un valor de 50 po cada uno).
- Una espada corta de plata.
- Una ballesta de mano con incrustaciones de madreperla (valorada en 250 po).
- Un conjunto de veinte puntas plateadas de ballesta.
- Un estuche de cuero gastado con hebillas de oro (vale 100 po) que contiene tres afiladas estacas de madera, un saco de ajos, un tarro de sal, una caja de formas sagradas, seis frascos de agua bendita, un espejo de acero pulido y un tubo de pergaminos hecho de hueso cuyo tapón está unido a una cadena, ambos de plata (valorados en 25 po). El tubo contiene dos pergaminos de conjuro: uno de *protección contra infernales* y otro de *protección contra muertos vivientes*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará escondido con los otros artículos bajo el asiento delantero del carromato, en una caja forrada con plomo.

N6. Tienda del fabricante de ataúdes

Este comercio poco atractivo tiene una altura de dos plantas y un cartel con la forma de un ataúd sobre la puerta principal. Todos los postigos de las ventanas están bien cerrados y un silencio mortal rodea al establecimiento.

Henrik van der Voort (**plebeyo** humano LM) es un carpintero mediocre, además de un ser lúgubre y solitario. Saca provecho de las muertes de otros y nadie desea su compañía debido a la horrible naturaleza de su oficio. Una noche, hace varios meses, Strahd le visitó bajo el disfraz de un imponente y bien vestido noble llamado Vasili von Holtz. 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 vampíricos, viejos aventureros que fueron convertidos por Strahd. Estos vampiros se mantienen ocultos por el momento.

Los engendros planean atacar la iglesia de San Andral (consulta "Festín de San Andral" en la sección "Acontecimientos especiales" al final de este capítulo). Cuando el plebeyo supo de las reliquias enterradas bajo la iglesia,

los engendros le ordenaron robar los huesos y Henrik pagó a Milivoj, el enterrador, (consulta la zona N1) para que lo hiciera.

Las ventanas de la tienda de ataúdes son vidrieras de hierro con cuadrados de cristal esmerilado, cerradas desde el interior. Las puertas exteriores de la tienda están cerradas y atrancadas por dentro. Si los personajes llaman a alguna de ellas, Henrik gritará: "¡Estamos cerrados! ¡Váyanse!", sin abrir la puerta. Si los personajes acusan a Henrik de robar los huesos de san Andral, gritará de nuevo: "¡Largo! ¡Déjenme en paz!".

Si los aventureros irrumpen en el almacén, el fabricante de ataúdes no opondrá resistencia y les dirá dónde encontrar los huesos (en el armario del dormitorio de la planta superior, zona N6e) y el refugio de los vampiros (en el leñero de arriba, zona N6f).

Si los personajes informan del robo de los huesos al burgomaestre, el barón Vallakovich enviará a cuatro **guardias** para que arresten a Henrik y recuperen los huesos. Si la brigada aparece durante el día, Henrik se entregará junto con los huesos, sin oponer resistencia y declarará que los vampiros le obligaron a robarlos. Si los guardias llegan durante la noche, Henrik se entregará y confesará a los guardias dónde se esconden las reliquias, pero no irá él mismo a recuperarlas por temor a ser asesinado por los vampiros.

N6a. Almacén de los ataúdes

> Hay 13 ataúdes de madera dispuestos caprichosamente en forma de "L" sobre el suelo de esta estancia llena de moho.

Henrik usa esta habitación para almacenar los ataúdes que ha fabricado y mostrarlos al público. Todos ellos están vacíos.

N6b. Trastero

> En una esquina de esta sala hay una mesa con cuatro sillas. Sobre esta, justo encima, pende un farol colgado de una cadena. En la pared este se ven dos armarios de buena factura.

Los dos armarios están llenos de cachivaches que Henrik ha ido almacenando durante años.

N6c. Taller

> Este taller contiene todo lo que un carpintero necesita para fabricar ataúdes y mobiliario. Tres robustas mesas de trabajo se extienden por toda la pared oeste.

Henrik construye ataúdes y guarda aquí sus herramientas de carpintero.

N6d. Cocina

> En esta cocina hay una mesa cuadrada rodeada de sillas y estantes con provisiones.

El plebeyo se hace la comida en este lugar.

N6e. Dormitorio de Henrik

> Esta modesta alcoba tiene un catre y varios muebles de bonito acabado, incluyendo una mesa, una silla tapizada, una librería y un armario.

Henrik duerme aquí por la noche y hasta bien entrada la mañana. La librería contiene un puñado de cuentos y manuales de carpintero heredados de generaciones anteriores.

Tesoro. El armario de la esquina sureste tiene un compartimento secreto en su base; localizarlo precisa superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Dentro del compartimento hay dos sacos: uno grande que contiene las reliquias de san Andral y uno pequeño que contiene 30 pp y 12 pe. Todas las monedas están acuñadas con el rostro de Strahd von Zarovich de perfil.

N6f. Guarida de los vampiros

> Esta estancia grande y llena de corrientes de aire está cubierta de telarañas y ocupa la mayor parte de la planta superior. Hay unas pilas de tablones de madera entre varias cajas marcadas con la palabra "CHATARRA".

Las dos cajas situadas más al sur contienen trastos viejos que Henrik ha ido acumulando a lo largo de los años. Los seis cajones de la parte norte de la sala están llenos de tierra y sirven como lugar de descanso para seis **engendros vampíricos** que se refugian aquí. Si los personajes abren uno de los cajones ocupados por los engendros, estos se lanzarán al ataque.

Destino de la teletransportación. Los aventureros que se teletransporten a esta ubicación desde la zona K78 del Castillo Ravenloft aparecerán en el punto marcado en el mapa con una "T".

Henrik van der Voort

N7. Juguetería Blinsky

Este establecimiento de tamaño reducido tiene un oscuro soportal a la entrada en el que cuelga un cartel de madera con forma de caballo piafante que luce una "B" grabada a ambos lados. Dos ventanas arqueadas con marcos de plomo flanquean la entrada. A través de los sucios cristales, veis una colección de juguetes y carteles colgantes con el lema "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!"

El juguetero de Vallaki, Gadof Blinsky (**plebeyo** humano CB), se autodenomina "el mago de las pequeñas maravillas", pero últimamente está sumido en la desesperación porque sus juguetes parecen no gustar o interesar a nadie. Su fascinación por los juguetes de mal gusto hace que la mayoría de los vecinos le eviten. El burgomaestre permite a Blinsky seguir con el negocio, dándole un par de piezas de oro al mes para que haga adornos para los festivales.

Blinsky es un hombre fornido que lleva un gorro de bufón apolillado durante las horas de trabajo, más por costumbre que por agradar a los clientes. En los últimos seis meses, el único cliente que ha puesto un pie en la tienda para gastar dinero ha sido un visitante de un territorio lejano llamado Rictavio (consulta la zona N2); llegó hace dos semanas y compró una muñeca de peluche vistana.

Al darse cuenta de que el juguetero se encontraba muy solo, Rictavio le regaló a Blinsky su mono doméstico, Piccolo (utiliza el perfil del **babuino** del *Monster Manual*). Encantado, el juguetero ha empezado a entrenar al mono para que le alcance los juguetes situados en las estanterías de difícil acceso. También ha equipado a Piccolo con un tutú de bailarina hecho a medida.

Cuando recibe a nuevos clientes, Blinsky recita un saludo bien ensayado: "Fienvenidos, amigos, a Casa Blinsky, donde la fielisidad y las sonrisas pueden compriarse a presios de ganga. ¿Quisás saben de un ninio pequenio que está triste? ¿Buscan juguiete para chico o chica?".

Juguetes desagradables

Blinsky cree que el burgomaestre tiene razón, que la única forma de escapar de Barovia es hacer "fielises" a todos en la ciudad. El juguetero quiere poner de su parte, asegurándose de que todos los niños en Barovia disfruten de sus divertidos juguetes. Algunas de sus creaciones están en exposición:

- Una muñeca sin cabeza que viene con un saco de cabezas intercambiables, incluyendo una con los ojos y la boca cosidos (precio 9 pc).
- Un patíbulo en miniatura con su trampilla y un "ahorcado" colgando (precio 9 pc).
- Un conjunto de muñecas de madera de diferentes tamaños que se pueden insertar unas en otras. Cuanto más pequeñas son, más viejas se van volviendo, hasta llegar a la más pequeña de todas, que es un cadáver momificado (precio 9 pc).
- Un móvil de madera y cuerdas con murciélagos colgantes que aletean (precio 9 pc).

Gadof Blinsky y Piccolo

- Un carrusel musical a cuerda; en lugar de los habituales caballos al trote tiene figuras de lobos gruñendo y persiguiendo a niños (precio 9 pp).
- Un muñeco de ventrílocuo que se parece a Strahd von Zarovich (precio 9 pp).
- Una muñeca cuyo parecido con Ireena Kolyana es más que notable (no está a la venta; sigue leyendo).

Muñecas de Ireena Kolyana. Blinsky hace muñecas especiales para el esbirro del burgomaestre, Izek Strazni (mira la zona N3 y el apéndice D). Izek no le paga las muñecas, sino que amenaza a Blinsky con quemar la tienda a menos que el juguetero le entregue una muñeca nueva cada mes. Están modeladas según una descripción que Izek da al juguetero y en cada una ha estado más cerca de capturar los rasgos de Ireena que la anterior. Blinsky no sabe que la muñeca esta modelada según el aspecto de alguien en particular. Si Ireena acompaña al grupo, sin embargo, Blinsky se dará cuenta de que ella es quien inspira las muñecas de Izek.

La obra maestra de von Weerg. Blinsky se considera aprendiz de un gran inventor y juguetero llamado Fritz von Weerg. Ha oído rumores sobre el más increíble de los inventos de von Weerg: un hombre mecánico que se encuentra en algún lugar del Castillo Ravenloft. Si los aventureros parecen interesados en ir allí, Blinsky les preguntará si serían tan amables de encontrar esa "miaravilla" mecánica y "entriegársela" a cambio de fabricar para ellos cualquier juguete que deseen. Debido a que el "niegosio" no ha ido muy bien, dice, no tiene otra forma de recompensarles, salvo, quizás, ofreciéndoles a su nuevo compañero simio.

N8. Plaza del pueblo

Las tiendas y viviendas que rodean la plaza del pueblo están decoradas con guirnaldas mal colocadas y estropeadas, así como con cajas de madera repletas de florecillas mustias. En el extremo norte de la plaza hay una hilera de cepos, en los que varios hombres, mujeres y niños encadenados lucen cabezas de burro hechas de yeso.

En el centro de la plaza hay algunos campesinos vestidos con ropajes fabricados a partir de retales. Os lanzan miradas suspicaces mientras cogen agua con tazas y jarras de una ruinosa fuente de piedra. En el centro de la fuente se alza la estatua gris de un hombre impresionante encarado hacia el oeste. Alrededor de toda la plaza pueden verse proclamas:

Venid, venid todos a la mayor celebración del año:
¡LA VERBENA DE LA CABEZA DEL LOBO!
Se ruega la asistencia de los niños.
Se proporcionarán las picas.
¡TODO IRÁ BIEN!
— El barón —

La Verbena de la Cabeza del Lobo ya ha pasado, haciendo que las proclamas de la plaza estén obsoletas. Si los aventureros se entretienen, verán al esbirro del burgomaestre, **Izek Strazni** (consulta el apéndice D), llegar con dos **guardias** del pueblo. Izek ordenará a un guardia retirar todas las viejas proclamas mientras que el otro se encargará de colocar la nueva:

VENID, VENID TODOS,
a la mayor celebración del año:
¡EL FESTIVAL DEL SOL LLAMEANTE!
Se ruega la asistencia de los niños.
Con lluvia o sol.
¡TODO IRÁ BIEN!
— El barón —

La mayoría de los vallakianos no tiene ni idea de a quién representa la estatua de la plaza. El burgomaestre afirma que es Boris Vallakovich, su ancestro y fundador del pueblo, pero no se aprecia ninguna semejanza familiar.

Delincuentes con cabeza de burro

Los vecinos del pueblo que están encadenados a los cepos fueron arrestados por "infelicidad malévola" (difundir opiniones en contra del festival en ciernes). Cada cepo está cerrado con un candado de hierro e Izek Strazni lleva consigo las llaves en un aro del mismo metal.

Hay tres hombres, dos mujeres y dos chicos atrapados en los cepos. Todos están cansados, mojados y famélicos. Los cinco adultos usan el perfil del **plebeyo** y los niños son no combatientes. Las cabezas de burro de yeso tienen el propósito de fomentar que se les ridiculice.

Liberar a uno o más presos sin el consentimiento del barón se considerará un delito. Si los personajes son sorprendidos haciéndolo, Izek reunirá a los **guardias** del pueblo (veinticuatro en total) y ordenará a los aventureros que abandonen la ciudad de inmediato o se atengan a las consecuencias. Si los personajes se niegan, el esbirro del burgomaestre ordenará a los guardias que los sometan por la fuerza, les quiten sus armas y les echen de Vallaki para que sirvan como "alimento para los lobos".

Si los aventureros son exiliados de Vallaki sin sus armas, los Guardianes de la Pluma (mira la zona N2) se las arrebatarán a Izek sin que este se dé cuenta y se las devolverán a los personajes.

Si los guardias son incapaces de expulsar a los aventureros, Izek (si aún está cerca) huirá a la mansión del burgomaestre, dejando la ciudad bajo el control de estos. Los vecinos del pueblo se encerrarán en sus casas, temerosos de que los personajes intenten acabar con ellos.

N9. Campamento de los vistani

Varios rastros de pisadas conducen a este lugar, en el bosque al suroeste de Vallaki.

El bosque se abre revelando un gran claro: una pequeña colina cubierta de hierba con casas bajas construidas en sus laderas. La niebla oscurece los detalles, pero podéis ver que estas construcciones muestran una elegante artesanía en madera tallada y tienen faroles decorativos colgados de sus aleros. Sobre la colina, emergiendo de la niebla, hay un círculo de carromatos cubiertos por techos abombados que rodean una gran tienda. Una columna del humo sale de esta a través de un agujero en su parte superior. El interior de la tienda está bien iluminado. Incluso a esta distancia podéis oler los efluvios del vino y de los caballos, procedentes de la zona central.

Este claro natural sirve como campamento permanente para los vistani y sus aliados, los elfos del ocaso.

Interpretar a los vistani y a los elfos

Utiliza la siguiente información para interpretar a los vistani y a los elfos del ocaso que ocupan el campamento.

Los vistani. Todos los vistani de este campamento sirven a Strahd. Los de mayor edad han muerto, dejando a un par de hermanos, de nombre Luvash y Arrigal, como responsables. Ambos son hombres malvados y están deseosos de hacer lo que Strahd les demande.

Estos vistani tienen dos problemas. En primer lugar, la hija de siete años de Luvash, Arabelle, ha desaparecido del campamento recientemente. Por lo tanto, la mitad de los vistani estará buscándola cuando lleguen los aventureros. En segundo lugar, los vistani han acabado con su provisión de vino y están deseando conseguir más. Los personajes que ayuden a resolver cualquiera de esos problemas se ganarán su respeto.

Elfos del ocaso. Los elfos del ocaso no son sino una raza olvidada y los pocos supervivientes que quedan viven en lugares secretos como este. Tienen la piel y pelo oscuros, pero por lo demás son similares a los elfos de los bosques (según se describen en el *Player's Handbook*). Una de las antiguas novias de Strahd, Patrina Velikovna, vivía aquí. Su hermano, Kasimir Velikov, aún lo hace.

Los elfos del ocaso residen en pequeñas casas construidas en la ladera y son prácticamente autosuficientes. Son rastreadores competentes y muchos de ellos estarán fuera cuando los personajes lleguen, ayudando a los vistani a buscar a Arabelle. Strahd ha encargado a los vistani que velen por los elfos del ocaso, quienes saben que no estarían seguros sin la "protección" de los vistani. Strahd también ha prohibido a los vistani que ayuden a los elfos del ocaso a escapar de su dominio.

Una casilla = 5 pies
Campamento de los vistani
(Zona 19)
O
S
N
E
+10'
+20'
+30'
+30'
+20'
+10'

No hay mujeres ni niños entre los elfos del ocaso. Strahd ordenó acabar con todas las hembras de esta raza hace alrededor de cuatro siglos, como castigo por el asesinato de Patrina. Así, los elfos restantes no pueden reproducirse. Como pueblo purgado, son conscientes del control absoluto que el vampiro ejerce sobre la tierra de Barovia. Por ello, intentan ser discretos para no incurrir de nuevo en la ira de Strahd.

N9a. Choza de Kasimir

Si los aventureros se acercan a la casa que hay en la base de la colina, en la parte este del perímetro del campo, lee el siguiente texto:

> De pie, apostadas tranquilamente ante esta casa y bañadas por la cálida luz de sus faroles, hay tres figuras embozadas. Sus rasgos marcados y sus oscuros cabellos están medio ocultos bajo capuchas.

Las figuras encapuchadas son tres **guardias** (elfos del ocaso N). Si los personajes se muestran amistosos y buscan a alguien con quien hablar, los guardias les indicarán que entren a ver a Kasimir o les señalarán el campamento de los vistani que hay sobre la colina.

Kasimir Velikov (mira el apéndice D) es el líder de los elfos del ocaso. Su choza tiene un bonito vestíbulo y una cómoda habitación con chimenea, al fondo. A lo largo de una pared hay pequeños cubículos con estatuillas de madera que representan a dioses élficos. Un tapiz con la imagen de un bosque cuelga en la pared opuesta.

Confesará que se ve acosado por los sueños que le envía su hermana fallecida, Patrina Velikovna, cuyo espíritu ha languidecido en las catacumbas bajo el Castillo Ravenloft durante siglos. Kasimir cree que Patrina se ha arrepentido de sus muchos pecados y él anhela no solo liberarla, sino también devolverle la vida.

Si los personajes parecen decididos a destruir a Strahd, Kasimir les hablará sobre el Templo de Ámbar. Sin detallar demasiado los sueños que Patrina le envía, dirá a los personajes que el secreto para romper el pacto de Strahd y liberar a Barovia de su maldición podría estar allí escondido. No sabe si esta afirmación es cierta o no, pero lo dice para intentar convencer a los aventureros de que le acompañen al templo. Su principal propósito es, dice, encontrar algo que pueda usar para traer a Patrina de entre los muertos.

Tesoro. Kasimir lleva un *anillo de calidez* y un libro de conjuros encuadernado en cuero que contiene todos los conjuros que ha preparado (consulta el apéndice D), además de los siguientes: *cerradura arcana*, *entender idiomas*, *identificar*, *indetectable*, *inmovilizar persona*, *localizar objeto*, *muro de piedra*, *polimorfar*, *protección contra el bien y el mal* y *rayo de escarcha*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí hay un tesoro, estará entre las pertenencias de Kasimir. Él cederá si los personajes prometen acompañarlo al Templo de Ámbar y ayudarle a encontrar una forma de traer a su hermana Patrina de entre los muertos.

N9b. Chozas de los elfos del ocaso

Seis sencillas casas rodean la base de la colina, tres que sobresalen del lado norte y tres del lado sur.

> Una figura sombría, con capucha gris, se encuentra de pie ante la puerta de esta casa.

La oscura figura es un **guardia** (elfo del ocaso N). Si los aventureros se muestran amistosos y están buscando a alguien con quien hablar, el guardia les señalará la choza de Kasimir (zona N9a). No permitirá voluntariamente, bajo ninguna circunstancia, que los forasteros entren en la casa que está protegiendo.

Cada choza tiene una distribución similar a la de Kasimir. Todas están actualmente desocupadas ya que, exceptuando a los nueve guardias que se han quedado para vigilar las casas, los demás elfos del ocaso han salido a buscar a Arabelle.

N9c. Tienda de los vistani

> Fuera del carromato hay varios barriles de vino vacíos y amontonados. Desde el interior de la tienda os llega el restallar de un látigo seguido de los gritos de un joven. Tres fogatas chisporroteantes llenan la tienda de humo. A través de la humareda divisáis a seis vistani desmayados en varios lugares sobre la hierba muerta. Un adolescente apenas consciente y sin camisa se encuentra abrazado al mástil central de la tienda. Sus muñecas están atadas con una cuerda y su espalda está veteada de sangre. Un hombre más viejo y corpulento, con armadura de cuero tachonado, azota al joven con un látigo, haciéndole gritar de nuevo. A la sombra del hombretón hay un tercer hombre, vestido también con cuero tachonado. "Calma, hermano", le dice al bestia del látigo, "creo que Alexei ha aprendido la lección".

Los dos hombres con armadura de cuero tachonado son los líderes del campamento de los vistani, los hermanos Luvash (**capitán bandido** humano NM) y Arrigal (**asesino** humano NM). Si utilizaste el gancho de aventura "¡Ayudadme, por favor!", los aventureros ya habrán conocido a Arrigal. Luvash está tan borracho que tiene desventaja en sus tiradas de ataque y en sus pruebas de característica. Cada hermano lleva consigo una llave que abre uno de los candados del carromato del tesoro (zona N9i).

Luvash está castigando a un vistana llamado Alexei (**bandido** humano CN con 3 puntos de golpe restantes) por no haber protegido bien a su hija. La llegada de los aventureros distraerá a Luvash y se olvidará de Alexei un instante para ejercer de anfitrión hasta que los personajes se pongan pesados o amenazantes. Alexei se culpa a sí mismo por no haber vigilado a la pequeña mocosa más de cerca y acepta su castigo. Si los aventureros intentan rescatarle, les gritará que se detengan, no queriendo parecer débil ante Luvash y Arrigal.

Además de Luvash, Arrigal y Alexei, en la tienda hay seis vistani (**bandidos** de ambos sexos CN) borrachos y desmayados. Un vistana borracho despertará solo si sufre 5 de daño o más y después le queda al menos 1 punto de golpe.

Tratar con Luvash. Luvash está triste porque su hija de siete años, Arabelle, ha desaparecido. Lleva desaparecida algo más de un día. Como todos en el campamento estaban borrachos y Arrigal no estaba, nadie recuerda haber visto o escuchado nada extraño. Su padre está decidido a encontrarla, cueste lo que cueste y la mayor parte de su campamento está peinando los bosques cuando llegan los aventureros. En el campamento faltan doce **bandidos**; cada hora que pase, 1d4 de ellos regresará sin noticias sobre el paradero de Arabelle.

Si se da la alarma, nueve **bandidos** vistani sobrios (humanos de ambos sexos NM) saldrán de tres de los carromatos circundantes (zona N9g) y llegarán a la tienda con las armas desenfundadas en 2 asaltos.

Luvash no interferirá en los asuntos de los personajes sin el consentimiento de Strahd y le complacerá bastante que el vampiro se encargue de ellos. Por un precio considerable, se ofrecerá a vender a los personajes pociones que les permitan el tránsito seguro a través de la niebla mortal que rodea el valle. Las guarda en el carromato del tesoro (zona N9i). Las pociones no funcionan, por supuesto.

Si los personajes rescatan a Arabelle en el lago Zarovich (capítulo 2, área L) y la llevan sana y salva al campamento, Luvash, pletórico de felicidad, se ofrecerá a devolverles el favor. No les venderá las pociones de pega ("Hum, no son tan potentes como podrían ser"). En cambio, les dejará elegir un tesoro del carromato del tesoro de los vistani (zona N9i).

Si los aventureros les piden alguna cosa a los vistani, pero no se han ganado la confianza de Luvash, él accederá a hacer negocios con ellos si logran realizar una de estas dos tareas: encontrar a su hija perdida o comprar seis barriles de vino y traerlos al campamento. Luvash les sugerirá que consigan el vino en Vallaki o que vayan directamente a la bodega El Mago de los Vinos. No es exigente en lo que a la calidad del vino respecta.

Tratar con Arrigal. Arrigal es mucho más peligroso que el bruto de su hermano. Si los aventureros tienen algo en su poder que sea útil o perjudicial para Strahd y Arrigal se da cuenta de ello, tratará de privar a los personajes de dicho objeto, acechándolos si es necesario y llegando incluso a matar a uno o más de ellos, si cree que con ello puede escapar con el objeto en su poder. Si tiene éxito, cogerá uno de los caballos (zona N9d) y llevará el objeto a Strahd, al Castillo Ravenloft.

N9d. Caballos

> La cima de la colina está cubierta de humeantes montones de estiércol de caballo. Más de dos docenas de caballos están atados a pilones de piedra dentro del círculo de carromatos, aunque fuera de la tienda. La mayor parte de ellos son caballos de tiro, pero algunos están preparados para la monta, por lo que tienen las sillas de montar puestas.

Hay veinticuatro **caballos de tiro** y seis **caballos de monta** atados aquí.

N9e. Carromato de Luvash

> Este vardo de cubierta abombada es más bonito que los otros. En sus ventanas cuelgan cortinas de seda dorada y las ruedas tienen embellecedores de oro con forma de sol. Un tubo de chimenea de hierro sobresale del techo.

El interior del carromato de Luvash está hecho un desastre. Hay pellejos de vino vacíos, ropa sucia y pieles desordenadas por doquier. Una pequeña hamaca colgada a lo ancho, bajo el asiento del conductor, sirve como cama de su hija. Una muñeca de arpillera con botones a modo de ojos descansa en la hamaca. Arabelle no tiene ninguna otra posesión.

Una pequeña estufa de hierro en el centro del carromato mantiene caliente su interior.

Tesoro. Los embellecedores del "sol dorado" del carromato con un valor de 125 po cada uno (500 po en total).

N9f. Carromatos de descanso de los vistani

Hay cuatro de estos carromatos en el campamento.

> Oyes pesados ronquidos procedentes de este carromato de techo abombado.

Cada uno de estos carromatos contiene 1d4 vistani bebidos e inconscientes (**bandidos** humanos de ambos sexos CN). Estos vistani se despertarán si el carromato se mueve o se les causa daño y aún les queda al menos 1 punto de golpe.

N9g. Carromatos de juego de los vistani

Hay tres de estos carromatos en el campamento.

> Risas y vozarrones salen de esta carreta.

Cada uno de estos carromatos alberga a tres vistani (**bandidos** humanos de ambos sexos CN). Los vistani están jugando a los dados, apostando con vino y favores, ya que no

tienen dinero. Si se da la alarma, responderán cogiendo sus armas y dirigiéndose a la tienda (zona N9c).

N9h. Carromatos familiares de los vistani

Hay tres de estos vardos en el campamento.

> En estos carromatos de techo abombado se oyen estridentes gritos y risas de niños.

Cada uno está ocupado por un adulto vistani (**plebeyo** humano hombre o mujer CN) y 1d4 + 1 niños vistani (CN de ambos sexos, no combatientes). El adulto supervisa los juegos de los niños, les instruye sobre su herencia o les cuenta historias de miedo para asustarles.

N9i. Carromato del tesoro de los vistani

> Dos candados de hierro aseguran la puerta de este carromato con el techo abombado.

Los vistani guardan ahí todos sus tesoros. La puerta tiene dos cerraduras, cada una de las cuales requiere una llave diferente. Luvash lleva una llave consigo y Arrigal la otra. La cerradura está equipada con una trampa de aguja envenenada (mira "Trampas de ejemplo" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*).

Tesoro. El carromato contiene los siguientes artículos:

- Un cofre de madera que contiene 1.200 pe (cada moneda estampada con el rostro de Strahd de perfil).
- Un cofre de hierro que contiene 650 po.
- Un joyero de ónix con filigranas de oro (valorado en 250 po) que contiene seis piezas de bisutería (con un valor de 50 po cada una) y una *poción de veneno* en un vial de cristal sin etiquetar (valorada 100 po).
- Un trono madera con incrustaciones de oro y piedras decorativas (con un valor 750 po).
- Una alfombra cuadrada enrollada de 10 pies de lado con el exquisito motivo bordado de un unicornio (valorada en 750 po).
- Una pequeña caja de madera con doce pociones falsas almacenadas en calabacinos cerrados con tapón. Los vistani venden estos brebajes no mágicos a los forasteros ingenuos, asegurándoles que protegen contra la niebla mortal que rodea a Barovia.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará entre los otros artículos del carro.

Acontecimientos especiales

Cualquiera de los siguientes acontecimientos puede ocurrir mientras los aventureros se hospedan en Vallaki.

Festival del Sol Llameante

El Festival del Sol Llameante tendrá lugar tres días después de que los aventureros lleguen por primera vez a Vallaki. Puedes retrasar el festival si los personajes se entretienen o desvían a algún otro lugar; también lo puedes adelantar si los aventureros parecen tener prisa.

> Bajo un cielo tormentoso, un desfile de pobres niños vestidos de flores discurre a través de las embarradas calles. A estos les siguen un grupo de hombres de aspecto patético y otro formado por unas mujeres que portan una esfera de mimbre de diez pies de diámetro. El burgomaestre y su sonriente esposa, que lleva un triste ramo de flores marchitas, acompañan a la procesión a caballo. Los hastiados espectadores contemplan desde las escaleras de sus casas cómo la esfera sigue su recorrido hacia la plaza del pueblo. Allí es izada y colgada de un andamio de madera de 15 pies de alto. Los vecinos se turnan para rociarla de aceite. Antes de que puedan incinerar el sol de mimbre, se desencadena un repentino aguacero. "¡Todo irá bien!", grita el burgomaestre mientras blande una antorcha y marcha desafiante a través de la lluvia hacia la bola de mimbre, solo que su antorcha se apaga a lanzarla a la esfera.
>
> Una única risotada estalla entre la multitud, atrayendo la furibunda mirada del burgomaestre y cortando la respiración del resto de los vecinos.

La risa procede de Lars Kjurls (**guardia** humano LB), un miembro de la milicia del pueblo. Los otros guardias se han quedado helados ante la inoportuna risotada de Lars. El burgomaestre ordena que arresten a Lars de inmediato por sus "ansias de estropear el festival". A menos que los personajes intervengan, Lars será atado de pies y manos y luego arrastrado tras el caballo del burgomaestre para "diversión" de todos. El burgomaestre monta el caballo él mismo.

Desarrollo

Si los aventureros desafían al burgomaestre de cualquier forma, este ordenará que se los expulse de Vallaki. Si protestan, ordenará a los guardias que los arresten, los despojen de sus armas y los obliguen a salir de Vallaki a punta de espada.

Si los personajes pierden sus armas, los Guardianes de la Pluma (ver zona N2) las recuperarán y se las devolverán.

Si los guardias no cumplen con su deber, el burgomaestre se retirará a su mansión y los habitantes huirán a refugiarse en sus casas, dejando el control del pueblo en manos de los aventureros.

Tigre, tigre

Karl y Nikolai Wachter (mira las zonas N2 y N4) son dos hermanos malcriados pertenecientes a una familia noble y orgullosa. Habiendo bebido más de la cuenta, se cuelan en el Corral de los Arasek (zona N5) mientras todo el mundo participa en el festival en la plaza del pueblo. Como parte de una apuesta, uno de ellos zarandea el carromato. El tigre dientes de sable, encerrado en su interior, se enfurece y se escapa destrozando la puerta. Los aventureros y todos los demás en el pueblo oirán los gritos de los jóvenes cuando el animal se escape. La bestia huirá del corral sin dañar a los Wachter y comenzará a merodear por las calles buscando una salida. Las noticias de que hay un tigre suelto por las calles echarán a perder el festival y harán que los vecinos vayan corriendo a refugiarse en sus casas.

El tigre dientes de sable no hará daño a nadie salvo que sufra él mismo algún daño, en cuyo caso atacará a quien se lo haya causado. Si aún está vivo, Izek Strazni reunirá a seis guardias del pueblo y perseguirá a la bestia con la intención de acabar con ella. Mientras tanto, Rictavio hará todo lo posible para atraer al animal hasta su carromato, a la vez que asegura a los vecinos que el tigre no les hará ningún daño.

Desarrollo

Si aún está en el poder, el burgomaestre dirigirá una investigación para averiguar de dónde salió el tigre. Interrogará a guardias y a testigos locales. Los chicos Wachter fingirán ser inocentes, insistiendo en que estaban en el festival, pero Gunther y Yelena Arasek (zona N5) admitirán haber escuchado "gruñidos malvados" y sonidos de arañazos procedentes del interior del carromato estacionado en el patio de su corral. Al presionarles, los Arasek también admitirán haber visto al "extraño dueño" del carromato dejando caer comida dentro de este todos los días, a través de una escotilla en el techo. Incluso confesarán que el semielfo les pagó por su silencio.

Después de que el burgomaestre averigüe que el tigre pertenece a Rictavio, ordenará a sus guardias que arresten al misterioso bardo. Si este cree que los personajes pueden ayudarlo, les pedirá que distraigan al burgomaestre y a los guardias mientras va a por su caballo, su carro y su tigre (en ese orden). Si los personajes le preguntan a Rictavio dónde planea ir, les dirá que cerca de una antigua torre al oeste, donde pueda ocultarse una temporada (mira el capítulo 11, "La torre de Van Richten").

El deseo de lady Wachter

Ernst Larnak (consulta la zona N4) comienza a seguir a los aventureros. Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o más sabrán que lo hace. Si se enfrentan a él, dirá que suele vigilar a todos los forasteros, aunque no mencionará el nombre de quien le ha asignado esa tarea. Si los aventureros lo amenazan, se retirará e informará a lady Wachter, no sin antes asegurarse de que no lo estén vigilando o persiguiendo.

Lady Wachter está buscando aliados poderosos para que la ayuden a derrocar al burgomaestre. Si Ernst le dice que, en su opinión, los aventureros dan el perfil, la noble hará que Ernst o sus hijos inviten a los personajes a una cena privada en Wachterhaus. Durante la cena, lady Wachter averiguará si los aventureros tienen la capacidad y los arrestos necesarios para aplastar al barón.

Si estos rechazan su invitación o manifiestan oponerse a Strahd, lady Wachter los catalogará como enemigos y se propondrá destruirlos sin incriminarse.

Desarrollo

Una vez decidida a considerar a los personajes sus enemigos, lady Wachter dará a Ernst una bolsa de 100 po (tomada de la zona N4q) y le ordenará que la entregue en el campamento de los vistani que hay a las afueras del pueblo (zona N9), junto con una carta en la que pide a los vistani que se deshagan de los aventureros una vez hayan salido del pueblo. Los vistani quemarán la carta después de leerla, tal y como ha pedido lady Wachter.

Si los personajes han rescatado a Arabelle (mira el capítulo 2, área L), los vistani devolverán el oro de lady Wachter a Ernst y no harán nada.

En caso contrario, un bandido vistana vigilará la carretera al este de Vallaki e informará de regreso al campamento, si ha visto salir a los aventureros. Los vistani, preocupados de que los aventureros pudieran resultar un desafío mayor de lo esperado, enviarán a un emisario a caballo por delante de estos. Dicho emisario se apresurará a informar a Strahd. Si Arrigal está vivo, él mismo lo hará. Si no, el jinete será un joven bandido vistana llamado Alexei (mira la zona N9c).

El festín de San Andral

Los personajes podrán evitar que ocurra este acontecimiento especial devolviendo las reliquias de san Andral a la iglesia (zona N1) o destruyendo a los engendros vampíricos que se esconden en la tienda del fabricante de ataúdes (zona N6). Si los aventureros permanecen en Vallaki durante tres días o más y no recuperan las reliquias o destruyen a los engendros vampíricos, Strahd visitará la tienda del fabricante de ataúdes la noche siguiente y preparará un ataque contra la iglesia.

Los engendros vampíricos comienzan el ataque esa noche. Trepan por las paredes exteriores y el techo de la iglesia de San Andral, mientras cuatro **enjambres de murciélagos** acceden al edificio a través del campanario y aterrorizan a la congregación. Cuando los vecinos del pueblo huyen de la iglesia, los atacantes se lanzan contra ellos y atacan.

En medio del caos, Strahd entra en la iglesia convertido en murciélago; luego, vuelve a su forma de vampiro y ataca al padre Lucian. A menos que los personajes intervengan, Strahd matará al sacerdote antes de regresar al Castillo Ravenloft.

Si el padre Lucian muere, los lugareños enterrarán su cuerpo en el cementerio de la iglesia, en cuyo caso se levantará a la noche siguiente convertido en **engendro vampírico** bajo control del vampiro. Si Rictavio (zona N2) se entera de la muerte del sacerdote, sugerirá a los aventureros que quemen su cuerpo para asegurarse de que no vuelva de entre los muertos.

Desarrollo

El ataque a la iglesia de San Andral aterroriza y desmoraliza al pueblo. Algunos días más tarde, el miedo se transformará en una rabia mal dirigida, cuando los ciudadanos culpen al burgomaestre. El mantra de "¡todo irá bien!" del barón Vallakovich no podrá protegerle de la ira del pueblo. Salvo que los aventureros lo impidan, la mansión del burgomaestre será incendiada y el barón, su esposa y su hijo serán arrastrados hasta la plaza del pueblo, encadenados en los cepos y lapidados hasta morir. Si sigue vivo, Izek Strazni huirá de la localidad para evitar un destino similar. Dónde se esconde se deja a tu elección, pero las ubicaciones posibles podrían ser el Viejo Machacahuesos (capítulo 6), Argynvostholt (capítulo 7) o las ruinas de Berez (capítulo 10).

Si los personajes frustran el ataque contra la iglesia y protegen al padre Lucian, Strahd hará una visita a Wachterhaus (zona N4). Allí escribirá una carta y pedirá a lady Wachter que se la entregue a los aventureros. La carta, manuscrita por el vampiro, extiende una invitación a los personajes para que acudan al Castillo Ravenloft. Lady Wachter ordenará a su espía, Ernst Larnak, o a uno de sus hijos, que les entregue la carta. Si estos la abren para leerla, muestra a los jugadores "Invitación de Strahd", en el apéndice F. Si los aventureros se encaminan hacia el castillo, no se verán amenazados por encuentros aleatorios durante el trayecto.

Capítulo 6: El Viejo Machacahuesos

En otro tiempo abastecía a Vallaki, pero ahora este molino de viento desvencijado es el hogar de tres sagas de la noche: Morgantha y sus odiosas hijas, Bella Sombra y Offalia Tuerceorugas. Dichas brujas están atrapadas en Barovia, pero les gusta vivir aquí. Usan su acción "cambiar de forma" para parecerse a las mujeres de Barovia: una madre desaliñada y sus dos hijas feúchas; de esta guisa raptan a los niños, los devoran y usan las muelas del molino para convertir sus pequeños huesos en polvo. Este polvo es un ingrediente esencial de los pasteles de sueños de las sagas, los mismos que ofrecen a los adultos barovianos desesperados por escapar del dominio de Strahd.

Los pasteles de sueños de las brujas están hechos con los huesos de los inocentes. Llevan a los barovianos a un trance que les permite escapar a lugares celestiales donde todo es felicidad. Cuando sus clientes ya no pueden permitirse comprar más de estos pasteles, ellas les ofrecen algunos a cambio de sus hijos, aprovechándose así del egoísmo de los adultos, a la vez que consiguen los ingredientes que necesitan para preparar más pasteles. Así es como las sagas siembran la vileza en el dominio de Strahd y por lo que no han de llevarse a los niños por la fuerza. Solo les interesan los niños con alma. Pinchan a cada chiquillo con una aguja; si el niño llora, es una señal de que tiene alma.

El aquelarre de Morgantha

Las sagas poseen las habilidades compartidas para lanzar conjuros de un aquelarre (consulta la caja "Aquelarres de sagas" en la entrada de las sagas del *Monster Manual*). Si una o más sagas mueren, el aquelarre se rompe. Morgantha tolera a sus hijas solo porque la ayudan a completar el aquelarre. Si una de ellas muere, Morgantha se propondrá raptar y consumir a un niño humano para poder dar a luz a una nueva hija (como se describe en el *Monster Manual*). Morgantha le regaló el *ojo de bruja* de su aquelarre a Cyrus Belview, el deforme mayordomo de Strahd (mira el capítulo 4, zona K62); así, ella podría espiar el Castillo Ravenloft y tener controlado al vampiro. Las sagas temen a Strahd y respetan su dominio sobre estas tierras. Para saber más sobre el *ojo de bruja*, consulta la entrada de las sagas en el *Monster Manual*.

Los sueños son para los vivos.

—Strahd von Zarovich

Pasteles de sueños

Estos pastelillos parecen y saben como hojaldres rellenos de carne. Quien se coma uno entero deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o sucumbirá a un trance que durará 1d4 + 4 horas; durante ese tiempo la criatura estará incapacitada y tendrá una velocidad de 0 pies. El trance termina para una criatura afectada si esta recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para sacarla de su estupor.

Mientras se encuentra en trance, la criatura sueña estar en un lugar alegre, apartada de los males del mundo. Las ubicaciones y personajes del sueño son vívidos y creíbles. Cuando este finaliza, la criatura afectada experimenta el deseo de volver allí.

Llegada al molino

Las paredes de piedra del molino de viento pueden escalarse fácilmente. Los diferentes niveles están separados por suelos de madera. No se ve ninguna luz dentro, ya que las sagas tienen visión en la oscuridad.

El viejo camino de Svalich atraviesa sinuoso las montañas Balinok; para llegar hasta aquí se transforma en un exiguo sendero que abraza la ladera y desciende a un brumoso valle. En el corazón del valle, podéis ver una ciudad amurallada junto a las orillas de un gran lago alpino de aguas oscuras y tranquilas. Una bifurcación en el camino conduce a un promontorio hacia el oeste, sobre el que se alza un ruinoso molino de piedra, cuyas aspas de madera están desnudas.

Una inspección más minuciosa del molino de viento arrojará algunos detalles más:

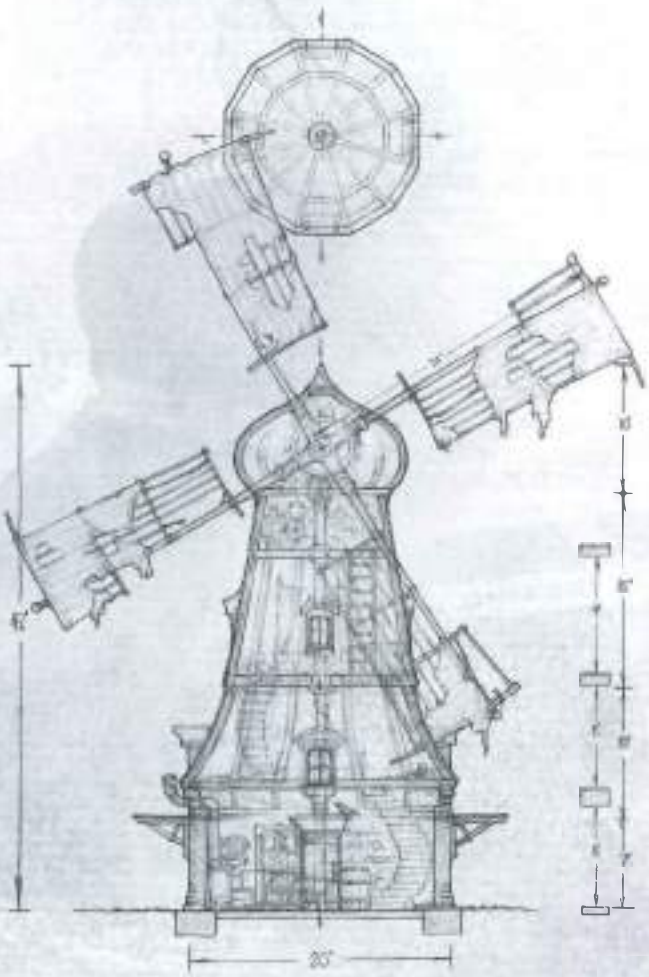
> La cúpula con forma de cebolla del edificio está inclinada hacia adelante y hacia un lado, como si tratara de huir del tormentoso cielo gris. Veis paredes de ladrillo gris y ventanas roñosas en las plantas superiores. Una decrépita pasarela de madera rodea el molino de viento sobre una endeble puerta que conduce a su interior. Hay un cuervo encaramado a una viga de madera sobre la puerta. Salta y os chilla, aparentemente alterado.

Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 se dará cuenta de que el **cuervo** está tratando de advertir al grupo. Después del aviso, el ave vuela hacia Vallaki, la ciudad que hay valle abajo (consulta el capítulo 5).

Más allá del molino de viento está el bosque. Una vez sobre la colina en la que se alza el edificio, los aventureros podrán ver un círculo de cuatro megalitos achaparrados en la linde del bosque. Pueden observarse cuervos volando en círculos sobre las piedras, que se describen al final de este capítulo.

Zonas del molino

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de Viejo Machacahuesos en la página 127.



O1. Planta baja

> La planta baja se ha convertido en una improvisada cocina, pero la habitación está sucia. Cestas y vajilla antigua se apilan por todas partes. Por si fuera poco, también hay un carro de venta ambulante, un gallinero, un pesado arcón de madera y un bonito armario con flores pintadas en sus puertas. Además del cloqueo de las gallinas, escucháis el croar de sapos.
>
> El dulce aroma de los pasteles se mezcla con un terrible hedor que hace arder las fosas nasales. El horrible olor procede de un barril abierto que se encuentra de pie en el centro de la estancia. Notáis cierta calidez procedente de un horno de ladrillo que hay contra un muro; por la pared opuesta asciende una tambaleante escalera. Gritos y risas procedentes de algún lugar situado más arriba hacen que el viejo molino se estremezca.

El techo tiene 8 pies de alto en este lugar. Si los personajes exploran la estancia, lee lo siguiente:

> Pequeños huesos humanos yacen esparcidos por el suelo enlosado.

En el horno se cuece una docena de pasteles de sueños. Morgantha comprueba cómo van cada 10 minutos. La escalera asciende siguiendo la curva de la pared hasta la zona O2.

El barril contiene un demoníaco icor de color negro verdoso. Morgantha puede usar el barril como fuente para un conjuro de *escudriñar*. También puede golpearlo tres veces y utilizar una acción para convocar a un **dretch**. El demonio saldrá del barril al final del turno de Morgantha y obedecerá las órdenes de la saga de la noche durante 1 hora, después de lo cual se disolverá en un charco de icor. Morgantha puede invocar hasta nueve dretchs de esta forma, antes de que el líquido se agote.

El armario de Morgantha alberga cuencos de madera llenos de hierbas e ingredientes para hornear, que incluyen harina, azúcar y varios calabacinos llenos de hueso en polvo. En el interior de las puertas del armario cuelga una docena de mechones de cabello. Entre varios brebajes, hay tres pequeños frascos etiquetados que contienen elixires. El primer elixir, marcado como "juventud", es un jarabe dorado mágico que hace que quien lo beba parezca más joven y atractivo durante 24 horas. El segundo elixir, con la etiqueta "risa", se trata de un té rojo no mágico que aqueja a quien lo toma con la fiebre carcajeante (consulta "Enfermedades" en el capítulo 8, "Dirigir el juego", del *Dungeon Master's Guide*). El tercer elixir, un líquido lechoso y verdoso etiquetado como "leche materna", es en realidad una dosis de tintura pálida (lee "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

En el gallinero hay tres gallinas, un gallo y algunos huevos de la puesta.

El arcón de madera tiene unos minúsculos agujeros perforados en su tapa y contiene cien **sapos** que no paran de croar. Si se abre la tapa, varios sapos escaparán, pero son inofensivos.

O2. Muelas trituradoras de huesos

A menos que la hayan entretenido en alguna otra parte, Morgantha estará aquí. En este lugar tritura los huesos de los niños para hacer el polvo que usa en sus pasteles de sueños.

> Una anciana demacrada y corpulenta, con una cara tan arrugada como una manzana hervida, está barriendo el suelo; al empujar unos viejos huesos levanta una nube de polvo blanco con su escoba. Lleva un delantal ensangrentado y cubierto de harina. Una larga y afilada espadilla atraviesa su rodete de pelo cano.
>
> Las mugrientas ventanas permiten que entre muy poca luz en esta cámara de 8 pies de alto. En el centro de la habitación, ocupando la mayor parte de esta, hay una gran piedra de molienda conectada a un engranaje cuyo eje de madera sube hasta el techo. Una escalera de piedra continúa hacia arriba, donde se escuchan las fuertes risotadas.

La anciana es Morgantha, una **saga de la noche**. Los visitantes no le molestan, siempre y cuando hayan venido a hablar de negocios. Tratará de vender su último lote de pasteles de sueños, cobrándolos a razón de 1 po cada uno. Está orgullosa de sus creaciones y asegurará que usa solo los mejores ingredientes. Si los personajes no se muestran interesados en sus productos les gritará: "¡Largo!". Si atacan o se niegan a marcharse, Morgantha llamará a sus hijas y entrará en combate.

Las brujas operan la muela manualmente, ya que las aspas del molino de viento no funcionan.

O3. Dormitorio

Las **sagas de la noche** Bella Sombra y Offalia Tuerceorugas estarán aquí, a menos que hayan sido atraídas a algún otro lugar.

> Hay dos jóvenes feas que llevan unos vestidos hechos de retazos cosidos de piel humana y pañuelos de seda. Bailan alrededor de un grueso eje de madera en el centro de esta estrecha habitación circular. Largas agujas sobresalen de sus enredados mechones de pelo negro. Las mujeres ríen alegres.
>
> En un armario de madera podrida se guardan tres cajas con pequeñas puertas apiladas una sobre otra. Al lado del mueble se ve un montón de ropa vieja. Una escalera sube hasta una trampilla de madera en el techo, a 9 pies de altura. Cerca, hay una cama llena de pulgas con un dosel hecho jirones.

Las hijas de Morgantha son repulsivas incluso en su forma humana. Cuando no cantan, bailan o se cuentan macabros chistes la una a la otra, se dedican a pinchar con agujas a los niños capturados para hacerlos llorar. Cualquier intento de liberar a estos últimos incurrirá en la ira de las sagas.

Las prendas de ropa vieja pertenecieron a los niños que las sagas de la noche ya han devorado. La trampilla del techo puede abrirse hacia arriba para acceder a la zona O4.

Cada cajón mide 3 pies de lado. El que se encuentra más arriba está vacío, pero el de en medio y el de abajo contienen a un chiquillo cautivo cada uno.

La cara exterior de cada cajón posee una pequeña portilla con bisagras y un cerrojo de hierro. Se pueden abrir fácilmente desde fuera.

A los dos niños capturados (niño y niña no combatientes LB) se los llevaron de la aldea de Barovia después de que sus padres los entregaran a cambio de pasteles de sueños. El muchacho, Freek, tiene siete años. La chica, Myrtle, apenas cinco. Sus cajas están llenas de restos de comida, ya que las brujas los estaban engordando. Si son liberados, ninguno de los dos querrá volver a casa, por lo que les hicieron sus padres. Ambos hablarán bien de Ismark e Ireena en Barovia, esperando que los lleven allí con ellos.

Tesoro

Las sagas no usan la cama para dormir, pero almacenan su tesoro dentro. Hay seis piezas de bisutería (con un valor de 25 po cada una) escondidas en el relleno de paja lleno de moho del colchón.

O4. Ático abovedado

> Habéis alcanzado la cúspide del molino de viento: una cámara abovedada llena de maquinaria antigua. No ofrece mucho espacio para moverse. La luz se cuela en este ático a través de pequeños agujeros en las paredes.

Los personajes que inspeccionen este lugar encontrarán un puñado de viejos nidos de pájaro abandonados.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, este será fácil de localizar; estará dentro de un nido de pájaro o bajo el polvo en alguna esquina.

Los megalitos

Las cuatro antiguas piedras próximas al molino de viento fueron erigidas hace siglos por los primeros habitantes humanos del valle. Todas estas musgosas rocas lucen una rudimentaria talla que representa una ciudad; cada una está asociada con una estación diferente del año. La del invierno posee un manto de nieve, la de la primavera está revestida de flores, a la del verano la iluminan grandes rayos de sol y la del otoño está cubierta de hojarasca. Si los aventureros le preguntan por las piedras a algún sacerdote o PNJ erudito de Barovia, este les contará las antiguas leyendas que hablan de las Cuatro Ciudades: las urbes del paraíso donde el Señor de la Mañana, la Madre Noche y los otros dioses antiguos moraron por primera vez.

Varios cuervos vuelan en círculo sobre vuestras cabezas. Uno de ellos picotea algo sobre el megalito que representa a la ciudad del otoño. Si la inspeccionan, los personajes verán que el ave está picoteando un pastel de sueños; en el suelo, en el centro del círculo de piedra, hay un montoncito de dientes de niños. Las sagas los colocaron aquí para profanar el lugar y como ofrenda a la entidad que adoran: el malvado señor feérico Ceithlenn, el de los Dientes Torcidos.

Capítulo 7: Argynvostholt

Cuando Strahd encerró a sus enemigos en el valle hace mucho tiempo, decidido a aniquilarlos, lo último que esperaba era encontrar un dragón de plata.

El dragón, que se presentó como Argynvost, había llegado al valle años antes, bajo la apariencia de un noble llamado lord Argynvost. Decidió establecer su morada en este lugar no solo debido a su idílica belleza. Sabía de un enclave conocido como el Templo de Ámbar, un repositorio de energía malvada custodiado por las fuerzas del bien. Argynvost quería asegurarse de que lo que estuviera atrapado dentro del Templo de Ámbar no pudiera escapar, así que construyó en sus proximidades su mansión fortificada, Argynvostholt.

Como muchos dragones de plata, Argynvost era extraordinariamente rico y vivía cómodamente entre los seres humanos, disfrazado para parecer uno de ellos. Utilizó sus recursos para atraer a otros campeones del bien, de manera que valerosos caballeros acudieron al valle para unirse a la prestigiosa Orden del Dragón de Plata de lord Argynvost. Solo a aquellos que se iniciaron en la orden se les informó de la verdadera naturaleza de su líder.

Durante la guerra entre Strahd y sus enemigos, la Orden del Dragón de Plata expulsó a numerosos malhechores que buscaban el Templo de Ámbar. También acogió a los enemigos de Strahd y resultó ser un rival extraordinario para sus curtidos soldados. Sin embargo, las primeras victorias de la orden no consiguieron decantar la guerra a su favor. Incluso con Argynvost de su lado, los caballeros fueron finalmente superados cuando los refuerzos de Strahd barrieron el valle. Esas fuerzas acabaron con los últimos caballeros y lucharon contra el dragón dentro de Argynvostholt. Tras la muerte del dragón, Strahd hizo descuartizar su cadáver, separar la carne de sus huesos y transportarlo al Castillo Ravenloft como trofeo.

Desde la desaparición del dragón, Argynvostholt no es más que un lugar ruinoso y embrujado; un antiguo bastión de nobleza y luz devenido en un enclave inquietante y desolado.

La Orden del Dragón de Plata

La muerte de Argynvost enfureció al espíritu de Vladimir Horngaard, el mayor de los caballeros del dragón. Horngaard regresó en forma de redivivo y juró vengar la destrucción de la orden. Su devoción era tan grande que también trajo consigo a los espíritus de varios compañeros más, que se alzaron también como redivivos bajo el mando de Vladimir.

Los vengativos caballeros mataron a muchos de los soldados de Strahd. Además, allá donde los redivivos cayeron, sus espíritus encontraron nuevos cadáveres en los que hospedarse. Aunque los caballeros estaban en franca inferioridad, presentaron batalla durante meses y acabaron con cientos de enemigos.

Cuando Strahd murió y se convirtió en vampiro, los hombres de Vladimir deberían haber hallado el descanso eterno, pero sus espíritus no pudieron abandonar el dominio de Strahd. Marcharon al Castillo Ravenloft y se encontraron con la vidente de los vistani, madam Eva, quien les dijo que Strahd había muerto, pero solo para convertirse en un prisionero en su propia tierra, atormentado por la muerte de su amada Tatyana y el asesinato de su hermano Sergei.

Tras ser partícipe de estas noticias, Vladimir refrenó su avance y condujo a sus caballeros de regreso a Argynvostholt. Tomó conciencia de que Strahd ya había muerto y de que se había condenado a un infierno de su propia creación. Sin ningún otro lugar al que ir, ni mayor propósito, Horngaard ordenó a sus hombres matar a los agentes de Strahd y a cualquiera que pudiera ayudar a aliviar el tormento de este. Consumidos por el odio, los redivivos han perdido su honor y su nobleza. Su redención depende de si Vladimir es capaz de superar ese odio. Se puede encontrar a este caballero muerto viviente meditando en las ruinas de Argynvostholt.

Contemplaba a aquellos hombres *muertos. Antes de que transcurriese otra hora les enviaría, a pesar de sus lamentos, a un infierno de podredumbre. A todos ellos.*

—Strahd von Zarovich en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*

Redivivos de Barovia

Un redivivo, tal y como se describe en el *Monster Manual*, dispone de un año para lograr su venganza antes de que su cuerpo se convierta en polvo y su alma entre en el más allá. En Barovia, sin embargo, cualquiera de ellos puede permanecer indefinidamente en su cuerpo y, aunque haya cosechado su venganza, su alma quedará atrapada en este mundo.

Si el cuerpo de un redivivo es destruido antes de culminar su venganza, su espíritu buscará un nuevo cadáver o esqueleto en que hospedarse. Para establecer dónde se alza el nuevo cuerpo del muerto viviente, tira un d20 y consulta la siguiente tabla.

d20	Ubicación del cadáver
1–4	Cementerio de la aldea de Barovia (Cap. 3, zona E6)
5–11	Cementerio de la iglesia de Vallaki (Cap. 5, zona N1)
12	Cementerio de Argynvostholt (zona Q15)
13	Tumba en el pueblo de Krezk (Cap. 8, zona S3)
14	Tumba en el cementerio de Berez (Cap. 10, zona U4)
15–16	Tumba en los bosques de Svalich (Cap. 2, "Encuentros Aleatorios")
17–20	Cadáver de un PJ o PNJ fallecido, donde sea que se encuentre

El espíritu del dragón Argynvost tampoco está en paz. Puede sentir que los caballeros se han corrompido y acude a los aventureros, esperando que ayuden a los redivivos a alcanzar la paz. Si los personajes recuperan el cráneo del dragón del Castillo Ravenloft y lo colocan en el mausoleo de Argynvostholt, su espíritu ascenderá a la torre más alta de la mansión y se transformará en una almenara de luz cuyo brillo atravesará toda Barovia. La luz hará que Vladimir Horngaard recuerde lo que ha perdido, haciendo que él y sus hermanos juramentados puedan apaciguar su odio y encontrar así redención y descanso.

Llegada a la mansión

Un sinuoso ramal del viejo camino de Svalich serpentea por la ladera boscosa de una estribación de rocas hasta llegar a la vieja mansión, que se sitúa en una posición elevada, con vistas a los bosques de Svalich y al valle del río Luna.

Cuando los aventureros tengan a la vista Argynvostholt por primera vez, lee lo siguiente:

> Dominando el valle del río sobresale un suave promontorio sobre el que se asienta una mansión sepulcral; sus torrecillas están rematadas con tejados cónicos como salidos de un cuento de hadas, mientras que sus torres se alinean unidas por unas almenas esculpidas. Una tercera parte de la estructura se ha derrumbado, al igual que parte del tejado, pero el resto aparece intacto. Una oscura torre octogonal se alza sobre la arquitectura circundante.
>
> Desde la niebla llega un trueno distante, acompañado al momento por los aullidos de los lobos del bosque, más abajo. Sin embargo, la casa permanece en silencio, asemejándose a restos fosilizados de un ser muerto hace eones e incrustado sobre la ladera de la montaña.

Zonas de Argynvostholt

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que aparecen en los mapas de Argynvostholt en las páginas 131 y 137.

Q1. Estatua del dragón

> Sobre un pedestal de granito de 10 pies de ancho por 10 pies de alto, se yergue la estatua de un dragón cubierta de musgo, con las alas pegadas al cuerpo. La escultura mira al este, hacia la mansión.

La niebla impide ver los detalles del dragón desde la distancia, pero una inspección más de cerca revelará que es un dragón de plata de noble porte, cuyos espinosos pliegues se han roto o agrietado por muchos sitios. La estatua mide 10 pies de alto, aunque se ve mucho más imponente sobre el bloque de granito.

Si se examina con un conjuro de *detectar magia*, la escultura irradiará un aura mágica de evocación. La estatua del dragón solía lanzar un cono de frío como parte de una trampa mágica, pero esta ya no funciona (consulta la zona Q2).

Q2. Entrada principal

> Unos escalones de piedra flanqueados por balaustradas ascienden hasta un rellano; al frente, hay un par de altas puertas de madera reforzadas con bandas de hierro oxidado y aldabas con forma de pequeños dragones. Tallada en el dintel de la entrada podéis ver la palabra Argynvostholt.

Si alguien pisa o sube al rellano, la escultura del dragón (zona Q1) abre su boca y exhala un cono de 60 pies de aire frío e inofensivo. Después, cierra la boca y no se activa de nuevo hasta el siguiente amanecer. En otro tiempo, la estatua solía emitir un cono de hielo y granizo, pero su magia se ha debilitado con el paso de los años.

Las puertas no están cerradas con llave y pueden abrirse, dando paso a un oscuro recibidor (zona Q3).

Argynvostholt
(Área Q)

Una casilla = 10 pies

Abierto a abajo

Abierto a abajo

Segunda planta

Planta baja

Q3. Recibidor del dragón

Esta habitación os hace sentir como si estuvierais ante la tumba de un rey. Una gran escalera asciende hasta unos balcones de piedra sostenidos por pilares y arcadas. Un alto y desgastado tapiz, que muestra a un noble con armadura de plata, cuelga de una barra de hierro sobre el rellano de la escalera.

Seis conjuntos de puertas dobles permiten salir de este vestíbulo. Por las paredes, expuestos en pedestales de mármol, están los bustos de alabastro de tres hombres bien parecidos. Un cuarto busto y su pedestal han sido derribados, de modo que sus restos destrozados yacen esparcidos por el suelo de mosaicos. Dos lámparas de araña de hierro forjado cuelgan del techo como si fueran monstruosas arañas negras.

El tapiz está rasgado en algunos puntos y no tiene valor. Es un retrato de lord Argynvost. Los bustos de alabastro representan a algunas de las otras apariencias humanas adoptadas por el dragón. Las escaleras conducen a los balcones de la segunda planta (zona Q18).

Sombra de Argynvost

La primera vez que los aventureros atraviesen este vestíbulo, lee lo siguiente:

Una gran sombra alada se mueve por las paredes y desaparece. Escucháis el suave siseo de una bestia en la oscuridad.

La sombra dracónica es ominosa pero inofensiva.

Q4. Salón de baile de las arañas

Hay escombros esparcidos a lo largo y ancho de esta amplia cámara, ocasionados por el hundimiento parcial de las habitaciones superiores. Sobre el suelo de mármol rosa se aprecian lámparas de araña caídas entre sillas rotas y otros enseres. Unas gruesas telarañas cuelgan de pared a pared y, moviéndose por ellas, ¡veis tantas arañas gigantes que no alcanzáis ni a contarlas!

Nueve **arañas gigantes** anidan en esta estancia. Atacarán a cualquiera que se acerque demasiado.

Q5. Establo en ruinas

En este lugar se ven las vigas ennegrecidas de un establo de madera quemado hasta sus cimientos de piedra. Sobre dichos restos se encuentra el extremo sur de la mansión, parcialmente derrumbado. Sus tres plantas están expuestas a los elementos.

No hay nada de valor en el establo.

Q6. El cubil del dragón

Este salón panelado de madera ha sido saqueado, razón por la que su mobiliario está tirado por el suelo. El hogar frío y oscuro de una chimenea domina la pared oeste entre dos estrechas ventanas. De pie, contra pared norte, hay un sarcófago hecho de madera negra con la efigie de una reina tallada en la tapa.

Argynvost hizo convertir el sarcófago vacío en una vinoteca. Ahora, en sus estantes solo quedan copas y decantadores rotos. El resto del mobiliario del salón incluye divanes putrefactos, sillas rotas, butacas volcadas y lámparas de aceite aplastadas.

Hay una puerta secreta en el extremo norte de la pared este que puede abrirse para acceder a un trastero (zona Q11).

Fuego vivo

Si la almenara de Argynvostholt (zona Q53) no ha sido encendida, lee el siguiente texto cuando los personajes se acerquen a la chimenea por primera vez:

Una llama estalla en el corazón muerto de la chimenea y adopta una forma draconil. Sisea, crepita y despliega sus alas humeantes.

Haz que los aventureros tiren iniciativa. La llama actúa en el orden de iniciativa 10; tiene CA 15, 1 punto de golpe y es inmune al daño de fuego, de veneno y psíquico. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, explotará e inundará de fuego la estancia, prendiendo el mobiliario reseco. Todas las criaturas que se encuentren en la habitación deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

La llama no atacará. Si no se ha visto reducida a 0 puntos de golpe en su primer turno, hablará:

El dragón de fuego sisea como si se dirigiera a vosotros. "Mis caballeros se han visto arrastrados a las tinieblas. Salvadlos, si podéis. ¡Mostradles la luz que han perdido!". Y con esto, la llama se extingue.

El dragón se refiere a la Orden del Dragón de Plata y a la almenara (zona Q53).

Q7. Salón

Unas raídas cortinas de terciopelo cubren las altas y esbeltas ventanas que rodean este salón. Hay varios muebles desordenados y cubiertos de polvo y telarañas. Una lámpara de araña de bronce dañada cuelga del techo. Este último está cubierto por un mural despintado que representa a dragones metálicos y coloridas aves volando bajo nubes blancas.

El paso del tiempo y el abandono han dañado los enseres, no dejando nada de valor.

Q8. Puerta de hierro

Una cancela de hierro, cerrada con cadenas, clausura 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, pero la cerradura se puede forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20. La vieja cerradura puede ser reventada por un aventurero que use un arma contundente o cortante y supere una prueba de Fuerza CD 15.

Dos tramos de escalera de 10 pies de altura, uno al este del arco de piedra y otro al oeste, conducen a sendos rellanos y puertas que dan acceso a las zonas Q7 y Q9.

Q9. Dependencias del servicio

Unas cortinas marrones deshilachadas cubren las ventanas de esta habitación circular y, además, otra pesada cortina cierra una arcada al sur. Los pedazos destrozados de media docena de camas y otros muebles se encuentran esparcidos por el suelo.

El personal del servicio de lord Argynvost dormía aquí en tiempos pasados. La estancia no contiene nada de valor. Tras la cortina se localiza la cocina (zona Q10).

Q10. Cocina

Esta cocina ha sido expoliada. Todas sus mesas están volcadas por el suelo, que está lleno de útiles oxidados y vajilla rota. Las estrechas ventanas que flanquean el hogar de la sala permiten asomarse a un cementerio. Una olla de hierro abierta cuelga de un gancho dentro de la ennegrecida chimenea. Tintinea y se balancea como si hubiera algo dentro.

La olla de hierro contiene un **murciélago** común. Cuando los aventureros se acercan, sale volando y aletea por la estancia.

Q11. Bodega

Hay cinco barriles sobre soportes de madera alineados en las paredes de esta oscura bodega llena de moho.

Oculto tras los barriles se encuentra un elfo herido llamado Savid (**batidor** elfo del ocaso N). Le quedan 4 puntos de golpe y agradecerá cualquier curación que los aventureros le puedan facilitar.

Savid vive con los otros elfos del ocaso de Barovia, en el campamento vistani situado a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9). Estaba buscando por los bosques a una niña vistana desaparecida, llamada Arabelle, cuando una plaga errante de agujas marchitas se le echó encima y se vio obligado a refugiarse en la mansión.

Savid, que tiene más de cuatrocientos años, revelará voluntariamente la siguiente información útil:

- Argynvost era un dragón de plata que gustaba de asumir formas humanas. Argynvostholt era el hogar del dragón.
- En su forma humana, el noble dragón lideró a un grupo de caballeros llamado la Orden del Dragón de Plata. Dieron cobijo a los refugiados que habían llegado al valle huyendo del ejército de Strahd. Los soldados del vampiro mataron al dragón, destruyeron la orden y saquearon la mansión.
- Los vistani y los elfos del ocaso evitan la mansión, creyéndola embrujada por el fantasma del dragón.

El vino de los barriles se convirtió en vinagre y se evaporó hace mucho tiempo. Sin embargo, los barriles todavía conservan el nombre de la bodega El Mago de los Vinos marcado en sus costados, así como el nombre del vino: Espumoso de Vendimia.

Hay una puerta secreta en el extremo norte de la pared oeste que puede abrirse hacia adentro para acceder a un salón (zona Q6).

Q12. Comedor

Hay una mesa de veinte pies de largo en el centro de esta sala; tiene dragones tallados a modo de patas. Las sillas situadas a su alrededor tienen sus respaldos esculpidos para parecer alas de dragón plegadas; varias de ellas están volcadas o rotas en pedazos. Suspendida sobre la mesa se sitúa una lámpara de araña de cristal que brilla con una suave luz blanca. También hay dos estatuas de tamaño natural en los huecos de las ventanas; representan a unos caballeros provistos de escudos y yelmos con alas de dragón.

La lluvia se filtra a través de grietas en el techo y baja por la pared oeste hasta formar un gran charco en el suelo.

Cinco conjuntos de puertas de madera conducen a esta estancia. Las puertas de la esquina noroeste están abiertas. Un par de puertas de vidrio emplomado, con los cristales agrietados y rotos, permanecen abiertas entre vidrieras en la pared este. Tras estas puertas acristaladas se localiza una estancia oscura y brumosa que parece ser una capilla.

Hace mucho tiempo se lanzó un conjuro de *llama permanente* sobre la araña de cristal y nunca ha sido disipado. Las esculturas de los caballeros tienen un aspecto realista, pero están inanimadas.

Q13. Capilla de la Mañana

Unos pilares de madera agrietados sostienen una galería en forma de U, también de madera, suspendida sobre esta capilla de paredes de piedra. Las estrechas arcadas conducen a escaleras de caracol que ascienden hasta la balconada; en la pared norte hay una puerta atrancada con un travesaño de madera. En el extremo este de la capilla se levanta un altar de piedra flanqueado por candelabros de hierro. En el altar se ha esculpido el bajorrelieve de un sol naciente. Unas ventanas altas y arqueadas, con vidrieras de colores, decoran las paredes tras el altar. Una de ellas está destrozada, cubriendo el suelo de la estancia con esquirlas de vidrio coloreado, lo que permite que la espesa niebla entre e inunde la sala.

Si la almenara no se ha encendido (mira las zonas Q16 y Q53), añade:

A través de la niebla, veis a tres figuras ataviadas con armadura, arrodilladas ante el altar.

Las tres figuras son **redivivos** con cotas de malla destrozadas que les ofrecen la misma protección que armaduras de cuero. Cada uno de ellos blande una espada larga. Si la almenara está encendida, los redivivos se habrán liberado de su odio y habrán podido descansar en paz; en ese caso, los aventureros encontrarán tres cadáveres con armaduras y espadas largas tirados en el suelo, frente al altar.

Los redivivos, si aún siguen activos, estarán cegados por su odio y se enfrentarán a los personajes en cuanto los vean, intentando echarlos de Argynvostholt. Como acción, un redivivo atacará dos veces con su espada larga, usándola a dos manos e infligiendo 15 (2d10 + 4) de daño cortante con cada impacto.

Los aventureros que estudien la iconografía y la orientación de la sala (el hecho de que esté orientada al este) podrán deducir, si superan una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10, que la capilla está dedicada a una deidad del amanecer. Cualquiera que esté familiarizado con la religión de Barovia podrá concluir que el dios en cuestión es el Señor de la Mañana.

La galería (zona Q24) está a 20 pies de altura y se puede llegar subiendo por cualquiera de las escaleras de caracol (zona Q14).

Los personajes que se encuentren junto al altar y miren hacia arriba podrán ver el interior hueco de la torre de la almenara. El rellano inferior de la torre (zona Q50) está a 60 pies sobre el suelo de la capilla, y el superior (zona Q51) a otros 20 pies por encima del primero.

El travesaño cruzado en la puerta norte se puede retirar fácilmente desde este lado. Una vez desatrancada, esta se puede abrir hacia adentro para salir a una escalera de piedra que conduce a un cementerio (zona Q15).

Q14. Escaleras de la capilla

> Unas estrechas ventanas permiten que la tenue luz entre en esta escalera de caracol, cuyos escalones tienen cinco pies de ancho.

La escalera va desde la capilla (zona Q13) a la balconada de esta (zona Q24), y sube otros 20 pies hasta una habitación pequeña y vacía; en esta estancia hay una ventana que permite asomarse a la capilla.

Q15. Cementerio

> Al abrigo de la parte de atrás de la mansión se sitúa un cementerio cubierto por la niebla; está rodeado por una cerca de siete pies de altura hecha de hierro forjado. En la esquina noreste se levanta un mausoleo.

Si la almenara no se ha encendido (consulta las zonas Q16 y Q53), lee el siguiente texto cuando los personajes atraviesen el cementerio por primera vez:

> De pronto, sentís cómo alguien o algo os observa. Miráis hacia arriba y divisáis a un hombre bien vestido, con una gruesa melena de pelo cardado; os vigila desde la ventana de una alta torre. El hombre corre la cortina y desaparece de vuestra vista.

El extraño mira a los aventureros desde la ventana sureste de la zona Q42. Es una mera aparición cuyo propósito es atraer a los personajes a dicha habitación.

El mausoleo se describe en la zona Q16.

La espesa niebla impide apreciar que cinco de las tumbas han sido excavadas. Una inspección más detenida, superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, revelará que los cadáveres enterrados allí salieron a rastras de la tierra. No hay ni rastro de los cuerpos que faltan, pero la verja circundante está intacta, lo que sugiere que nadie entró al cementerio desde el exterior (estos cadáveres fueron animados por espíritus de redivivos y consiguieron salir cavando con sus propias manos).

Una escalera de piedra bordea el exterior de una torrecilla hasta un rellano enlosado frente a una robusta puerta de madera. Esta última está atrancada desde el interior y da acceso a la capilla (zona Q13).

Q16. Mausoleo del dragón

> Unas deslustradas gárgolas plateadas con forma de cría de dragón se aferran al tejado de tejas de piedra de este mausoleo. Hay una puerta de mármol blanco de 8 pies de alto y 4 pies de ancho en la pared suroeste; un nombre aparece grabado en su superficie: Argynvost.

Las gárgolas con forma de dragón son estatuas inofensivas. La puerta puede abrirse hacia afuera superando una prueba de Fuerza CD 15.

> El interior del mausoleo es oscuro y polvoriento. Veis cuatro alcobas vacías con sus suelos elevados. Hay un verso escrito en dracónico grabado en la pared del fondo.

Los personajes que sepan leer dracónico podrán descifrar la escritura de 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 del Argynvost se trae desde el Castillo Ravenloft (mira el capítulo 4, zona K67) y se sella dentro del mausoleo, el espíritu del dragón se transformará en una luz brillante en la cúspide de la torre (consulta la zona Q53).

Q17. Escaleras del oeste

> Unas ventanas estrechas iluminan esta escalera de caracol polvorienta cuyos escalones tienen 5 pies de ancho.

Estas escaleras conectan las galerías de la segunda planta (zona Q18) con las zonas Q30 y Q36, en la tercera planta.

Q18. Galerías

> Dos galerías balconadas de piedra flanquean el vestíbulo principal. Balaustres tallados con forma de caballeros de brillante armadura sostienen unos elegantes pasamanos de piedra trabajada. Armas y escudos adornan las paredes a lo largo de cada una de estas galerías; los acompañan por bustos de alabastro de hombres apuestos que flanquean los pasillos que se alejan del vestíbulo de entrada, al norte y al sur. En el extremo oeste de cada galería hay una arcada que conduce a una escalera de caracol ascendente.

Las galerías están a 20 pies sobre el suelo del vestíbulo (zona Q3). Las armas y escudos que cuelgan de las paredes son no mágicos. Los bustos, colocados sobre pedestales de madera, representan los diversos aspectos humanos que adoptaba el dragón Argynvost. Sus ojos parecen vigilar a los personajes al pasar, pero el efecto es una ilusión óptica.

Q19. Alcobas en ruinas

Hay dos de estas habitaciones.

> El extremo sur de esta estancia se ha derrumbado, quedando expuesta a los elementos. Algunos muebles yacen aplastados bajo los escombros caídos desde la planta de arriba.

El suelo de madera cruje a cada paso. Aunque es seguro caminar sobre él, hacerlo atraerá a las arañas gigantes de la zona Q4. Estas trepan hasta la habitación y atacan. El piso de este lugar está a 20 pies sobre el suelo del salón de baile.

Q20. Rincón sur

> Una cortina de terciopelo rojo cuelga ante un rincón saledizo en la esquina sureste de este pasillo. Se mece muy levemente.

Una de las estrechas ventanas en la parte posterior del rincón tiene un cristal roto por el que pasa una suave brisa, haciendo que la cortina se mueva. Cuando los personajes miren detrás de la cortina, lee lo siguiente:

> Un paño negro cubre algo situado sobre un pedestal de mármol blanco.

Bajo el paño negro está la cabeza cortada de uno de los aventureros determinado al azar; es una ilusión creada por voluntad de Strahd. En realidad, se trata de un exquisito busto de alabastro de un humano de mediana edad, bien parecido, con un bigote perfectamente recortado y barba (lord Argynvost). La ilusión es demasiado fuerte como para no creerla, pero puede disiparse si se rompe el busto o se lo cubre de nuevo.

Q21. Rincón norte

> Una cortina de terciopelo rojo cuelga ante un rincón saledizo en la esquina noreste de este pasillo.

El rincón está vacío, a excepción de las estrechas ventanas que hay en las paredes traseras. Cada vez que los personajes aparten la cortina y se vayan, al volver se la encontrarán de nuevo cerrada. Solo descolgando la cortina de su barra podrán impedir que esta se cierre por sí sola.

Q22. Baño

> La sala contiene una bañera de hierro y un friso de madera de 3 pies de altura cubre las paredes desde el suelo. Sobre el friso, una pintura mural descolorida en las paredes muestra un paisaje montañoso.

El mural representa con precisión las montañas Balinok.

Q23. Almacén

> El agua de lluvia se filtra a través de las grietas del techo y se acumula en un charco situado en el vencido suelo de madera. Ocupa aproximadamente la mitad de la habitación. Unas sencillas estanterías de piedra se alinean en las paredes.

Esta estancia ha sido saqueada a conciencia. El suelo de madera es suave y mullido, y no puede soportar más de 100 libras de peso. Si se aplica más peso, se hundirá y cualquier criatura que se encuentre en la habitación caerá 20 pies, sufriendo el daño habitual y aterrizando en la zona Q12.

Q24. Balconada de la capilla

> Esta balconada de madera domina la capilla de la mansión. Un trono de madera exquisitamente tallado descansa en el extremo oeste, entre dos puertas; unos estrechos arcos conducen a sendas escaleras de caracol por las que se puede subir o bajar. Colgando del alto techo hay una lámpara con candeleras en forma de minúsculos dragones de plata.

Las puertas que se encuentran tras el trono conducen a Q20 y Q21. Una barandilla de madera rodea la balconada, que está a 20 pies sobre el suelo de la capilla (zona Q13).

Q25. Pasillo con trampas

> Este pasillo en forma de "T" tiene ramas al oeste, al este y al sur. Tres ventanas arqueadas en la pared norte permiten contemplar los brumosos terrenos.

El techo del pasillo tiene 20 pies de alto. Las puertas de madera a las zonas Q27 y Q28 están cerradas con llave, y echarlas abajo requerirá superar una prueba de Fuerza CD 20. Los cuadrados de 10 pies de lado que hay ante las puertas (marcado en el mapa con una T) ocultan trampas. Cuando un aventurero entre en uno de estos cuadrados, aparecerá mágicamente un muro de piedra de suelo a techo (creado por el conjuro del mismo nombre) cerrando el camino hacia el sur. Al mismo tiempo, los **guerreros fantasma** de las zonas Q27 y Q28 se abalanzarán desde las puertas (que pueden abrirse con normalidad desde de su lado) y atacarán.

La pared de piedra desaparecerá pasados 10 minutos, momento en el que se rearmará la trampa. Los personajes que lancen un conjuro de *detectar magia* en el pasillo podrán percibir unas nebulosas auras mágicas de evocación frente a las puertas.

Q26. Habitación de invitados del noreste

La puerta de esta sala está abierta de par en par.

> Dos camas con doseles rasgados están situadas una frente a la otra; entre ellas, en el suelo, hay una alfombra hecha trizas. En la pared del fondo se ve una chimenea ennegrecida por el hollín. Un suave siseo os llega desde el hogar.

Cuando uno o más aventureros se aproximen a 10 pies o menos de la chimenea, añade:

> Un pequeño dragón sibilante hecho de ceniza y humo estalla en la chimenea, llenando la habitación de hollín mientras bate sus alas.

El dragoncillo humeante usa el perfil de un **mephit de humo**, pero luchará solo en defensa propia. Si se le deja tranquilo, saldrá volando de la estancia a una velocidad de 30 pies; luego, subirá por la escalera de caracol (zona Q17), atravesará la cortina de la zona Q30, pasará sobre los escombros de la zona Q33 y entrará en la zona Q36. Una vez allí, se posará en el respaldo del trono de Vladimir y desaparecerá.

Q27. Aposentos de los caballeros

> Esta habitación está llena de restos de antiguas literas. Cinco ventanas roñosas permiten que entre un poco de preciada luz; entre estas, hay cuatro soportes para armadura vacíos. En las paredes se alinean unos candeleros vacíos.

Esta estancia está encantada, y la habitan cuatro **guerreros fantasma** (mira el apéndice D). Estos se manifestarán solo cuando los personajes entren en la habitación o activen la trampa mágica de la zona Q25. Los guerreros fantasma lucharán hasta ser destruidos.

Q28. Aposentos de los caballeros

> Unas cortinas andrajosas y descoloridas cubren las ventanas de esta sala circular. Unos candeleros para antorchas vacíos se alinean en las paredes. Hay literas y soportes de armadura rotos desperdigados por el suelo.

Esta estancia está encantada, y la habitan tres **guerreros fantasma** (consulta el apéndice D). Se manifestarán solo cuando los aventureros entren en la estancia o activen la trampa mágica de la zona Q25. Lucharán hasta ser destruidos.

Tesoro

Enterrado bajo los restos se encuentra un pequeño cofre de madera que contiene cuatro *pociones de invulnerabilidad*. Una inspección de la habitación revelará este escondite oculto.

Q29. Habitación de invitados del noroeste

> El interior de esta sala está cubierto de telarañas. Entre unas ventanas cubiertas con cortinas se alza una chimenea de mármol negro con una repisa esculpida; sobre esta cuelga el retrato enmarcado de un hombre atractivo, elegantemente ataviado, que muestra una sonrisa irónica y una espesa melena de pelo cardado. Frente a la chimenea hay una cama con un colchón putrefacto y postes de madera tallados con forma de dragón. En la pared opuesta a las dobles puertas, se sitúa un armario alto, con sus puertas completamente abiertas; en su interior se revela una cavidad oscura y vacía. La otra única pieza de mobiliario es una mullida silla de cuero colocada delante del hogar de la chimenea.

El retrato representa al dragón de plata Argynvost bajo su apariencia de noble humano como lord Argynvost.

Q30. Escalera cortinada

Una cortina negra andrajosa oculta un arco que conduce a una escalera de caracol; por ella se desciende a la zona Q17.

En la parte superior de las escaleras existe una puerta secreta que puede abrirse hacia adentro para acceder a la zona Q36.

Q31. Escaleras del este

Una puerta de madera de medio punto da paso a una escalera de caracol con ventanas estrechas en sus paredes. Esta conecta la tercera planta con el tejado de la mansión.

Q32. Alcobas en ruinas

Estas dos habitaciones están una frente a la otra, separadas por un pasillo en ruinas que termina abruptamente al sur de las puertas.

> La mayor parte de esta cámara se ha derrumbado. El suelo de madera ha quedado cubierto de escombros y al sur se precipita a un abismo de niebla. El tejado sobre vuestras cabezas es irregular y está destrozado.

El suelo de este lugar está a 40 pies sobre el suelo del salón de baile (zona Q4). El techo se halla 20 pies más arriba.

Q33. Techo derrumbado

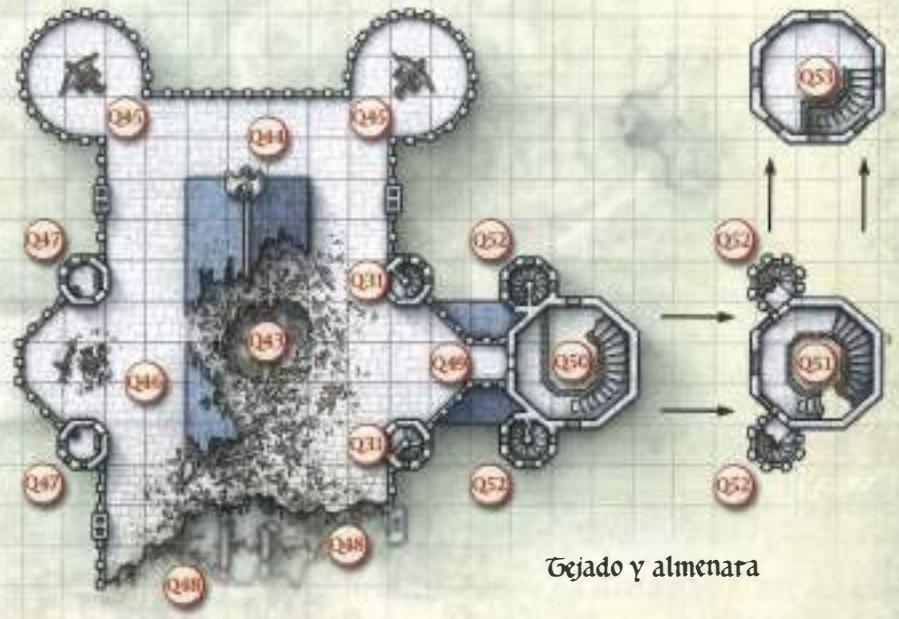
> El tejado de esta parte de la mansión se ha hundido, creando un enorme agujero de 20 pies de diámetro atravesado por algunas vigas. Oscuras nubes de tormenta se arremolinan en el cielo. El suelo está lleno de cascotes, tejas rotas, vigas destrozadas y otros escombros. Bajo los restos, el suelo está vencido y se han formado charcos de agua de lluvia.

En este lugar, el techo tiene 20 pies de altura y los escombros se consideran terreno difícil.

Vladimir Horngaard (mira la zona Q36) escuchará a los visitantes trepar por los escombros, por lo que no podrá verse sorprendido por ellos.

Argynvostholt

(Área Q)



Tejado y almenara

Tercera planta

Una casilla = 10 pies

Q34. Baño en ruinas

Esta habitación tiene un suelo embaldosado y una bañera de hierro llena de escombros del derrumbe del techo. Una cortina rasgada cuelga de una puerta abierta en el centro de la pared este.

Q35. Galería de la planta superior

Esta habitación tiene paneles de madera oscura de 3 pies de alto en sus paredes. Sobre ellos, hay unos murales pintados que retratan figuras religiosas realizando ritos sagrados. En el centro de la pared oeste se ve una andrajosa cortina colgada en una puerta abierta. Tres altas y estilizadas vidrieras situadas en la pared opuesta muestran figuras con túnicas blancas. Detrás de sus cabezas aparecen unos amaneceres anaranjados.

De norte a sur, las tres vidrieras retratan a san Andral, al Señor de la Mañana, y a santa Markovia.

Q36. Sala de audiencias del dragón

La pared oeste de esta sala de audiencias de 50 pies de largo por 30 pies de ancho se ha derrumbado, dejando un enorme agujero y un montón de escombros. Las armas y los escudos que una vez estuvieran colgados de las paredes han caído al suelo y sucumbido a la corrosión. Hay un gran trono de madera tallada que se asemeja a un dragón con sus alas desplegadas; está orientado hacia tres altas ventanas al oeste. Derrengada en dicha silla se ve a una figura demacrada ataviada con armadura; uno de sus guanteletes se aferra a la empuñadura de un espadón.

Vladimir Horngaard (mira el apéndice D), el comandante de la defenestrada Orden del Dragón de Plata, yace derrumbado en el trono. Si se ha encendido la almenara de Argynvostholt (mira la zona Q53), el cadáver estará exánime y los aventureros podrán registrarlo a voluntad (consulta "Tesoro", un poco más adelante).

Si la almenara sigue apagada, el cuerpo aún servirá como anfitrión para el redivivo. Si los personajes se acercan, dirá: "Marchaos". Si no se van de inmediato, lee lo siguiente:

La criatura empuña el espadón con más fuerza. "Si habéis venido a destruirme, sabed esto: fallecí defendiendo esta tierra de la maldad hace más de cuatro siglos y, debido a mi fracaso, estoy condenado para siempre. Si destruís este cuerpo, mi espíritu encontrará un nuevo cadáver en que habitar y os buscaré para daros caza. No podéis liberarme de mi condena, ni yo lo deseo".

"Si habéis venido a liberar esta tierra de la criatura que se alimenta de la sangre de los inocentes, prestad atención: No hay monstruo al que odie más que Strahd von Zarovich. Él asesinó a Argynvost, cercenó la vida del caballero que amé y destruyó la valerosa orden a la cual dediqué mi vida, pero Strahd ya ha muerto una vez. No se le permite morir de nuevo. Por el contrario, se ve obligado a sufrir eternamente en un infierno de creación propia, del cual no puede escapar jamás. Todo lo que pueda hacer para infligirle miseria y martirio, lo haré, pero destruiré a cualquiera que intente acabar con su tormento".

Vladimir luchará solo en defensa propia; no obstante, se levantará de su trono y atacará si los aventureros no hacen caso de su advertencia y le presionan para que les ayude a destruir a Strahd. La primera vez que el redivivo sufra daño, seis **guerreros fantasma** (consulta el apéndice D) se materializarán y se unirán al combate, en su ayuda.

El raciocinio de Vladimir está tan nublado por el odio que ni tan siquiera es capaz de recordar que sir Godfrey (zona Q37) fue su amado en vida. Si este último ayuda a los personajes y se enfrenta a Vladimir, la angustia al reconocerlo brillará en los ojos de Horngaard; aun así, encender la almenara será la única forma de liberarlo.

Tesoro

Vladimir Horngaard empuña un *espadón +2*.

Lleva también un símbolo sagrado de platino del Señor de la Mañana (con un valor de 250 po) en el cuello, bajo su media armadura de placas.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro en este lugar, estará en posesión de Vladimir. El redivivo no se separará de este por voluntad propia, a menos que se haya encendido la almenara de Argynvostholt (consulta la zona Q53).

Q37. Caballeros de la Orden

Los líderes de la Orden del Dragón de Plata solían reunirse aquí.

A través del polvo y las telarañas, veis una espaciosa cámara cuyas paredes están adornadas con ajados estandartes de guerra; en el centro descansa una pesada mesa de madera. Una lámpara de araña de hierro pende sobre la mesa, que está rodeada por seis sillas de respaldo alto; sobre los respaldos hay dragones tallados en madera. Derrumbados sobre cinco de las sillas se sitúan esqueletos humanos que visten cotas de malla destrozadas.

Si la almenara de la zona Q53 se ha encendido, los espíritus de estos redivivos habrán conseguido descansar en paz, dejando atrás sus cuerpos inanimados. Si la almenara sigue apagada, agrega lo siguiente:

Los cadáveres giran sus cabezas en vuestra dirección. Uno de ellos os gruñe: "¿Por qué venís los vivos a molestar a los muertos?".

Las figuras esqueléticas son cinco **redivivos**. Todos son legales malvados. Esperan las órdenes de Vladimir (zona Q36) y lucharán solo en defensa propia. Visten cotas de malla rotas que ofrecen la misma protección que armaduras de cuero y empuñan espadas largas. Como acción, un redivivo atacará dos veces con su espada larga, usándola a dos manos e infligiendo 15 (2d10 + 4) de daño cortante con cada impacto.

Uno de los redivivos, sir Godfrey Gwilym, es un lanzador de conjuros con un valor de desafío de 6 (2.300 PX), además de las siguientes características:

Lanzamiento de Conjuros. Sir Godfrey es un lanzador de conjuros de nivel 16. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15). Tiene preparados los siguientes conjuros de paladín:

Nivel 1 (4 espacios): *castigo atronador, detectar magia, favor divino, orden imperiosa*
Nivel 2 (3 espacios): *arma mágica, auxilio, castigo marcador*
Nivel 3 (3 espacios): *castigo cegador, disipar magia, levantar maldición*
Nivel 4 (2 espacios): *aura de pureza, castigo abrumador*

Los aventureros que inspeccionen la chimenea observarán que, sobre esta, en la pared, hay una marca con forma de escudo. Allí hubo colgado un escudo mágico hace tiempo, pero cuando los soldados de Strahd saquearon la mansión se lo llevaron. Ahora se encuentra en el tesoro del Castillo Ravenloft (capítulo 4, zona K41).

Desarrollo

Sir Godfrey puede sentir que el espíritu de Argynvost no descansa en paz, insatisfecho de que la orden haya quedado reducida a semejante estado. Si los personajes piden ayuda a los redivivos, sir Godfrey (hablando con voz cavernosa) relatará toda la información presentada al comienzo del capítulo sobre Argynvost, además de la ascensión y caída de la Orden del Dragón de Plata. Sin embargo, ni él ni los otros redivivos podrán ayudar a los aventureros de manera significativa, debido a los juramentos que han prestado a Vladimir Horngaard.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que sir Godfrey es enemigo de Strahd y los personajes lo persuaden para que les ayude, se ofrecerá a unirse a la lucha contra el vampiro. El destino ha devuelto a su memoria el amor que Vladimir y él compartieron tiempo atrás; el poder de ese recuerdo lleva a Godfrey a prestar su ayuda para combatir a Strahd y restaurar el honor de la orden.

Si no se ha encendido la almenara de la zona Q53, la decisión de Godfrey incurrirá en la ira de los otros redivivos, desencadenando un combate.

Si la almenara de la zona Q53 está encendida, sir Godfrey seguirá siendo un redivivo incluso después de que el resto de ellos (incluyendo a Vladimir) hayan conseguido descansar en paz. No obstante, su alineamiento cambiará a legal bueno. Aunque Godfrey no tenga conocimiento de la lectura de cartas del tarokka, de alguna manera sentirá que debe llevar a cabo una última tarea antes de que su espíritu pueda estar junto al de Vladimir; así, se comprometerá a ayudar a los personajes cuando se enfrenten a Strahd en el Castillo Ravenloft.

Q38. Vestidor

Este polvoriento armario vestidor tiene una estrecha ventana en la pared norte. Por lo demás, la habitación está vacía.

Q39. Dormitorio de Vladimir

La luz entra en esta sala circular a través de cinco ventanas agrietadas. La luz incide sobre una amplia cama cubierta de polvo que ocupa en el centro de la habitación; sus postes están rematados con dragones tallados en madera. Dos grandes animales flanquean las puertas dobles. Uno es un oso pardo que se alza sobre sus patas traseras y presenta sus zarpas extendidas. El otro es un lobo terrible, cuya cara está congelada en un malévolo gruñido. Cerca de este último descansa un cofre de madera vacío.

Esta estancia sirvió en tiempos como dormitorio de sir Vladimir Horngaard y sir Godfrey Gwilym. El oso y el lobo terrible están disecados y son inofensivos. Los saqueadores limpiaron el cofre hace mucho tiempo, no dejando nada de valor.

Sir Godfrey Gwilym

Q40. Estudio de Argynvost

Esta sala es un cúmulo de polvo y telarañas. Tres estrechas ventanas permiten a algunos haces de luz iluminar los sencillos estantes de roble de las paredes; también hay una silla rota acolchada al lado, cerca del cavernoso hogar de una chimenea. Sobre la repisa de la chimenea se mantiene un cuadro rasgado; su mitad inferior cuelga del marco como un trozo de carne desgarrado. En la esquina sur de la pared oeste se sitúa una puerta de hierro abierta y soportada por una sola bisagra.

Los soldados de Strahd forzaron esta puerta de hierro, que sellaba la cámara acorazada de Argynvost (zona Q41) tiempo atrás. También se llevaron de este estudio todos los libros, menos uno (muchas de las obras que se han sacado de aquí pueden hallarse en estudio de Strahd, en Castillo Ravenloft).

El único volumen que queda se encuentra en el suelo, tras una silla volcada. El libro, que se titula *El celestial juramento*, está parcialmente quemado y su cubierta tiene un tajo de espada. Hojear el destrozado tomo revelará que se trata de un texto ceremonial para caballeros procedentes de un lugar llamado el Sacro Imperio de Valentia. La mayoría de los hombres que se unieron a Argynvost contra Strahd llegaron de ese imperio ahora perdido más allá de las brumas.

Página del diario

Cuando los personajes atraviesen la habitación, lee lo siguiente:

Oís el suave sonido de aleteo de unas alas, pero no sois capaces de discernir su origen. Un solitario trozo de pergamino sale volando desde la parte superior de una librería y bailotea perezosamente en el aire hasta aterrizar suavemente a vuestros pies.

La hoja de pergamino es la última página del diario de Argynvost, el resto del cual fue destruido. Si los aventureros miran la página rasgada, muestra a los jugadores el "Diario de Argynvost", en el apéndice F.

Cuadro sajado

Si los personajes estudian al completo la pintura que hay sobre la chimenea, lee lo siguiente:

El cuadro muestra la mansión en días mejores, bajo un claro cielo invernal, con las montañas nevadas al fondo. La cúspide de la torre de la capilla brilla como un faro de plata.

La pintura irradiará un aura mágica de transmutación bajo un conjuro de *detectar magia*, pero dicha aura es débil. Si los aventureros arreglan el cuadro usando el truco de *reparar*, lee:

La almenara de la pintura destella con una brillante luz plateada y la forma espectral de un enorme dragón de plata ocupa la habitación. "Mi cráneo se encuentra en la fortaleza de mi enemigo", dice, "expuesto en un lugar funesto". "Devolvedlo a su legítima cripta y mi espíritu brillará aquí para siempre, trayendo esperanza a esta oscura tierra". Con esto, la aparición del dragón se desvanece.

El dragón espectral no es el espíritu de Argynvost, sino un efecto conjurado. Una vez que este haya hablado, el cuadro no volverá a iluminarse y dejará de ser mágico.

Q41. Cámara acorazada del dragón

La puerta de hierro que conduce a esta sala está abierta y cuelga de una sola bisagra oxidada. Resulta obvio que ha sido forzada y que no volverá a cerrar bien.

Las paredes de esta cámara están revestidas de plomo. Hay cofres vacíos y vasijas rotas esparcidas por en el suelo; todo lo que contenían ha sido saqueado.

Esta cámara acorazada albergó el tesoro de un dragón en otro tiempo, pero hace mucho que fue despojada de todo objeto de valor.

Q42. Alcoba de Argynvost

Unas ricas cortinas, descoloridas por el tiempo y el abandono, ocultan las ventanas de este dormitorio, por lo demás vacío.

Argynvost prefería dormir en su forma de dragón, por eso no hay mobiliario en este lugar.

Q43. Agujero en el techo

Esta abertura de 20 pies de diámetro en el techo de la mansión se encuentra directamente sobre la zona Q33, cuyo suelo está 20 pies más abajo. Los escombros que rodean dicho agujero se consideran terreno difícil. El techo está inclinado y cubierto con tejas de piedra agrietada. Trepar por el tejado requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Un fallo por 5 o más hará que el escalador se deslice hasta el parapeto, aterrizando despatarrado, pero sin sufrir daño.

Q44. Gárgola dragón

Apostada en la azotea y con vistas al adarve, hay una gárgola plateada con la forma de una cría de dragón.

La estatua de la cría de dragón plateado se sitúa 10 pies por encima del muro y está afectada por un conjuro de *boca mágica*. Cuando un aventurero pase por delante, se activará dicho conjuro y la escultura susurrará el siguiente verso en lengua común:

Cuando el dragón duerma y sueñe,
al abrigo de su tumba verdadera,
la luz de Argynvost brillará fuerte,
y barrerá de esta tierra las tinieblas.

Q45. Balista antigua

Hay una antigua balista, podrida por el clima y el paso del tiempo, en el tejado de esta torre, tras las almenas.

Si se intenta usar la balista, se caerá a pedazos.

Q46. Balista destruida

Los restos de una balista yacen esparcidos por la zona del tejado que da a la fachada de la mansión. Dos garitas de piedra con tejados cónicos y estrechos accesos flanquean lo que queda de la máquina de guerra.

Las garitas aparecen descritas en la zona Q47.

Q47. Garitas del tejado

Las vigas de esta garita se han cubierto de telarañas; exceptuando un banco de madera y una estufa de hierro, la sala está vacía. Sus saeteras permiten ver los terrenos brumosos frente a la mansión.

Hace mucho, los caballeros que protegían la azotea utilizaban estas garitas para calentarse y refugiarse durante los días lluviosos y las frías noches.

Q48. Extremo derruido de la azotea

Al término del irregular reborde de piedra hay una caída de 60 pies hasta el suelo, que está cubierto de escombros. Algunas vigas sobresalen por debajo de la piedra.

El extremo de la azotea es lo suficientemente estable como para caminar sobre él sin peligro de que se produzca ningún otro hundimiento. Son 20 pies de caída hasta la zona Q32, 40 pies hasta la zona Q19 y 60 pies hasta la zona Q4.

Q49. Puerta de la torre que da a la almenara

El parapeto se estrecha hasta una anchura de 10 pies, desembocando ante una robusta puerta de madera de la pared de la torre este.

Esta puerta está atrancada desde el interior. Los guerreros fantasma de las garitas de la torre (zona Q52) realizarán ataques a distancia contra los aventureros que intenten entrar en la torre por la fuerza. Estos defensores espectrales tienen cobertura tres cuartos tras las saeteras.

Q50. Torre, rellano inferior

Un rellano de madera desvencijada y una escalera se aferran al contorno de esta torre. Las escaleras ascienden otros 20 pies hasta otro rellano superior; el piso de la capilla queda abajo, a más de 60 pies.

El rellano y las escaleras crujen y tiemblan bajo vuestros pies, pero son seguros.

Q51. Torre, rellano superior

Unas escaleras chirriantes suben hasta un descansillo de madera con tres ventanas que dan al tejado de la mansión. Flanquean las ventanas dos puertas de madera estrechas.

El rellano cruje y gime al ser pisado, al igual que en la zona Q50, pero este sitio no es tan seguro. La sección de 10 pies marcada en el mapa es particularmente débil y se derrumbará bajo 50 libras de peso o más. Cualquiera que esté en esta sección del rellano cuando se derrumbe deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá 20 pies hasta el rellano inferior (zona Q50). El hundimiento de esta sección dejará un espacio de 10 pies en el rellano.

Las puertas conducen a los tejados de las garitas (zona Q52).

Q52. Torrecillas de la torre de la almenara

Una almena de piedra rodea el techo de esta torrecilla. Una escalera de caracol desciende al nivel inferior.

Estas azoteas de las torrecillas están a 80 pies sobre el nivel del suelo. Las escaleras de caracol descienden 20 pies hasta puestos de arquero, pequeños espacios con saeteras. Haciendo guardia en cada una de estas habitaciones hay un **guerrero fantasma** (consulta el apéndice D); van equipados con arcos largos espectrales que disparan flechas de fuerza. Los dos guerreros fantasma disponen de las siguientes opciones de acción:

Ataque múltiple. El guerrero fantasma realiza dos ataques con su espada larga espectral o con su arco largo espectral.

Arco largo espectral. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d8) daño de fuerza.

Q53. Almenara de Argynvostholt

Unas escaleras de madera suben hasta la cúspide de la torre, que tiene el suelo de piedra y un puntiagudo tejado de 30 pies de alto. Los cuervos anidan en sus vigas entrecruzadas, yendo y viniendo a través de pequeñas aberturas en el techo. Varias ventanas arqueadas de 10 pies de alto y 5 pies de ancho se distribuyen equidistantes en las paredes. Las ventanas tienen entramados de plomo con pequeñas hojas de vidrio transparente.

Los **cuervos** que anidan aquí son inofensivos, pero observan a los aventureros con mucho interés. Si los personajes se asoman a las ventanas, puedes utilizar el siguiente texto para describir lo que ven a lo lejos.

> Al norte y al este se ve un brumoso valle de oscuros bosques, un pequeño pueblo y un solitario molino de viento sobre un precipicio. Al sur, un río atraviesa un pantano cubierto por la niebla. Hacia el oeste, entre colinas rocosas y más allá de un gran pinar neblinoso, vislumbráis una abadía situada en una ladera nevada.

El pequeño pueblo es Vallaki (capítulo 5), el molino de viento es el Viejo Machacahuesos (capítulo 6) y la abadía es la de Santa Markovia, en Krezk (capítulo 8).

Encender la almenara

Cuando el cráneo del Argynvost sea colocado en el mausoleo del dragón (zona Q16), el espíritu del dragón se transformará en una brillante luz que llenará la estancia y resplandecerá por todo el valle como si fuera el fanal de un faro. Incluso si se derribara la torre, la luz de Argynvost seguiría en su sitio, destellando en el cielo. Aunque las montañas evitan que el brillo de la almenara llegue directamente al Castillo Ravenloft, Strahd podrá ver la luz refulgir en el cielo, al oeste.

La almenara puede verse desde Vallaki (capítulo 5), Krezk (capítulo 8) y Berez (capítulo 10), así como desde el Viejo Machacahuesos (capítulo 6), la torre de Van Richten (capítulo 11) y el cubil de los hombres lobo (capítulo 15).

Incluso las criaturas ciegas pueden "sentir" la luz de la almenara. Su brillo permitirá que aquellas con alineamiento bueno experimenten destellos de esperanza y alegría, mientras que las criaturas malvadas la encontrarán perturbadora.

Almenara de Protección. Mientras la almenara continúe destellando, los aventureros y otros seres que se opongan a Strahd ganarán un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación, en tanto que permanezcan en Barovia.

Redención de los redivivos. Vladimir Horngaard y los otros redivivos que moran en Barovia verán la luz como un recordatorio de todo lo que alguna vez fue bueno y noble en la orden de caballería a la que pertenecieron tiempo atrás. Aplacando su odio, abandonarán sus cuerpos físicos; sus espíritus dejarán atrás los cadáveres al haber encontrado por fin el descanso. En adelante, cualquier encuentro aleatorio con un redivivo debería interpretarse como ausencia de encuentro.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará sobre el alféizar de la ventana oeste.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los aventureros exploran Argynvostholt.

Entrega especial

Este encuentro ocurre mientras los personajes están dentro de Argynvostholt. Los que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 11 o más, oirán el trotar de unos cascos de caballo y el crujir de las ruedas de un carromato sobre la grava.

Una carreta tirada por un **caballo de tiro** y conducida por un vistana loco llamado Kolya (**bandido** humano CN) se detiene delante de la mansión. Después de orinar en la estatua de Argynvost (zona Q1), Kolya quita los arneses al caballo y monta en el animal para volver al campamento de los vistani, a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9), dejando la carreta y su carga: un simple ataúd de madera.

El ataúd es obra del fabricante local de ataúdes de Vallaki, Henrik van der Voort (mira el capítulo 5, zona N6). Tiene el nombre de uno de los aventureros (establecido al azar) perfectamente cincelado en su tapa. Al abrirlo, de dentro saldrá un **enjambre de murciélagos**. Este último atacará al personaje cuyo nombre esté grabado en el ataúd. Si ese aventurero no está a la vista, el enjambre se desbandará.

La caza de Arrigal

Ezmerelda d'Avenir (mira el apéndice D) llega a Argynvostholt sobre un **caballo de monta** robado del campamento vistani, a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9). Ha oído que la, según se dice, mansión encantada podría albergar a enemigos de Strahd y que contiene secretos para la destrucción del vampiro.

En cuanto llega, Ezmerelda libera al caballo (que corre de vuelta hacia su campamento) y se adentra despacio en la mansión hasta dar con los aventureros.

Siguiendo de cerca el rastro de Ezmerelda avanzan el líder de los vistani, Arrigal (**asesino** humano NM), y dos guardaespaldas vistani (**bandidas** CM). Arrigal cabalga un **caballo de monta** negro, mientras que las bandidas montan sobre dos **lobos terribles**. Estas últimas monturas son siervos de Strahd y no pueden ser hechizados o asustados.

Arrigal está decidido a capturar a Ezmerelda y llevarla de vuelta al campamento de los vistani para que afronte el castigo por haber robado el caballo. Sin embargo, si no puede convencer a los personajes de que le entreguen a Ezmerelda, volverá al campamento sin dar pie a mayor enfrentamiento con estos. Para saber más sobre Arrigal, consulta el capítulo 5, zona N9c.

Capítulo 8: La aldea de Krezk

La aldea fortificada de Krezk se asienta cerca del límite del dominio de Strahd, de manera que el muro de bruma que delimita la frontera es claramente visible sobre los árboles. Pero ni siquiera aquí se puede escapar del vampiro. De hecho, los habitantes están tan aterrorizados por Strahd y sus lobos que nunca se aventuran lejos de la población. Dentro de sus muros, cultivan árboles que les proporcionan madera abundante para mantenerlos calientes durante las frías noches y sacan agua de un estanque bendecido. Tienen pollos, liebres y pequeños cerdos, así como huertos de remolachas y nabos. Lo único para lo que dependen del mundo exterior es el vino. El burgomaestre, Dmitri Krezkov, procede de una familia noble y regularmente consigue que la cercana bodega El Mago de los Vinos (capítulo 12) les haga llegar sus barriles; así se mantienen calientes los estómagos de los parroquianos y alta la moral.

Sobre Krezk se alza imponente la abadía de Santa Markovia; la que una vez fuera convento y hospital, ahora se ha convertido en un manicomio rebosante de maldad. Después de que santa Markovia y sus seguidores fracasaran en su intento de derrocar a Strahd, la abadía se convirtió en una fortaleza aislada del resto del mundo. El vampiro se deleitó alimentando sin piedad los miedos de los clérigos y monjas refugiados en su interior; pero fue el aislamiento y la codicia lo que finalmente los condenó. El clero comenzó a disputarse la comida y el vino. Para cuando las provisiones se agotaron, bien se habían matado ya entre ellos bien se habían vuelto locos de remate debido a los actos terroríficos a los que Strahd les había obligado. Durante los años que siguieron, los aldeanos de Krezk evitaron el lugar, temiendo que la abadía estuviera maldita, encantada o ambas cosas.

Entonces, hace algo más de un siglo, un peregrino procedente de una tierra lejana llegó a Krezk e insistió en que se permitiera reabrir la abadía. El desconocido era muy atractivo y extremadamente persuasivo, por lo que los aldeanos no pudieron hacer otra cosa que acceder a sus demandas. Eternamente joven, preside la abadía hasta el día de hoy. Los lugareños se refieren a él simplemente como el Abad. Muchos aldeanos sospechan que el Abad es Strahd disfrazado, porque han oído historias acerca de las otras apariencias del vampiro. Sin embargo, la verdad es aún más inquietante.

El brillo en sus ojos era como *la cálida luz del sol sobre un estanque tranquilo. Esa luz se ha extinguido para siempre. Cuando intento imaginar aquellos ojos, todo lo que veo es un abismo de locura.*

—Strahd von Zarovich

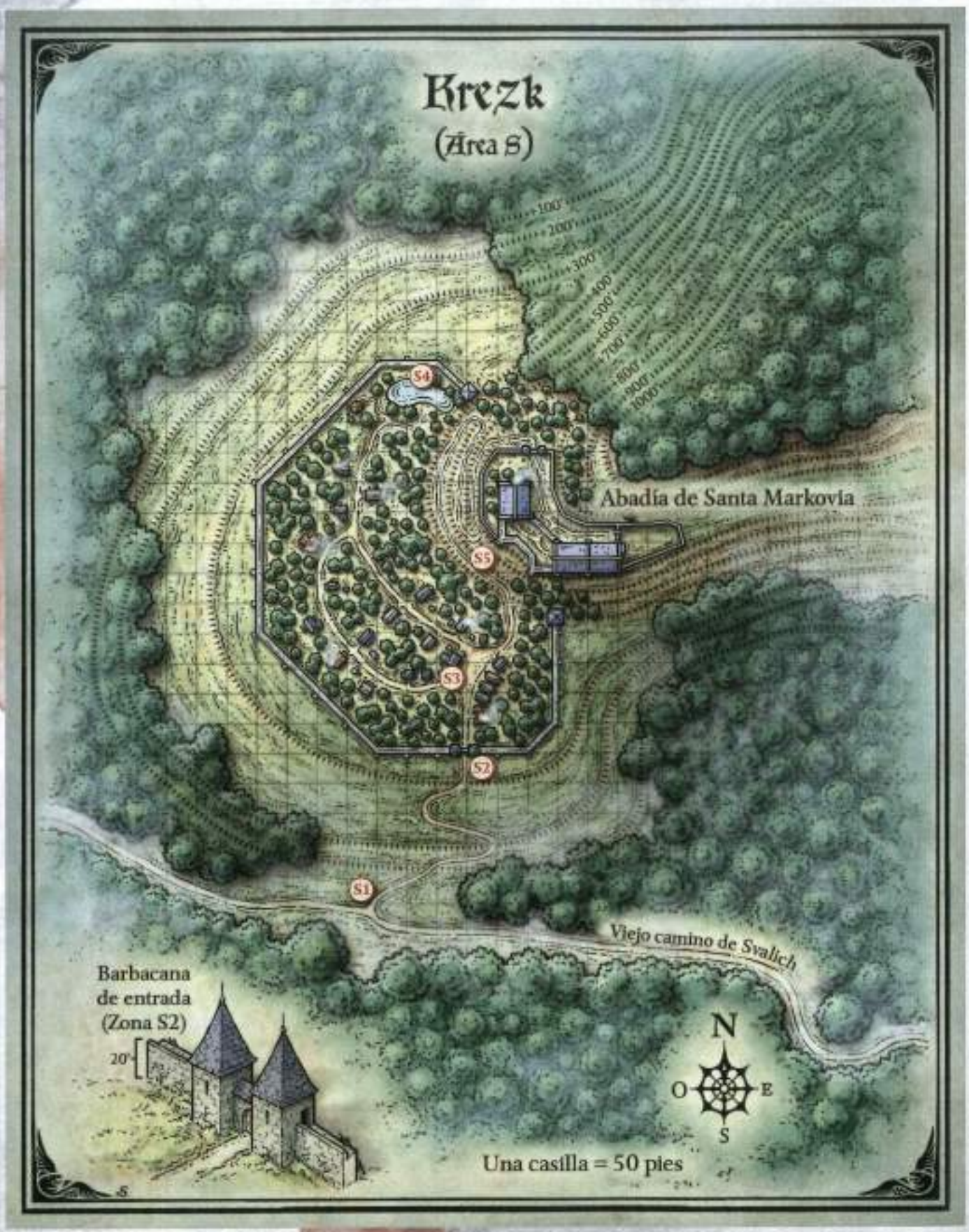
Zonas de Krezk

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de Krezk de la página 144.

S1. Encrucijada

El camino se ramifica hacia el norte y asciende por un acantilado rocoso, para terminar en una puerta construida en un muro de piedra de 20 pies de alto. Este último está reforzado con contrafuertes aproximadamente cada 50 pies. La muralla rodea un asentamiento en la ladera de una nevada estribación montañosa. Más allá del muro veis copas de pinos nevados y finas volutas de humo blanco. Escucháis el sombrío doblar de una campana procedente de una abadía de piedra enclavada en la ladera de la montaña, elevada sobre la población. El repique constante es tentador, un cambio bienvenido en comparación con el silencio sepulcral y la opresiva niebla a la que os habéis llegado a acostumbrar. Es difícil saberlo desde esta distancia, pero parece haber un camino que conecta el asentamiento con los riscos que conducen a la abadía.

El viejo camino de Svalich continúa hacia el oeste desde este lugar durante un poco más de una milla, antes de internarse en la cortina brumosa que rodea a Barovia (consulta el capítulo 2, "Brumas de Ravenloft"). Los aventureros que sigan el camino del norte llegarán a la barbacana de entrada (zona S2).


Krezk
(Área S)
100'
200'
300'
400'
500'
600'
700'
800'
900'
1000'
S4
Abadía de Santa Markovia
S5
S3
S2
S1
Viejo camino de Svalich
Barbacana
de entrada
(Zona S2)
20'
N
O
E
S
Una casilla = 50 pies

S2. Barbacana de entrada

El mapa de Krezk incluye un diagrama de la barbacana.

> El frío se va intensificando a medida que os acercáis a la población amurallada. Dos torres cuadradas de techos puntiagudos flanquean una arco de piedra; está cerrado por un par de puertas de madera reforzada con hierro de 12 pies de alto. Tallado en el arco, por encima de las puertas, figura un nombre: Krezk.
>
> Las paredes que parten desde la barbacana de entrada tienen 20 pies de alto. Sobre el parapeto veis cuatro figuras con gorros de piel que empuñan lanzas. Os miran nerviosas.

Insertas en la planta superior de cada torre hay sendas saeteras de 6 pulgadas de ancho, 4 pies de altura y 1 pie de profundidad. Una puerta abierta va desde el puesto de arquero de cada torre al parapeto adyacente. Detrás de las paredes, unas escalerillas de mano de madera permiten descender los 20 pies de altura desde los parapetos hasta el suelo.

Dos arqueros (**batidores** humanos de ambos sexos LB) están apostados dentro de la barbacana, uno en cada torre. Cuatro **guardias** (humanos de ambos sexos LB) ocupan los muros adyacentes. Si descubren a los aventureros sobrevolando o trepando las murallas, supondrán que la aldea está siendo atacada y darán la voz de alarma. Cinco asaltos después de dicho aviso, todos los adultos sanos del pueblo llegarán a la barbacana de entrada, listos para combatir. La milicia de Krezk consta de otros cuatro guardias, más cuarenta **plebeyos** (humanos de ambos sexos LB) armados con hachas de mano.

Las puertas dobles están hechas de gruesos maderos unidos con bandas de hierro y cerradas a cal y canto con un pesado travesaño de madera sostenido por soportes de hierro. El travesaño se puede levantar superando una prueba de Fuerza CD 15. Abrir las puertas mediante la fuerza requiere de una máquina de asedio.

No hay suficientes personas en Krezk para defender adecuadamente su muralla exterior. Cada tramo de pared de 300 pies está vigilado por un solitario **guardia** (humano hombre o mujer LB). Los guardias están entrenados para parapetarse tras la pared y dar la voz de alarma ante cualquier señal de peligro.

Burgomaestre Dmitri Krezkov

Si los personajes solicitan que se les deje entrar o atraen la atención de los guardias del muro de alguna otra forma, uno de estos irá a buscar al burgomaestre, Dmitri Krezkov (**noble** humano LB). Sus antepasados construyeron Krezk a los pies de la abadía, después de que los ejércitos de Strahd conquistaran el valle.

El burgomaestre es un noble y espera ser tratado como tal. Antepondrá la seguridad de su aldea al bienestar de los forasteros. Ha conocido a aventureros antes, por lo que supondrá que los personajes son aliados del vampiro o enemigos; de cualquier manera, la presencia de estos en Krezk solo significa problemas. Dmitri no está preparado para dar cobijo a enemigos de Strahd, ni deseoso de satisfacer a unos aliados del vampiro. La única manera de que los aventureros puedan ganarse su favor es ayudar a Krezk de alguna forma. Así, Dmitri se vería obligado, tanto por su juramento de burgomaestre como por su honor de noble baroviano, a darles hospitalidad. Si los personajes preguntan qué pueden hacer, Dmitri les pedirá escoltar un cargamento desde la bodega El Mago de los Vinos, que se encuentra al sur. En su aldea falta el vino desde hace días y la siguiente entrega va con mucho retraso.

Si los aventureros entran en la población por la fuerza, usando la magia o las armas, el burgomaestre ordenará a sus guardias que no ataquen, con la esperanza de evitar un derramamiento de sangre; luego hará todo lo posible para conseguir que los personajes se marchen cuanto antes.

Cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12, podrá darse cuenta de que Dmitri está tratando de ocultar el hecho de que se encuentra angustiado. Está afligido por la muerte natural de su hijo menor, Ilya, el último de sus descendientes (consulta la zona S3).

S3. Aldea de Krezk

Cuando los personajes atraviesen la muralla exterior, lee lo siguiente:

> La aldea envuelta en niebla tras el muro no es más que un conjunto disperso de humildes cabañas de madera junto a caminos de tierra que atraviesan pinares cubiertos de nieve; hay tantos árboles que, de hecho, forman un bosque. Al noreste, unos grisáceos precipicios se alzan con brusquedad, y el camino que serpentea hasta la abadía es fácil de ver desde este lugar.

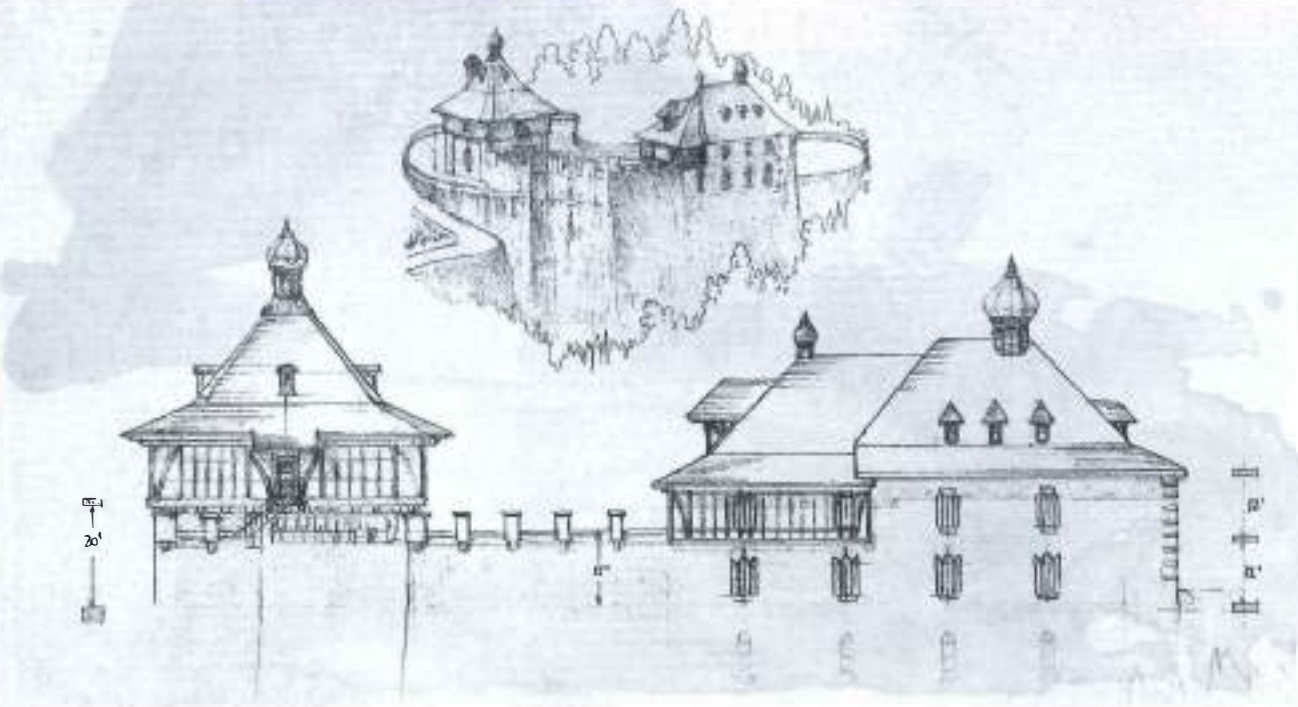
La aldea funciona de manera similar a una comuna; no exportan productos ni disponen de negocios que generen dinero. Los aldeanos cultivan árboles y hortalizas, cortan leña para calentar sus hogares, crían pollos y cerdos, y comparten su comida. Unos pocos lugareños tienen vacas y mulas, pero no hay caballos en Krezk. La población no posee posadas ni tabernas. Los personajes que estén dispuestos a cortar leña, ordeñar vacas o realizar otras tareas podrán pasar la noche en casa del burgomaestre o en alguna otra residencia.

Cabañas

Las viviendas de Krezk son cabañas de madera de pino de una sola planta, con chimeneas de piedra y techos de paja. Los cerdos y los pollos están recogidos en corrales y gallineros bajo techo para que no se congelen.

Cabaña del burgomaestre. La construcción más próxima a la puerta exterior es la del burgomaestre; la más grande de la población, pero, aun así, una vivienda modesta. Dmitri Krezkov y su intrépida esposa Anna (**noble** humana LB) no tienen hijos vivos. El último de sus cuatro vástagos, Ilya, murió de una enfermedad a los catorce años hace siete días. Dada su edad, es improbable que los Krezkov tengan más hijos, lo que es fuente de gran consternación para todos en el pueblo, ya que ello significa el fin de su linaje.

La cabaña del burgomaestre cuenta con una bodega (actualmente vacía) y mucho espacio para porquerizas y gallineros. Detrás del edificio hay un cementerio donde están enterrados los difuntos de la familia Krezkov. Los cuatro hijos de Dmitri y Anna, que murieron a causa de una enfermedad, yacen aquí. Varios de los ataúdes del linaje están vacíos; su contenido ha sido robado durante la noche por los sepultureros mestizos del Abad (consulta la zona S6). La tumba de Ilya es reciente y no ha sido profanada, ya que fue enterrado hace tan solo cuatro días.



Cabañas de los plebeyos. Una cabaña típica tiene solo 200 pies cuadrados y, aun así, contiene 1d4 adultos (**plebeyos** humanos de ambos sexos LB) y 1d4 – 1 niños (humanos de ambos sexos no combatientes LB), además de los cerdos, liebres y pollos de la familia.

Cada vivienda cuenta con su propio cementerio donde se entierra a los miembros de la familia. Todos los féretros que se han enterrado durante la última década están ahora vacíos; los silenciosos sepultureros mestizos del Abad son los responsables (consulta la zona S6).

Conocimiento de Krezk

Además de la información conocida por todo baroviano (consulta "Conocimiento baroviano", en el capítulo 2), los aldeanos de Krezk (llamados krezkitas) saben lo siguiente, a nivel local:

- Los residentes jamás salen del pueblo por temor a ser atacados por lobos, lobos terribles y hombres lobo.
- Más o menos una vez al mes llega un cargamento de vino de El Mago de los Vinos (capítulo 12), la bodega y el viñedo que hay al sur. El negocio pertenece a la familia Martikov, que también lo regenta.
- El burgomaestre Krezkov perdió recientemente a su hijo de catorce años, Ilya, a causa de una enfermedad. El joven era el único de los cuatro hijos de Krezkov que quedaba con vida.
- Un estanque en el extremo norte de la aldea proporciona agua potable durante todo el año. Junto a este, los ancestros del poblado construyeron un santuario al Señor de la Mañana en un templete. Es conocido como el santuario del Sol Blanco.
- La abadía de Santa Markovia lleva el nombre de una sacerdotisa del Señor de la Mañana que plantó cara al diablo Strahd. Tras una feroz revuelta, Markovia y sus seguidores más leales cayeron sobre el Castillo Ravenloft, pero hallaron tan solo su propia destrucción.
- La abadía fue un hospital y un convento en el pasado, pero sucumbió durante los tiempos difíciles que sobrevinieron después de que la tierra fuera engullida por las brumas. Algunos de los clérigos cayeron presa de Strahd, mientras que otros se volvieron locos y murieron de hambre o se convirtieron en caníbales.
- El responsable de la abadía, al que llaman simplemente el Abad, llegó hace más de un siglo y no ha envejecido ni un solo día desde entonces. De vez en cuando visita el Santuario del Sol Blanco, pero no habla mucho y exige el pago de un tributo en forma de vino. Nadie sabe su verdadero nombre ni de dónde vino. Muchos creen que es un siervo de Strahd o el mismísimo vampiro disfrazado.
- Nadie en el poblado visita la abadía ya. Su campana suena a horas extrañas, de día y de noche, y el lugar se llena de gritos siniestros y risotadas terroríficas e inhumanas que se escuchan desde cualquier punto de la aldea.

S4. Estanque y santuario

Incluso bajo los cielos plomizos, este estanque situado en el extremo norte de la aldea posee un brillo fulgurante. Cerca de su orilla hay un antiguo templete al borde del derrumbe. En su centro, se erige la estatua de madera de un hombre triste, con el torso desnudo y los brazos extendidos, como a la espera de ser abrazado; la pintura de la imagen está cuarteada y desvaída.

El estanque se alimenta de un manantial subterráneo y fue bendecido hace mucho tiempo por santa Markovia. Sus aguas desafían a la corrupción, de modo que quien bebe de él por primera vez recibe los beneficios de un conjuro de *restablecimiento menor*. El agua tuvo una magia aún más poderosa tiempo atrás, pero se ha debilitado con el paso de los años; en cualquier caso, tiene un sabor dulce y fresco.

El templete es tan frágil que solo haría falta una racha de viento fuerte para echarlo abajo. Sigue en pie porque está protegido de los elementos por los árboles, murallas y peñascos de los alrededores. La estatua es una representación del Señor de la Mañana, orientada de forma que parece querer abrazar el este (el amanecer). Los lugareños se refieren a la escultura y al edificio como el santuario del Sol Blanco, aunque no tienen ni idea de por qué sus antepasados le pusieron ese nombre.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí hay un tesoro, estará escondido bajo el templete. Este debe ser derribado para llegar al tesoro, lo que no sentará nada bien a los aldeanos. Si los aventureros dañan el templete y no lo reparan, tendrán desventaja en cualquier prueba de Carisma que realicen para influir en las actitudes de los lugareños hacia ellos.

S5. Sendero sinuoso

> El camino que bordea el barranco tiene diez pies de ancho y está cubierto de grava suelta y trozos de roca. El ascenso es lento y un tanto peligroso y el aire se vuelve más frío a medida que uno se acerca a la cima.

El camino sube 400 pies, volviendo sobre sí mismo un par de veces antes de llegar a la zona S6.

Zonas de la abadía

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas en los mapas de la abadía de Santa Markovia, en las páginas 149 y 153.

Los mestizos que infestan la abadía son todos descendientes de una familia, los Belview, y cada uno de ellos sufre de alguna forma de locura. Cada vez que los personajes interactúen con un mestizo que no esté detallado aquí, tira en la tabla "locura indefinida" (consulta "Efectos de la locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*) o elije entre las opciones disponibles en la tabla para establecer cómo se manifiesta la locura de un mestizo en particular.

La mayoría de los mestizos de la abadía están encerrados porque no se puede confiar en que deambulen sin supervisión. Los únicos con libertad de movimientos son los sepultureros del Abad, Otto y Zygfrek, y su fiel criado bicéfalo, Clovin.

Clovin Belview toca la campana de la abadía (zona S17) cuando el Abad decide que es hora de cenar. Su tañido hace que los demás mestizos griten y se alboroten, emocionados mientras esperan la comida.

Las ventanas del ala norte son de vidrio emplomado translúcido. Es adecuado para dejar pasar la luz, pero no muy bueno para mirar a su través. Las ventanas del ala este se han roto hacia el exterior y los postigos están dañados.

S6. Puerta del norte

> El camino desde la aldea asciende sobre la niebla hasta a la gran colina en la que se asienta la abadía. Un fino manto de nieve cubre los árboles y la tierra pedregosa.
>
> El camino de grava discurre entre dos pequeñas garitas de piedra; desde estas se extienden muros de mampostería de cinco pies de alto y tres pies de grosor. Una cancela de hierro, unida a las garitas por bisagras oxidadas, bloquea el paso. No parece estar cerrada con llave. A través de ella, veis la abadía de piedra, que se alza silenciosa. Sus dos alas están unidas por un muro de 15 pies de alto. En el ala norte, la más próxima, destacan un campanario y una chimenea de la que sale humo gris.

La cancela de hierro no está cerrada con llave, pero al empujar para abrirla sus hojas chirriarán ruidosamente.

Hay dos guardias de servicio junto a ella, aunque no estarán despiertos cuando lleguen los aventureros (mira un poco más adelante). Los personajes que superen una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 podrán saltar el muro bajo exterior sin despertarles. Si uno o más fallan la prueba, o si abren las puertas, los guardias se despertarán y saldrán a toda prisa para hacer frente a los intrusos.

Los guardias de la cancela son Otto y Zygfrek Belview, dos **mestizos** legales malvados (consulta el apéndice D). Duermen bajo montones de pieles de animales llenas de hongos. Ambos son siervos leales del Abad, pero como guardias dejan mucho que desear. Si los aventureros se muestran amistosos, los mestizos los escoltarán hasta el patio (zona S12) y los harán esperar allí mientras van a buscar al Abad (zona S13). Si los personajes se muestran hostiles, los mestizos les dejarán pasar, pero no los acompañan de buen grado.

Colgando en una pared interior de cada garita de guardia hay una red tejida con ramas y agujas de pino, así como una pala. Otto y Zygfrek se cubren con las redes cuando deambulan por el pueblo por las noches en busca de tumbas recientes que poder desenterrar.

Interpretar a los mestizos

Usa la siguiente información para interpretar a los guardias mestizos, Otto y Zygfrek.

Otto Belview. Otto mide 4 pies y 9 pulgadas de alto (1,45 m) y suele estar en cuclillas, en vez de erguido. Tiene el aspecto de un enano imberbe con parches de pellejo de burro sobre la cara y el resto del cuerpo. Una de sus orejas es humana, mientras que la otra es de lobo, al igual que su prominente hocico, del que sobresalen los colmillos. Sus brazos y manos son humanos, pero sus piernas y pies son leoninos. Además, tiene cola de burro. A duras penas habla el común y su risa suena como el rebuzno de un asno. Su vestimenta se reduce a una simple capa de lana.

Otto Belview

Zygfrek Belview

Otto posee el rasgo Saltar sin Carrera (consulta el perfil del mestizo en el apéndice D). Su locura puede resumirse en la siguiente frase: "Soy la persona más lista, sabia, fuerte, rápida y atractiva que conozco".

Zygfrek Belview. Zygfrek mide 4 pies y 7 pulgadas de alto (1,40 m). Tiene el lado izquierdo de la cara y el cuerpo cubierto de escamas de lagarto, y el derecho con parches de pelo de lobo gris. Entre estos parches se aprecia una pálida piel humana. Uno de sus ojos es de felino y sus dedos y manos se asemejan a patas de gato con pulgares oponibles. La mestiza tiene una voz áspera y viste una capa gris con una franja de piel negra.

Zygfrek posee el rasgo Visión en la Oscuridad (consulta el perfil del mestizo en el apéndice D). Su locura puede resumirse en la siguiente frase: "No me gusta la forma en que los demás me juzgan constantemente".

S7. Cementerio

> Unos pinos raquíticos sobreviven en la rocosa tierra del cementerio, junto a los cimientos del ala norte de la abadía. Las ventanas del edificio son paneles agrietados de vidrio emplomado. Las antiguas lápidas sobresalen del fino manto de nieve que cubre el patio. Más allá del murete que rodea al camposanto hay un precipicio de 400 pies desde el cual divisáis el pueblo, allá abajo. Las vistas son impresionantes.

En las lápidas hay grabados nombres de sacerdotes o monjas fallecidos hace mucho. Entre ellos se incluyen el hermano Martek, el hermano Valen, la hermana Constance y la hermana Lenora.

La tumba del sol

La lápida marcada con una "X" tiene unas rosas esculpidas; en su lado este muestra un receptáculo de 3 pulgadas de diámetro con forma de sol. Bajo el receptáculo aparece el nombre Petrovna. Si se coloca el símbolo sagrado de Tasha Petrovna (consulta el capítulo 4, zona K84, cripta 11) en el hueco, ambos, el símbolo sagrado y el entalle, desaparecerán. En ese momento, lee esto:

> Un rayo de dorada luz solar atraviesa las nubes hacia el oeste e ilumina la tumba. La niebla y la oscuridad se retraen huyendo de su brillo, mientras la luz del sol hace que la lápida comience a agrietarse y romperse en pedazos, revelando un anillo en su interior.

El rayo solar permanecerá durante 1 minuto. Si los personajes destrozan la tumba sin haber colocado el símbolo sagrado de Tasha Petrovna en ella en primer lugar, no encontrarán nada entre sus restos. El anillo es un *anillo de regeneración*.

S8. Caseta del jardín

> Hay una caseta junto a la entrada a los jardines de la abadía.

La caseta está vacía.

S9. Jardines

> Enclavadas entre precipicios y riscos hay cuatro parcelas de jardín rectangulares rodeadas por un muro de mampostería de 5 pies de altura. Algunos conejos blancos mordisquean los nabos que el frío ha estropeado. Dos espantapájaros exánimes cuelgan de sendas cruces de madera clavadas en la fría tierra compactada. Sus gargantas están rellenas de paja y sus cabezas hechas con tela de arpillera.

Si los personajes no han inspeccionado el ala este, agrega esto:

> El ala este de la abadía se cierne sobre el jardín, con sus oscuras e inquietantes ventanas rotas. Una puerta da acceso a este edificio desolado, que no parece estar tan abandonado como cabría esperar. Desde el interior llegan risas y llantos que no deberían escucharse.

Los conejos y los espantapájaros son inofensivos. Los jardines contienen un exiguo surtido de tubérculos y calabazas. La puerta que lleva a la zona S15 no está cerrada con llave.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, el objeto estará oculto en la garganta rellena de paja del espantapájaros ubicado más al sur. Si el tesoro se extrae del espantapájaros, siete **tumularios** emergerán de los jardines y atacarán. Visten libreas harapientas de la casa de Strahd.

S10. Entrada de la abadía

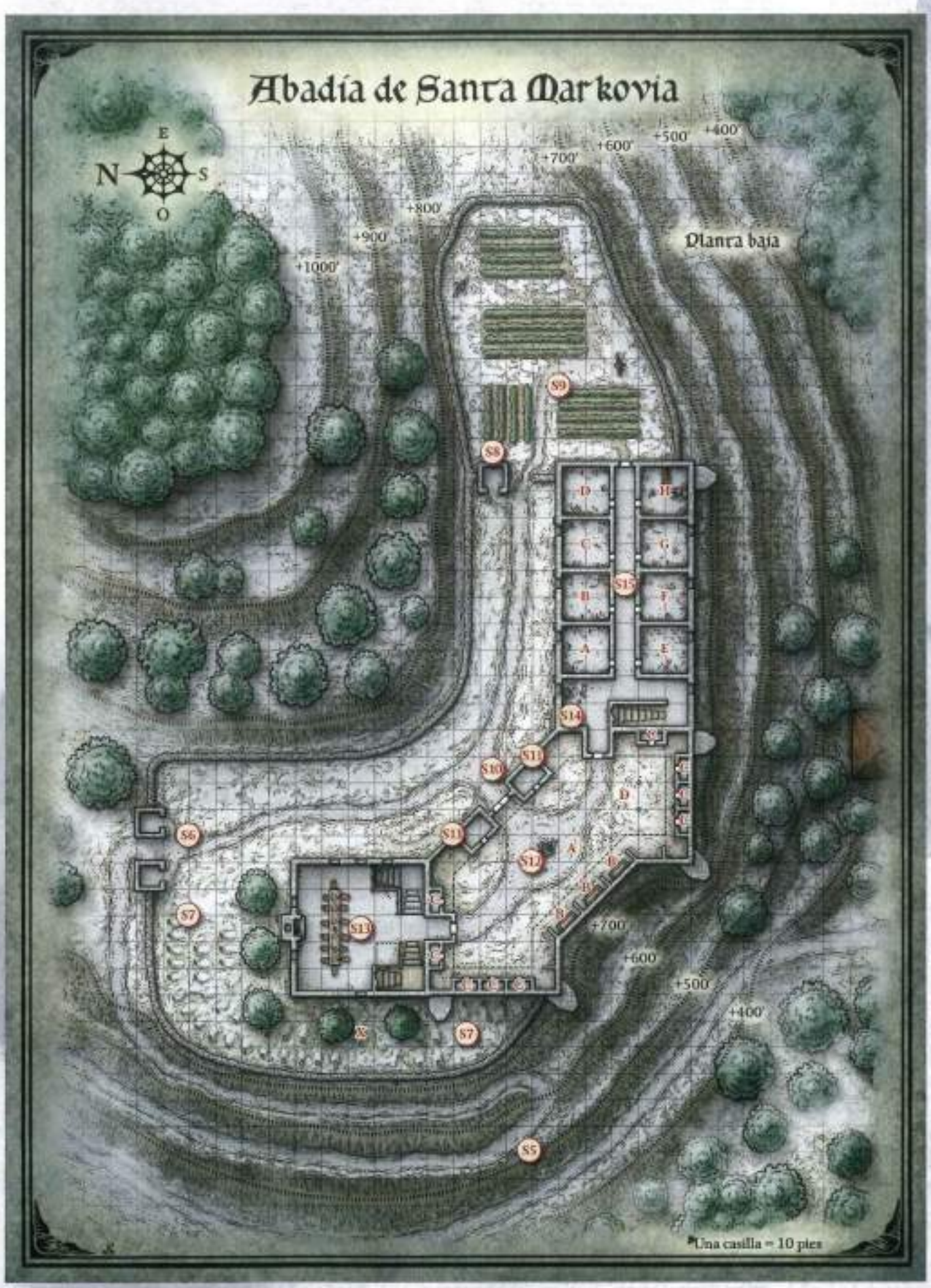
> Una muralla de quince pies de alto une las dos alas de la abadía. Detrás de sus almenas se encuentran dos guardias apostados, vigilantes; la niebla oscurece sus facciones. Más abajo, empotradas en la pared, hay un par de puertas de madera de diez pies de altura reforzadas con bandas de acero. A la derecha de estas, montada en la pared, se conserva una deslustrada placa de cobre.

La placa lleva el nombre de la abadía, bajo el cual aparecen estas palabras: "Que su luz sane toda aflicción".

Los "guardias" apostados sobre la muralla son espantapájaros apuntalados; van vestidos con camisas de malla y equipados con lanzas oxidadas (consulta la zona S18). Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 se dará cuenta del ardid. Las puertas dobles son pesadas pero su cerrojo está abierto. Pueden abrirse empujando para acceder a un patio neblinoso (zona S12).

S11. Barbacana interior

Estas dos construcciones vacías ayudan a fortalecer la muralla (zona S18) que rodea el patio (zona S12). Las puertas de madera que permiten acceder a ambas no están cerradas con llave.


Abadía de Santa Markovia
E
N
S
O
+400'
+500'
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
Planta baja
S9
S8
D
H
C
G
B
S15
F
A
E
S14
S10
S11
D
S6
S11
A
S12
B
B
B
S7
S13
+700'
+600'
+500'
+400'
X
S7
S5
*Una casilla = 10 pies

S12. Patio

La espesa niebla que inunda este patio se arremolina, como si estuviera ansiosa por escapar. El espacio está rodeado por una muralla de 15 pies de alto sobre la que se encuentran apostados varios guardias de espaldas a vosotros, o eso parecía en un principio. Ahora os resulta evidente que no son más que meros espantapájaros.

Las puertas de madera al norte y al este conducen a las dos alas de la abadía. En el centro del patio hay un brocal de piedra de un pozo equipado con un cabrestante de hierro; a este se unen una cuerda y un cubo. A lo largo del perímetro, a la sombra del voladizo de la muralla, se sitúan varios cobertizos de piedra con portones de madera cerrados con candados, así como tres casetas poco profundas que contienen abrevaderos de madera. Hay dos postes de madera clavados en la tierra rocosa con aros de hierro atornillados; un humanoide pequeño con alas de murciélago y mandíbulas de araña se encuentra encadenado a uno de ellos.

Unos horribles gritos provenientes de los cobertizos rompen el silencio.

Si los personajes han sido escoltados hasta aquí por Otto y Zygfrek Belview (zona S6), estos les pedirán que esperen en el patio mientras los mestizos van a la zona S13 en busca del abad.

S12a. Pozo

El pozo tiene 80 pies de profundidad. A 20 pies en su interior hay un **mestizo** (ver apéndice D) escondido llamado Mishka Belview. Se encuentra aferrado a la pared del pozo y trepará para atacar a cualquiera que le ilumine con una luz.

Mishka Belview. Mishka mide 5 pies de alto (1,52 m) y tiene una constitución nervuda y famélica. Posee tres ojos rojos arácnidos en el lado derecho de la cara, mientras que el izquierdo parece humano. En lugar de su mano izquierda tiene un pie de rana y una pata de cuervo con garras donde debería estar su pie derecho.

Mishka posee el rasgo Trepar cual Arácnido (consulta el perfil del mestizo en el apéndice D). Tras volverse loco, ha descubierto que le gusta matar a personas.

S12b. Antiguos abrevaderos

Estos tres abrevaderos para caballos están seriamente dañados y se desmoronarán si se los manipula o desplaza.

S12c. Gallineros

Cada uno de estos cobertizos está cerrado con un candado de hierro. Clovin Belview (zona S17) lleva consigo las llaves de todos ellos.

Si los aventureros abren un cobertizo, lee:

Este cobertizo contiene los restos destrozados de varios gallineros. Encadenado a la pared del fondo se encuentra un desdichado humanoide con deformidades bestiales.

Hay nueve de estos cobertizos; cada uno alberga a un **mestizo** (mira el apéndice D) que gime o aúlla.

S12d. Postes de castigo

Las anillas de hierro atornilladas a estos postes de madera se usaron para atar caballos hace mucho. Hay una **mestiza** (ver apéndice D) caótica neutral, llamada Marzena Belview, que es la hermana mayor de Mishka Belview (mira la zona S12a).

Si los personajes se acercan a Marzena, lee lo siguiente:

La criatura encadenada al poste aletea con sus alas coriáceas y se eleva en el aire, pero no consigue llegar muy lejos antes de que las cadenas la frenen. Revolotea como loca, gritando cosas sin sentido.

Marzena Belview es voluble y tiene miedo de todo, salvo de Clovin Belview (zona S17), a quien permite acercarse lo suficiente como para dejarle la comida.

Marzena Belview. Marzena mide 4 pies con 5 pulgadas (1,35 m) de alto y tiene joroba. Una larga y enredada cabellera negra oculta gran parte de su cara, pero se aprecian claramente la mandíbulas y dientes de araña que sustituyen su boca humana. Posee brazos y alas de murciélago, así como una pezuña hendida en lugar de su pie derecho. La criatura no permitirá que nadie se acerque lo suficiente como para liberarla de sus grilletes, pero si se abren mágicamente o si se consigue romper las cadenas de alguna manera, saldrá volando para no volver nunca más.

Marzena posee el rasgo Volar (consulta el perfil del mestizo en el apéndice D). Su locura puede resumirse en la siguiente frase: "Estoy convencida de que enemigos poderosos quieren darme caza. Sus agentes están por todas partes y seguro que me tienen siempre vigilada".

S13. Salón principal

Una música amable se desliza hasta vosotros desde la planta superior; oís un solitario instrumento de cuerda interpretado por algún virtuoso a quien aún no podéis ver.

La planta baja es una gran estancia cuadrada de cincuenta pies de lado, con ventanales arqueados de cristal emplomado. Hay un caldero al fuego en el hogar de una chimenea; sobre la repisa de esta cuelga un disco de oro que tiene grabado el símbolo del sol. En una esquina, una escalera de madera asciende hasta la planta superior y, en otra esquina, una escalera de piedra desciende hacia la oscuridad.

Varias sillas rodean una mesa de madera cuya longitud abarca casi toda la longitud de la sala. La vajilla de madera y candelabros de oro se han dispuesto cuidadosamente en la mesa; tras esta, hay una joven de piel de alabastro que lleva puesto un vestido rojo sucio y rasgado. Su cabello castaño está recogido con esmero, de modo que no llega a tocar sus suaves hombros. Parece sumida en sus propios pensamientos.

El Abad suele encontrarse aquí. Si está, agrega lo siguiente:

Un apuesto joven que viste una túnica de monje marrón toma suavemente a la mujer de la mano. De su cuello pende un símbolo sagrado de madera pintada que representa al sol. Se mueve con la parsimonia de la santidad.

El Abad es un **deva** disfrazado (mira el apéndice D, así como "Algo viejo", en la sección "Acontecimientos especiales", al final de este capítulo). Lleva al cuello el símbolo sagrado del Señor de la Mañana. La mujer del vestido rojo destrozado

es Vasilka, una **gólem de carne** que ha sido exquisitamente ensamblada para que haga de esposa de Strahd. Los aventureros que estén a 5 pies o menos de Vasilka podrán ver en su piel empolvada las cuidadosas costuras allá donde se han cosido diferentes partes corporales robadas de tumbas krezkianas.

El Abad está explicando a Vasilka los fundamentos de la etiqueta. Incluso tiene la intención de enseñarle a bailar. Ella obedece cada una de sus órdenes. No puede hablar, pero si se le hace daño dejará escapar un grito profano. Si entra en estado berserk, luchará hasta que el Abad reafirme su control sobre ella o hasta ser destruida. La mujer posee la fuerza sobrenatural de un gólem de carne normal, a pesar de su menor tamaño.

El Abad no tendrá deseos de hacer daño a los personajes. Sabe que Strahd los ha traído a Barovia por una razón y no quiere coartar los planes que el vampiro tenga para ellos. Su trato calmado y agradable cambiará si estos se muestran hostiles o si amenazan a Vasilka. En ese caso, se despojará de su disfraz y asumirá su verdadera forma angelical, con la esperanza de que dicha visión sea suficiente para calmarlos.

Al Abad le gustaría encontrar un vestido nupcial apropiado para Vasilka. Si los aventureros se muestran amistosos, les pedirá ayuda para que hallen uno. A cambio, les ofrecerá su magia; accederá a lanzar para ellos *alzar a los muertos* hasta tres veces o bien les proporcionará a todos el beneficio de su toque sanador. Si rehúsan prestar su ayuda o se comportan de forma grosera, les ordenará abandonar la abadía de inmediato, atacándolos si se niegan y haciendo todo lo posible para mantener a Vasilka a salvo.

La música suena escaleras arriba (zona S17). La escalera de piedra baja a la bodega (zona S16). Las escaleras de madera suben al desván y al campanario (zona S17).

El caldero de guiso que hay en la chimenea contiene varios galones de sopa caliente de liebre y nabo para los mestizos de las zonas S12c y S15.

Interpretar al Abad

El Abad se considera a sí mismo un ser recto. Lamenta tener que transformar a los Belview en horribles mestizos, pero considera que su encarcelamiento es necesario para mantener a raya su locura. En cuanto a la esposa de Strahd, cree que ella es la clave para liberar a esta tierra de su maldición. Nadie será capaz de convencer de otra cosa al desquiciado Abad.

El Abad compartirá sus creencias abiertamente, alegando que es el Señor de la Mañana quien guía sus decisiones. Si los visitantes se muestran amistosos, les enseñará toda la abadía, pero se volverá hostil si ve amenazados su integridad o sus quehaceres.

Tesoro

El disco dorado del sol que cuelga sobre la chimenea tiene un valor de 750 po. Retirarlo de la pared revelará un hueco que contiene una *poción de curación superior* en un frasco de cristal y electro (con un valor de 250 po). Sobre la mesa descansan cuatro candelabros de oro (valorados en 250 po cada uno).

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará escondido en el hueco, junto a la poción.

S14. Vestíbulo

> Esta habitación solía ser una oficina, como demuestran los restos de un escritorio y una silla, ahora destrozados. Un pasillo hacia el sur conduce a una escalera ascendente. Por su parte, el oscuro pasaje hacia el este está saturado de susurros antinaturales, risas perturbadas y hedor a bestia.

Las escaleras suben a la zona S20.

Si los personajes entran en esta zona haciendo ruido o portando fuentes de luz, el gólem de la zona S15 se verá atraído hacia ellos (a menos que ya lo hayan derrotado).

S15. Manicomio

> Este oscuro corredor tiene múltiples puertas, tras las cuales se encuentran las criaturas que rompen el silencio con sus risas dementes y sus obscenos susurros. El hedor es abrumador.

Antes de empezar a crear una esposa para Strahd, el Abad intentó fabricar un gólem más rudimentario. Esta criatura deambula por la sala vigilando incansable el manicomio de la abadía y asegurándose de que ningún mestizo escape.

Cuando los personajes vean al gólem por primera vez, lee lo siguiente:

> Incluso en la penumbra, podéis distinguir una monstruosa forma que avanza pesadamente hacia vosotros por el pasillo. Cuando la oscuridad ya no alcanza a ocultar su verdadera naturaleza, vuestros ojos se enfrentan a una aterradora mole de 7 pies de altura, compuesta por diferentes partes de cuerpos humanos.

Este **gólem de carne** atacará a cualquiera que no vaya en compañía del Abad o de Clovin Belview.

Ninguna de las puertas que parten del pasillo está cerrada con llave. Si los aventureros abren cualquiera de ellas y miran dentro, comprobarán que las estancias que hay a cada lado del pasillo están tenuemente iluminadas; algo de luz natural se filtra a través de unas sucias ventanas con postigos. La puerta en el extremo este del pasillo lleva al exterior y se puede abrir hacia adentro para acceder a los jardines (zona S9).

Los sesenta **mestizos** confinados aquí son alimentados por Clovin Belview a intervalos regulares. La cena se anuncia haciendo sonar la campana de la abadía (zona S17). Estos mestizos no están encerrados, pero se niegan a salir de sus habitaciones por temor a ser asesinados por el gólem o expulsados de la abadía y obligados a valerse por sí mismos. Además de una daga, cada mestizo tiene su propio cuenco de madera para la sopa.

S15a. Mestizos terribles

> Esta habitación fue en tiempos un dormitorio común, pero su mobiliario ha sido destruido. Tres mestizos chillan y se encogen en la sombría esquina noroeste. Uno de ellos acuna un objeto brillante.

Hay tres **mestizos** confinados aquí. Uno de ellos acuna un candelabro de latón pulido como si fuera una muñeca. Cualquier intento de arrebatárselo hará que ataque.

S15b. Mestizos a la gresca

> Cuatro mestizos se pelean en medio de este dormitorio destrozado; mientras, un quinto observa y se ríe tras la estatua de madera a tamaño natural de una mujer vestida con una túnica.

Hay cinco **mestizos** confinados aquí. Los cuatro que se pelean no intentan matarse entre sí, sino imponer su dominio sobre los demás. Si los aventureros los separan, dejarán de pelear.

La escultura tiene algo más de 5 pies de alto y ha sido tallada a partir de un solo bloque de madera. Representa a santa Markovia. Una inspección más minuciosa revelará que está llena de marcas de mordiscos.

S15c. Mestizos conjuradores

> Siete mestizos se sientan en círculo en medio de esta habitación. Parecen estar recitando un conjuro.

Estos siete **mestizos** intentan lanzar un conjuro que haga sonar la campana de la abadía, para que les sirvan la cena. En realidad, solo farfullan un galimatías no mágico.

S15d. Mestizos hambrientos

> Hay nueve mestizos en medio de esta habitación mirando silenciosos hacia la entrada, con el hambre reflejada en sus ojos.

Estos nueve **mestizos** no han comido durante días porque no son del agrado de Clovin. Intentarán matar y devorar a cualquier personaje que ponga un pie en la estancia.

S15e. Horda de mestizos

> Esta sala está abarrotada de mestizos que se revuelcan en su propia inmundicia. El suelo está cubierto de huesos roídos.

Hay dieciséis **mestizos** confinados aquí, lanzando alaridos. Los que han muerto han sido devorados y todo lo que queda de ellos son los huesos. Aquellos que sobreviven suplican que les traigan algo de comer.

S15f. Mestizos cantarines y danzantes

> Ocho mestizos brincan sobre los restos de este dormitorio mientras entonan una cancioncilla. Uno de ellos sostiene en alto una reluciente estatuilla de oro mientras dirige el loco desfile.

Los ocho **mestizos** van cantando lo siguiente:

El diablo habita en su oscuro hogar,
sobre un imponente y brumoso pilar.
Primero probará su dulce sangre de mujer,
y entonces matarla será su deber.

Si se les quita su tesoro, llorarán.

Tesoro. La estatuilla dorada representa a santa Markovia y tiene un valor de 250 po. Concede a cualquier criatura de alineamiento bueno un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

S15g. Bebés mestizos

> Unos mugrientos mestizos acunan a otros más jóvenes entre llantos, en medio de los escombros de esta habitación. Mientras, otros aúllan, gritan, se revuelcan por el suelo y se golpean unos a otros con palos.

Esta sala alberga a diez **mestizos**, tres de los cuales atienden a bebés mestizos no combatientes.

S15h. Fuerte de los mestizos

> Esta sala contiene una fortaleza hecha de trozos de muebles rotos y cortinas harapientas. Desde el interior del fuerte os llegan risotadas maliciosas.

En el "fuerte" viven dos **mestizos**, pero se niegan a salir a menos que se les persuada con comida. Mientras estén ocultos bajo los escombros tendrán cobertura tres cuartos.

S16. Bodega

> Los escalones de piedra descienden 20 pies hasta un sótano en el que se almacenan diez barriles de vino y un estante de madera en forma de L, repleto de botellas de vino.

Los barriles del centro de la habitación están vacíos. Los nombres de los vinos se estamparon en los barriles, al igual que el del lugar de crianza: El Mago de los Vinos. Los barriles de la pared este contienen Pulpa Púrpura N.º 3, un vino barato. Los cuatro barriles de la pared sur contienen Cosecha del Dragón Rojo, un buen vino.

Los botelleros contienen treinta y tres botellas de Pulpa Púrpura N.º 3 y veinticuatro botellas de Cosecha del Dragón Rojo.

Tesoro

Entre las botellas de vino del estante hay una sin tapón y una etiqueta que dice "Espumoso de Vendimia". Contiene un *pergamino de conjuro* enrollado de *festín de los héroes*.

S17. Desván y campanario

Cualquiera que se encuentre sobre la muralla (zona S18) y que apreste el oído tras la puerta de esta sala, escuchará los suaves tonos de un instrumento de cuerda.

Las escaleras de madera ascienden 20 pies hasta un desván de techo inclinado que tiene una puerta en el centro de la pared sur. Unos faroles apagados penden de las vigas y una soga cuelga de una campana de bronce alojada en el campanario, a 30 pies de altura. El sonido de una hermosa música inunda la habitación; es una melodía tan embriagadora que agrega un poco de calor, muy bienvenido, a esta, por lo demás helada, estancia.

Una forma humanoide yace sobre una mesa de madera cubierta con un sudario negro. La música no parece afectarla.

Un catre cubierto de pieles descansa en la esquina noreste, rodeado de botellas de vino vacías. Una lámpara de aceite arde sobre una mesa cercana, silueteando a una criatura encorvada de dos cabezas. Está sentada al borde del catre con una viola entre sus piernas. Con un apéndice crustáceo en forma de garra, sostiene el mango del instrumento mientras frota un arco suavemente sobre las cuerdas con su mano humana.

Este es el desván donde el Abad crea a sus gólems de carne. Sobre una pequeña mesa de la esquina noroeste se ven agujas, hilos, sierras y otras herramientas.

Si alguien toca la campana, una cacofonía estallará en el patio y el ala este cuando los mestizos comiencen a gritar: "¡Comida!". Los alaridos durarán hasta que se alimente a las criaturas.

Clovin Belview, el sirviente del Abad, un **mestizo** de dos cabezas neutral malvado (mira el apéndice D), reside aquí. Toca la viola con virtuosismo cuando está ebrio y la música le ayuda a adormecer a su otra cabeza a medio formar. Ocultas bajo las pieles de su catre, hay tres botellas de Pulpa Púrpura N.º 3. Varias botellas de vino vacías están tiradas por el suelo alrededor del camastro.

Interpretar a Clovin

Clovin mide 4 pies y 7 pulgadas (1,40 m) de alto y tiene aspecto de barrilete. Su cabeza derecha está completamente formada y parece combinar los atributos de un hombre con mechones de cabello aquí y allá y una cabra de cuernos anchos. Su cabeza izquierda solo alcanza, aproximadamente, la mitad del tamaño normal y cuenta con una cara suave y querúbica parcialmente cubierta por piel de cocodrilo. Tiene una pinza de cangrejo en lugar de su mano izquierda y una pata de oso donde debería estar su pie derecho. Viste una túnica de monje mal confeccionada ceñida con un cinturón hecho de cuerda de esparto.

A pesar de que es el fiel lugarteniente del Abad, los otros mestizos lo desprecian; le acusan de quedarse con la comida y matarlos de hambre poco a poco. Si por él fuera, los dejaría morir de hambre, pero el Abad se lo ha prohibido.

Clovin usa el rasgo Dos Cabezas (mira el perfil del mestizo en el apéndice D). Su locura puede resumirse en la siguiente frase: "Estar borracho me mantiene cuerdo". Está bebido la mayor parte del tiempo, pero no hasta el punto de que ello le impida combatir; su nivel interpretativo musical mejora cuando está ebrio.

La cabeza más grande de las dos es la que habla todo el tiempo. La más pequeña tiene la lengua bífida de una serpiente y no puede hacer otra cosa que sisear y emitir otros sonidos horribles.

Destino del teletransporte

Los aventureros que se teletransporten a esta ubicación desde la zona K78 del Castillo Ravenloft aparecerán en el punto marcado en el mapa con una "T".

Clovin Belview

Lo que hay sobre la mesa

Si los personajes levantan la mortaja negra que cubre la mesa más grande, lee:

> Bajo la mortaja hay una criatura formada por partes de cuerpos cosidas. ¡Algunas de dichas partes son vuestras!

La criatura que se encuentra sobre la mesa parece estar formada por partes de los cuerpos de los aventureros, lo que, por supuesto, no es posible. Strahd sigue jugando con ellos. Si un personaje toca a la horrible criatura, se revelará su verdadero aspecto:

> Vuestros ojos os juegan una mala pasada, ya que lo que realmente hay sobre la mesa son trozos de cuerpos humanos seccionados, todos ellos extraídos de mujeres grises, frías y sin vida, a la espera de ser cosidos para formar un todo horripilante.

Las partes de los cuerpos fueron saqueadas de las tumbas de Krezk. Son pedazos sobrantes que el Abad no utilizó en la creación de la esposa de Strahd (mira la zona S13).

S18. Muralla defensiva

> Unos espantapájaros se alinean sobre las murallas de la abadía, mirando hacia el exterior. Llevan puestas unas camisas de malla hechas jirones y empuñan lanzas de puntas oxidadas. Abajo, el patio está cubierto por la niebla.

Los espantapájaros están atados a unos soportes de madera. Aunque amenazadores a lo lejos, no hay vida en ellos.

Existe una caída de 15 pies desde el adarve de la muralla hasta el patio. Cualquier criatura que caiga desde la pared suroeste, se despeñará barranco abajo unos 400 pies.

S19. Barracones

> Hay un buen número de literas destrozadas por el paso del tiempo, amontonadas junto a las paredes de esta habitación cuadrada de 30 pies de lado llena de moho.

Hace mucho tiempo, la abadía disponía de guardias para defender sus murallas y era aquí donde se alojaban.

Ezmerelda d'Avenir

Si los aventureros no se la han encontrado ya en algún otro lugar, la cazavampiros **Ezmerelda d'Avenir** (mira el apéndice D) estará aquí, planeando su siguiente movimiento.

Ezmerelda se infiltró en Krezk sin ser vista, al amparo de la oscuridad, y llegó hasta la abadía; esperaba obtener de sus residentes más información acerca de Strahd y su dominio. Tras conocer al Abad y a la "esposa" del vampiro (zona S13), Ezmerelda se ha dado cuenta de que el Abad es un demente. Este último le dijo que esperaba que Strahd apareciera para visitar a la que será su futura esposa. Por eso, Ezmerelda ha decidido aguardar a que el vampiro llegue, para poder destruirlo lejos del Castillo Ravenloft, su lugar de descanso. Planea crear un círculo mágico en esta estancia como precaución adicional.

Como huésped del Abad, Ezmerelda es libre de ir y venir como le plazca. Si los personajes parecen decididos a enfrentarse a Strahd, abandonará su plan y les propondrá unirse a ellos.

S20. Despacho de la planta superior

> Hay un mostrador de madera en forma de "L" en la parte delantera de este amplio despacho. Todos los muebles se han podrido y ahora no son más que montones de madera enmohecida y paños raídos.

La madera de la superficie es antigua, suave y quebradiza. No queda nada de valor en este lugar. Si los aventureros no han inspeccionado ya el manicomio (zona S15), podrán oír los vítores, risas y gritos de los mestizos de la planta baja. El clamor continuará mientras estén explorando las zonas S21 a S24, hacia el este.

S21. Hospital embrujado

> Esta espaciosa cámara contiene camas de hierro forjado dispuestas en dos filas. Hay telas de araña y pedazos de colchón putrefactos adheridos a los somieres.
>
> A lo largo de la pared sur se aprecian tres puertas separadas unas de otras, y cada una exhibe una placa. De oeste a este, las placas rezan: SALA DE OPERACIONES, SALA INFANTIL y DEPÓSITO DE CADÁVERES.

Seis **sombras** moran en esta habitación. Son los restos de las oscuras almas que perecieron aquí hace mucho tiempo. Las

criaturas aguardarán hasta que al menos uno de los aventureros esté al menos 10 pies dentro de la estancia, momento en que se abalanzarán desde las sombras propias de la estancia para atacar. Las sombras no pueden abandonar esta cámara.

S22. Sala de operaciones

> Hay una mesa manchada de sangre en medio de esta sala vacía.

La primera vez que un aventurero toque la mesa, lee lo siguiente:

> Un grito llena la habitación, uno que resuena en el tiempo. Le siguen otros alaridos más débiles; pertenecen a aquellos que murieron tras pasar por el bisturí. Los gritos se desvanecen hasta que no queda de ellos más que recuerdos recurrentes.

Aquí no hay nada de valor.

S23. Sala infantil

> Esta sala contiene los restos de antiguas cunas de madera.

Si los aventureros inspeccionan la habitación, uno de ellos (establecido al azar) verá una figura reflejada en el cristal de la ventana: una monja con hábitos blancos de pie en la puerta. Si se da la vuelta y mira hacia la puerta, no verá nada allí, y tampoco volverá a ver el reflejo.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará debajo de los restos de una de las cunas.

S24. Depósito de cadáveres

> Hay un cuervo posado en el alféizar de la ventana de esta habitación vacía.

Si los personajes se acercan al **cuervo**, saldrá volando hasta posarse en un hombro del espantapájaros más cercano del jardín (zona S9).

Si a un aventurero se le ocurre matar al cuervo, quedará maldecido. Mientras lo esté, ese personaje tendrá desventaja en todas las tiradas de ataque y pruebas de característica. Un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* u otro similar pondrá fin a la maldición.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno o más de los siguientes acontecimientos especiales mientras los aventureros exploran Krezk y la abadía.

Algo viejo

Este evento puede producirse si los personajes no traen, o no son capaces de traer, al hijo del burgomaestre, Ilya, de entre los muertos.

Si vive, el Abad sabrá que Ilya murió recientemente y, bajo apariencia humana, visitará la cabaña del burgomaestre. Si uno o más personajes se encuentran allí, oirán un golpe en la puerta. Sin molestarse en presentarse, el Abad le dirá al burgomaestre y a su esposa que quiere alzar a su hijo de entre los muertos. Afirmará que es deseo de los "dioses de la luz" restaurar la línea de sangre de los Krezkov.

Los aventureros pueden intentar interferir en la resurrección de Ilya Krezkov. Si no lo hacen, el burgomaestre exhumará el cadáver de su hijo. Sin necesidad de componentes materiales, el Abad conjura *alzar a los muertos*, devolviendo a Ilya a la vida con 1 punto de golpe. Anna Krezkova agradecerá al Abad y a santa Markovia este generoso acto antes de atender a su hijo. El burgomaestre, liberado de su dolor, temerá haber juzgado precipitadamente al Abad y no encontrará la forma de compensarle por este acto de suprema generosidad.

Desarrollo

Ilya Krezkov regresa a la vida sufriendo una forma aleatoria de locura indefinida (consulta "Efectos de la locura" en el capítulo 8, "Dirigir el juego", del *Dungeon Master's Guide*). El Abad usará la resurrección del joven para forzar al burgomaestre a emprender una inusual misión (consulta "Algo prestado", más adelante).

Algo nuevo

Los personajes han averiguado que una mujer krezkiana llamada Dimira Yolensky (humana no combatiente LB) está a punto de dar a luz. Se ha llamado a una comadrona local llamada Kretyana Dolvof (**plebeya** humana LB) para que acuda a casa de la madre para traer al niño al mundo. Al no haber sacerdote, se le ha pedido a la esposa del burgomaestre, Anna Krezkova, que asista para bendecir el acontecimiento y rezar por la salud de la madre y el bebé.

Dimira da a luz a un niño sano, pero el bebé no llora. Mientras la madre acuna al niño, los aventureros que superen una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 se darán cuenta de que Kretyana está muy preocupada. Si los personajes le preguntan a la comadrona, les responderá en confianza: "Este niño no tiene alma. Una pena".

Kretyana se crio en la creencia de que los recién nacidos no tienen alma si no lloran, por lo que ha llegado a pensar, con razón, que la mayoría de los barovianos carecen de esta.

Algo prestado

El Abad necesita un vestido nupcial. No confía en que los mestizos encuentren uno, por lo que visitará al burgomaestre Krezkov y le pedirá que consiga un vestido en el plazo de un mes, bien como compensación por haber resucitado a su hijo muerto (mira "Algo viejo", anteriormente), so pena de muerte.

Nadie en Krezk sabe confeccionar un vestido así, por lo que el burgomaestre no tiene otra opción que buscar en otro sitio. Su esposa, Anna, dice que ella misma debería reunir un grupo de krezkianos bien armados y dirigirse hacia el este, a Vallaki.

Anna Krezkova (**noble** humana LB) se despide de su marido y parte con dos **guardias**, cuatro **plebeyos** y una **mula** cargada de provisiones. Si los personajes están presentes en ese momento, el burgomaestre les pedirá que escolten al grupo. Si acceden, comprueba si se producen encuentros aleatorios a medida que atraviesan el viejo camino de Svalich, como haces siempre. Si convencen a los guardias de las puertas de Vallaki de que les permitan

entrar, Anna y los aventureros podrán comenzar a buscar un vestido de novia o una modista. Las modistas locales estarán dispuestas a confeccionar un vestido por 50 po, pero Anna no dispone de ese dinero, y el vestido no estará terminado a tiempo. Sin embargo, las modistas comentarán de inmediato que la baronesa Lidia Petrovna, la esposa del burgomaestre de Vallaki, posee un hermoso vestido de novia blanco (mira el capítulo 5, zona N3p). La baronesa, deseosa de agradar, estará dispuesta a ceder su vestido por una buena causa, aunque su marido no se lo permitirá; los problemas que tengan en Krezk no podrían importarle menos.

Si los personajes no acompañan a Anna en su búsqueda, su expedición caerá presa de los peligros de la naturaleza salvaje, de manera que jamás volverá. Krezkov enviará a más aldeanos a buscarla, pero estos tampoco regresarán. No dispuesto a arriesgar más vidas, Krezkov visitará la abadía por primera vez en su vida y suplicará desesperadamente al Abad, que ignorará sus ruegos. Los aventureros podrán escoltar al burgomaestre a la abadía o espiar la conversación del burgomaestre con el Abad. Si lo hacen, escucharán al Abad prometer un "castigo divino" como penitencia.

La noche posterior a la visita del burgomaestre, el Abad liberará a todos los mestizos del manicomio de la abadía (zona S15) y los azuzará contra la aldea. Robarán los cerdos, los pollos y todo aquello que sea comestible. Ninguno de los aldeanos resultará herido, pero se quedarán sin provisiones y matarán a 2d6 mestizos. Los mestizos supervivientes regresarán a la abadía con lo saqueado. El burgomaestre quedará tan devastado que se ahorcará de una viga de su cabaña unos días más tarde.

Los personajes pueden evitar que todo esto suceda entregando el vestido al Abad. También podrán detener el caos frenando a los mestizos cuando desciendan desde la abadía o matando previamente al Abad.

Desarrollo

Si se entrega al Abad el vestido de novia de Lydia Petrovna, este hará honor a cualquier acuerdo al que haya llegado con los aventureros. Si los personajes recurren a algún ardid mágico (por ejemplo, crear un vestido ilusorio), el Abad se tornará hostil hacia ellos al destaparse la farsa.

Barón Krezkov

Baronesa Krezkova

Algo azul

Este encuentro ocurrirá si los aventureros traen a Ireena Kolyana a Krezk, como sugirió Donavich, el sacerdote (consulta el capítulo 3, zona E5f).

Ireena oye una suave voz que la llama y la guía hasta el borde del estanque sagrado (zona S4). Si los personajes la siguen, lee lo siguiente:

> Cuando Ireena llega al borde del estanque, de sus fulgurantes aguas azuladas emerge una imagen: un apuesto joven de amable y noble semblante. La tristeza de sus ojos se convierte de pronto en júbilo.
>
> "¡Tatyana!", dice. "¡Ha pasado tanto tiempo! Ven, amor mío, reunámonos al fin".
>
> Ireena, jadeante, se lleva una mano al corazón. "¡Mi amado Sergei! En vida, fuiste un príncipe y un hombre de fe. Hace mucho tiempo íbamos a desposarnos. ¿Ha sido este estanque sagrado el que ha traído a tu espíritu hasta mí?". Ella acerca una mano hacia la superficie del agua mientras otra mano de agua se alza para tomar la suya.

Si los aventureros intervienen apartando a Ireena del agua, la mano de agua volverá a hundirse en el estanque, la imagen de Sergei se desvanecerá y ella gritará su nombre. Si, por el contrario, le permiten tomar la mano, lee esto:

> Ireena es arrastrada al estanque y abraza a Sergei bajo el agua ondulante. Nunca habéis visto a una pareja tan feliz mientras ambos se desvanecen de la vista.

El espíritu de Sergei llevará a Ireena a un lugar donde Strahd no pueda hacerle daño. Ella está a salvo con él.

Se lleve Sergei a Ireena o no, Strahd percibirá que ambos se han reencontrado. El vampiro reaccionará así:

> Un trueno sacude la tierra y las negras nubes se funden adoptando la forma de un rostro terrible. Una tenebrosa y profunda voz grita, resonando desde más allá de las montañas: "¡Ella es mía!". Se produce un terrible crujido cuando un rayo azul rasga el cielo e impacta en el estanque.

Cada criatura que se encuentre a 15 pies o menos del estanque deberá realizar una prueba de Destreza CD 17 o caerá derribada. El impacto también derribará el viejo templete. Una criatura que esté dentro del estanque cuando el rayo impacte deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 44 (8d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

La ira de Strahd destruirá la bendición del estanque, convirtiendo sus aguas en no mágicas e impidiendo que el espíritu de Sergei se manifieste en ellas de nuevo.

Desarrollo

Si Sergei e Ireena se reúnen, ella ya estará fuera del alcance de Strahd. El vampiro culpará a los aventureros de su pérdida y se propondrá destruirlos de ahora en adelante. Poco después, hará que uno de sus sirvientes les entregue una carta, invitándolos a acudir al Castillo Ravenloft. Si los personajes la abren para leerla, muestra a los jugadores "Invitación de Strahd", en el apéndice F. Si los aventureros se encaminan hacia el castillo, no se verán amenazados por encuentros aleatorios durante el trayecto.

Capítulo 9: El paso de Tsolenka

El paso de Tsolenka es un camino de grava que rodea el monte Ghakis, ascendiendo hasta altas cotas. Su trazado comienza en la encrucijada del río Cuervo (capítulo 2, área R) y recorre siete millas hasta una puerta de entrada (zonas T1–T3) y una torre de vigilancia (zonas T4–T6), así como un puente de piedra (zonas T7–T9) que se extiende por el río Luna. El viento y la nieve hacen que el trayecto sea traicionero. Sin una forma de mantenerse calientes, los aventureros que no estén debidamente ataviados para el clima frío sufrirán los efectos del frío extremo durante la noche (consulta "Clima" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*).

Zonas del paso

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa del paso de Tsolenka de la página 158. Estas estructuras están hechas de piedras bien ajustadas y no se pueden escalar sin la ayuda de la magia o útiles de escalada.

T1. Rastrillo de la barbacana

Cuando los personajes se aproximen desde el oeste, lee lo siguiente:

> El saliente rocoso por el que discurre el camino de la montaña se va estrechando. A la izquierda, unos acantilados de hielo se elevan afilados hacia las oscuras nubes de tormenta. A la derecha, el suelo se precipita hasta desaparecer en un mar de niebla. Más adelante, entre el viento y la nieve, veis un alto muro de piedra negra rematada con pinchos y estatuas de buitres demoníacos con cabezas astadas. En el centro de la muralla hay un rastrillo de hierro cerrado, tras el cual arde una cortina de llamas verdes.
>
> Al otro lado del oscuro muro, enclavado justo al borde de la montaña, se encuentra una torre de guardia de piedra blanca coronada por esculturas doradas de poderosas guerreras.

La barbacana alcanza los 30 pies de altura. Las paredes contiguas tienen 20 pies de alto y están cubiertas de pinchos de piedra. Si los aventureros rodean la puerta volando o trepando sobre ella, las estatuas de la barbacana (zona T2) cobrarán vida y atacarán.

El camino serpenteaba y ascendía, *zigzagueando un gran trecho hasta llegar a aquel saliente del monte Ghakis. El aire se volvió más frío, no más cálido, y las zonas de nieve se hicieron más frecuentes hasta cubrir todo el camino.*

—Strahd von Zarovich
en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*

Si los personajes se acercan a 10 pies o menos del rastrillo, chirriará con el sonido del metal contra el metal mientras se alza por sí solo. Permanecerá abierto durante 1 minuto, luego se cerrará.

T2. Estatuas de demonios

Estas esculturas son en realidad dos **vrocks** petrificados. Si se les ataca, o si los aventureros intentan saltarse la barbacana, estos cambiarán a su forma de carne y hueso y atacarán, persiguiendo a su presa si huye y luchando hasta ser destruidos.

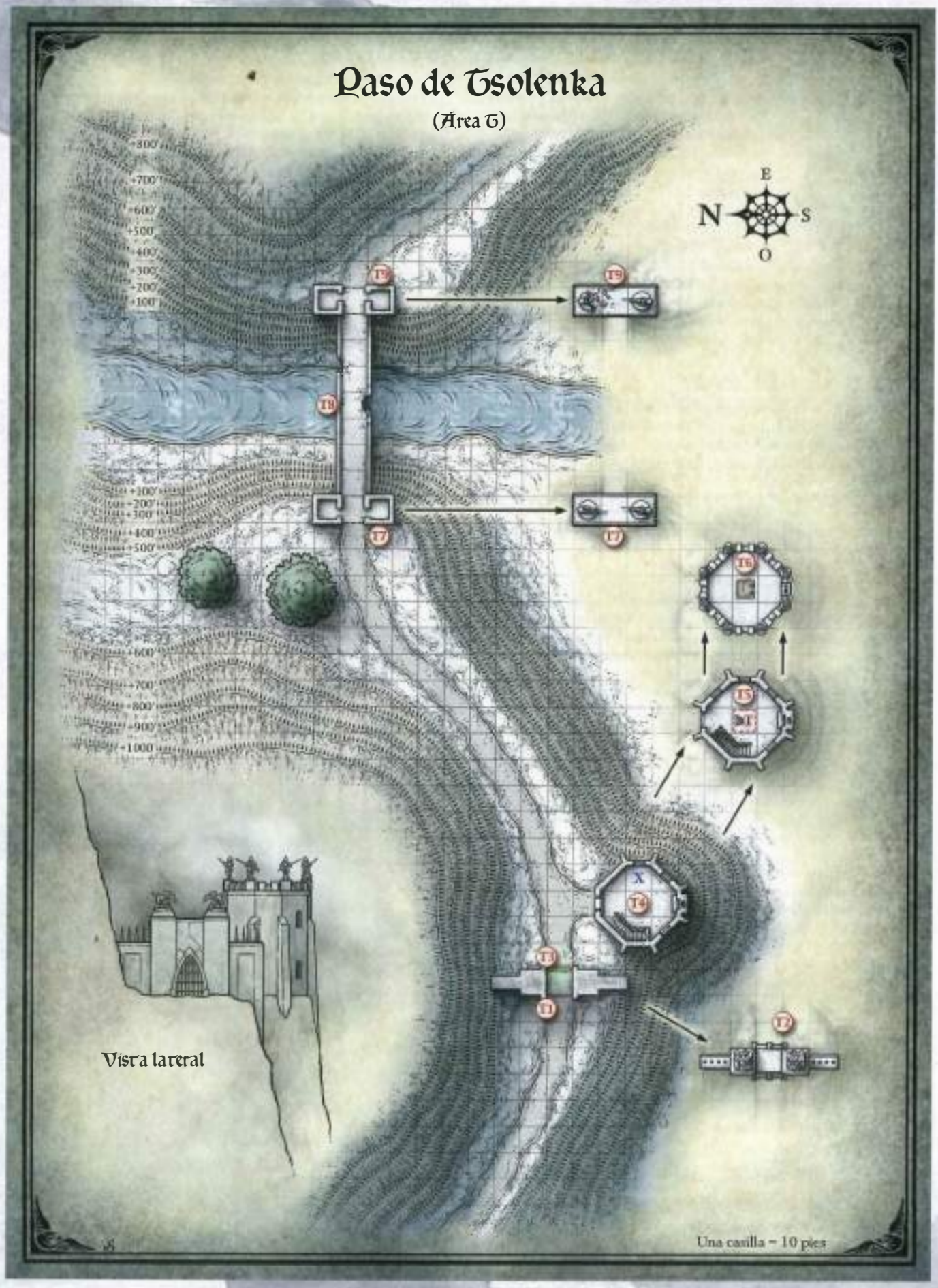
T3. Cortina de llamas verdes

Una cortina de llamas verdes ocupa toda la arcada oriental de la barbacana. Cualquier criatura que entre en la cortina por primera vez en un turno, o que comience su turno en medio del fuego verde, sufrirá 33 (6d10) de daño de fuego.

Un conjuro de *disipar magia* (CD 16) suprimirá la cortina durante 1 minuto. Esta también quedará anulada dentro de un *campo antimagia*.

T4. Torre de la guardia, planta baja

La puerta de la torre está hecha de madera reforzada con hierro y se ha atrancado desde dentro. Un aventurero podrá forzarla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22.


Paso de Tsolenka
(Área T)
N
E
S
O
+800'
+700'
+600'
+500'
+400'
+300'
+200'
+100'
T9
T8
T7
T6
T5
T4
T3
T1
T2
Vista lateral
Una casilla = 10 pies

Frente a la puerta hay una chimenea apagada; el viento aúlla al bajar por el tiro. Por la pared oeste asciende una escalera de piedra. Tres ventanas se asoman a un mar de bruma.

La escalera sube 20 pies hasta la zona T5.

Destino del teletransporte

Los aventureros que se teletransporten a esta ubicación desde la zona K78 del Castillo Ravenloft aparecerán en el punto marcado con una "X" en el mapa.

T5. Torre de la guardia, planta superior

El nivel superior de la torre es un nevero con ventanas en casi todas sus paredes. Una escalera de mano de hierro oxidado, que han atornillado al suelo y al techo, conduce a una trampilla de madera. Hay una cabeza de lobo terrible expuesta sobre la chimenea de piedra. El viento que baja por el tiro de esta última parece hacerla aullar.

La trampilla del techo se abre hacia arriba con un chirrido, dando paso a la azotea (zona T6) y al tormentoso cielo gris.

T6. Azotea de la torre de la guardia

Unas estatuas de 10 pies de altura bañadas en oro se alzan sobre las almenas, orientadas al exterior. Representan a mujeres pertenecientes a una orden de caballería, lanzas en mano. El viento frío arremolina la nieve, bajo la cual se ven esqueletos humanos ataviados con mallas oxidadas.

La azotea está a 40 pies de altura y a 540 pies sobre el brumoso valle. Una trampilla de madera en el suelo chirría al tirar de ella; una vez abierta permite ver abajo la zona T5.

Los esqueletos son los restos de cuatro guardias que estuvieron destacados aquí hace mucho tiempo. Los aventureros que busquen entre los restos encontrarán jirones de ropa, arcos largos y flechas, todos ellos rotos, hojas oxidadas en vainas destrozadas y cotas de malla herrumbrosas.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí hay un tesoro, lee lo siguiente:

La nieve arremolinada asume la forma de varias esbeltas jóvenes. El viento aúlla: "¡Marchaos! ¡El tesoro es nuestro!".

Las figuras son seis doncellas de nieve. Utiliza para ellas el perfil del **espectro**, con las siguientes modificaciones:

- Las doncellas de nieve tienen inmunidad al daño de frío.
- Su ataque de consumir vida hará daño de frío en lugar de daño necrótico.

Las doncellas de nieve no hablan ni están interesadas en escuchar lo que los aventureros tengan que decir. Si los personajes no abandonan el lugar de inmediato, estas les atacarán. Cuando la última doncella de nieve sea derrotada, el tesoro que los aventureros buscan aparecerá mágicamente entre la nieve arremolinada en la azotea.

T7. Arco del oeste

Cuando los personajes se aproximen al puente, lee lo siguiente:

El paso nevado llega a un puente de piedra que atraviesa una garganta. En cada extremo del puente hay un arco de piedra de 30 pies de alto por 30 pies de ancho. Sobre cada uno de ellos se sitúan dos estatuas ecuestres de caballeros; llevan armaduras y lanzas, y cargan el uno contra el otro. El mordiente viento aúlla como si fuera una manada de lobos al pasar por la garganta.

El arco del oeste contiene garitas de guardia vacías, una a cada lado del puente. Estos cubículos de 10 pies de lado proporcionan una cierta protección contra el fuerte viento.

T8. Puente de piedra

Los muretes que delimitan el puente de piedra se han derrumbado en un par de puntos, pero la obra parece sólida. Un jinete embozado en una capa negra protege el centro del puente a lomos de un caballo negro como el carbón.

El caballero es una manifestación de Strahd von Zarovich, una sombría advertencia de que no se debe traspasar ese punto. Si los personajes interactúan con la manifestación de alguna manera, el jinete y su montura se dispersarán como cenizas al viento.

A quinientos pies por debajo del puente discurre el río Luna, apenas visible a través de la niebla. Aunque resbaladizo en algunos tramos, el puente de 10 pies de ancho por 90 pies de largo puede cruzarse con seguridad.

T9. Arco del este

Una de las estatuas que había sobre este arco se ha desmoronado, quedando intactos solo los cuartos traseros del caballo. El paso de montaña continúa más adelante.

Este arco incorpora garitas de guardia de 10 pie de lado, una a cada costado del puente. Ambas están vacías. Más allá de este punto, el paso de Tsolenka continúa rodeando la ladera de la montaña durante tres millas, antes de bifurcarse al norte y al sur. El ramal del norte conduce al Templo de Ámbar (capítulo 13). El del sur sigue abrazando el monte Ghakis hasta internarse en la niebla mortal que rodea a Barovia (consulta el capítulo 2, "Brumas de Ravenloft").

Acontecimientos especiales

Puedes utilizar uno de los siguientes acontecimientos, o ambos, mientras los aventureros avanzan por el paso de Tsolenka.

El roc del monte Ghakis

Cuando los personajes crucen el puente de piedra (zona T8) de este a oeste, posiblemente durante su camino de regreso desde el Templo de Ámbar (capítulo 13), serán avistados por un **roc** que ha sobrevivido en las montañas durante miles de años. El ave tiene un gran nido en la cima del monte Ghakis, al sureste, y se alimenta de los peces de un lago cercano.

Cuando aparezca el roc del monte Ghakis, lee lo siguiente:

> Una criatura de tamaño sobrenatural planea en dirección al puente; se trata de un pájaro tan monstruoso que sus alas ocultan el cielo.

El roc atacará a una criatura al azar que esté sobre el puente, llevándose entre las garras a un caballo o una mula, si hay alguno. De lo contrario, atacará a un miembro de grupo. No podrá alcanzar a los aventureros que se escondan en las garitas de guardia de cualquiera de los extremos del puente. Si no encuentra nada que atacar en su turno, el roc emitirá un horrible graznido y volará de vuelta a su nido.

La carga de Cuernosangriento

Mientras los personajes avanzan por el paso de Tsolenka, se toparán con una bestia que los druidas y berserkers de Barovia llaman Sangzor ("Cuernosangriento"):

> El camino que se encuentra ante vosotros está cortado en la propia montaña; a un lado tenéis una pared escarpada y al otro un precipicio. La bruma y la nieve reducen en gran medida la visibilidad y el fuerte viento os atraviesa como un cuchillo.

Si ningún aventurero tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o superior, el grupo será sorprendido. De lo contrario, lee esto:

> Hay una cabra de nueve pies de altura apostada sobre la cima de un peñón. Su pelaje gris se funde perfectamente con la roca de la ladera de la montaña. Baja la testuz y podéis ver la maldad centelleando en sus ojos.

Sangzor es una **cabra gigante** conocida por su resistencia sobrenatural y sus instintos malvados. Los montaraces llevan años intentando darle caza. Modifica su perfil como sigue:

- Tiene una inteligencia de 6 (modificador −2) y es caótica malvada.
- Posee 33 puntos de golpe.
- Tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.
- Su valor de desafío es 1 (200 PX).

La cabra gigante cargará ladera abajo (utilizando su rasgo Carga) y embestirá a un personaje. Si el ataque impacta y el objetivo falla su tirada de salvación, saldrá despedido, cayendo 100 pies por la ladera de la montaña, hasta un saliente.

El animal huirá si recibe 10 de daño o más. La bruma y la nevada impiden ver nada a más de 60 pies de distancia. Una vez que la cabra esté fuera del alcance de la vista, desaparecerá por una hendidura en la roca.

Desarrollo

Un aventurero que lleve puesta la piel de Sangzor podrá exigir el respeto de los berserkers que habitan en el dominio de Strahd. Estos no atacarán al personajes o a sus compañeros, a menos que se les provoque.

Capítulo 10: Las ruinas de Berez

Mucho antes de Ireena Kolyana, había una campesina de Berez llamada Marina. El vampiro Strahd conoció a la chica en este pequeño pueblo situado a orillas del río Luna. Marina tenía un asombroso parecido con Tatyana, la amada de Strahd, tanto en apariencia como en sus formas, y el vampiro se obsesionó con ella. La seducía en mitad de la noche y se saciaba de su sangre; sin embargo, antes de que la muchacha se convirtiera en vampiresa, el burgomaestre de Berez, Lazlo Ulrich, con la ayuda de un sacerdote, el hermano Grigor, mató a Marina para salvar su alma de la condena eterna. Enfurecido, Strahd mató el sacerdote y al burgomaestre. Luego utilizó su poder sobre la tierra para aumentar el caudal del río, inundando el pueblo y obligando a los residentes a huir. Más tarde, el pantano se extendió, impidiendo que los aldeanos regresaran. Berez ha permanecido abandonado casi por completo desde entonces.

Las ruinas de Berez son ahora hogar de **Baba Lysaga** (mira el apéndice D), una figura casi mítica vinculada al pasado remoto de Strahd. Es una ermitaña que pasa la mayor parte del tiempo creando y animando espantapájaros para cazar y matar a los cuervos y a los hombres cuervo que infestan el dominio del vampiro.

Cuando no está elaborando magia maligna, la saga lleva a cabo sacrificios de bestias a la Madre Noche; recoge la sangre de estas y se baña en ella durante las noches de luna nueva como parte de un ritual para evitar los efectos de la vejez extrema.

Baba Lysaga robó hace poco una gema mágica de la bodega El Mago de los Vinos (capítulo 12), con la esperanza de que los hombres cuervo que protegen el viñedo intenten recuperarla. La guarda en su choza como cebo para atraer a sus enemigos y acabar con ellos. La gema le ha dado a su casucha un poco de vida.

Llegada a las ruinas

El siguiente texto para leer a los jugadores asume que los personajes llegan a Berez desde el norte, por el sendero procedente del viejo camino de Svalich. Si se aproximan desde otra dirección diferente, no leas la primera frase.

> El camino discurre junto al río durante varias millas. La tierra y la hierba van dando paso a una ciénaga; poco a poco el sendero se transforma en un terreno esponjoso, cuajado de altos cañaverales y charcos de agua estancada. Un grueso manto de niebla cubre todo. Hay cabañas de antiguos campesinos dispersas por toda la ciénaga. Sus paredes están cubiertas de hongos negros y la mayor parte de sus techos se han derrumbado. Estas decrépitas casuchas parecen estar desapareciendo en el lodo, como si ya hubieran renunciado a escapar del espeso barro. Allá donde miráis, negras nubes de moscas se arremolinan, ávidas de sangre.
>
> La niebla es mucho más leve en el tramo más alejado del río; allí parpadea una luz en medio de un oscuro anillo de menhires.

El río varía en calado, pero nunca supera los 10 pies de profundidad. Muriel Vinshaw, una mujer cuervo en forma humana, observa dentro del círculo de piedras (zona U6) y está utilizando un candil para llamar la atención de los héroes. En el pueblo propiamente dicho la niebla impide que una criatura pueda ver a otra, o cualquier objeto, que se encuentre a más de 120 pies de distancia.

No me quedaba nada que ofrecer *sino mi propia sangre, pero era para ella. Al fin sería mi esposa.*

—Strahd von Zarovich en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*

Unos pocos tramos del camino de tierra han sobrevivido, por lo que no se considerarán terreno difícil. La ciénaga, sin embargo, sí es terreno difícil. Si los personajes deciden hacer un descanso corto o largo en la ciénaga, incluso si se atrincheran en un edificio en ruinas, serán abordados por 1d4 enjambres de moscas hambrientas (utiliza el perfil del **enjambre de insectos** [avispas] del *Monster Manual*). Los enjambres no molestarán a los aventureros en las zonas U3 o U5.

Espantapájaros de la ciénaga

Siete **espantapájaros** custodian la ciénaga. Parecerán espantapájaros corrientes, no mágicos, rellenos de plumas de cuervo, hasta que uno o más de ellos sean atacados, hasta que Baba Lysaga les ordene atacar o hasta que alguien active los cráneos aulladores que rodean el cercado de las cabras de la saga (consulta la zona U2).

Zonas de Berez

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de Berez de la página 164.

U1. Cabañas abandonadas

> Al aproximaros a este grupo de cabañas en ruinas separadas por muretes de piedra, veis un corto tramo de camino de tierra que ha permanecido intacto.

Las cabañas contienen muebles putrefactos y nada de valor. Los muretes que separan las chozas tienen 3 pies de alto y se pueden escalar o sortear fácilmente.

U2. Mansión Ulrich

> Hacia el extremo sur de la aldea yacen los restos de una mansión construida sobre terreno elevado. Se ha visto reducida a montones de piedras y madera pútrida. Unas ventanas arqueadas vacías os contemplan. Al sur de este desastre, un indómito jardín ha crecido salvaje, rodeado de paredes derrumbadas que ya no pueden hacer nada por contenerlo. Al este de las ruinas, alguien ha levantado una tosca valla de madera, formando un cercado en el que hay varias cabras recogidas. Unos cráneos humanos rematan los postes del corral.

La destrozada mansión está llena de restos podridos de mobiliario y decoración. El último burgomaestre de Berez, Lazlo Ulrich, habita la ruina en forma de **fantasma**. Si los aventureros inspeccionan el edificio, el fantasma se aparecerá ante ellos:

> Un fantasma se os aparece entre la niebla, asumiendo la forma de un hombretón corpulento; su cuerpo está mutilado y sus intestinos cuelgan como sogas deshilachadas. A pesar de su intimidante presencia, el espíritu tiene una luz servil en sus ojos. "¿Por qué invadís mi hogar? ¡Marchaos, os lo ruego!".

Strahd se niega a dejar que el alma del burgomaestre Ulrich pueda descansar en paz por lo que le hizo a la pobre Marina.

Si se lo piden, el fantasma relatará la triste historia de la muchacha. El torturado espíritu solo podrá estar en paz si los aventureros lo convencen de que Marina ha renacido en el cuerpo de Ireena Kolyana. El fantasma debe ver a Ireena en carne y hueso, pero no puede viajar más allá de los confines de la ruinosa mansión.

El fantasma de Ulrich es neutral bueno. Atacará si se ve amenazado o si los personajes comienzan a inspeccionar las ruinas de la mansión en busca de tesoros. Si los puntos de golpe del fantasma son reducidos a 0, reaparecerá después de 24 horas. Los aventureros recibirán puntos de experiencia por el fantasma solo si consiguen que el espíritu de Ulrich descanse en paz, no si lo derrotan en combate.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro escondido en Berez, el fantasma de Ulrich señalará a los personajes la verdadera ubicación del tesoro, pronunciando estas palabras a medida que se desvanece:

> "Viajad al oeste. A doscientos pasos de la mansión descansa un monumento a mi estupidez, así como el tesoro que buscáis".

Los aventureros que sigan las indicaciones de Ulrich terminarán llegando a la zona U5.

Bodega

Enterrada bajo los escombros, dentro de la mansión, hay una escalera de piedra que conduce hasta un sótano en perfecto estado. Un solo personaje puede despejar los escombros en 4 horas, pero varios aventureros trabajando juntos podrán reducir ese tiempo proporcionalmente. La bodega es una sala cuadrada de 30 pies de lado con paredes de mampostería, su techo tiene 10 pies de alto y lo soportan unas vigas de madera, y el suelo está sumergido bajo 3 pulgadas de agua estancada. La estancia contiene dos docenas de barriles vacíos y podridos procedentes de la bodega El Mago de los Vinos. Todos ellos están etiquetados como Espumoso de Vendimia.

Jardín

El jardín situado tras la mansión en ruinas ha crecido sin control. Hay varias esculturas de atractivos hombres y mujeres desnudos, así como bancos de piedra tallada, ocultos detrás de altos hierbajos y enredaderas espinosas.

Cuatro **serpientes venenosas gigantes** atacarán a los aventureros que se adentren más de 10 pies en el jardín.

Cercado de las cabras

Baba Lysaga captura cabras y usa la sangre de estas para sus rituales de longevidad. Hay nueve **cabras** atrapadas en este cercado. Cincuenta calaveras humanas rematan la parte superior de los postes, con una separación de 10 pies entre estos.

El corral no tiene puerta; la saga utiliza su cráneo volador (mira la zona U3) para entrar y salir del mismo. Si los personajes tratan de liberar a las cabras desmontando o dañando alguna sección del cercado, las calaveras que hay sobre los postes comenzarán a aullar y continuarán haciéndolo durante 1 minuto. El jaleo atraerá a Baba Lysaga, que en 2 asaltos aparecerá, montada en su cráneo volador, y actuará en la posición 20 en el orden de iniciativa. Las calaveras aullantes también atraerán a los siete **espantapájaros** de la ciénaga (mira "Espantapájaros de la ciénaga", unos párrafos más atrás). Tira iniciativa una sola vez para todos los espantapájaros.

U3. Choza de Baba Lysaga

Alguien ha construido una choza de madera desvencijada en el tocón de lo que una vez fuera un enorme árbol. Las raíces putrefactas del tocón sobresalen del lodazal como las patas de una araña gigantesca.

En uno de los lados de la cabaña se ve un umbral abierto. Allí, boca abajo, flota el cráneo vacío de un gigante. Dos jaulas de hierro flanquean la entrada a la choza, colgando de los aleros a modo de horribles adornos. Hay decenas de cuervos atrapados en cada uno de ellos. Graznan y aletean nerviosos mientras os acercáis.

Baba Lysaga (consulta el apéndice D) estará dentro de su choza, a menos que se haya visto obligada a acudir a otro lugar por algún motivo. Los graznidos de los pájaros son música para sus oídos, pero el ruido le imposibilita oír si llega alguien. Solo los aullidos de los cráneos de la zona U2 o los sonidos de un combate cercano serán lo suficientemente fuertes como para superponerse a los graznidos.

Dentro de cada jaula hay un **enjambre de cuervos** que , de ser liberado, atacará ferozmente tanto a la saga como a sus espantapájaros. Todas ellas están cerradas con uno de los conjuros de *cerradura arcana* de Baba Lysaga, por lo que abrirlos requerirá un conjuro de *abrir* o superar una prueba de Fuerza CD 20. Un aventurero también podrá forzar la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Cráneo gigante

El cráneo invertido que flota junto a la cabaña es la calavera de un gigante de las colinas que la saga ha vaciado y transformado en vehículo. Levita en el punto en el que se encuentra hasta que Baba Lysaga le conmina a volar, orden que solo puede darle mientras lo ocupa. Tiene una velocidad volando de 40 pies. Nadie más puede controlar el cráneo. Una criatura que se introduzca en la calavera tendrá cobertura tres cuartos contra ataques desde el exterior de esta. El cráneo tiene espacio suficiente para acomodar a una criatura Mediana. Tiene una CA de 15, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

Interior de la choza

La choza tiene 15 pies de lado y está atestada de muebles viejos, incluyendo una cuna de madera, un pequeño armario de mimbre, un estrecho vestidor, una mesa de madera, un taburete, un baúl de madera de tapa abombada reforzado con bandas de bronce y una bañera de hierro manchada de sangre. En medio de la habitación hay una abominable cuna de madera en la que se sienta un niño pequeño y angelical. Todo el mobiliario está atornillado al suelo, excepto la cuna. Bajo esta, se filtra una luz verde a través de las grietas entre los tablones podridos del suelo.

El niño y la cuna son ilusiones creadas por Baba Lysaga usando un conjuro de *ilusión programada*. Ella se refiere al niño como "Strahd" y conjuró la ilusión presa de la locura, ya que se considera a sí misma una madre protectora.

Bajo las tablas podridas de la choza hay una cavidad de 3 pies de profundidad donde se encuentra la gema mágica de intenso brillo verdoso que la saga se llevó de la

bodega El Mago de los Vinos. Esta gema permite animar la cabaña (consulta "Choza rastrera" en la sección "Acontecimientos especiales", un poco más adelante). Las tablas del suelo pueden arrancarse o romperse superando una prueba de Fuerza CD 14. Los aventureros también pueden destrozar el suelo infligiéndole 10 de daño. Sin embargo, la choza no cederá la gema con facilidad (consulta "Choza rastrera de Baba Lysaga", en el apéndice D). Si la joya es destruida o extraída de la cavidad, la cabaña quedará incapacitada.

La saga guarda túnicas sucias dentro del vestidor, y componentes de conjuro variados en el armario de mimbre. La bañera es el lugar donde toma sus baños rituales de sangre para prevenir el envejecimiento (consulta "Dones de la Madre Noche", en la sección de "Baba Lysaga" del apéndice D). Si los personajes se acercan a la choza en el momento adecuado sin ser detectados, podrán ver a Baba Lysaga durante uno de sus baños.

Tesoro

El baúl de madera que hay en la cabaña está protegido por un *glifo custodio*; encontrarlo requerirá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17. Cuando se desencadena, el glifo inflige 5d8 de daño de trueno. Al abrir la tapa se liberarán cuatro **garras reptantes** que lucharán hasta ser destruidas. En el baúl también hay varios objetos que Baba Lysaga ha ido recogiendo durante años a partir de las pertenencias de aventureros muertos:

- 1.300 po.
- Cinco piedras preciosas valoradas en 500 po cada una.
- Un vial con *aceite de afilado*.
- Dos *pergaminos de conjuro* (*curar heridas en masa* y *revivir*).
- Una bolsa con diez *balas de honda +1*.
- Una *flauta de la aparición*.
- Una *piedra de la buena fortuna*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en el baúl, junto con los otros objetos.

U4. Cementerio

> A través de la niebla veis el cascarón vacío de una vieja iglesia de piedra; al norte de esta hay un cementerio lleno de lápidas inclinadas y rodeado por una verja de hierro que se cae a pedazos. La mitad del camposanto está hundido en la ciénaga.

En el cementerio hay enterrados ataúdes putrefactos y huesos enmohecidos. Los aventureros que exploren la derruida iglesia encontrarán los restos carcomidos de un púlpito, así como una vieja campana de hierro medio sumergida en el lodazal y rodeada por los escombros de un campanario derrumbado.

U5. Monumento de Marina

Strahd hizo erigir este monumento tras la muerte de Marina. Está escondido en la ciénaga, de manera que probablemente los personajes no podrán encontrarlo por su cuenta, a menos que exploren la zona a conciencia. Si consiguen que el espíritu del burgomaestre Ulrich descanse en paz (mira la zona U2), este les orientará hacia esta ubicación antes de desvanecerse. Sin la guía de Ulrich, los aventureros deberán entrar en el cuadrado en el que se está situado el monumento e inspeccionar la zona. Un personaje que busque durante 10 minutos podrá intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15; si la supera, encontrará el monumento. En caso de fallar, la prueba podrá volver a repetirse tras otros 10 minutos de búsqueda.

El siguiente texto para los jugadores asume que los aventureros han conocido a Ireena Kolyana. Si no lo han hecho, no les leas la frase que la menciona.

Oculto por la niebla y tan solo unos pocos pies sobre la ciénaga circundante, veis un terreno elevado, con apenas diez pies de lado, rodeado por una verja de hierro carcomida por la corrosión. En el centro del montículo hay un monumento de piedra tallado a semejanza de una campesina joven, de tamaño natural, que, arrodillada, sostiene una rosa. Aunque sus rasgos son grises y han sido desgastados por la intemperie, impacta su semejanza con Ireena Kolyana. Hay una frase cincelada en la base del monumento.

El epitafio dice así: Marina, las brumas se la llevaron.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará oculto en una cavidad bajo el monumento, que cualquiera podrá volcar si supera una prueba de Fuerza CD 15.

Si los aventureros alteran el estado del monumento, lee lo siguiente:

El croar de las ranas y el canto de los grillos para de pronto y el hedor a putrefacción se intensifica. Escucháis el ruido de unos pesados pasos sobre el barro y el agua mientras varias formas hinchadas y grisáceas aparecen entre la niebla.

Siete cadáveres humanos tumefactos se han levantado en la ciénaga, al oeste del monumento. Los muertos vivientes están a 60 pies de distancia la primera vez que se les puede avistar. Usa el perfil del **plebeyo** para los cadáveres, pero reduce su velocidad caminando a 20 pies y concédeles inmunidad a las condiciones "hechizado" y "asustado". Cuando uno de ellos vea sus puntos de golpe reducidos a 0, se abrirá en canal, dejando salir un **enjambre de serpientes venenosas**. Estas últimas están hambrientas y luchan hasta la muerte.

Los personajes tendrán la posibilidad de recoger el tesoro y huir, dejando atrás con facilidad a los cadáveres llenos de serpientes.

U6. Menhires

Hay una docena de menhires cubiertos de musgo formando un círculo casi perfecto en la tierra esponjosa. Estas desgastadas piedras varían en altura desde los 15 a los 18 pies. Un par de ellas están inclinadas hacia adentro como si quisieran compartir algún gran secreto con sus impertérritas vecinas. Una campesina de mirada desconfiada acecha tras la piedra más alta; con una mano retorcida agarra un farol oxidado, con la otra empuña una daga.

La mujer es Muriel Vinshaw, una **mujer cuervo** (consulta el apéndice D) amiga de la familia Martikov (mira los capítulos 5 y 12). Residente en Vallaki, Muriel espía a Baba Lysaga para sus compañeros, los hombres cuervo. Sin embargo, procura evitar la aldea propiamente dicha y prefiere acechar desde las afueras. Si los aventureros le permiten hablar, Muriel les advertirá sobre los peligros de Berez y les proporcionará la siguiente información:

- Berez fue abandonada hace mucho, después de que el río se desbordara e inundara la aldea.
- Una vieja y poderosa saga llamada Baba Lysaga vive en una choza en el medio de la aldea. Cuando no está en su choza, la saga vuela por la zona sobre un cráneo gigante.
- Los espantapájaros de Berez son criaturas asesinas que están bajo el control de la bruja. Rodean la cabaña de Baba Lysaga y le sirven como sistema de alerta temprana.
- La saga ordena periódicamente a sus espantapájaros atacar El Mago de los Vinos, una bodega con viñedo que hay al oeste de Berez. Se ha convertido en enemiga de la familia Martikov, que es la propietaria del lugar y explota la bodega y el viñedo.
- La saga ha encerrado a varias cabras montesas en un cercado junto a las ruinas de una antigua mansión (Muriel supone que Baba Lysaga se alimenta de esos animales).

Muriel evitará el combate y huirá si es atacada. Ocultará su naturaleza animal todo el tiempo que le sea posible y no revelará voluntariamente la identidad de otros hombres cuervo de los que tenga conocimiento. Los aventureros no podrán persuadirla de que los acompañe si deciden enfrentarse a Baba Lysaga. Sin embargo, Muriel conoce lo suficiente de Barovia como para precisar otras localizaciones cercanas que pudieran interesar a los personajes, incluyendo la mansión en ruinas de Argynvostholt (consulta el capítulo 7) y el antiguo camposanto conocido como la Colina del Ayer (mira el capítulo 14). Muriel creció oyendo historias sobre los druidas de la Colina del Ayer, concretamente sobre cómo se apartaron de sus antiguas creencias para adorar al diablo Strahd. Sabe que estos visitan el crómlech de vez en cuando y hace lo imposible por evitarlos.

Crómlech

Este crómlech es una de las estructuras más arcaicas de las montañas Balinok; más antiguo que el Templo de Ámbar y mucho más que el Castillo Ravenloft y los diversos asentamientos barovianos dispersos por el valle. Los menhires fueron levantados por los mismos habitantes primigenios que tallaron los megalitos cerca del Viejo Machacahuesos (mira el capítulo 6). Los aventureros que hayan visto dichos megalitos podrán encontrar, si superan una prueba de Inteligencia CD 10, vagas similitudes entre aquellas piedras y los menhires dispuestos aquí.

El círculo tiene 100 pies de diámetro, de manera que los menhires están espaciados a intervalos regulares. Las piedras situadas al norte, al oeste, al sur y al este son más altas que las ocho restantes, que poseen unos desgastados glifos tallados con formas animales. Los personajes que examinen los menhires más pequeños podrán distinguir los siguientes animales tallados en ellos: un oso, un alce, un halcón, una cabra, un búho, una pantera, un cuervo y un lobo.

Los menhires no son mágicos. Sin embargo, los aventureros druidas que entren en el crómlech podrán sentir que este lugar fue bendecido por poderosos dioses hace mucho tiempo y que aún atesora cierto poder. También podrán sentir una de sus propiedades, concretamente que las criaturas que se encuentren dentro del círculo no podrán ser objeto de conjuros de adivinación ni percibidas a través de medios mágicos de escudriñamiento.

El crómlech tiene otra propiedad que los personajes druidas no podrán detectar, pero que descubrirán cuando usen su rasgo Forma Salvaje dentro de sus límites. Cualquier druida que emplee el rasgo Forma Salvaje dentro del círculo, ganará la cantidad máxima de puntos de golpe disponibles para la nueva forma. Por ejemplo, un aventurero druida que utilice el rasgo Forma Salvaje para asumir la forma de un águila gigante tendría 44 (4d10 + 4) puntos de golpe mientras esté en esa forma.

Queda a tu discreción que el crómlech pueda tener otras propiedades extrañas que hayan sido olvidadas con el tiempo. Aunque Muriel sabe algo de la historia del lugar, no está al tanto de sus propiedades.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los personajes exploran las ruinas de Berez.

Choza rastrera

Baba Lysaga ha conseguido que su cabaña parezca viva utilizando una gema mágica robada de la bodega El Mago de los Vinos. Si los aventureros se quedan demasiado tiempo, ordenará a la choza que se anime y les ataque. Si esto ocurre, lee lo siguiente:

> Las raíces gigantes que hay bajo la choza cobran vida y emergen de la ciénaga. La cabaña y las raíces se tambalean y gimen, convertidas en una pesada amalgama de madera que cruje al avanzar, aplastando todo a su paso.

La choza rastrera de Baba Lysaga (mira el apéndice D) es un pesado autómata que solo atenderá a las instrucciones de la saga y de nadie más. Lucha hasta la muerte o hasta que la gema que la anima sea extraída o destruida.

Baba Lysaga hará todo posible para evitar que los aventureros obtengan la gema, sin la cual la cabaña quedará incapacitada.

Campo de batalla olvidado

Este evento tiene lugar cuando los personajes atraviesan el norte de Berez, tras abandonar las ruinas.

> Escucháis sonidos de batalla, pero la niebla se ha vuelto tan espesa que apenas podéis ver a más de 60 pies en cualquier dirección. De repente, la bruma adopta la forma de soldados a caballo en plena carga sobre el campo de batalla. Chocan contra una línea de lanceros que llevan armaduras y cascos con cuernos de diablo. Cada vez que un hombre cae en combate, desaparece entre la neblina. Cientos de guerreros se enfrentan en medio de una tormenta de gritos y choques de metal contra metal.

Los aventureros pueden moverse a través de este campo de batalla fantasmal sin sufrir daño, pero tampoco pueden dañar a las formas neblinosas que los rodean. Los soldados no son lo suficientemente sólidos como para que los personajes distingan emblemas o insignias, pero resulta evidente que ambos ejércitos son humanos.

Si los aventureros aún no han explorado Argynvostholt (capítulo 7), agrega esto:

> Escucháis un rugido atronador y, segundos más tarde, un enorme dragón hecho de niebla plateada planea sobre vuestras cabezas, dispersando a los soldados enemigos con el batir de sus poderosas alas. Su larga cola reptiliana corta el aire sobre vosotros y deja una franja abierta en la bruma que os permite vislumbrar fugazmente una oscura mansión con vistas al valle.

Tanto el dragón como los soldados son fantasmas inofensivos. La mansión que han visto los aventureros es Argynvostholt.

Capítulo 11: Torre de Van Richten

Uno de los hombres empleados por Strahd para levantar el Castillo Ravenloft fue un archimago llamado Khazan. Tras completar su trabajo en la fortaleza, Khazan se retiró al valle de Barovia y erigió una torre para sí en una pequeña isla del lago Baratok. Con la ayuda de algunos ingenieros y trabajadores, también construyó una calzada de tierra y grava que conecta la isla con la orilla cercana.

En sus últimos años, Khazan visitó el Templo de Ámbar (capítulo 13) y descubrió el secreto para convertirse en liche. Luego, volvió a su torre y fue capaz de completar dicha transformación. Tiempo más tarde, después de que Strahd se hubiera convertido en vampiro, Khazan acudió al Castillo Ravenloft con la intención de disputarle el control de Barovia. No obstante, para sorpresa del liche, Strahd le persuadió para que le sirviera como asesor en cuestiones de magia. Cuando no estaba dando consejo al vampiro, Khazan pasaba la mayor parte de su tiempo en el Templo de Ámbar, tratando de dominar los secretos de los semiliches, con la esperanza de encontrar una forma mágica de proyectar su espíritu más allá de los confines del reino de Strahd. Sus esfuerzos no encontraron recompensa e, incluso, Khazan se autodestruyó. Sus restos yacen sepultados en las catacumbas de Ravenloft.

La torre de Khazan permaneció vacía durante años, o eso parecía, y se habría derrumbado debido al deterioro de no ser por las guardas mágicas que se lanzaron sobre ella hace mucho tiempo. Recientemente, el legendario cazavampiros Rudolph van Richten ocupó la torre y la utilizó como base para explorar Barovia. Ahora se ha trasladado a la cercana ciudad de Vallaki, donde permanece oculto a la vista de todos.

La protegida del cazavampiros, Ezmerelda d'Avenir, sigue los pasos de su mentor; ahora reside en la torre mientras explora para él. Sin embargo, ella no estará cuando los personajes lleguen.

Van Richten, ese viejo insensato, *ha vuelto. Trata de esconderse de mí, pero le encontraré. Los dos tenemos mucho de qué hablar.*

—Strahd von Zarovich

Llegada a la Torre

Los bosques de Svalich han engullido el camino que en tiempos conducía a la torre. Ahora solo queda un ancho sendero de tierra.

> Llegáis a un frío lago alpino rodeado de bosques cubiertos de bruma y riscos rocosos. La espesa niebla se desliza sobre las oscuras y tranquilas aguas. El sendero termina en una calzada cubierta de césped que se extiende 100 yardas lago adentro. Al final del mismo, en una isla plana y pantanosa, se alza una torre de piedra. La vieja y decrépita construcción tiene unos andamios ruinosos aferrados a uno de sus lados; allí, la pared muestra un gran tajo que la divide. Unas ajadas estatuas de grifos con sus alas y flancos cubiertos de musgo están posadas sobre los contrafuertes que refuerzan las paredes.
>
> Cerca de la base de la torre, a pocos pasos de la entrada, hay un carromato con el techo abombado. Está salpicado de barro.

La torre se alza 80 pies de altura. Posee cuatro niveles (cada uno de 20 pies de alto) y un techo de tejas de pizarra, en su mayor parte intacto. Los pisos segundo, tercero y cuarto disponen de saeteras de 6 pulgadas de ancho, 3 pies de alto y 1 pie de grosor. El nivel superior de la torre se ensancha por encima de los niveles inferiores y tiene ventanas saledizas además de saeteras.

Los grifos cubiertos de musgo que están sobre los contrafuertes no son más que esculturas decorativas.

Drenaje de conjuros de Khazan

Khazan protegió su torre para que solo él pudiera lanzar conjuros cerca de esta o en su interior. El efecto es idéntico al de un *campo antimagia* centrado en el edificio y con un alcance de 5 pies en todas las direcciones a partir de la torre. Esto no se aplica a las trampas mágicas y autómatas creados por Khazan, incluyendo la trampa que hay en la puerta de la torre en la zona V2, los gólems de la zona V4 y la armadura completa animada de la zona V7.

Zonas de la Torre

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que hay en el mapa de la torre de Van Richten, en la página 170.

V1. Carromato mágico de Ezmerelda

El carromato mágico de Ezmerelda está delante de la torre. Si los aventureros inspeccionan el vehículo, lee lo siguiente:

> Bajo las salpicaduras de barro, este vardo luce una capa reciente de pintura púrpura y sus ruedas tienen unos elegantes embellecedores dorados. En todas las esquinas cuelga un farol de bronce y a cada lado hay una ventana con forma de lápida tapada con cortinas rojas. La puerta trasera está cerrada con un candado de acero, del que cuelga un tosco cartel de madera que dice: "¡Prohibido el paso!"

El carromato irradiará un aura mágica de conjuración ante un conjuro de *detectar magia*. Un personaje que lance un conjuro de *identificar* sobre este averiguará las palabras de activación necesarias para hacerlo funcionar.

Cualquiera que se siente en el puesto del cochero y diga la palabra de activación ("Drovash") convocará a un par de caballos semicorpóreos enganchados al vehículo, que no se podrán separar de este. Los corceles y el carromato poseen una velocidad de 30 pies y los animales atenderán a las órdenes sencillas que les dé el conductor. Este último puede desconvocar a los caballos con una segunda palabra de activación ("Arvesh"). Los corceles pueden ser disipados (CD 15), pero no se les puede hacer daño.

El carromato tiene una trampilla oculta en el suelo, que un aventurero podrá detectar si se desliza bajo este y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Esta da acceso al interior y es la única forma segura de entrar.

Trampa explosiva

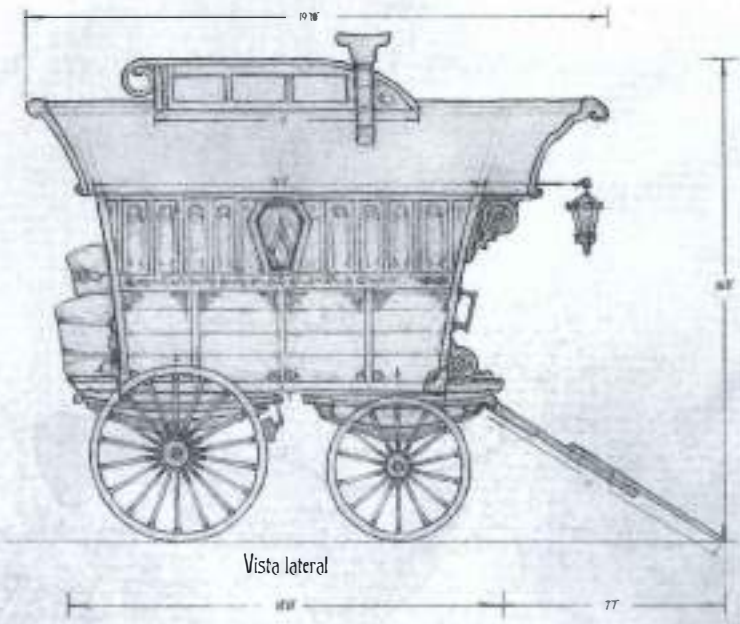
El picaporte interior de la puerta tiene un cable enrollado alrededor; este último está a su vez atado a un frasco de fuego del alquimista que cuelga del techo del vehículo. Si se abre la puerta, el recipiente caerá y explotará, incendiando cien frascos más de fuego del alquimista que cuelgan de unos cables, como adornos, por el interior de las paredes del carromato. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos del vehículo cuando explote deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 55 (10d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad de ese daño si la superan. Aquellas que estén dentro del carromato o a 5 pies o menos del mismo tendrán desventaja en la tirada de salvación. El vehículo y su contenido (ver "Tesoro", a continuación) quedarán reducidos a cenizas por la explosión.

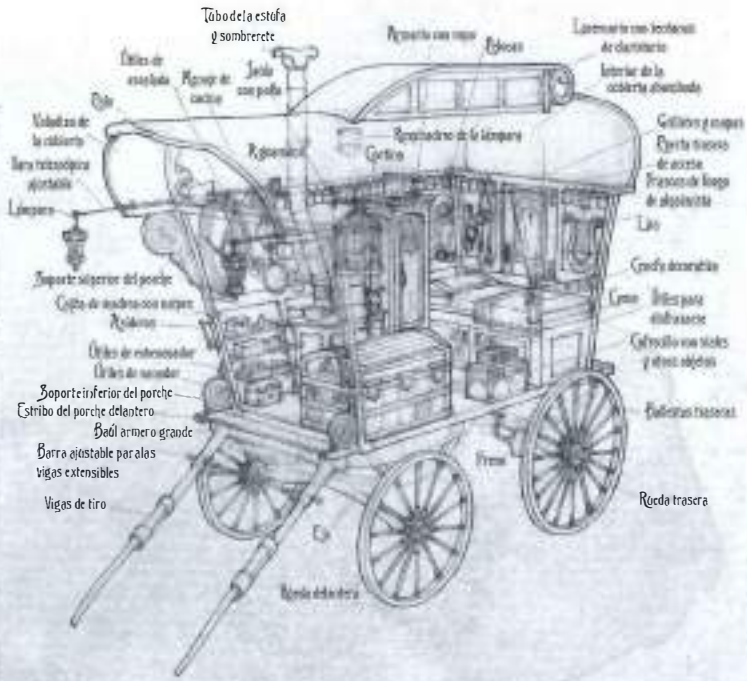
Un personaje que entre en el carromato detectará la trampa automáticamente (sin necesidad de realizar ninguna prueba de característica) y podrá desactivarla superando una prueba de Destreza CD 10. Un intento fallido de desactivar la trampa la disparará.

Tesoro

El carromato contiene los siguientes artículos:

- Un baúl de madera cubierto de marcas de garras que guarda un hacha de batalla, un flagelo, un lucero del alba, una ballesta ligera y 10 virotes de plata para ballesta.
- Un estrecho armario que contiene tres mudas de ropa de calidad, dos mudas de ropa de viaje, varios pares de zapatos, una máscara de arlequín y tres pelucas.
- Útiles de escalada, útiles para disfrazarse, útiles de sanador y útiles de envenenador.
- Una lira con cuerdas doradas (con un valor de 50 po).
- Una jaula de madera esculpida en cuyo interior hay un pollo y un aguamanil de plata (con un valor de 100 po) con cinco huevos dentro.





- Una minúscula caja de madera que alberga un mazo de cartas del tarokka (consulta el apéndice E) envuelto en seda.
- Un conjunto de ollas y sartenes de cobre (con un valor de 50 po).
- Tres juegos de esposas.
- Una pala.
- Un cofre de madera que contiene un símbolo sagrado dorado del Señor de la Mañana (con un valor de 100 po), tres viales de agua bendita, tres viales de perfume, dos viales de antitoxina, un rollo de 50 pies de cuerda de cáñamo, un yesquero, un espejo de acero, una estaca de madera afilada y un catalejo.
- Dos *pergaminos de conjuro* (*imagen mayor* y *levantar maldición*).
- Un mapa de Barovia (que muestra todas las localizaciones de Barovia marcadas para los aventureros).
- Una página carbonizada del diario de van Richten (muestra a los jugadores "Diario de Rudolph van Richten", en el apéndice F).

V2. Puerta de la torre

La puerta de la torre está hecha de hierro, sin tiradores o bisagras visibles. En el centro de la misma hay un gran símbolo en relieve: una serie de líneas conectadas con ocho monigotes de palo ubicados a su alrededor. Puede leerse una palabra tallada en el dintel de la puerta: Khazan.

Muestra a los jugadores el símbolo de la puerta que está a la derecha. La puerta se ha cerrado por medios mágicos y alberga una trampa; este símbolo es la clave para desactivarla. La magia que normalmente abriría la puerta está siendo neutralizada por el efecto del drenaje de conjuros de la torre (ver "Drenaje de conjuros de Khazan", un poco antes).

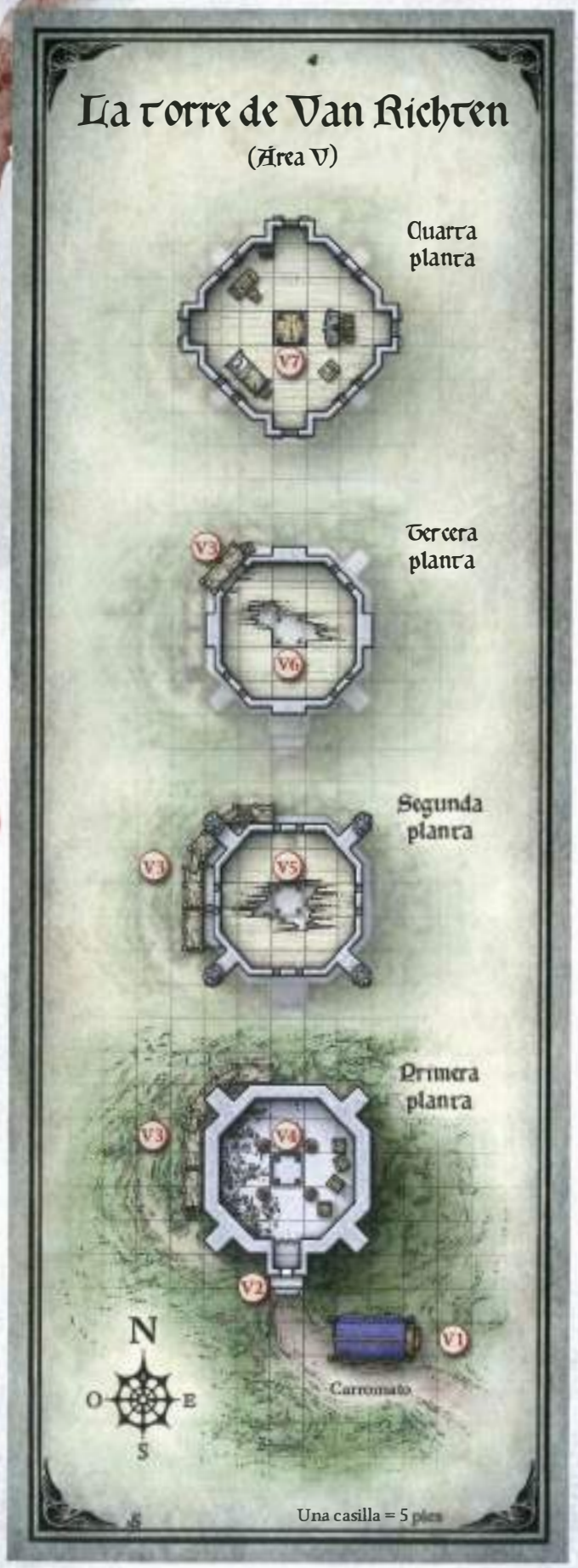
Quien toque la puerta sin desactivar primero la trampa provocará que la torre se vea envuelta en relámpagos. Cualquier criatura fuera de la construcción y que se encuentre a 10 pies o menos de esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15, con desventaja si lleva una armadura hecha de metal; recibirá 22 (4d10) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera. Mientras el efecto persista, cuando una criatura entre a la zona de relámpagos por primera vez en un turno o comience su turno allí, recibirá 22 (4d10) de daño de relámpago. Los relámpagos durarán 10 minutos.

La tercera vez que se active esta trampa, la magia fallará y hará que la torre se derrumbe. Cada criatura que esté dentro de la construcción cuando esto suceda recibirá 132 (24d10) de daño contundente, mientras que aquellos que se encuentren a 20 pies o menos de la torre deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirán 44 (8d10) de daño contundente, provocado por los escombros del derrumbe. El colapso no solo destruirá el edificio, sino también la mayor parte de su contenido, incluida la armadura animada de la zona V7. El cofre de madera de la zona V7 (así como la cabeza cortada que hay en su interior) permanecerá intacto, pero serán necesarias 1d8 + 2 horas de retirada de escombros para encontrarlo. Los gólems de arcilla de la zona V4 seguirán intactos pero enterrados también bajo montones de restos. Cada hora que los personajes pasen buscando entre los escombros, tendrán un 10 % de posibilidades de desenterrar accidentalmente un gólem de arcilla berserk.

Apertura de la puerta

Cada monigote de palo grabado en la puerta tiene los brazos posicionados de manera diferente, ya sea doblados hacia arriba o hacia abajo por el codo o abiertos en cruz. Cuando una criatura que esté a 5 pies o menos de la puerta use una acción para imitar las posiciones de los brazos de los ocho monigotes en la secuencia correcta, la trampa se desactivará y la puerta quedará abierta durante 10 minutos, sostenida por sus herrumbrosas bisagras. Las líneas del símbolo que hay sobre la puerta revelan la secuencia correcta. La danza se puede hacer de dos posibles maneras; una criatura deberá seguir la trayectoria de las líneas, empezando desde cualquiera de sus extremos. Para completar la secuencia será necesario realizar las ocho posiciones de los brazos, sin repeticiones.

Si las posiciones de los brazos no se hacen en el orden correcto, un **dragón azul joven** aparecerá mágicamente a 30 pies o menos de la puerta y atacará a todas las criaturas que pueda ver. Los aventureros podrán seguir intentando abrir la puerta mientras la bestia les está atacando. El dragón desaparecerá si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0 o si los personajes consiguen abrir la puerta.



Vestíbulo

Tras la puerta hay un vestíbulo cuadrado de 5 pies de lado con una cortina hecha jirones que oculta la zona contigua V4. La puerta de hierro que conduce al exterior se puede abrir con seguridad desde este lado. Se cerrará por medios mágicos después de 1 minuto, a menos que se mantenga abierta de alguna forma.

V3. Andamio desvencijado

Unas vigas de madera podrida sostienen el andamio, que gime y cruje con la más leve brisa. Una serie de escaleras y plataformas conducen a un agujero en la pared noroeste de la tercera planta.

El andamio no soportará más de 200 libras de peso. Si se derrumba, cualquiera que se encuentre sobre este caerá al suelo desde 20 pies de altura, recibiendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de caída, más 2d6 de daño perforante adicional a causa de los escombros. Una criatura situada a los pies del andamio también deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o recibirá 14 (4d6) de daño contundente debido a la caída de escombros.

V4. Torre, primera planta

El suelo enlosado está cubierto de escombros y hay algunos cajones viejos cerca de la pared este. Una cortina rasgada al sur oscurece parcialmente el vestíbulo de la torre.

En el centro del vestíbulo se localiza un hueco cuadrado de cinco pies de lado que alberga cuatro poleas unidas a tensas cadenas de hierro; estas ascienden y atraviesan un vano de tamaño similar en el techo de madera podrida. De pie, junto a las cadenas, descansan cuatro altas esculturas de arcilla.

Las cuatro estatuas son **gólems de arcilla** que se defenderán si son atacados. De otro modo, su único propósito es el de operar el ascensor tirando de las cadenas. Estas últimas están unidas a una plataforma de madera de 5 pies de lado que normalmente está situada en la cuarta planta.

Si parece que una criatura quiere usar el ascensor, los gólems bajan la plataforma y luego la suben a cualquier nivel que esta especifique. También atienden a las órdenes emitidas desde arriba. Solo obedecen a las disposiciones relacionadas con subir y bajar el ascensor.

El ascensor no es un artilugio cómodo. La plataforma sube o baja a 5 pies por asalto y sus movimientos son inestables. Si se destruye aunque sea un gólem de arcilla, los restantes no podrán operar el ascensor por más tiempo y permanecerán inmóviles hasta ser atacados.

Los cajones que hay en esta sala están todos vacíos.

V5. Torre, segunda planta

El polvo y las telarañas inundan esta sala, por lo demás vacía. El suelo de madera se encuentra gravemente dañado y parte de él se ha derrumbado.

En medio del salón hay un hueco de 5 pies de lado, tanto en el suelo como en el techo; una cadena oxidada pasa cerca de cada esquina. Las cadenas forman parte del mecanismo del ascensor de la torre (mira la zona V4). Las secciones de 5 pies de lado que rodean al hueco central están debilitadas. Cada sección de 5 pies de lado puede soportar 150 libras; más peso hará que esa sección se derrumbe, de manera que cualquier criatura que esté sobre ella caerá 20 pies hasta la planta baja.

V6. Torre, tercera planta

El paso del tiempo y el azote de los elementos han destruido por completo esta cámara, dejando una grieta en la pared noroeste y un viscoso moho negro en los muros. El suelo de madera está completamente podrido y ha comenzado a desprenderse en algunos lugares.

En medio del salón hay un hueco de 5 pies de lado, tanto en el suelo como en el techo; una cadena oxidada pasa cerca de cada esquina. Las cadenas forman parte del mecanismo del ascensor de la torre (mira la zona V4). Las secciones de 5 pies de lado que rodean al hueco central son endebles. Cada sección de 5 pies de lado puede soportar 50 libras; más peso hará que esa sección se derrumbe, de manera que cualquier criatura que esté sobre ella caerá 40 pies hasta la planta baja, atravesando la segunda planta.

V7. Torre, cuarta planta

A diferencia de los niveles inferiores, esta habitación muestra signos de haber sido ocupada hace poco; aunque el lugar apesta a moho y a humedad, tiene muchas comodidades, como una cama confortable, un escritorio con su silla a juego, brillantes tapices y una gran estufa de hierro con mucha madera para alimentarla. La luz entra a través de las saeteras, así como por unos ventanales sucios con los postigos rotos. En la estancia también hay una armadura completa de pie y un cofre de madera. Las viejas vigas de madera se doblan bajo el peso del tejado de la torre, que de alguna manera ha permanecido intacto. De unas poleas atornilladas a las vigas del techo cuelgan las cadenas de hierro que soportan la plataforma del ascensor de la torre.

Van Richten pasó varios meses en esta habitación, revisando los resultados de toda una vida de investigación sobre Strahd von Zarovich; las notas, una vez memorizadas, eran quemadas en la estufa. Sus diarios también fueron pasto de las llamas. Ezmerelda inspeccionó la estancia con la esperanza de encontrar pistas sobre los planes o el paradero de su mentor. Entre las cosas que halló aquí había un mapa enrollado de Barovia y una página chamuscada del diario de van Richten, que cogió y escondió en su carromato (zona V1).

La armadura completa es una **armadura animada**. Es un objeto inerte hasta que alguien pronuncia su palabra de activación ("Khazan") a 10 pies o menos; a partir de ese momento la armadura sigue las órdenes de quien la haya activado. Si transcurren 24 horas sin recibir ninguna nueva orden por parte de su controlador, el objeto animado se desactivará hasta que alguien lo reactive. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, la armadura se desmoronará hecha pedazos y quedará destruida.

Un aroma a lavanda emana del arcón de madera, que no está cerrado con llave ni tiene trampas. Contiene la cabeza decapitada de un humano vistana llamado Yan. Su carne tiene un aspecto encerado y ha sido embalsamada con aceites mágicos. Si se lanza un conjuro de *hablar con los muertos* sobre esta cabeza (lo que debería hacerse en algún lugar apartado del *efecto de drenaje de conjuros* de la torre), Yan revelará que fue expulsado de su clan por robar. Un bardo semielfo llamado Rictavio le ofreció llevar a Yan en su carromato. Ambos viajaron juntos durante varios días, pero el tiempo que compartieron fue tenso. Cuando se hizo evidente que Rictavio buscaba un camino para acceder a Barovia, Yan intentó robar el vehículo, así como al mono, la mascota de Rictavio; pero Rictavio le tenía calado y le atravesó la garganta con su espada.

Los aceites mágicos que han preservado la cabeza de Yan le permitirán recordar las conversaciones que haya mantenido mientras esté bajo los efectos del conjuro de *hablar con los muertos*. Rictavio ha lanzado *hablar con los muertos* dos veces sobre la cabeza para hacerle preguntas sobre los vistani de Barovia. Yan cree que el semielfo planea causar un gran quebranto a los vistani y rogará a los personajes que vayan a advertir a su pueblo. La cabeza no sabe dónde puede estar el resto de su cuerpo.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará en un estrecho compartimento oculto en la pared, tras la armadura completa. Si se activa este último objeto y se le ordena recuperarlo, la armadura retirará las piedras de la pared mostrando el tesoro escondido.

Si los aventureros han derrumbado la torre (consulta la zona V2), encontrarán el tesoro si dedican 1d8 + 2 horas a retirar escombros. Por cada hora que pasen buscando, tendrán un 10 % de posibilidades de desenterrar accidentalmente un **gólem de arcilla** (mira la zona V4) que haya sobrevivido al derrumbe. El gólem, que no habrá sufrido daños durante la caída de la torre, estará en estado berserk y atacará hasta ser destruido.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los personajes exploran la torre de Van Richten.

Ataque en manada

Si los personajes han volado por los aires el carro de Ezmerelda, han activado el escudo de relámpagos alrededor de la torre o han hecho que esta se derrumbe, el ruido generado resonará a través del valle, hasta Krezk hacia el oeste y hasta Vallaki hacia el este. Esta perturbación atraerá la atención de un grupo de hombres lobo, que aparecerá en el transcurso de 1 hora.

Estos licántropos habitan los bosques de Svalich, al oeste de la torre de Van Richten. Llegarán corriendo convertidos en lobos, con la esperanza de cazar alguna presa en la isla cortando la calzada de acceso.

Kiril Stoyanovich, un **hombre lobo** con 90 puntos de golpe, va al frente de la partida de caza. Le acompañan otros seis **hombres lobo** y nueve **lobos**. Mientras están transformados en lobos, los licántropos son indistinguibles de los lobos comunes. Puede que continúen como lobos o que asuman su forma híbrida.

Si los aventureros fueron atraídos hasta Barovia mediante el gancho de aventura "Hombres lobo en la bruma", este encuentro representará el enfrentamiento final entre los personajes y la manada de licántropos que ha estado aterrorizando a los asentamientos de los Reinos Olvidados. Los hombres lobo saben que la torre tiene defensas mágicas, así que serán prudentes. Kiril intentará atraer a los aventureros fuera de esta para un combate final, pero ordenará a su manada retirarse al bosque si los personajes comienzan a lanzar conjuros o a hacer ataques a distancia desde la torre.

Desarrollo

Se puede obligar a un hombre lobo capturado a revelar el paradero de los niños secuestrados por la manada. Se les ha encerrado en una cueva al oeste (consulta el capítulo 15, "Cubil de los hombres lobo").

Retirada de Ezmerelda

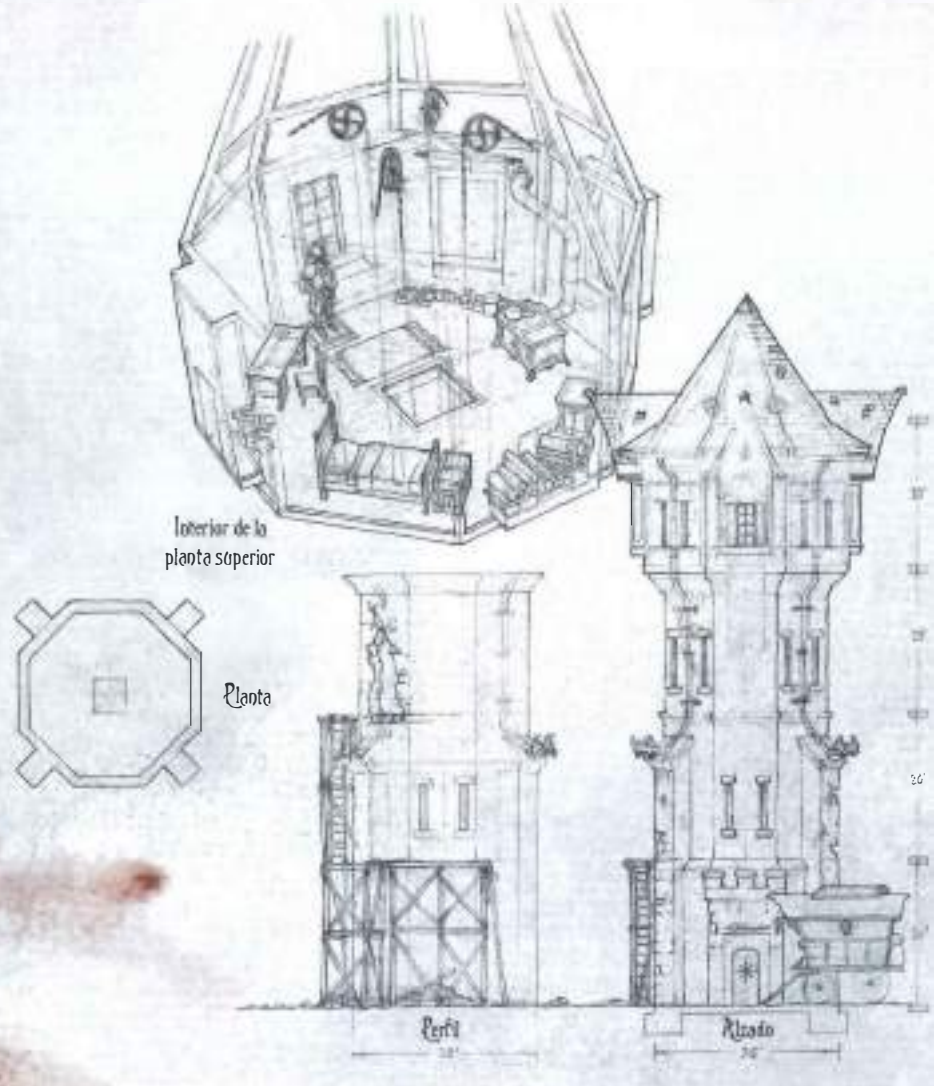
Ezmerelda d'Avenir (mira el apéndice D) volverá a la torre de Van Richten tras enfrentarse a Strahd en el Castillo Ravenloft y escapar con vida por los pelos. Llegará a lomos de un **caballo de monta** robado del campamento de los vistani que hay a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9).

Ezmerelda espera que el arsenal de armas que guarda en su carromato sea suficiente como para protegerla de la ira del vampiro. Si los personajes han volado por los aires el vehículo, la joven se mostrará contrariada, con razón, y se refugiará en la torre (la cazavampiros conoce el truco para eludir la trampa de la puerta de la torre). Si la torre también ha sido destruida, no se quedará en la zona, a menos que los aventureros sean claramente su mejor opción para sobrevivir.

El encuentro de Ezmerelda con Strahd la ha dejado con solo 30 puntos de golpe. Aceptará de buen grado cualquier curación que los personajes le puedan ofrecer.

Desarrollo

A partir de ahora, Strahd tendrá un nuevo objetivo: matar a Ezmerelda d'Avenir. Como sabe que sus espías vistani podrían tener sus reservas en lo que a matar a uno de los suyos se refiere, el vampiro confiará en los druidas y en los hombres lobo de los bosques de Svalich, así como en sus espías humanos y en los engendros vampíricos que se ocultan en los asentamientos de Barovia, para ayudarle a encontrar y matar a Ezmerelda. Si llegara a oídos de Strahd que ella y los aventureros se han aliado, invitará a estos al Castillo Ravenloft, esperando que Ezmerelda los acompañe. Los personajes recibirán su invitación en forma de carta, que les será entregada por uno de los espías del vampiro. Si los personajes la abren para leerla, muestra a los jugadores el documento "Invitación de Strahd", en el apéndice F. Si los aventureros deciden encaminarse hacia el castillo, no se verán amenazados por encuentros aleatorios durante el trayecto.



Capítulo 12: El Mago de los Vinos

El vino es la sangre del pueblo de Barovia. Se trata de una de las pocas satisfacciones que les quedan. Sin el vino, muchos barovianos perderían su último resquicio de esperanza y sucumbirían a la total desesperación.

Aunque los vistani traen a menudo vino desde tierras lejanas, lo comparten con poca frecuencia. Así, la mayor parte del vino de Barovia proviene de un solo proveedor: la bodega y el viñedo de El Mago de los Vinos. El Mago de los Vinos fue fundado por un mago cuyo nombre está enterrado en los anales de la historia. Este creó tres gemas mágicas, del tamaño de piñas, y las plantó en el fértil suelo del valle. Estas "semillas" dieron lugar a fuertes viñedos, que produjeron unas uvas grandes y dulces. Incluso después de que la maldición de Strahd cayera sobre Barovia, las gemas evitaron que las vides y sus uvas sucumbieran a la oscuridad.

Strahd legó la bodega y los viñedos a la noble familia Krezkov como recompensa por su lealtad. Más tarde, un matrimonio pactado entre los Krezkov y el linaje Martikov dio lugar a que un descendiente de los Martikov se hiciera cargo de las tierras. La bodega y el viñedo han sido regentados por esta última familia desde entonces. En algún momento, la descendencia Martikov quedó infectada por una epidemia de licantropía. El patriarca actual, Davian Martikov, es un hombre cuervo, al igual que sus hijos y nietos. Los hombres cuervo proveen de vino a las tabernas barovianas de forma gratuita, sabiendo el bien que este hace al pueblo de Barovia.

La bodega es conocida por tres vinos: el Pulpa Púrpura N.º 3, el ligeramente más delicado Cosecha del Dragón Rojo y el exquisito Espumoso de Vendimia. Hace diez años, alguien desenterró y robó una de las gemas mágicas del viñedo; como resultado, la bodega dejó de producir su mejor vino, el espumoso. Nadie sabe qué fue de la gema. Davian Martikov culpa a su hijo mediano, Urwin (consulta el capítulo 5, zona N2), de la pérdida, ya que este estaba de guardia la noche que sucedió el robo. Davian está convencido de que Urwin incumplió sus obligaciones para pasar el rato con su prometida y los dos hombres han estado enfrentados desde entonces. A día de hoy, Urwin niega con rotundidad la acusación de su padre.

Para mayor desesperación de Davian, los hombres cuervo han tenido que defenderse de los frecuentes ataques de los autómatas-espantapájaros de Baba Lysaga. Hace tres semanas, durante uno de dichos asaltos, estos encontraron una gema, que también fue desenterrada y robada. Davian cree que está en posesión de Baba Lysaga (mira el capítulo 10, zona U3).

Davian está en lo cierto. Hallar la gema fue un golpe de suerte para Baba Lysaga, quien sospechaba desde antes que la magia estaba detrás de la salud del viñedo, aunque no sabía nada sobre qué podía originarla. Incluso tras este gran descubrimiento, Baba Lysaga sigue enviando a sus espantapájaros contra la bodega, para mantener vivo el conflicto con los hombres cuervo, como si fuera una vecina mal avenida.

Hace cinco días, los malvados druidas robaron la tercera y última gema y se la llevaron a la Colina del Ayer (capítulo 14). Los hombres cuervo lanzaron un contraataque contra este lugar con la esperanza de recuperar la gema, pero sin resultado alguno. Los druidas y sus marchitas han demostrado ser unos rivales más que dignos de los licántropos.

Hace dos días, los druidas volvieron acompañados de una horda de marchitas y consiguieron expulsar a la familia de Davian de la bodega. También han envenenado las cubas de fermentación, dejando a la bodega con tan solo unas pocas botellas y barriles de vino aptos para el consumo.

Aunque los aventureros tengan éxito al ayudar a los Martikov a recuperar la producción de la bodega, la del vino del valle se detendrá, en último término, cuando los viñedos mueran. Solo recuperando las gemas mágicas y volviendo a plantarlas en el suelo, los personajes podrán asegurarse de que los barovianos no se quedan sin el vino que les ayuda a sobrellevar sus oscuras y miserables noches.

En fin, convertirse en un animal *no tiene la mayor importancia, ya que esa es la verdadera naturaleza de cada hombre. No estamos hechos para lucir coronas ni beber en copas.*

—Strahd von Zarovich

Llegada al viñedo

Un desvío del viejo camino de Svalich conduce hasta el viñedo. Si los aventureros se acercan por este camino, lee lo siguiente:

> Tras aproximadamente media milla, el camino se convierte en un sendero lodoso que serpentea a través del bosque. Más tarde desciende gradualmente hasta que la arboleda se abre para revelar una pradera cubierta de niebla. La senda se bifurca. Un ramal se dirige al oeste, hacia el valle, y el otro conduce al sur, adentrándose en oscuros bosques. Un poste indicador de madera ubicado en la intersección apunta hacia el oeste y dice: "Viñedo".

Si los personajes se encaminan hacia el oeste por el sendero en dirección al viñedo, lee esto:

> Una ligera llovizna comienza a caer. Un vallado sin pintar sigue la linde del camino y bordea por el norte un extenso viñedo hasta torcer al sur, hacia un edificio señorial. La niebla se arremolina formando figuras fantasmales entre las hileras de vides bien cuidadas. Aquí y allá, veis los medios barriles encordados que se usan para transportar las uvas. Al norte del sendero hay una gran arboleda. Un hombre con capa oscura y capucha está de pie al borde del bosquecillo, haciendo señales en vuestra dirección.

La figura que os hace señas es uno de los nueve **hombres cuervo** (humanos de ambos sexos LB) que se ocultan en la arboleda, al norte del viñedo. Si los aventureros hacen caso omiso a la figura embozada y continúan hacia la bodega, estos licántropos mantendrán las distancias y quedarán a la espera de ver qué sucede.

La familia Martikov

Si los personajes se dirigen hacia la figura embozada, los otros hombres cuervo saldrán del bosquecillo y los recibirán transformados en humanos. Visten capas de lluvia de cuero oscuro y con capucha.

Uno de ellos es el actual propietario de la bodega y el viñedo, Davian Martikov, un anciano suspicaz. Hasta que decida confiar en los aventureros, no les contará nada acerca de las gemas robadas, pero les dirá que los malévolos druidas y sus marchitas han atacado la bodega y han forzado a su familia a refugiarse en los bosques.

Si los personajes liberan la bodega de sus invasores, Davian se mostrará agradecido. Solo entonces les informará de que alguien ha robado las tres "semillas mágicas" del viñedo. Las describirá como gemas del tamaño y la forma de piñas, que irradian una luz verde vibrante, tan brillante como una antorcha. Por el bien de toda Barovia, instará a los aventureros a viajar a Berez (área U) y a la Colina del Ayer (área Y) para que recuperen dos de ellas. No tiene ni idea de lo que ha sido de la tercera gema.

El grupo de Davian incluye a las siguientes personas:

- Davian
- Adrian, su hijo mayor
- Elvir, su hijo menor
- Stefania, su hija adulta
- Dag Tomescu, el esposo de Stefania

Los cinco son miembros de los Guardianes de la Pluma (mira el capítulo 5, zona N2). También están presentes los cuatro hijos de Stefania y Dag: un hijo adolescente llamado Claudiu, dos jóvenes llamados Martin y Viggo y una niña llamada Yolanda. Los tres más pequeños son no combatientes; los chicos son hombres cuervo con 7 puntos de golpe cada uno, y Yolanda es, a todos los efectos, una humana con 1 punto de golpe (aún no puede transformarse).

Si los aventureros han llegado al viñedo para conseguir vino, Adrian podrá confirmarles que quedan tres barriles en la zona de carga (zona W2), además de otros tres barriles y varias botellas en la bodega (zona W14). Aún hay más vino fermentando (zona W9).

Llegada a la bodega

Si los personajes continúan hacia la bodega, lee lo siguiente:

> Situada en medio del viñedo, la bodega es un antiguo edificio de piedra de dos plantas, con múltiples accesos; una densa hiedra cubre las paredes y el perfil de su tejado está rodeado por un enrejado de hierro. El sendero desemboca en una zona de carga abierta en la planta baja.
>
> En el lado este de la bodega, junto al muelle de carga, se sitúa un establo de madera de construcción más reciente. Al oeste del edificio hay un pozo ruinoso y una letrina de madera.

Cuando los aventureros lleguen a la bodega, lee esto:

> Escucháis el rumor de las vides muertas a vuestro alrededor. Unas formas inhumanas se alzan entre las cepas; sus extremidades crujen al arrastrarse a través de la bruma y la lluvia.

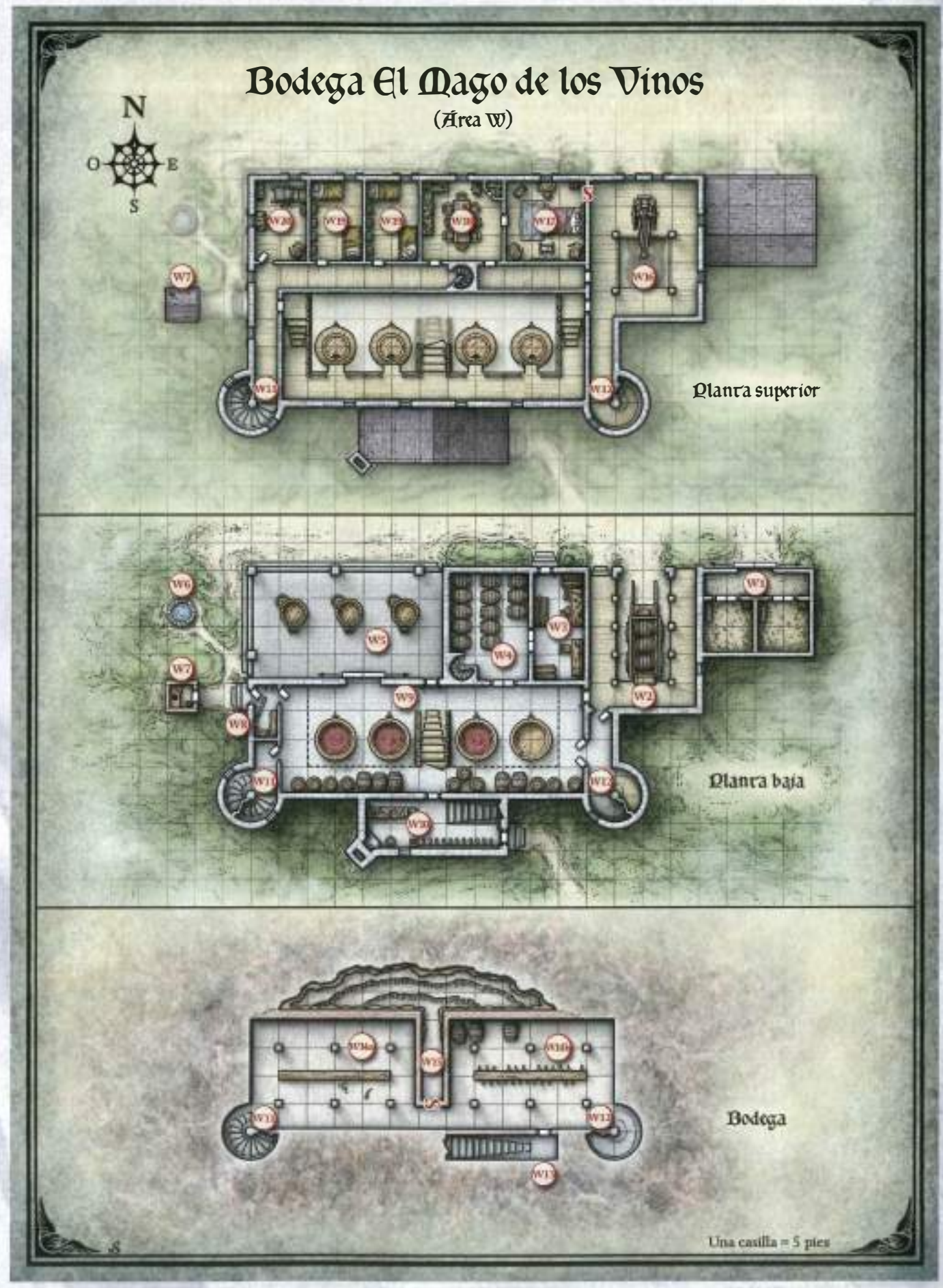
Treinta **agujas marchitas** (en seis grupos de cinco) emergen de los viñedos circundantes y se dirigen hacia los aventureros y la bodega. Las marchitas están a 120 pies de distancia cuando se hacen visibles por primera vez; tienen una velocidad de 30 pies. Los personajes pueden atrincherarse dentro de la bodega, manteniendo así a raya a las agujas marchitas, o quedarse donde están para plantarles cara. Si se quedan fuera y pelean, los druidas y las marchitas del interior de la bodega se incorporarán al combate en los asaltos que se muestran a continuación.

Asalto	Criaturas
3	1 **druida** y 24 **ramas marchitas** (desde la zona W9)
4	1 **druida** y 5 **agujas marchitas** (desde la zona W14)
5	1 **druida** y 2 **enredaderas marchitas** (desde la zona W20)

El druida que acecha en la zona W16 empuña un *bastón de Gulthias* (consulta el apéndice C). Si se destruye el bastón, todas las marchitas que se encuentren a 300 pies o menos de este se secarán instantáneamente y morirán.

Bodega El Mago de los Vinos

(Área W)



Zonas de la bodega

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de la bodega de la página 175.

W1. Establos

Los Martikov guardan aquí a dos **caballos de tiro** que usan para tirar de su carro de reparto de vino.

W2. Zona de carga

En la zona de carga hay un carro con tres barriles en su interior colocados sobre unos soportes. Una pasarela de madera elevada recorre las paredes este, sur y oeste. A través de un hueco en el techo se ve el brazo de madera de una grúa de carga de la que cuelgan cuerdas y ganchos.

Los barriles de vino de la bodega (zona W14) se transportan rodando por una rampa (zona W12) hasta la grúa de la planta superior (zona W16); desde allí arriba se descuelgan para cargarlos en el carro. Los barriles vacíos se sacan rodando por la trasera del carro y se almacenan en la zona W9. Los tres barriles cargados en el carro contienen Pulpa Púrpura N.º 3.

La puerta del sur ha sido forzada y está abierta de par en par. No se podrá cerrar bien hasta que sea reparada, aunque sí puede atrancarse.

W3. Taller del tonelero

Flejes de hierro y duelas descansan bien ordenados en montones en el suelo de este taller, cuyas paredes están llenas de herramientas. En la pared este hay dos bancos de trabajo.

Aquí se fabrican los barriles para el vino. La puerta norte está atrancada desde el interior.

W4. Almacén de barriles

Esta sala está llena de hileras de barriles nuevos. Hay una estrecha escalera de caracol de piedra en la esquina suroeste por la que se puede subir.

La habitación contiene trece barriles vacíos.

W5. Galería

En una terraza embaldosada se disponen tres tinas de madera de 5 pies de diámetro; dentro de estas aún quedan restos de mosto. Cada tina tiene una pequeña escalerilla de mano atornillada a un lado y un sumidero colocado debajo.

En la parte posterior de la terraza hay un par de grandes puertas de madera, así como otra puerta de tamaño normal. Un conjunto de pilares y arcos de piedra sostienen la planta superior.

Esta terraza es el lugar donde las uvas del viñedo se aplastan para que liberen su mosto. Las puertas correderas de madera están cerradas con cadenas desde dentro; la puerta más pequeña también está sellada, atrancada con un travesaño. Romper cualquiera de las dos requerirá superar una prueba de Fuerza CD 20.

W6. Pozo

Un brocal de mampostería de buena factura cubierto de musgo rodea este pozo de 40 pies de profundidad.

W7. Letrina

Unas hierbas aromáticas de dulce fragancia cuelgan de los aleros de esta desvencijada caseta de madera; tiene una pequeña luna creciente tallada en la puerta.

En la letrina no se esconde ninguna sorpresa.

W8. Almacén

Unos sencillos ganchos se alinean en las paredes de esta habitación que sirve de almacén. Los estantes que hay al sur contienen varios pares de sandalias de madera sucias, con suelas enormes. Las dos puertas de esta sala están abiertas por completo. La que está al oeste dispone de refuerzos de hierro forjado y permite salir de la casa, a la lluvia. En el suelo, junto a esta puerta, hay un travesaño de madera de 5 pies de largo.

Antes de huir de la bodega, los hombres cuervo cogieron las capas de cuero para la lluvia que se almacenaban aquí, pero dejaron atrás las sandalias de madera que usan cuando trituran uvas en la terraza (zona W5).

El travesaño de madera que hay en el suelo se puede utilizar para atrancar la puerta que da al exterior.

W9. Cubas de fermentación

El intenso olor de la fermentación del vino llena esta cámara de dos alturas; la dominan cuatro enormes cubas de madera de 8 pies de ancho y 12 pies de alto. En el centro de la sala hay una escalera de madera que permite subir a una balconada, también de madera, situada a 10 pies de altura; esta se extiende por toda la pared sur y, al mismo nivel, se alinean cuatro ventanas. Apilados junto a la pared bajo la balconada hay barriles viejos vacíos con "El Mago de los Vinos" grabado a fuego en sus costados. La balconada aún asciende otros 5 pies más mientras continúa a lo largo de las paredes oeste y este, terminando en sendas puertas que conducen al nivel superior de la bodega. Debajo de estos balcones laterales hay varias puertas, algunas de las cuales están abiertas de par en par. Unas gruesas vigas se extienden bajo un tejado de pronunciada pendiente; sobre las vigas hay decenas de cuervos reunidos, silenciosos. Os observan con gran interés.

Hay cuatro **enjambres de cuervos** posados en las vigas, pero no atacarán a los aventureros bajo ninguna circunstancia. A menos que se las haya atraído al exterior, veinticuatro **ramas marchitas** y una **druida** (humana NM) también estarán presentes en el lugar. Si se encuentran aquí, lee lo siguiente:

> La balconada cruje, atrayendo vuestra atención hacia una figura de aspecto salvaje apoyada sobre el barril más occidental; está vertiendo un frasco de un espeso jarabe dentro. Viste ropajes hechos de pieles de animales y un tocado rematado con cuernos de cabra y lleva el cabello largo y descuidado. De repente, observáis que algo se desliza por el suelo. Parece una pequeña criatura hecha de ramitas. Sale de su escondrijo bajo las escaleras y desaparece detrás de la cuba más oriental.

Los cuatro contenedores son cubas de fermentación, donde el mosto de la uva se mezcla con otros ingredientes que lo acabarán convirtiendo en vino. La más oriental se ha agrietado por detrás y tiene una abertura de 6 pulgadas de ancho y 6 pies de alto, a través de la cual pueden pasar las ramas marchitas. Veinticuatro de estas últimas están escondidas en el barril, listas para salir y atacar en cuanto se les ordene. Mientras se encuentran dentro del barril poseen cobertura total contra los ataques originados fuera de este.

La druida está envenenando las cubas de fermentación. Las más occidentales contienen vino emponzoñado, suficiente como para llenar un total de veinte barriles. Tomar el vino envenenado tiene el mismo efecto que beber una *poción de veneno*. Verter antitoxina en una cuba neutralizará el veneno, pero también estropeará el sabor del vino. En cambio, lanzar un conjuro de *purificar comida y bebida* en una cuba lo neutralizará sin echar a perder el vino.

Además de sus ropajes de pieles de animales y su tocado astado, la druida lleva algunos collares de dientes humanos. Si los personajes la atacan, ordenará a sus ramas marchitas que combatan. Cuando eso suceda, los enjambres de cuervos descenderán desde las vigas y comenzarán a atacar las marchitas. Cada enjambre acabará con una plaga de ramas marchitas en cada uno de sus turnos.

Las puertas correderas de madera que hay a lo largo de la pared norte (conducen a la zona W5) están cerradas con cadenas desde dentro. La llave del candado se encuentra en la oficina (zona W20).

La puerta sencilla que lleva a la zona W5 está atrancada desde el interior, al igual que la puerta que conduce a la zona W2.

W10. Taller de soplado de vidrio

> Una ventana roñosa en la pared sur permite que una tenue luz llegue a esta habitación. Aquí se fabrican las botellas de vino, a juzgar por las herramientas del lugar y el estante de madera lleno de botellas de vidrio recién soplado que se extiende por la pared sur. También hay una fragua en la esquina suroeste y un barril lleno de arena junto a esta. Una escalera se interna bajo tierra. Entre esta última y el estante de las botellas se sitúa una puerta atrancada.

Las escaleras descienden a la zona W13. Las botellas almacenadas en el estante no tienen etiquetas. La puerta al este está atrancada desde el interior.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará enterrado en el barril lleno de arena. Vaciar el barril o cavar en la arena permitirá hallar el tesoro sin necesidad de realizar ninguna prueba.

W11. Escalera de caracol

> Esta torrecilla alberga una escalera de caracol de piedra. Unas ventanas en su pared exterior dejan pasar la luz.

Las escaleras conectan los tres niveles de la bodega.

W12. Rampa

> Esta torrecilla tiene un suelo inclinado de madera que va girando en espiral desde la bodega hasta los niveles superiores. Las marcas de arañazos sugieren que los barriles han estado rodando arriba y abajo por la rampa de manera rutinaria.

La rampa en espiral conecta los tres niveles de la bodega. Los malvados druidas que se han apoderado del complejo han estado usando esta rampa para moverse entre los niveles.

Rama marchita

W13. Escalera trasera

Un espeso musgo recubre las paredes de esta escalera subterránea. Al pie de los escalones hay un rellano con una puerta de madera de medio punto situada en la pared norte.

Esta escalera conecta las zonas W10 y W14.

W14. Bodega

Cuando la bodega estaba en su apogeo, este sótano estaba lleno de barriles esperando a ser enviados, pero esos días acabaron hace mucho.

Pilares y vigas de madera soportan el techo de 10 pies de alto de esta helada bodega. Una pared de ladrillos de cinco pies de espesor divide el lugar en dos. Una fina bruma cubre el suelo. Cada mitad de la bodega cuenta con una pared divisoria de madera de 8 pies de alto que funciona como botellero. El botellero occidental está vacío, pero el situado al este está lleno hasta la mitad de botellas de vino.

A menos que se los haya atraído al exterior, cinco **agujas marchitas** y un **druida** (humano NM) acechan en la parte oriental de la bodega. Si están aquí cuando los aventureros entren en esa parte de la bodega, lee lo siguiente:

Algo se mueve detrás del botellero del este. A través de los agujeros, vislumbráis media docena de figuras humanoides, una de las cuales lleva un muestrario completo de cuernos. Oyes una voz profunda musitar las palabras de un conjuro.

En su primer turno, y desde detrás del botellero, el druida lanzará un conjuro de *ola atronadora*, que romperá 1d20 + 10 botellas de vino al reverberar por toda la bodega. Luego, el druida ordenará atacar a las agujas marchitas.

La bodega se enfría notablemente cuanto más se acerca uno al muro norte. Junto a dicha pared, en la zona oriental de la bodega, se encuentran tres barriles cubiertos de escarcha y llenos de Pulpa Púrpura N.º 3, según figura en sus costados. En el suelo enlosado de la mitad occidental de la bodega hay una solitaria botella de Pulpa Púrpura N.º 3.

El botellero situado en la mitad oriental de la bodega contiene cuarenta botellas, cuyas etiquetas muestran que el vino que contienen es el Cosecha del Dragón Rojo de la propia El Mago de los Vinos.

Hay una puerta secreta entre las dos mitades de la bodega; puede abrirse hacia afuera para acceder a un pasadizo helado (zona W15).

W15. Moho marrón

Si los personajes abren la puerta secreta, lee lo siguiente:

Necesitáis empujar con fuerza la puerta secreta para abrirla, y os recibe una ráfaga de aire frío. Un túnel oscuro se extiende 15 pies hasta un arco tras el cual encontráis una cueva poco profunda.

Los aventureros que dispongan de una fuente de luz podrán ver el moho marrón que cubre tanto las paredes como el suelo y el techo en torno al arco y la cueva. En total hay diez parches de moho marrón (consulta "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*). Los personajes no tienen nada que temer del moho mientras se mantengan alejados.

W16. Cabestrante de carga

Esta habitación tiene el suelo de madera y un hueco cuadrado de 10 pies de lado en el centro. Sobre la abertura asoma un cabestrante. Encima del artilugio hay un hombre con el pelo revuelto, los dientes podridos y la piel pintada de rojo con sangre. Esgrime un bastón nudoso fabricado a partir de una rama negra y farfulla algo hacia vosotros.

El hombre es un **druida** (humano NM) que luchará solo si se ve acorralado. De lo contrario, intentará huir saltando sobre el carro que está en la zona de carga (zona W2). Luego buscará un lugar donde esconderse en la bodega. Un personaje que comprenda el druídico podrá traducir sus palabras: "La naturaleza se postra ante mis más nimios deseos, ¡porque tengo el bastón del vampiro!".

Hay una puerta secreta en la esquina norte de la pared oeste que puede abrirse hacia adentro para acceder a un dormitorio (zona W17).

Tesoro

El druida blande un *bastón de Gulthias* (consulta el apéndice C), que puede usarse para destruir a las marchitas de la bodega.

W17. Alcoba principal

Esta habitación normalmente pertenece a Davian Martikov, pero ahora la utilizan su hija, Stefania, y su yerno, Dag, mientras crían a la hija de estos.

Esta estancia dispone de una cama con dosel, cuyo cabecero ha sido tallado con la forma de un cuervo gigante. Una suave alfombra negra cubre el suelo entre la cama y la puerta. En las esquinas del muro sur hay dos esbeltos armarios. Entre estos, en la pared, cuelga un tapiz donde aparece representada una iglesia. Bajo el tapiz reposa una cuna mecedora hermosamente tallada. Al norte, debajo de una ventana, se sitúa un sencillo conjunto de escritorio y silla. El resto del mobiliario consiste en un cofre de madera y un espejo de pie en un marco del mismo material.

Uno de los armarios contiene la ropa de Stefania y el otro alberga la de Dag. El escritorio guarda manifiestos donde se han anotado los envíos de vino durante el último siglo. Un examen superficial de los registros recientes revelará que casi todas las entregas se han realizado a las siguientes localizaciones:

- "SV" (la taberna Sangre de la Vid, en la aldea de Barovia)
- "AA" (la posada Agua Azul, en el pueblo de Vallaki)
- "K" (Krezk)
- "VISTANI"

Los aventureros que comprueben los registros más antiguos también encontrarán asientos con la "S" (Strahd). El cofre de madera está cerrado con llave, la cual se halla

escondida en un compartimento dentro de uno de los postes de la cama. Un personaje que inspeccione la cama notará que un remate en uno de sus postes está suelto, de modo que se puede quitar dejando al descubierto el compartimento interior. El contenido del cofre se describe en la sección "Tesoro", a continuación.

Se puede abrir una puerta secreta, empujando hacia afuera, en la esquina norte de la pared este para acceder al cabestrante de carga (zona W16).

Tesoro

Dentro del cofre hay 50 po, 270 pe (cada moneda de electro ha sido acuñada con el rostro de Strahd von Zarovich de perfil) y 350 pp. Se puede encontrar un compartimento secreto en la tapa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Contiene un relicario de oro (con un valor de 25 po) que guarda el retrato de una hermosa mujer (la esposa fallecida de Davian, Angelika), así como una bolsa con cinco piedras preciosas (valoradas en 50 po cada una).

W18. Cocina y Comedor

> Esta sala contiene una mesa rectangular rodeada de ocho sillas, una alacena en forma de "L" y un armario–despensa del suelo al techo. Junto a la despensa hay una pequeña estufa de hierro.

La alacena alberga la vajilla y utensilios para comer. En la despensa se guardan los ingredientes para cocinar y los víveres de la bodega.

Davian Martikov

W19. Dormitorios

> Hay dos pares de literas en esta estancia. En la pared oeste descansan cuatro arcones idénticos.

Davian, Adrian y Elvir duermen en la habitación más occidental. Claudiu y sus dos hermanos menores lo hacen en la sala situada más al este, donde se ven algunos juguetes desperdigados. Uno de los juguetes parece asemejarse a un caballo balancín de madera de niño, salvo que el corcel es negro, tiene los ojos desencajados y luce llamas anaranjadas pintadas donde deberían estar sus crines, su cola y sus pezuñas. Tallado en la pesadilla de madera aparece el nombre "Beucephalus" y, en letras más pequeñas, el lema: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!".

Los baúles contienen ropa y objetos personales, pero nada de valor.

W20. Imprenta

La puerta de esta habitación está abierta de par en par.

> En esta cámara hay un escritorio, una silla, un armario alto de madera y un artilugio extraño que ocupa la mayor parte del extremo norte de la habitación.

Dos **enredaderas marchitas** y una **druida** (humana NM) estarán en la estancia, a menos que se las haya atraído hacia otro lugar. Si se encuentran aquí, lee lo siguiente:

> Hay tres criaturas en este lugar. Una parece humana, pero está tan cubierta de tierra y barro que es difícil saberlo con certeza. Su pelo se ha ensortijado con ramitas y su rostro se oculta tras un velo de musgo. Anda hurgando entre los contenidos del armario y los tira al suelo sin ningún miramiento. A su espalda están dos criaturas creadas por completo a partir de enredaderas muertas.

La druida y las enredaderas marchitas lucharán hasta la muerte. Dentro del armario hay una llave que cuelga de un cordel. Esta abre el candado de las puertas correderas situadas entre la terraza (zona W5) y las cubas de fermentación (zona W9).

El artilugio que descansa cerca de la pared norte es la imprenta que Davian Martikov utiliza para hacer las etiquetas de las botellas de vino. La tinta está hecha de vino y se almacena en botellas en el armario, junto con trozos de pergamino y frascos de pegamento.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, después de que los aventureros hayan acabado con la amenaza que se cierne actualmente sobre la bodega.

Envío de vino

Después de devolver a los Martikov lo que les pertenece por derecho, puede que los aventureros quieran pedirles que envíen vino a la posada Agua Azul (capítulo 5, zona N2), al campamento de los vistani a las afueras de Vallaki (capítulo 5, zona N9) o al burgomaestre de Krezk (capítulo 8, zona S2). Un agradecido Davian pondrá a sus hijos a la tarea inmediatamente. Adrian Martikov sacará los tres barriles de vino que quedan en la bodega y los subirá en el carro, mientras que Elvir Martikov se encargará de enganchar los caballos. Adrian y Elvir harán las entregas personalmente, pero agradecerán que el grupo los escolte. Si no sale de los propios personajes el ofrecerse como guardianes, Davian Martikov les sugerirá que viajen junto al carro del vino para garantizar la seguridad de este.

Si los aventureros deciden escoltar el envío, comprueba si se produce un encuentro aleatorio una vez por cada milla recorrida. Dos **enjambres de cuervos** vigilarán también el carro; descendiendo para atacar a cualquier cosa que amenace al transporte o a los personajes.

Desarrollo

Los aventureros podrán intercambiar los seis toneles de vino por un tesoro que necesiten y que esté en posesión de los Guardianes de la Pluma o de los vistani (consulta el capítulo 5, zonas N2q y N9i); también podrán utilizarlo para ganarse la confianza de la comunidad de la aldea amurallada de Krezk (capítulo 8).

El ataque de Astilla Invernal

Si los personajes se marchan de la bodega y vuelven en algún momento futuro sin haberse encontrado primero con Astilla Invernal (consulta la sección "Ritual de los druidas", en el capítulo 14), el enorme **árbol marchito** (consulta el apéndice D) habrá sido enviado desde la Colina del Ayer para arrasar los viñedos y destruir la bodega.

Al llegar, los aventureros verán las vides aplastadas y la bodega en ruinas. El rastro de Astilla Invernal será claramente visible en el sendero que se dirige al sur. Los personajes que sigan estas señales alcanzarán al árbol marchito, que va de vuelta hacia la Colina del Ayer a paso lento.

Los Martikov escaparon por poco de la carnicería y huyeron a la posada Agua Azul, en Vallaki (capítulo 5, zona N2). Davian Martikov está devastado por la pérdida de la bodega, pero, además, la moral en Vallaki se hundirá hasta mínimos históricos a medida que la noticia de la destrucción del lugar se extienda por el pueblo.

Desarrollo

Tres días después del ataque de Astilla Invernal, Baba Lysaga (mira el capítulo 10, zona U3) enviará a los siete **espantapájaros** de Berez y les ordenará tomar posiciones en el viñedo para desalentar el regreso de los hombres cuervo. Estos espantapájaros atacarán a cualquiera que atraviese el viñedo o se acerque a la bodega en ruinas.

Capítulo 13: El Templo de Ámbar

Una sociedad secreta de magos de alineamiento bueno construyó el Templo de Ámbar en las montañas Balinok hace más de dos mil años. Necesitaban una bóveda en la que custodiar los vestigios malvados (restos de malignas entidades muertas) que habían capturado, así como el compendio de todo el conocimiento prohibido que habían ido acumulando. Consagraron el templo a un dios de los secretos, en quien confiaron para mantenerlo oculto del resto del mundo hasta el fin de los tiempos. Desafortunadamente para aquellos magos, ni siquiera la voluntad de una deidad pudo evitar que otras criaturas malvadas averiguaran la localización del edificio. Se vieron obligados a proteger el templo ellos mismos para impedir que sus secretos cayeran en manos malignas. Las malévolas fuerzas que habían sido sepultadas dentro del lugar acabaron corrompiendo a los magos, haciendo que se enfrentaran entre sí.

Para cuando un archimago malvado llamado Exethanter llegó al templo, los magos ya habían muerto y desaparecido. Destruyó las guardas del edificio, habló con un vestigio que estaba atrapado en ámbar y descubrió el secreto para convertirse en liche. Después de su transformación, Exethanter hizo suyo el templo y convirtió los cráneos de sus anteriores defensores en calaveras llameantes bajo su mando. Se encargó de cuidarlo, no para guardar para sí sus malvados secretos, sino para compartirlos abiertamente. Mientras tanto, las maldades que habitaban dentro del edificio se alimentaron unas de otras, aumentando su poder.

Cuando Strahd llegó al templo buscando la inmortalidad, Exethanter sintió que era un hombre predestinado. Los poderes malvados del lugar percibieron algo mucho más fuerte: una oscuridad que eclipsaba la suya propia. Strahd habló con estos vestigios del mal y forjó un pacto con ellos. Cuando, más tarde, el príncipe asesinó a su hermano Sergei, dicho pacto quedó sellado con sangre. Strahd se transformó en un vampiro y los Poderes Oscuros convirtieron sus dominios en una prisión.

Strahd ha regresado al templo en varias ocasiones para aprender magia nueva y encontrar un medio de escapar de su destino, pero los Poderes Oscuros no tienen intención de ceder. Estos últimos años han sido difíciles para Exethanter; su cuerpo y su mente se han estado desmoronando. El liche se ha vuelto débil y olvidadizo. Ya no recuerda su nombre ni sus conjuros. Solo sabe que los Poderes Oscuros que crearon el dominio de Strahd nacieron en el templo y que estas entidades se alimentan de la maldad que el vampiro representa. Strahd es la oscuridad que les sustenta.

Los aventureros que visiten el edificio podrán sentir la presencia de una gran maldad. Los oscuros vestigios encerrados en el templo tratarán de corromperlos, ofreciéndoles secretos y regalos a cambio de un pellizco del mal que anida en el fondo de sus corazones.

Frío extremo

El Templo de Ámbar es un lugar frío y oscuro, excavado en la ladera nevada del monte Ghakis. La temperatura en todo el complejo es de –10 grados Fahrenheit (–23 grados centígrados). Los personajes que no porten fuentes de calor, equipo para clima frío o magia que los proteja estarán sujetos a los efectos del frío extremo, tal y como se describe en la sección "Clima" en el capítulo 5, "Entornos para aventuras", del *Dungeon Master's Guide*. Si Kasimir Velikov (mira el capítulo 5, zona N9a) va con el grupo, su *anillo de calidez* protegerá a los aventureros de los efectos del frío extremo.

Nadie me llamaría "muerte" *tan pronto. Forjé un pacto con la muerte, un pacto de sangre.*

—Tomo de Strahd

El Templo de Ámbar
(Área X)
N
O
E
S
Nivel superior
Abierto a zona X5
Una casilla = 10 pies

Zonas del templo

Las siguientes zonas se corresponden con las etiquetas que aparecen en los mapas del Templo de Ámbar de las páginas 182 y 190.

Todas las puertas del edificio están fabricadas a partir de bloques de ámbar translúcido con bisagras y adornos de hierro. A menos que se indique otra cosa, las saeteras del templo tienen 5 pulgadas de ancho, 4 pies de alto y 1 pie de espesor.

X1. Fachada del templo

Un camino de grava barrido por la nieve asciende por la ladera de la montaña en dirección norte; enlaza el paso de Tsolenka con el templo. Cuando los personajes lleguen al final de este camino, lee lo siguiente:

> El camino va desapareciendo bajo un manto de nieve, pero os lleva lo suficientemente lejos como para vislumbrar la fachada de algún tipo de templo tallado en la escarpada ladera montañosa que se alza ante vosotros. El frontispicio de la estructura mide 50 pies de alto y alberga seis hornacinas que contienen estatuas de 20 pies de alto. Cada escultura está labrada a partir de un solo bloque de ámbar y representa una figura encapuchada y sin rostro, con las manos juntas en un gesto de oración. Entre las dos estatuas situadas más al centro hay una arcada de 20 pies de alto sobre una escalera descendente.

Las estatuas de ámbar son inmunes al daño. Mirar una de ellas durante un periodo de tiempo prolongado llenará de inquietud al observador.

X1a. Pasadizo angosto

> En la ladera de la montaña, al oeste de la fachada del templo, se encuentra una abertura natural de 2 pies de ancho, 10 pies de alto y una profundidad de 15 pies. Veis luz al fondo, en una sala contigua, en la que también escucháis voces humanas.

La abertura conduce a la zona X15. Si los aventureros hacen mucho ruido en el exterior, una de las criaturas de esa área investigará el alboroto.

X2. Entrada

Si los personajes atraviesan la arcada entre las estatuas, lee lo siguiente:

> Unos escalones helados descienden diez pies hasta un pasillo asolado por el paso del tiempo; en sus paredes hay unas saeteras. Más allá del pasillo solo se aprecia una inmensa y sepulcral oscuridad.

El pasillo conecta las zonas X1 y X4. No hay guardias en las habitaciones detrás de las saeteras (zonas X2a y X2b).

X2a. Puesto de guardia

Esta sala vacía se encuentra tras una puerta secreta. El techo tiene 10 pies de alto en este lugar. Hay dos saeteras talladas en la pared este.

X2b. Puesto de guardia

Esta habitación vacía se localiza tras una puerta secreta.

> Hay dos saeteras talladas en la pared oeste de esta estancia cuadrada de 10 pies de alto y 20 pies de lado. En la esquina noreste se encuentra un esqueleto desplomado vestido con una túnica de mago de color azul; aferra una varita contra su pecho.

El esqueleto es todo lo que queda de un mago que falleció congelado. No supone ninguna amenaza.

Tesoro

El esqueleto agarra una *varita de secretos*.

X3. Barracones vacíos

> El suelo de esta habitación helada de veinte pies cuadrados está cubierto de trozos de madera destrozados.

El techo de todas estas estancias tiene 10 pies de alto. La madera es todo lo que queda de las literas de los guardias. Una puerta secreta en una pared de cada habitación se puede abrir hacia adentro para acceder a las zonas X2a o X2b, al otro lado del pasillo.

X4. Mirador

> Un balcón de mármol negro de 20 pies de ancho, con una barandilla hecha pedazos, domina un vasto templo. Unas escaleras de mármol negro descienden 30 pies hasta el suelo del edificio desde cada extremo del balcón. El techo abovedado está a 30 pies sobre el balcón. Las paredes y el techo se encuentran cubiertos de un barniz de color ámbar, que da a la oscuridad un brillo dorado. Hay un conjunto de puertas ambarinas cerrado en el extremo oeste del balcón. Al este se ubican unas puertas similares, aunque abiertas.

Cualquiera con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más notará la presencia de saeteras en las paredes que dominan el edificio (mira las zonas X8 y X17 para saber más sobre estas saeteras). Si la fuente de luz o la visión de los aventureros alcanza los 90 pies o más, podrán ver una gran estatua sin rostro al fondo del templo (zona X5a).

La puerta abierta al este conduce a la zona X6. Las puertas dobles al oeste llevan a la zona X15. Los personajes que escuchen junto a las puertas occidentales oirán voces humanoides gruñendo al otro lado, pero no podrán discernir lo que dicen.

X5. Templo de los Secretos Perdidos

> Cuatro columnas de mármol negro soportan la bóveda del templo; en el extremo norte se levanta una escultura de 40 pies de altura que representa a un personaje encapuchado con ropajes sueltos. Las manos de piedra de la estatua se extienden como si estuvieran en mitad del lanzamiento de un conjuro. Su cara es un vacío de absoluta negrura.

La ominosa escultura se alza entre dos balcones de mármol negro, uno de los cuales se ha derrumbado en parte, cayendo sobre el suelo del templo, hecho del mismo material. Bajo este balcón caído hay una entrada abierta. Las paredes del lugar están recubiertas de ámbar y las puertas que salen de él también. Pasillos abovedados recubiertos con ámbar parten del templo hacia el oeste y el este. Flanqueando estas salidas se sitúan unas hornacinas que albergan estatuas de mármol blanco de magos humanos ataviados con túnicas, sombreros puntiagudos y bastones dorados. Una de ellas se ha caído y se encuentra destrozada en el suelo.

Un **arcanaloth** llamado Neferon guarda este templo desde el interior de la cabeza hueca de la gran escultura (zona X5a) y atacará a los aventureros en cuanto los vea con sus conjuros de más largo alcance. Gracias a su visión verdadera, el arcanaloth podrá ver lo invisible y será capaz de ver a través de la oscuridad mágica. Los personajes no podrán observar a Neferon a menos que puedan atravesar la oscuridad mágica que envuelve la cara y la cabeza de la estatua.

Una vez que el arcanaloth comience a lanzar conjuros, las tres **calaveras llameantes** de la zona X17 tomarán posiciones detrás de las saeteras que dan al templo y lanzarán conjuros de *proyectil mágico* y *bola de fuego* a los aventureros que puedan ver.

El techo del templo alcanza los 60 pies de altura. Unas amplias escaleras de mármol negro ascienden 30 pies hasta el balcón sur (zona X4). Los balcones que flanquean a la escultura (zonas X11 y X23) tienen 30 pies de alto también.

Las saeteras practicadas en las paredes de las galerías superiores (zonas X8 y X17), así como los puestos de los arqueros (zonas X13 y X25), dominan el lugar desde arriba. La veladura ambarina que cubre las paredes del templo hace que estas saeteras sean difíciles de detectar. Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más, podrán localizarlas. Las criaturas situadas detrás de las saeteras ganarán cobertura tres cuartos.

Las estatuas de mármol de los magos miden 8 pies de alto. Sus bastones de oro de 9 pies de altura están hechos de hierro forjado bañado en una capa de oro, ahora descascarillada. La escultura del noreste cayó cuando un temblor de tierra derrumbó la pared de su hornacina.

X5a. El dios de los secretos

Esta estatua de 40 pies de altura tallada en granito representa al dios sin rostro de los secretos. Tras la base de la escultura, hay una puerta secreta que se puede detectar superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Abrirla revelará una escalera de caracol que sube hasta una trampilla de piedra situada en la base de la cabeza hueca de la estatua.

Cabeza de la estatua

Neferon, el **arcanaloth**, se encuentra dentro de la cabeza hueca de la escultura, en un campo de oscuridad mágica que llena su interior y oculta la cara humana de esta. La oscuridad puede disiparse (CD 17).

Un par de cuencas oculares de 2 pies de ancho ofrecen visión directa del suelo del templo al sur de la estatua, así como del balcón frente a la misma (zona X4). Si se mira a través de los ojos, no se pueden ver los balcones del norte (zonas X11 y X23), las áreas por debajo de ellos o cualquier lugar que esté detrás o directamente sobre la estatua. Las cuencas oculares dan al arcanaloth cobertura tres cuartos contra los ataques que se originen fuera de la cabeza.

Neferon lleva unos anteojos de oro y una túnica mágica (consulta "Tesoro", a continuación). Utilizará su conjuro de *alterar el propio aspecto* y su habilidad de Engaño para hacerse pasar por un viejo mago humano de larga barba blanca llamado Heinrich Stolt. "Heinrich" fingirá estar confundido. Si los aventureros le preguntan por qué les atacó, afirmará que solo estaba custodiando el lugar. Si el arcanaloth pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, se teletransportará al suelo del templo, se volverá invisible y huirá por la ruta más segura, atacando de nuevo a los personajes cuando le parezca seguro hacerlo. El arcanaloth no abandonará el Templo de Ámbar bajo ninguna circunstancia.

Tesoro

El arcanaloth lleva un libro de conjuros que contiene los conjuros de mago que ha preparado (mira su perfil en el *Monster Manual*). Porta unos pequeños anteojos de oro con lentes de cristal rosa (con un valor de 250 po) y una *túnica de objetos útiles* a la que le quedan los siguientes ocho parches:

- Bolsa de 100 po.
- Puerta de hierro.
- Escalera de mano de madera.
- Caballo de monta.
- Pozo.
- Bote de remos.
- *Pergamino de conjuro* (*rayo de luna*).
- Mastines.

Consulta la descripción de la túnica en el *Dungeon Master's Guide* para saber más sobre cada parche.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará tirado en el suelo, dentro de la cabeza de la estatua.

X5b. Puerta secreta

Hay una puerta secreta en la mitad de la pared norte del templo. Un personaje que inspeccione el muro en busca de puertas secretas y logre superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará unas fisuras en la veladura ambarina que cubre la pared, que sugieren la presencia de la puerta. Está protegida por un conjuro de *cerradura arcana* que impide que se pueda abrir, pero golpearla tres veces hará que se abra durante 1 minuto, dando paso a una polvorienta escalera de piedra. Las escaleras ascienden 30 pies hasta otra puerta secreta que se abrirá automáticamente cuando una criatura se acerque a 5 pies o menos de ella. Las escaleras conducen a la zona X30.

X5c. Puertas bloqueadas

Estas puertas de ámbar están selladas con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para suprimirlo es: "Etherna". Un personaje podrá empujarlas hasta forzarlas superando una prueba de Fuerza CD 25. Las puertas (CA 15, 60 puntos de golpe) también pueden ser derribadas a golpes. Si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0, una energía necrótica llenará el cubo de 30 pies de lado situado justo al norte de estas. Cualquier criatura que esté en esa zona recibirá 22 (4d10) de daño necrótico y, si sus puntos de golpe se reducen a 0, quedará convertida en polvo. Más allá de las puertas se encuentran las catacumbas del templo (zona X31).

X5D. Reflejos de ámbar

Este pasillo abovedado salva una altura de 20 pies. Podéis ver vuestros reflejos en la veladura de color ámbar. Pero las imágenes no reflejan vuestros movimientos. Por el contrario, agitan los brazos y os gritan ahogadas advertencias.

Los extraños reflejos de los aventureros son ilusiones que intentan disuadirles de explorar el templo. Estas pueden disiparse (CD 15).

El pasillo este conduce a zona X32 y el oeste a la zona X36.

X6. Anexo sureste

Esta sala no tiene nada de especial, salvo un agujero circular de 10 pies de diámetro y reborde pedregoso en el suelo, al este. También hay unos soportes para antorchas vacíos en las paredes. Unas puertas dobles de ámbar se abren al norte y al oeste. Además, una puerta sencilla cerrada se encuentra justo al sur del conjunto de puertas dobles ubicado al oeste.

El techo alcanza los 20 pies de altura en este lugar. Más allá de las puertas abiertas al norte, los personajes alcanzan a ver un largo y espacioso pasillo con las paredes cubiertas de ámbar (zona X8).

El agujero del suelo es un conducto toscamente excavado que desciende 20 pies y termina en el techo de la zona X33a. Desde la parte inferior del conducto hay otros 10 pies de caída hasta el suelo de la zona X33a. El hueco presenta abundantes asideros y puede escalarse sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica, pero los aventureros aún deberán dejarse caer los últimos 10 pies para llegar al suelo del nivel inferior. Si los personajes hacen mucho ruido, tres **calaveras llameantes** de la zona X33a subirán flotando por el conducto y les atacarán. También arremeterán contra cualquiera que escuchen intentando descender por el conducto.

Una puerta secreta en el muro sur da paso a la zona X7.

X7. Repositorio secreto de pergaminos

Tallados en la pared sur de esta polvorienta sala hay unos agujeros cilíndricos para el almacenamiento de pergaminos o mapas.

Los magos guardaban sus pergaminos mágicos en este lugar por si alguna vez el templo era atacado. Todos los pergaminos se han convertido en polvo.

X8. Pasillo superior del este

Una veladura de ámbar cubre las paredes de este pasillo abovedado de 20 pies de ancho y 70 pies de largo. Las puertas ambarinas de ambos extremos del corredor están abiertas de par en par. Hay una puerta cerrada en el centro de la pared este y tres saeteras cortadas en la pared opuesta. El suelo de mármol negro presenta unas largas grietas que recorren toda la longitud de la sala.

Estas grietas del suelo las ha producido el gólem de la zona X10. Las saeteras tienen 5 pulgadas de ancho, 2 pies y medio de alto y 1 pie de grosor. Dominan el templo, que está justo abajo (zona X5).

X9. Aula

Esta cámara está muy bien iluminada por unos faroles de cobre rojos que penden del techo. Las paredes se encuentran cubiertas de ámbar, en el que se han moldeado bajorrelieves que representan a magos con sus libros de conjuros. Unas escaleras al norte y al sur descienden seis metros hasta un atril de obsidiana, detrás del cual una losa de pizarra negra cuelga de unas cadenas. Entre las dos escaleras hay varias filas descendentes de bancadas de mármol rojo.

Cada farol colgante posee un conjuro de *llama permanente*. La losa de pizarra negra sirvió tiempo atrás, haciendo honor a su nombre, de pizarra; aún conserva algunas marcas de tiza.

Escondido tras el atril está Vilnius (**mago** humano NM) y su familiar **quasit** invisible. Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o más podrán verlo. Un personaje que busque activamente a posibles ocupantes escondidos en la sala detectará a Vilnius si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Vilnius viste una túnica chamuscada, la mitad de sus greñas han desaparecido, quemadas, y su cara y brazos están cubiertas de ampollas causadas por fuego mágico. Es el aprendiz de Jakarion, el mago muerto de la zona X17. Después de que las calaveras llameantes incineraran allí a su mentor, Vilnius, herido, se retiró a esta sala. Se alimenta de bichos para sobrevivir. El gólem ambarino ha estado patrullando el vestíbulo (zona X8), afuera, y el mago no saldrá del aula hasta que tenga la certeza de que dicha criatura ha sido destruida.

Vilnius es cobarde, traidor y codicioso. Maldice a su fallecido maestro por haberle traído a estas tierras miserables. Si los aventureros intentan congraciarse con él, desconfiará de sus intenciones. Al mago le gustaría recuperar el bastón y el libro de conjuros de su mentor, pero, salvo por eso, no tiene mayor interés en seguir explorando el Templo de Ámbar.

Vilnius y Quasit

Vilnius conoce la siguiente información sobre el lugar:

- El templo alberga conocimientos prohibidos.
- Unas calaveras llameantes, autómatas fabricados a partir de los restos de magos muertos, guardan el edificio.
- Un grupo de montaraces bárbaros usa el templo para guarecerse.

Tesoro

Vilnius lleva consigo su libro de conjuros, que contiene todos los conjuros que ha preparado. También tiene un amuleto de oro, oculto bajo sus ropajes, con la forma de una "V" invertida. El objeto, de exquisito diseño, tiene un valor de 1.000 po. Se trata del amuleto de control del guardián escudo de la zona X35.

Aunque el mago supone que el objeto es mágico, aún no sabe para qué sirve. El amuleto vibra cuando se encuentra a 10 pies o menos del guardián escudo. Si Vilnius se da cuenta de su función, no se separará de él.

X10. Anexo noreste

> Las paredes y el techo de la sección este de esta sala de piedra vacía se han derrumbado. Al oeste y al sur las puertas de ámbar se encuentran abiertas. En el centro de la habitación hay una estatua de 10 pies de alto que representa a un guerrero con cabeza de chacal; está hecha de ámbar agrietado. Se gira para miraros y aprieta sus puños.

El techo de este lugar alcanza los 20 pies de alto y las paredes disponen de soportes vacíos para antorchas. La escultura es un gólem de ámbar dañado (usa el perfil del **gólem de piedra** en el *Monster Manual*). Tiene 145 puntos de golpe y atacará a cualquier criatura que vea, parando solo cuando no pueda percibir a ninguna.

Un seísmo derrumbó la parte este de la sala hace mucho.

X11. Balcón noreste

> Este balcón de mármol negro, que se encuentra a treinta pies sobre el suelo, sobresale en la esquina noreste del templo. Las dos puertas de ámbar que permiten salir de este balcón están abiertas del todo.

Los aventureros pueden ver una saetera al oeste de las puertas situadas al norte (mira la zona X13).

X12. Capilla del este

> Esta sala de piedra desnuda se divide en un recibidor al oeste y una capilla al este. Cuatro palmatorias descansan en el polvoriento suelo del recibidor. En la capilla, los fragmentos de una estatua de obsidiana destrozada aparecen esparcidos sobre una hornacina elevada en el extremo este de la cámara. Hay dos pares de hornacinas vacías en las paredes norte y sur de la capilla.

El gólem de ámbar de la zona X10 ha tirado por el suelo las palmatorias y ha destrozado la escultura de obsidiana, que representaba al mismo dios innominado que se yergue en la zona X5. Las puertas de ámbar de la pared oeste dan paso a la zona X13.

Hay una puerta secreta oculta tras una de las hornacinas de la pared norte. Se puede abrir hacia afuera para acceder a la zona X14.

X13. Puesto de arquero del este

> Este estrecho cubículo cuenta con una saetera en medio de su pared sur.

El techo tiene 10 pies de alto en este lugar. La saetera domina desde arriba el suelo del templo (zona X5) que hay bajo el brazo izquierdo alzado de la gran estatua (zona X5a).

X14. Escalera norte

Cuando los aventureros abran la puerta secreta que da a las escaleras, lee lo siguiente:

> Un corredor polvoriento se dirige hacia el norte, para después girar al este, donde una oscura escalera comienza su descenso. El aire no está cargado, pero el hedor de la muerte resulta intenso.

Los tres tramos de escaleras de 10 pies de largo, interrumpidos por rellanos, descienden un total de 30 pies hasta la zona X14a. El hedor se hace aún más intenso escaleras abajo.

X14a. Pasillo inferior derrumbado

> Las escaleras descienden hasta un pasillo derrumbado de techos altos y paredes cubiertas por una veladura ambarina. El suelo está cubierto de escombros en su mayor parte y, a través de estos, se aprecia una senda que conduce hasta el umbral de una puerta abierta. El hedor a muerte parece provenir de allí.

Esta área en ruinas estuvo conectada en tiempos con la zona X32, pero un temblor de tierra hizo que el techo y las paredes se vinieran abajo. El techo tiene 25 pies de alto en este lugar.

A menos que los aventureros apaguen sus fuentes de luz y se muevan en silencio, las criaturas de la zona X33c los oirán acercarse y se prepararán para atacar.

X15. Anexo suroeste

Esta habitación acoge a una **gladiadora** (humana CM), cinco **berserkers** (humanos de ambos sexos CM) y un **lobo terrible**. La gladiadora y los berserkers son montaraces sedientos de sangre y el lobo terrible es un siervo de Strahd. Este animal no puede ser hechizado o asustado.

Cuando no esperan problemas, la gladiadora y los berserkers se sientan en el suelo, afilando sus armas, mientras que el lobo terrible duerme en el medio de la estancia. Estos montaraces lucharán hasta la muerte. Si se le reduce a la mitad o menos de sus puntos de golpe, el lobo terrible huirá del templo (dirigiéndose al este, y cruzando las zonas X4 y X2).

> Varias antorchas iluminan esta estancia de piedra viva desde sus soportes. Seis petates abiertos fabricados con pieles de animales cosidas se distribuyen por el suelo. El aire frío entra a través de una abertura en la pared suroeste.

A excepción de las armaduras y las armas de los berserkers, en el lugar no hay nada de valor. Los montaraces están alerta debido a las calaveras llameantes ("espíritus ardientes") que hay al norte, por lo que mantienen cerradas las puertas que dan acceso a la zona X17.

Se ha formado una abertura en la pared suroeste. El hueco tiene 2 pies de ancho, 10 pies de alto y 15 pies de largo. Conduce al exterior (zona X1a).

Hay una puerta secreta al sur que da paso a la zona X16. Ni los montaraces ni el lobo terrible conocen su existencia.

Desarrollo

La gladiadora, Helwa, usa esta habitación como abrigo mientras caza por las montañas. Ella y sus berserkers no saben nada sobre la historia o el propósito del templo.

X16. Repositorio de pergaminos del oeste

Excepto por su localización, este sitio es idéntico a la zona X7.

X17. Pasillo superior del oeste

> Una veladura de ámbar cubre las paredes de este pasillo abovedado de 20 pies de ancho y 70 pies de largo. La mitad sur del pasillo ha sido arrasada por el fuego y un cadáver carbonizado yace en el suelo, bajo una capa de piel quemada. Varias puertas ambarinas parten de esta sala y hay tres saeteras cortadas en la pared este. En medio del pasillo flotan tres calaveras envueltas en llamas verdes.

Tres **calaveras llameantes** protegen este pasillo y atacarán a cualquier criatura que entre. Estas no abandonarán el pasillo. El cadáver carbonizado es todo lo que queda de un mago llamado Jakarion, que acudió al Templo de Ámbar en busca de poder. Las calaveras llameantes incineraron al mago. Las saeteras dominan el templo (zona X5) desde arriba.

Tesoro

Aunque el libro de conjuros del mago muerto no ha perdurado, su bastón sí lo ha hecho. Se trata de un *bastón de escarcha*. Imbuido en este hay un fragmento de la personalidad del mago. El primer aventurero que toque el bastón recibirá el siguiente defecto: "Anhelo el poder sobre todas las cosas y haré lo que sea para obtener más". Este defecto prevalecerá sobre cualquier conflicto con otro rasgo de personalidad.

X18. Pasillo

> Este pasillo de 20 pies de largo y 10 pies de alto de piedra viva tiene una puerta de ámbar en cada extremo.

Tras la puerta este se encuentra la zona X17 y tras la oeste la zona X21.

X19. Almacén de pociones

> Unos bloques de piedra parecidos a mesas se sitúan en el centro de esta habitación cubierta de polvo. En las paredes de piedra hay tallados nichos llenos de centenares de botellas polvorientas. Las telarañas cuelgan de varias escaleras de mano apoyadas contra las paredes.

El techo tiene 15 pies de alto en este lugar. Las botellas contienen restos secos de pociones que perdieron su eficacia hace mucho. Las escaleras de mano se utilizaron en el pasado para alcanzar los lugares más altos, pero ahora ya no son capaces de soportar ningún peso.

Existe una puerta secreta oculta en la pared norte. Puede abrirse hacia adentro para permitir el acceso al rellano (zona X21) de una escalera.

X20. Despacho del arquitecto

> Una maqueta de 12 pies de alto de un oscuro castillo de imponentes murallas y altas espiras domina este lugar. Tras esta, arrinconados en una esquina, hay algunos muebles maltrechos, así como un cofre de madera.

Durante los meses que duró la construcción del Castillo Ravenloft, esta habitación fue ocupada por el arquitecto de la fortaleza, un mago llamado Artimus. Realizó una maqueta a escala del castillo esculpiendo la roca con su magia. Cualquiera que haya visto el edificio reconocerá esta réplica de inmediato.

El techo tiene 15 pies de alto en este lugar. Existe una puerta secreta en la pared sur que puede abrirse hacia adentro para dar acceso al rellano (zona X21) de una escalera.

Tesoro

El cofre de madera contiene un viejo tubo mapas en el que Artimus guardaba los planos del Castillo Ravenloft, pero los mapas se perdieron hace mucho tiempo. En el cofre puede encontrarse un falso fondo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Dentro del compartimento secreto hay un *tomo de entendimiento*.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que aquí hay un tesoro, estará escondido en la maqueta del castillo. Los aventureros deberán romper dicha maqueta para dar con él.

X21. Escaleras del oeste

Tres tramos de escaleras de 10 pies de largo, intercaladas con rellanos cuadrados de 10 pies de lado, conectan las zonas X18 y X36. El denso polvo que cubre sus escalones no ha sido alterado en años.

El rellano situado más arriba tiene dos puertas secretas ocultas en sus paredes norte y sur. La del sur da paso a la zona X19 y la del norte permite acceder a la zona X20.

X22. Anexo del noroeste

Cuando una de las puertas a esta habitación se abra, lee esto:

> Unas antorchas colocadas en soportes iluminan una mesa de comedor situada en el centro de la estancia. Sobre la mesa se despliega un magnífico festín que inunda el pasillo con los deliciosos aromas de la carne bien hecha, las hortalizas dulces, la salsa humeante y el vino.

El techo tiene 20 pies de alto en este lugar. Unas puertas de ámbar dan al sur, a un pasillo (zona X18) y al este, a un balcón destrozado (zona X23).

La mesa es real, pero las antorchas, el banquete y las sillas son ilusiones creadas por un conjuro de *ilusión programada* que se activa cuando alguna de las puertas de la sala se abre. Esta ilusión puede disiparse (CD 17).

Oculta a simple vista entre el festín dispuesto sobre la mesa, hay una jarra de cobre verde decorada con imágenes de osos, alces y lobos; todos en poses danzantes. La jarra, al igual que la mesa, no es ilusoria. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación a su alrededor. Si un aventurero coge la jarra, las ilusiones se desvanecerán (también las antorchas y su luz) y siete **espectros** se materializarán y atacarán a quien la tenga en la mano.

Tesoro

Cualquier líquido venenoso que se vierta en la jarra se transformará instantáneamente en una cantidad equivalente de vino dulce. Además, la criatura que agarre la pieza por el asa podrá ordenar a esta que se rellene con 1 galón de vino, no pudiendo producir más vino hasta el siguiente amanecer.

Muchos barovianos y vistani sin escrúpulos matarían por conseguir esta jarra. Otros pagarían con gusto por ella o la aceptarían como presente.

X23. Balcón noroeste

> Este balcón de mármol negro, que se encuentra a treinta pies sobre el suelo, sobresale en la esquina noroeste del templo. Casi la mitad del balcón se ha derrumbado y presenta unas visibles fisuras cerca de su borde agrietado.

No es seguro permanecer en este balcón. Cualquier peso que supere las 250 libras hará que termine de derrumbarse por completo. Quien se encuentre en el balcón cuando se derrumbe sufrirá una caída de 30 pies hasta el suelo del templo, bajo este.

Los aventureros pueden ver una saetera al este de las puertas situadas al norte (mira la zona X25).

X24. Capilla del oeste

> Esta sala de piedra desnuda se divide en un recibidor al este y una capilla al oeste. Unas palmatorias, ahora cubiertas de telarañas, fueron colocadas en las cuatro esquinas del recibidor. En la capilla, ubicada en una hornacina elevada del extremo occidental de la cámara, se erige una estatua de obsidiana sin rostro. Desplomados ante la escultura, se ven dos cadáveres desecados con unos andrajos por vestimenta. Hay dos pares de hornacinas vacías en las paredes norte y sur de la capilla.

La estatua de obsidiana tiene 4 pies de alto, pesa 250 libras y representa al mismo dios innominado que se yergue vigilante en el templo principal (zona X5). Cualquier criatura viva que entre en este lugar deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16; si no la supera, se sentirá atraída hacia la escultura como si estuviera afectada por el efecto simpático de un conjuro de *antipatía/simpatía*. Los cadáveres que se encuentran ante la estatua son los restos de dos magos humanos que llegaron aquí por separado, fallaron sus tiradas de salvación y murieron de hambre bajo los efectos del conjuro. El liche de la zona X27 destruyó los libros de conjuros de estos hombres, así como sus otras pertenencias. Cubrir la escultura o sacarla de esta capilla anulará su magia y suprimirá su efecto simpático sobre cualquier persona afectada.

En la pared este hay un par de puertas de ámbar que dan acceso a la zona X25. Además, una puerta secreta permanece oculta tras una de las hornacinas de la pared norte. Si se abre, comenzarán a salir centenares de cráneos (mira la zona X26).

X25. Puesto de arquero del oeste

> Este estrecho cubículo cuenta con una saetera en medio de su pared sur.

El techo tiene 10 pies de alto en este lugar. La saetera domina desde arriba el suelo del templo (zona X5) que hay bajo el brazo derecho alzado de la gran estatua (zona X5a).

X26. Hornacina secreta

Dos puertas secretas conducen a este lugar. Cuando se abra cualquiera de ellas lee lo siguiente:

> Cientos de cráneos comienzan a caer desde un cubículo situado detrás de la puerta.

Esta habitación, cuyo techo tiene 30 pies de alto, se encuentra atestada de calaveras humanas del suelo al techo. Un solo aventurero tardará 5 minutos en poder abrirse paso a través de la habitación. Varios personajes trabajando en equipo podrán avanzar más rápido. Una vez despejados los cráneos, los aventureros podrán inspeccionar el cubículo.

> Unido al techo de 30 pies de alto de este ominoso sepulcro hay un cofre de hierro; su tapa tiene forma de barril y está colocado boca abajo.

El cofre de hierro del techo se mantiene sujeto con *pegamento soberano* y su tapa está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. Es inmune al daño con armas. Para abrirlo haciendo palanca será preciso superar una prueba Fuerza CD 25, asumiendo que los aventureros puedan alcanzarlo. El interior del cofre está recubierto de plomo.

Si se abre la tapa del cofre, el suelo del cubículo desaparecerá (como afectado por un conjuro de *desintegrar*) dejando un agujero de 10 pies de lado sobre la zona X39. Las criaturas que estuvieran de pie en el suelo cuando este desaparezca, caerán 30 pies, aterrizando en la esquina noroeste de la zona X39.

El cofre de hierro está vacío.

X27. Guarida del liche

> Esta habitación de 15 pies de alto muestra la pompa y el boato propios de la realeza: muebles ornamentados, alfombras y tapizados exquisitos y una colección de estatuas decorativas. Allá donde se mire hay candelabros encendidos sobre pequeñas mesas. La belleza de la decoración queda ensombrecida por la acumulación de polvo y telarañas. De pie, en el centro de la estancia, hay un decrépito esqueleto envuelto en una túnica andrajosa.
>
> Unos puntos de luz roja arden en las cuencas oculares del esqueleto. "¿Nos conocemos?", pregunta.

El **liche** tiene menos puntos de golpe de los habituales (99 puntos de golpe), no recuerda su nombre (Exethanter) y ha olvidado todos los conjuros que tenía preparados. Solo conoce sus trucos. En su estado actual, el liche supone un valor de desafío de 10 (5.900 PX). Un conjuro de *restablecimiento mayor* le devolverá su memoria, así como todos sus conjuros. Otro lanzamiento del mismo conjuro restituirá sus puntos de golpe a su valor normal (135).

Si los aventureros restauran su memoria, el liche les facilitará las contraseñas de todas las puertas bloqueadas del Templo de Ámbar (a excepción de la correspondiente a la puerta de la zona X28, donde se oculta su filacteria). También ofrecerá toda la información en referencia a Strahd y al templo que se ha presentado al comienzo de este capítulo. Si los personajes se acuerdan de preguntarlo, el liche les revelará las palabras de activación de cualquiera de los libros de la biblioteca (zona X30).

En caso de que los aventureros restauren su cuerpo, se ofrecerá a escoltarlos mientras exploran el templo. Las otras criaturas que habitan el edificio no amenazarán a los personajes mientras este los acompañe.

El liche se defenderá si le atacan y se convertirá en polvo si sus puntos de golpe se reducen a 0.

Asumirá que los aventureros han venido en busca de conocimiento y poder. Si se siente inclinado a ayudarles, les dirá cómo funcionan los sarcófagos de ámbar (tal y como se explica en la caja "Sarcófagos de ámbar"). El liche no siente afecto ni animadversión alguna hacia Strahd y tampoco tiene interés en desafiarle por el control de Barovia.

El mobiliario del lugar se encuentra en mal estado y se cae a pedazos con solo mirarlo.

Hay tres puertas secretas en la estancia. Aquella que da a la zona X28 tiene una *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Exethanter".

Tesoro

El viejo libro de conjuros con cubierta de bronce del liche reposa sobre un diván carcomido, a la vista todos. En su lomo puede verse impreso el título: *Los encantamientos de Exethanter*. Este tomo contiene todos los que aparecen en la lista de conjuros preparados del liche (consulta el perfil del **liche** en el *Monster Manual*). Exethanter atacará a cualquiera que intente coger su libro de conjuros.

X28. Filacteria oculta

La puerta secreta que da a esta habitación tiene una *cerradura arcana* (consulta la zona X27 para los detalles).

> Tras la puerta secreta hay un cuarto pequeño y polvoriento. Del suelo de la mitad este de la estancia emerge un brazo escamoso, cuyas garras sostienen una pequeña caja hecha de hueso.

La escamosa extremidad no es más que un mero pedestal tallado. La caja de hueso es la filacteria de Exethanter. Si esta última recibe 20 o más de daño radiante de la misma fuente, quedará destruida.

X29. Habitación secreta

> En esta sala vacía solo hay polvo y telarañas.

El techo tiene 10 pies de alto en este lugar.

X30. Biblioteca bien conservada

> Las paredes de esta biblioteca de piedra alcanzan los 20 pies de altura; su techo abovedado tiene 30 pies de alto. Está cubierto por un fresco que representa a unos ángeles siendo quemados en un infierno. Al norte, una balaustrada de mármol negro acompaña a una escalera de mármol dorado que desciende suavemente 30 pies en espiral, formando un hueco de otros 30 pies de ancho. Seis anaqueles de mármol negro de 10 pies de alto se distribuyen por las paredes grises. En sus estantes hay centenares de tomos bien conservados. La mitad sur del lugar se encuentra llena de alfombras bordadas, sillas y candelabros encendidos.

La escalera de caracol desciende 30 pies hasta la zona X42. Asomarse sobre el pasamanos permite contemplar unos cajones en esa zona.

En el lugar no se ven escaleras de mano que permitan alcanzar los estantes altos (los magos que construyeron la biblioteca usaban conjuros de *mano de mago*). Todos los libros parecen tener sus cubiertas en blanco y sus páginas vacías. Sostener un tomo en las manos mientras se pronuncia su palabra de activación secreta hará que el texto del libro aparezca mágicamente. Solo el liche de la zona X27 conoce la palabra de activación para cada uno, y eso en caso de que se restaure su memoria. Un conjuro de *visión veraz* también permitirá ver el texto oculto por la magia. Los tomos contienen una inmensa cantidad de conocimientos malignos y prohibidos. Hay muchos libros de conjuros escondidos en este lugar; sumados, atesoran todos los conjuros que aparecen en el *Player's Handbook*.

Si se saca un tomo fuera de la biblioteca, este se desintegrará al disiparse la magia que lo preserva. El mobiliario de la habitación, igualmente conservado gracias a la magia, se estropeará y se caerá a pedazos si sale de la sala.

La puerta secreta que hay en el centro de la pared oeste puede abrirse hacia adentro, dando acceso a una habitación vacía (zona X29). La que está en el centro de la pared sur puede abrirse de la misma forma, permitiendo pasar a una escalera que desciende 30 pies hasta a otra puerta secreta, que da paso a la zona X5.

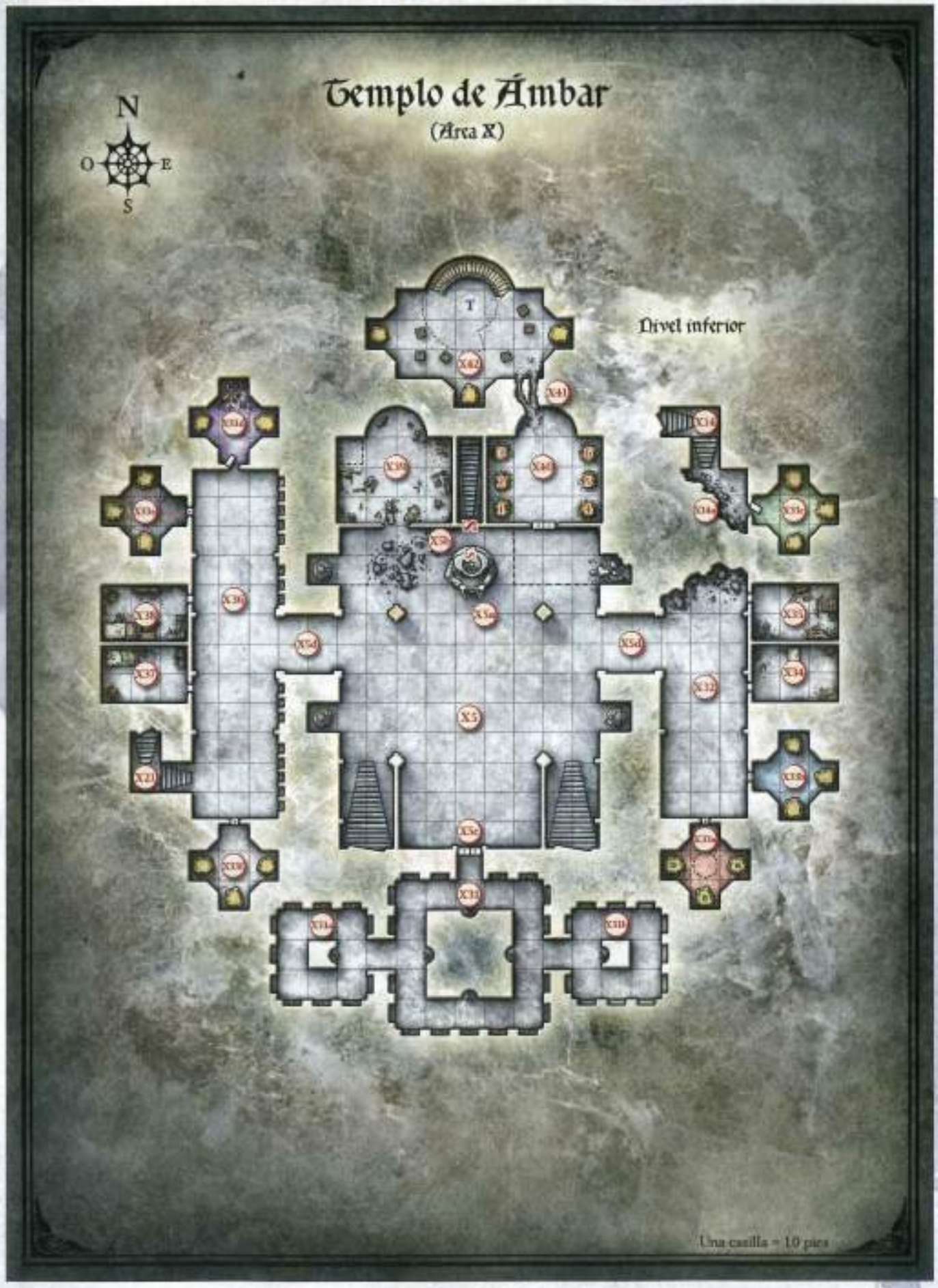
X31. Catacumbas centrales

Estas catacumbas albergan los restos decrépitos de los magos que defendieron el Templo de Ámbar tiempo atrás. Generaciones posteriores de magos, ya corrompidos por la maldad del lugar, destrozaron las mortajas de ámbar que cubrían cuerpos de los magos fallecidos; robaron cualquier elemento de valor y dejaron a los cadáveres, antes bien preservados, condenados a la putrefacción.

> Oléis el pútrido hedor propio de los cadáveres viejos. Los nichos de piedra dispuestos a lo largo de las paredes de estas catacumbas guardan mortajas de ámbar con forma humana, osamentas y andrajos.

Si los personajes se adentran en las catacumbas, añade lo siguiente:

> Hay unas estilizadas palmatorias de hierro dispuestas en hornacinas. Sus velas se encienden en cuanto entráis; proyectan una luz oscilante sobre las paredes y hacen brillar el ámbar destrozado.


Templo de Ámbar
(Área X)
N
O
E
S
Nivel inferior
Una casilla = 10 pies

Las velas mágicas se encienden cuando una criatura viva entra en las catacumbas, pero se apagarán si alguien las saca fuera de esta zona.

X31a. Catacumbas del oeste

> Más restos esqueléticos llenan los nichos de las paredes de este anexo más pequeño; las mortajas de ámbar, que en tiempos los preservaron, han sufrido destrozos irreparables.

X31b. Catacumbas del este

> Los nichos excavados en la pared de este anexo están vacíos, a excepción de una densa capa de polvo.

Ningún mago fue enterrado en este lugar. Este anexo está vacío.

X32. Pasillo este inferior

> Las paredes y el techo de este gran pasillo se encuentran recubiertos de un ámbar brillante como la miel recién hecha. El polvo cubre el suelo de mármol negro. Al norte, el pasillo se ha derrumbado, dejando una pared de escombros.
>
> Muchas puertas de ámbar parten del mismo. Frente a la puerta situada al sur, hay tres horribles mujeres con vestidos negros andrajosos; portan escobas y lucen sombreros puntiagudos de color negro.

Un temblor de tierra derrumbó la sección norte del pasillo. Tres **brujas barovianas** (mira el apéndice D) intentan abrir la puerta de ámbar que da acceso a la zona X33a; prueban diversas contraseñas, sin saber que podrían conseguir entrar a través del conducto situado en la zona X6. Frustradas por su falta de progreso, desfogarán su rabia atacando a los aventureros. Las brujas soltarán a sus tres **escobas de ataque animado** (consulta el apéndice D) y comenzarán a lanzar conjuros.

Desarrollo

Si dos de las brujas mueren o quedan incapacitadas, la bruja que sobreviva intentará escapar volando, utilizando su escoba. Solo las brujas pueden emplear así las escobas de ataque animado.

X33. Criptas de ámbar

Varias de estas salas cubiertas de veladura ambarina aparecen situadas por toda la periferia del complejo. Cada estancia contiene dos o más sarcófagos de ámbar (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

X33a. Cripta de Shalx

La puerta de ámbar que da acceso a esta habitación está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Shalx". Un personaje podrá abrirla a empellones superando una prueba de Fuerza CD 25. La puerta (CA 15, 30 puntos de golpe) también puede ser derribada a golpes. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, una energía necrótica llenará el cubo de 30 pies de lado situado justo delante de la misma. Cualquier criatura que esté en ese espacio recibirá 22 (4d10) de daño necrótico, convirtiéndose en polvo si sus puntos de golpe se reducen a 0.

Ajusta el texto siguiente si las criaturas presentes en esta sala ya han participado en un encuentro y han sido destruidas.

> Esta sala tiene una veladura de ámbar en las paredes, el suelo del mármol rojo y un conducto excavado toscamente en medio del techo, a 10 pies de altura. Tres sarcófagos ambarinos descansan en unas hornacinas; sobre cada uno de ellos flota un cráneo humano envuelto en llamas verdes.

Tres **calaveras llameantes** protegen el lugar. Atacarán a los intrusos en cuanto los tengan a la vista.

El conducto del techo mide 10 pies de ancho por 20 pies de largo y dispone de numerosos asideros. No se requiere prueba de característica alguna para trepar por él. El conducto asciende hasta la zona X6.

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófagos de ámbar

Un sarcófago de ámbar tiene el aspecto de un bloque rugoso de ámbar sólido de 8 pies de alto, 5 pies de ancho y 5 pies de grosor. Dentro del sepulcro hay encerrada una esquirla o voluta de oscuridad absoluta, de tan solo algunas pulgadas de largo. Dicha oscuridad es la reminiscencia de un abyecto dios muerto, un fragmento de pura maldad aún sintiente y consciente. El vestigio no puede dañarse ni controlarse y es inmune a todos los estados.

Un sarcófago tiene CA 16, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Destruir uno hace que la esquirla atrapada en su interior desaparezca sin dejar rastro. Queda a tu elección si el vestigio solo se desvanece o resulta destruido.

Una criatura que toque un sepulcro de ámbar creará un vínculo telepático con la voluta de maldad que contiene. Esta última le ofrecerá algún don oscuro. La criatura debe aceptar voluntariamente el regalo para recibir sus beneficios. El don será descrito de manera general; su efecto concreto en el juego no se revelará hasta que la criatura acepte el don. Por ejemplo, a cualquiera que toque el sarcófago de Fekre, en la zona X33a, se le ofrecerá el poder de contagiar una enfermedad. No se le especificará que el regalo le otorga la capacidad de lanzar el conjuro *contagio*.

Un don oscuro funciona como un sortilegio (consulta "Dones sobrenaturales" en el capítulo 7, "Tesoro", del *Dungeon Master's Guide*). Una criatura no puede recibir uno de estos regalos si está siendo manipulada o forzada, o si lo rechaza. Cualquiera que obtenga un don oscuro nunca podrá volver a recibir el mismo regalo otra vez.

Una vez concedido un don oscuro, la criatura que lo recibe experimenta una transformación, desarrollando un atributo o defecto físico siniestro, o ambos. A menos que el texto indique otra cosa, el atributo o defecto que acompaña a este regalo no puede ser eliminado por nada menos poderoso que un conjuro de *deseo* o la intervención divina.

Cada vez que una criatura no malvada acepta un don oscuro, ha de hacer una tirada de salvación de Carisma CD 12. Si la falla, su alineamiento deberá cambiar al malvado. Un aventurero que pase a ser malvado se convertirá en un PNJ bajo control del Dungeon Master, aunque este último podrá permitir que el jugador continúe interpretando al personaje malvado.

Sarcófago del oeste. El vestigio que hay dentro de este sepulcro otorgará el don oscuro de Fekre, la Reina de las Calamidades. Se trata del poder de contagiar una enfermedad. Este regalo oscuro permite a su beneficiario conjurar *contagio* usando una acción. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

Del beneficiario emanará hedor a inmundicia.

Sarcófago del sur. El vestigio dentro de este sepulcro ofrecerá el don oscuro de Zrin-Hala, la Tormenta Rugiente. Se trata del poder de invocar relámpagos. Este regalo oscuro permite a su beneficiario conjurar *relámpago* usando una acción. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

Tan pronto como recibe este regalo oscuro, el beneficiario sufre una parálisis facial total en uno de los lados de su rostro.

Sarcófago del este. El vestigio que reside en este sepulcro otorgará el don oscuro de Sykane, el Devorador de Almas. Se trata del poder de alzar a los muertos, si son difuntos recientes. Este regalo oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro *alzar a los muertos* usando una acción. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

Tan pronto como reciba este regalo oscuro, los ojos del beneficiario comenzarán a brillar con un enfermizo resplandor amarillo hasta que el don desaparezca. El beneficiario también recibirá el siguiente defecto: "Si ayudo a alguien, espero recibir algo a cambio".

X33b. Cripta de Maverus

La puerta de ámbar que da acceso a esta habitación está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Maverus". Por lo demás, la puerta es idéntica a la que da acceso a la zona X33a.

> En esta sala las paredes se encuentran cubiertas por una veladura de ámbar, el suelo es de mármol azul y hay tres sarcófagos ambarinos ubicados en sendas hornacinas.

El techo tiene 10 pies de alto aquí. Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófago del norte. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Savnok el Inescrutable. Se trata del poder de blindar la mente. Este regalo oscuro funciona como un conjuro de *mente en blanco* lanzado sobre el beneficiario. El beneficio se prolongará durante 1 año, transcurrido el cual el don oscuro se desvanecerá.

Los ojos del beneficiario se derretirán al recibir este don oscuro, dejando unas cuencas vacías desde las que aún podrá ver.

Sarcófago del este. El vestigio contenido en este sepulcro ofrecerá el don oscuro de Tarakamedes, la Sierpe Enterrada. Se trata del poder de volar. Al beneficiario de este regalo oscuro le crecen unas alas esqueléticas y gana una velocidad volando de 50 pies.

El beneficiario debe comer huesos o tierra de una tumba para sobrevivir. Cada amanecer, si la criatura no ha ingerido al menos 1 libra de huesos o tierra de tumba durante las 24 horas previas, morirá.

Sarcófago del sur. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Shami-Amourae, la Señora del Placer. Se trata del poder de la persuasión. Este regalo oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro de *sugestión* usando una acción y que las tiradas de salvación contra este se hagan con desventaja. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

El beneficiario recibirá un dedo extra en cada mano, así como el siguiente defecto: "Nunca tengo suficiente placer. Deseo que los demás me deleiten con cosas bellas todo el tiempo".

X33c. Cripta abominable

La puerta de ámbar que conduce a este lugar está abierta de par en par; hay hedor a muerte en toda la cámara.

> En esta sala las paredes se encuentran cubiertas por una veladura de ámbar y el suelo es de mármol verde oscuro. Tres sarcófagos de ámbar descansan en unas hornacinas. Dos humanoides salvajes con una espantosa piel gris os lanzan miradas hambrientas con sus tres ojos: dos ojos normales y un tercer ojo sin párpados y cegado de cataratas. Otros cinco seres como estos se aferran a las paredes y al techo.

El techo alcanza los 10 pies de alto aquí. Los siete **ghasts** hambrientos que moran aquí lucharán hasta la muerte. Estos tienen el siguiente rasgo adicional:

Trepar cual Arácnido. El ghast puede trepar por superficies difíciles, incluso boca abajo por los techos, sin tener que realizar ninguna prueba de característica.

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófago del norte. El vestigio conservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Drizlash, la Araña de Nueve Ojos. Se trata del poder de caminar por paredes y techos. Este regalo oscuro permite a su beneficiario trepar por superficies difíciles, incluso boca abajo por los techos, sin necesitar de realizar ninguna prueba de característica.

Al beneficiario le crecerá un ojo adicional en alguna parte en su cuerpo. Será un ojo ciego, pero siempre estará abierto.

Sarcófago del este. El vestigio confinado en este sepulcro ofrecerá el don oscuro de Dahlver-Nar, El de los Muchos Dientes. Se trata del poder de vivir muchas vidas. A partir de la recepción de este regalo oscuro, el beneficiario se reencarnará de inmediato cuando muera, como si hubiera sido objeto de un conjuro de *reencarnar*. El nuevo cuerpo aparecerá a 10 pies o menos del anterior. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

El beneficiario perderá todos sus dientes hasta que se haya reencarnado por la tercera y última vez.

Sarcófago del sur. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Zantras, el Medrador. Se trata del poder que emana de poseer una gran presencia y una fuerte personalidad. Este regalo oscuro aumentará el Carisma del beneficiario en 4, hasta un máximo de 22.

El beneficiario recibirá el siguiente defecto: "No tomaré un no por respuesta".

X33d. Cripta profanada

La puerta de esta habitación está abierta de par en par.

> En esta sala las paredes se encuentran cubiertas por una veladura de ámbar y el suelo es de mármol de un color negro violáceo. Dos sarcófagos ambarinos descansan en hornacinas, uno al oeste y otro al este. Un tercer sepulcro, que en tiempos estaba colocado sobre otra hornacina al norte, yace ahora en el suelo, hecho pedazos. Agrupadas en mitad de la habitación hay cuatro seres encorvados repugnantes. Cada uno posee un solo ojo, grande y siniestro.

Las criaturas apiñadas en este lugar son cuatro **nóticos**, antiguos magos que han degenerado en este estado malvado a causa de su desquiciada búsqueda del conocimiento prohibido. Estos seres usarán su rasgo de Intuición Sobrecogedora para explotar los secretos de los aventureros. Aunque este poder es endiabladamente invasivo, los nóticos no consideran su intrusión como ofensiva, así que se quedarán pasmados si los personajes contraatacan. Estas criaturas lucharán solo si alguna de ellas es atacada o si los aventureros intentan destruir los sarcófagos de ámbar.

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los personajes que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófago del oeste. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Delban, la Estrella del Hielo y del Odio. Se trata del poder de desencadenar un frío mortal. Este regalo oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro de *cono de frío* usando una acción. Tras haberlo utilizado siete veces, el don oscuro se desvanecerá. Hasta que desaparezca, el beneficiario también obtendrá las ventajas de un *anillo de calidez*.

El beneficiario recibirá el siguiente defecto: "El fuego me aterra".

Sarcófago del norte. Este sepulcro está hecho añicos de tal forma que parece que el vestigio de su interior se hubiera liberado de alguna manera.

Sarcófago del este. El vestigio preservado en este sarcófago ofrecerá el don oscuro de Khirad, la Estrella de los Secretos. Se trata del poder de la adivinación. Este regalo oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro de *escudriñar* usando una acción. Tras haberlo utilizado tres veces, el don oscuro se desvanecerá.

La voz del beneficiario quedará reducida a un murmullo y su sonrisa adoptará una apariencia cruel y malvada.

X33e. Cripta de Harkotha

La puerta de ámbar que da acceso a esta habitación está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Harkotha". Por lo demás, la puerta es idéntica a la que da acceso a la zona X33a.

> En esta sala las paredes se encuentran cubiertas por una veladura ambarina, el suelo es de mármol negro con vetas rojas y hay tres sarcófagos de ámbar ubicados en hornacinas.

En el centro de la estancia, hay un **slaad de la muerte**; se ha lanzado un conjuro de *invisibilidad* sobre sí mismo y espera con su espadón en las manos, listo para combatir. La criatura atacará a cualquiera que entre en la sala y luchará hasta la muerte. No puede salir del Templo de Ámbar.

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófago del norte. El vestigio dentro de este sepulcro ofrecerá el regalo oscuro de Yrrga, el Ojo de las Sombras. Se trata del poder de la visión veraz. Este don oscuro concede a su beneficiario las ventajas de la visión verdadera hasta un alcance de 60 pies. Estos beneficios duran 30 días, transcurridos los cuales el regalo oscuro se desvanece.

Los ojos del beneficiario se convertirán en vacíos estrellados hasta que el don oscuro desaparezca. El beneficiario recibirá, además, el siguiente defecto: "Creo que toda la vida es insustancial y cuando al final me llegue la muerte, la estaré esperando con impaciencia".

Sarcófago del oeste. El vestigio conservado en este sepulcro otorgará el don oscuro del Gran Taar Haak, el Destructor de Cinco Cabezas. Se trata de una increíble fuerza. Este regalo oscuro concede a su beneficiario las bondades de un *cinturón de fuerza de gigante de fuego*. Estos beneficios durarán 10 días, transcurridos los cuales el don oscuro se desvanecerá.

El beneficiario recibirá el siguiente defecto: "Me gusta acosar a otros y hacerles sentir débiles e inferiores".

Sarcófago del sur. El vestigio preservado en este sepulcro ofrecerá el don oscuro de Yog el Invencible. Está relacionado con la resistencia física. Este regalo oscuro aumenta los puntos de golpe máximos del beneficiario en 30. Estos beneficios durarán 10 días, transcurridos los cuales el don oscuro se desvanecerá.

Una piel negra y aceitosa cubrirá la cara y el cuerpo del beneficiario.

X33f. Cripta de Thangob

La puerta de ámbar que da acceso a esta habitación está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Thangob". Por lo demás, la puerta es idéntica a la que da acceso a la zona X33a.

> En esta sala las paredes se encuentran cubiertas por una veladura ambarina, el suelo es de mármol grisáceo con vetas negras y tres sarcófagos de ámbar descansan en hornacinas.

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que los toquen (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar").

Sarcófago del oeste. El vestigio dentro de este sepulcro ofrecerá el don oscuro de Norganas, el Dedo del Olvido. Se trata del poder de convertir a los vivos en muertos vivientes. Este don oscuro permite a su beneficiario lanzar el conjuro de *dedo de la muerte* usando una acción. Tras haberlo utilizado tres veces, el regalo oscuro se desvanecerá. Al desaparecer el don, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sus puntos de golpe se reducirán a 0.

Este regalo oscuro dará a la sangre del beneficiario un aspecto negro y viscoso, como de alquitrán.

Sarcófago del sur. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará el don oscuro de Vaund el Evasivo. Se trata del poder de la evasión. Este don oscuro concede a su beneficiario las bondades de un *amuleto a prueba de detección y localización* y de un *anillo de evasión*. Estos beneficios durarán 10 días, transcurridos los cuales el don oscuro se desvanecerá.

El beneficiario se volverá inquieto y nervioso y también recibirá el defecto siguiente: "No puedo dar una respuesta inequívoca a ninguna pregunta que se me haga".

Sarcófago del este. El vestigio dentro de este sepulcro ofrecerá el don oscuro de la Seriach, el Domador de Sabuesos Infernales. Se trata del poder de invocar y dominar a sabuesos infernales. Usando una acción, el beneficiario de este regalo oscuro podrá convocar y controlar a dos **sabuesos infernales**. Ambos sabuesos aparecerán al mismo tiempo. El beneficiario podrá convocar a los sabuesos solo una vez y el don oscuro desaparecerá cuando mueran.

Además, el beneficiario obtendrá la capacidad de hablar y entender el infernal, si es que no conocía ya ese idioma (los sabuesos infernales no comprenden ningún otro idioma). Un humo sulfuroso emanará de los poros del beneficiario cada vez que use el idioma infernal.

X34. Alcoba del mago

Una cama de mármol blanco descansa en el centro de esta habitación de piedra viva; su colchón hace mucho que sucumbió a la podredumbre. Unos halcones dorados aparecen posados en los postes esquineros de la cama. Los muebles que quedaban en la estancia ahora no son más que montones de madera cubiertos de polvo. Las telarañas cubren unos símbolos arcanos tallados en las paredes.

El techo tiene 10 pies de alto en esta habitación. Los símbolos que recubren las paredes fueron tiempo atrás guardas diseñadas para proteger el contenido de la sala contra los hurtos, pero su magia se ha drenado y ya no pueden hacer daño a nadie.

Tesoro

Los cuatro halcones de oro valen 250 po cada uno.

X35. Guardián durmiente

El mobiliario de esta sala de piedra ha sucumbido a la decrepitud. De pie en el centro de la habitación hay un autómata vagamente humanoide fabricado con madera oscura y hierro remachado; su cabeza casi roza el techo de 10 pies de altura. Su cabeza, cubierta por un casco, mira ausente en vuestra dirección. Las telarañas cuelgan desde este terrible artificio hasta los ruinosos muebles que lo rodean.

Esta habitación fue hace mucho el dormitorio de un mago. El autómata es un **guardián escudo** desactivado. Su amuleto de control puede encontrarse en la zona X9.

X36. Pasillo inferior del oeste

Hay una capa de ámbar reluciente, como miel esculpida, sobre las paredes y el techo de este enorme pasillo; el suelo de mármol negro está cubierto de polvo. El techo abovedado alcanza los 25 pies de alto. En las paredes, a 5 pies y sobre unas repisas de ámbar, se alinean unas estatuas de alabastro a tamaño natural; representan a gatos, ranas, halcones, búhos, ratas, cuervos, serpientes, sapos y comadrejas. Muchas de dichas esculturas se han caído de sus soportes y yacen rotas en el suelo.

En la pared norte hay una puerta de ámbar abierta. Otras cuatro puertas ambarinas permanecen cerradas al oeste y al sur.

Las estatuas de los animales representan a diferentes tipos de familiares y son inofensivas.

X37. Alcoba del mago

Unos muebles de madera antigua descolorida se han hundido bajo su propio peso y ahora se encuentran cubiertos de polvo y telarañas.

X38. Habitación embrujada

Este lugar, que una vez fuera una alcoba, está lleno de muebles desvencijados. Por el suelo de la habitación se desperdigan los restos de una cama, un guardarropa, dos arcones, tres candelabros altos, un escritorio, un estante y varias sillas. También se ven libros deshojados, viejas plumas para escribir y ropas convertidas en harapos; todo tirado por el suelo.

El techo de esta sala tiene 10 pies de alto. Un poltergeist (consulta el perfil del **espectro** en el *Monster Manual*) mora en esta habitación. Utilizará sus telequinesis para lanzar muebles rotos contra los intrusos sin revelar su posición.

Tesoro

Una inspección de la habitación revelará un tubo de madera para guardar documentos que contiene un *pergamino de conjuro* intacto de *muro de fuego*.

X39. Tesoro saqueado

Las puertas de ámbar que en tiempos cerraban esta gran estancia de piedra están destrozadas; sus pedazos yacen entremezclados con huesos aplastados, armaduras y armas.

El techo de esta sala tiene 30 pies de alto y es totalmente plano. Si se ha abierto el cofre de hierro de la zona X26, en la esquina del noroeste del techo habrá aparecido mágicamente un agujero cuadrado de 10 pies de lado.

Un gólem de ámbar solía hacer guardia aquí, pero se escapó después de que unos ladrones irrumpieran y saquearan el tesoro. Desde entonces, la criatura se ha abierto paso hasta la planta superior (mira la zona X10).

No todos los ladrones consiguieron escapar; los restos pulverizados de los que murieron en esta estancia yacen desparramados por el suelo. Sus espíritus agónicos sobreviven aquí como cuatro poltergeists (consulta el perfil del **espectro** en el *Monster Manual*). Estos no pueden salir de la habitación y lucharán hasta ser destruidos.

X40. Tesoro sellado

Estas puertas de ámbar ubicadas al sur están selladas con un conjuro de *cerradura arcana*. La contraseña para anular el conjuro es "Dhaviton". Un personaje podrá abrirlas a empellones superando una prueba de Fuerza CD 25. La puertas (CA 15, 60 puntos de golpe) también pueden ser derribadas a golpes. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se activará un conjuro de *invisibilidad mejorada* sobre el gólem de ámbar que hay en la habitación. El conjuro tendrá una duración de 1 minuto.

En el interior de esta sala de piedra hay montones de tesoros apilados contra las paredes oeste y este.

Si el gólem es visible, agrega lo siguiente:

Unas escultura de diez pies de alto, tallada en ámbar a semejanza de un humanoide con cabeza de halcón, se erige en una amplia hornacina al norte. Detrás de esta se ha abierto una grieta en la pared.

El techo de esta sala tiene 30 pies de alto y es totalmente plano. La estatua que hay en la hornacina del norte es un gólem de ámbar (usa el perfil del **gólem de piedra** del *Monster Manual*). Atacará a cualquier criatura que manipule el tesoro. El gólem puede salir de la sala, pero no puede abandonar el Templo de Ámbar.

Mira la zona X41 para saber más sobre las grietas en la pared sur.

Tesoro

Hay seis montones de tesoro numerados en el mapa.

Montón 1

- 17.500 pc (en monedas sueltas).
- Treinta gemas valoradas en 50 po cada una.
- Tres armaduras completas de placas herrumbrosas (sin valor).
- Nueve escudos oxidados (sin valor).
- Un sarcófago de tamaño infantil hecho de madera negra y con su interior chapado en oro (con un valor de 250 po).

Montón 2

- 12.000 pp (en monedas sueltas).
- Cinco cotas guarnecidas y seis corazas, todas oxidadas (sin valor).
- Un estoque plateado con la empuñadura de cristal rosa.
- Cuatro espadones corroídos (sin valor).
- Una cuadriga chapada en oro (con un valor 750 po).

Montón 3

- 6.600 pe (en monedas sueltas); cada moneda estampada con el rostro de Strahd de perfil.
- Setenta y cinco botellas vacías.
- Un arcón con seis trajes y vestidos de buena factura (valorados en 25 po cada uno).
- Diez piezas de joyería (con un valor de 250 po cada una) y 500 po en un cofre de madera podrido.
- Ocho estatuas de cerámica pintadas que representan a santos (con un valor de 250 po y un peso de 50 libras cada una).

Gólem de ámbar

Montón 4

- Una pila de lingotes del hierro (con un valor de 250 po y un peso total de 2.500 libras).
- Treinta símbolos sagrados dedicados a dioses de varios mundos (con un valor de 5 po cada uno).
- Un conjunto de doce cálices de cobre con filigranas de plata (valorados en 25 po cada uno).
- Un cráneo dorado con granates rojos en sus cuencas oculares (con un valor de 250 po).
- Ocho martillos de guerra y seis picos de guerra.

Montón 5

- 9.000 pp (en monedas sueltas).
- Seis bolas de cristal no mágicas (valoradas en 20 po cada una).
- Una corona de bronce con pequeños dragones de ojos enjoyados a modo de espiras (con un valor de 750 po).
- Un poni de madera a tamaño real (con un valor de 25 po).
- Seis maceteros de mármol (valorados en 100 po cada uno y con un peso de 100 libras por pieza).

Montón 6

- 7.000 monedas de madera pintadas de oro (sin valor).
- 15.000 pc en quince ollas de hierro.
- Un cetro de obsidiana con filigranas de oro (con un valor de 2.500 po).
- Once yelmos oxidados (sin valor).
- Quince tomos finos encuadernados en cuero; se trata de copias firmadas de un libro de relatos llamado *Enanieves y los Siete Tumularios*, por Nitch Rackmay.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro en este lugar, estará enterrado bajo una de las pilas de tesoro al azar (tira un d6).

X41. Grieta

Un temblor de tierra escindió la roca entre las zonas X40 y X42, creando dos grietas naturales que están prácticamente una al lado de la otra. Estas aberturas miden 3 pies de ancho, 8 pies de alto y 10 pies de profundidad.

X42. Cripta de ámbar

Una escalera de mármol dorado con una balaustrada de mármol negro se aferra a la pared norte mientras asciende suavemente en espiral, formando un hueco de 30 pies en su centro. En mitad de la estancia hay seis cajones de madera podridos.

Las paredes cubiertas de ámbar se han esculpido para parecer tentáculos enroscados en torno a bajorrelieves de mármol que representan a reyes, reinas, faraones y sultanes; todos atendidos por un sin fin de esclavos.

Los muros al oeste, al sur y al este contienen hornacinas, donde en cada una de ellas descansa un alto bloque de ámbar rugoso. Dos amplias grietas se han abierto en la pared del sur, llenando de cascotes todo el suelo de la esquina sureste de la habitación.

La escalera de caracol asciende 30 pies hasta la zona X30. Consulta la zona X41 para saber más sobre las grietas situadas en la pared sur.

Dentro de los cajones de madera, enterrados en tierra, hay seis **engendros vampíricos** creados por Strahd a partir de un grupo de aventureros muertos. Tan pronto como oigan intrusos en la sala, estas criaturas saltarán fuera de sus cajones y atacarán, luchando hasta ser destruidas.

Destino del teletransporte

Los personajes que se teletransporten a esta ubicación desde la zona K78 del Castillo Ravenloft aparecerán en el punto marcado con una "T" en el mapa.

Sarcófagos de ámbar

Los vestigios malvados preservados dentro de los sepulcros ambarinos otorgarán dones oscuros a los aventureros que entren en contacto con ellos (consulta la caja "Sarcófagos de ámbar", un poco antes en este mismo capítulo). En cuanto toque el sarcófago oriental de esta zona, Kasimir sabrá que ha encontrado el perverso don que buscaba.

Sarcófago del oeste. El vestigio contenido en este sepulcro otorgará "el don oscuro del Vampyr" a cualquier criatura humanoide de alineamiento malvado que lo toque. Se trata de la inmortalidad de los muertos vivientes. Si se acepta este regalo oscuro, su efecto no tendrá lugar hasta que se den las siguientes condiciones, en el orden expresado a continuación. La criatura será consciente de estos requisitos solo tras haber aceptado el don oscuro.

- El beneficiario debe asesinar a otro humanoide que le ame o le reverencie; entonces deberá beber la sangre del humanoide fallecido dentro de la primera hora transcurrida tras el asesinato.
- El beneficiario sufrirá una muerte violenta a manos de una o más criaturas que le odien.

Cuando se hayan cumplido estas condiciones, el beneficiario se transformará inmediatamente en un **vampiro** que estará bajo el control del Dungeon Master (usa el perfil del *Monster Manual*).

El beneficiario recibirá el siguiente defecto: "Estoy rodeado de enemigos ocultos que intentan destruirme. No puedo confiar en nadie".

Sarcófago del sur. El vestigio preservado en este sepulcro ofrecerá "el don oscuro de Tenebrous" a cualquier criatura humanoide de alineamiento malvado que pueda lanzar conjuros de mago de nivel 9. Se trata del secreto para convertirse en liche. Este regalo oscuro concederá a su beneficiario el conocimiento necesario para realizar las siguientes tareas:

- Crear una filacteria e imbuirla con el poder de contener el alma del beneficiario.
- Elaborar una poción de transformación que convierta al beneficiario en un liche.

La construcción de la filacteria lleva 10 días. En elaborar la poción se tardan 3 días. Los dos elementos no se pueden crear al mismo tiempo. Cuando el beneficiario beba la poción, se transformará inmediatamente en un **liche** bajo el control del Dungeon Master (usa el perfil del *Monster Manual*, modificando los conjuros preparados por el liche como prefieras).

El beneficiario recibirá el siguiente defecto: "Lo único que me importa es conseguir nueva magia y nuevos conocimientos arcanos".

Sarcófago del este. El vestigio preservado en este sepulcro otorgará "el don oscuro de Zhudun", la Estrella Cadáver. Se trata del poder de alzar a los muertos antiguos. Usando una acción, el beneficiario de este regalo oscuro podrá tocar los restos de una criatura fallecida y devolverla a la vida. El efecto es idéntico al de un conjuro de *resurrección*, salvo que funciona sin importar cuánto tiempo lleve muerto el objetivo. Tras haberlo utilizado una vez, el don oscuro se desvanecerá.

El beneficiario adoptará un aspecto cadavérico y se le podrá confundir fácilmente con un muerto viviente.

Acontecimientos especiales

Dos elfos del ocaso se verán atraídos hasta el Templo de Ámbar por diversas razones. Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los aventureros exploran el templo.

La plegaria de Rahadin

El leal chambelán de Strahd, **Rahadin** (mira el apéndice D), cree que su amo forjó un pacto con el dios innominado de los secretos, a quien está consagrado el Templo de Ámbar. El elfo del ocaso acude al lugar de tanto en tanto a rogarle a la deidad oscura que libere a su señor de su tormento.

Monta en su *corcel fantasma,* cruza el paso de Tsolenka hasta el Templo de Ámbar y se arrodilla ante la gran estatua de la zona X5 (el arcanaloth que custodia el edificio conoce a Rahadin y no le hace daño. El arcanaloth y las calaveras llameantes no atacarán a otros visitantes hasta que Rahadin muera o se vaya). Tras arrodillarse, Rahadin saca un sapo vivo, se lo traga entero como sacrificio y lanza un gesto de súplica al dios de los secretos.

Desarrollo

Rahadin sabe que Strahd se encargará de los personajes cuando lo crea conveniente. Si los aventureros se enfrentan al elfo del ocaso, este se defenderá, pero no les causará ningún daño permanente. El chambelán del vampiro moriría antes de permitir que lo capturaran. Rahadin no divulgará sus motivos para visitar el templo, ni siquiera revelará quién es él o a quién sirve. Si se le deja marchar, cabalgará de vuelta al Castillo Ravenloft.

El don oscuro de Kasimir

Si **Kasimir Velikov** (consulta el apéndice D y el capítulo 5, zona N9a) se abre camino hasta la zona X42 y acepta el don oscuro de la Zhudun, pedirá entonces a los personajes que lo acompañen hasta las catacumbas del Castillo Ravenloft. Allí podrá devolver la vida a su hermana, Patrina Velikovna (consulta el capítulo 4, zona K84, cripta 21), que lleva siglos fallecida.

Desarrollo

Si Kasimir tiene éxito en el intento, la recién resucitada Patrina (**archimaga** elfa del ocaso NM) fingirá estar arrepentida hasta recuperar sus fuerzas y sus conjuros; entonces, regresará al Castillo Ravenloft e intentará volver con Strahd para convertirse al fin en su esposa vampiresa. Patrina no se tomará bien la mutilación de su hermano a manos de Rahadin, el chambelán de Strahd. Buscando vengar a su hermano, manipulará a los aventureros encaminándolos a matar a Rahadin, que desde siempre se opuso a su unión con el vampiro.

Strahd ha perdido el interés en Patrina como consorte. Si se da la ocasión, la convertirá en engendro vampírico y la devolverá a su cripta, un destino que ella hará todo lo posible por evitar. Su atracción hacia Strahd solo es superada por el deseo de incrementar su propio poder. Patrina no es el juguete de nadie.

Capítulo 14: La Colina del Ayer

Los druidas que adoran a Strahd como amo de la tierra y señor del clima se reúnen en este lugar, sobre la Colina del Ayer, justo en los límites del dominio del vampiro. Este cerro es también donde nacen las marchitas malvadas que pueblan los bosques de Svalich. Strahd aparece en ocasiones para contemplar su hogar ancestral.

Zonas de la colina

Los siguientes lugares se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de la Colina del Ayer, en la página 199.

Y1. Sendero

El sendero que atraviesa el espeso bosque conduce a una colina cubierta de hierba muerta y túmulos de roca negra. Nubes oscuras y ominosas se arremolinan en el cielo y un único rayo impacta sobre la cima de la colina. Al oeste de la elevación, la tierra, los bosques y el cielo desaparecen tras un imponente muro de niebla.

Tras ascender por una ladera, el sendero se divide formando dos anillos concéntricos (zona Y2). La senda también conduce hasta la cima (zonas Y3 e Y4). El muro de niebla (zona Y5) marca la frontera del dominio de Strahd.

Y2. Túmulos berserker

Unas sendas de tierra recorren los dos anillos concéntricos de túmulos que rodean la ladera. Cada túmulo está formado por un montón de rocas negras y lodosas de 10 pies de alto.

Estos túmulos funerarios son anteriores a la llegada de Strahd y de los druidas. Han permanecido inalterados durante siglos. Sepultados bajo las rocas, descansan los huesos mohosos de una antigua tribu de berserkers que vivieron en las montañas hace mucho (consulta "Lanza de sangre de Kavan" en la sección de "Acontecimientos especiales", un poco más adelante).

Y3. Círculo de los druidas

Sobre la colina hay un amplio anillo de peñascos negros y otras rocas más pequeñas; en conjunto forman una pared improvisada que encierra un campo de hierba muerta. De vez en cuanto, un rayo impacta en el borde del círculo iluminando una horrible estatua de 50 pies de altura hecha de ramitas bien imbricadas y rellena de tierra negra. La escultura representa a un imponente hombre con colmillos embozado en una capa.

El anillo de grandes piedras que rodea el campo tiene 250 pies de diámetro y varía entre los 5 y los 10 pies de altura. Cualquier criatura que trepe sobre uno de los peñascos negros tendrá un 10 % de probabilidades de ser alcanzada por un rayo, recibiendo 44 (8d10) de daño de relámpago. Los personajes podrán evitar el daño manteniéndose dentro de los dos senderos que atraviesan el círculo.

De día o de noche, extendiéndose *hasta donde alcanza la vista, los límites de mi reino están marcados por un gran muro de bruma. Yo lo vi nacer.*

—Strahd von Zarovich en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*

Estatua de madera

La gigantesca escultura tiene un inquietante parecido con Strahd von Zarovich. Una inspección más detenida revelará unas raíces que brotan del suelo alrededor de su base. Estas raíces forman parte del árbol Gulthias, que se encuentra en la zona Y4. Envuelven a la estatua, proporcionándole mayor estabilidad y durabilidad. Las raíces no solo impiden que la escultura termine cayéndose; además, le permite funcionar como componente en un ritual para crear un árbol marchito (consulta "Ritual de los druidas", en "Acontecimientos especiales", en la siguiente sección). Enterrada en el "corazón" de esta efigie de madera hay una joya mágica que fue robada del viñedo de El Mago de los Vinos (capítulo 12).

La estatua tiene CA 10, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Si la escultura recibe daño de fuego tras haber sido rociada con aceite, se incendiará y recibirá 2d6 de daño de fuego cada asalto. Si los puntos de golpe de la estatua se reducen a 0, se derrumbará y la joya mágica saldrá rodando por el suelo, refulgiendo con una brillante luz verde.

Tumbas ocultas

Hay seis **druidas** (humanos de ambos sexos CM) y seis **berserkers** (humanos de ambos sexos CM) ocultos por la zona dentro de los peñascos. Todos descienden de la antigua tribu de montaraces cuyos miembros yacen inhumados en esta colina y van cubiertos de pies a cabeza con un barro gris azulado. Lucen largas y enmarañadas cabelleras y sus ojos tienen un aspecto salvaje. Para honrar a su oscuro "dios", duermen en tumbas de tierra ocultas bajo mantos de hierba muerta. Los personajes que accedan al círculo y tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más, detectarán la presencia de una docena de nichos cubiertos diseminados por el terreno. Los druidas y los berserkers saldrán de sus tumbas y atacarán si cualquiera se acerca o daña la estatua, o si les descubren y les atacan.

Los druidas están a la espera de dar comienzo a un ritual para convocar a un enorme árbol marchito. Solo se necesita a un druida para completarlo, pero estos no comenzarán sin la bendición de Strahd. Así, están esperando a que este aparezca. El ritual no podrá completarse si se destruye la estatua o se extrae la gema mágica.

Si los aventureros deducen o adivinan la localización de la gema con ayuda de la magia, podrán intentar extraerla del pecho de la escultura excavando hasta dar con ella. Trepar por la estatua es fácil y no requiere ninguna prueba de característica; un personaje que tenga a su alcance la cavidad del pecho podrá utilizar una acción para cavar en este. Haz que el jugador de ese aventurero lance un d20: si saca 13 o más, el personaje desenterrará la gema y podrá extraerla como parte de su acción.

Desarrollo

Si los druidas y los berserkers mueren, su contingente se verá renovado cuando otros vuelvan de realizar sus saqueos por los bosques de Svalich. Al final de cada jornada, al anochecer, regresarán 1d4 – 1 druidas y 1d4 – 1 berserkers hasta que haya seis de cada tipo.

Y4. El árbol de Gulthias

En el extremo sur de la colina hay un bosquecillo enfermo, lleno de árboles y arbustos muertos, con un enorme árbol deforme en el centro. La sangre exuda de su retorcido tronco como si fuera savia. En torno al árbol, merodean seis criaturas humanoides desgarbadas y cubiertas de agujas de pino. Incrustada en el árbol veis un hacha de guerra brillante, bajo la cual hay un esqueleto humanoide.

El árbol es un árbol de Gulthias (consulta la entrada de las marchitas en el *Monster Manual*), cuyas raíces se hunden en las profundidades de la colina. Entre los árboles y los arbustos muertos acechan tres **enredaderas marchitas**, seis **agujas marchitas** y doce **ramas marchitas**. Las agujas marchitas son claramente visibles, pero el rasgo Apariencia Falsa de las enredaderas marchitas y las ramas marchitas les permite ocultarse a simple vista. Las marchitas atacarán a cualquiera que dañe al árbol de Gulthias, que no dispone de acciones ni de ataques efectivos propios.

El árbol de Gulthias tiene CA 15, 250 puntos de golpe e inmunidad al daño contundente, perforante y psíquico. Si queda reducido a 0 puntos de golpe, parecerá destruido, pero en realidad no estará muerto: irá recuperando 1 punto de golpe cada mes hasta haber sanado completamente. Si supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, un aventurero podrá concluir que para que el árbol muera del todo será necesario desarraigar el tocón por completo. El árbol de Gulthias se marchitará y morirá en 3d10 días si se lanza un conjuro de *consagrar* en su zona.

El árbol de Gulthias convierte a las plantas corrientes en marchitas. Es el único de su especie en Barovia. Si este muere, no podrán crearse marchitas nuevas dentro del dominio de Strahd. Recompensa al grupo con 1.500 PX por destruirlo.

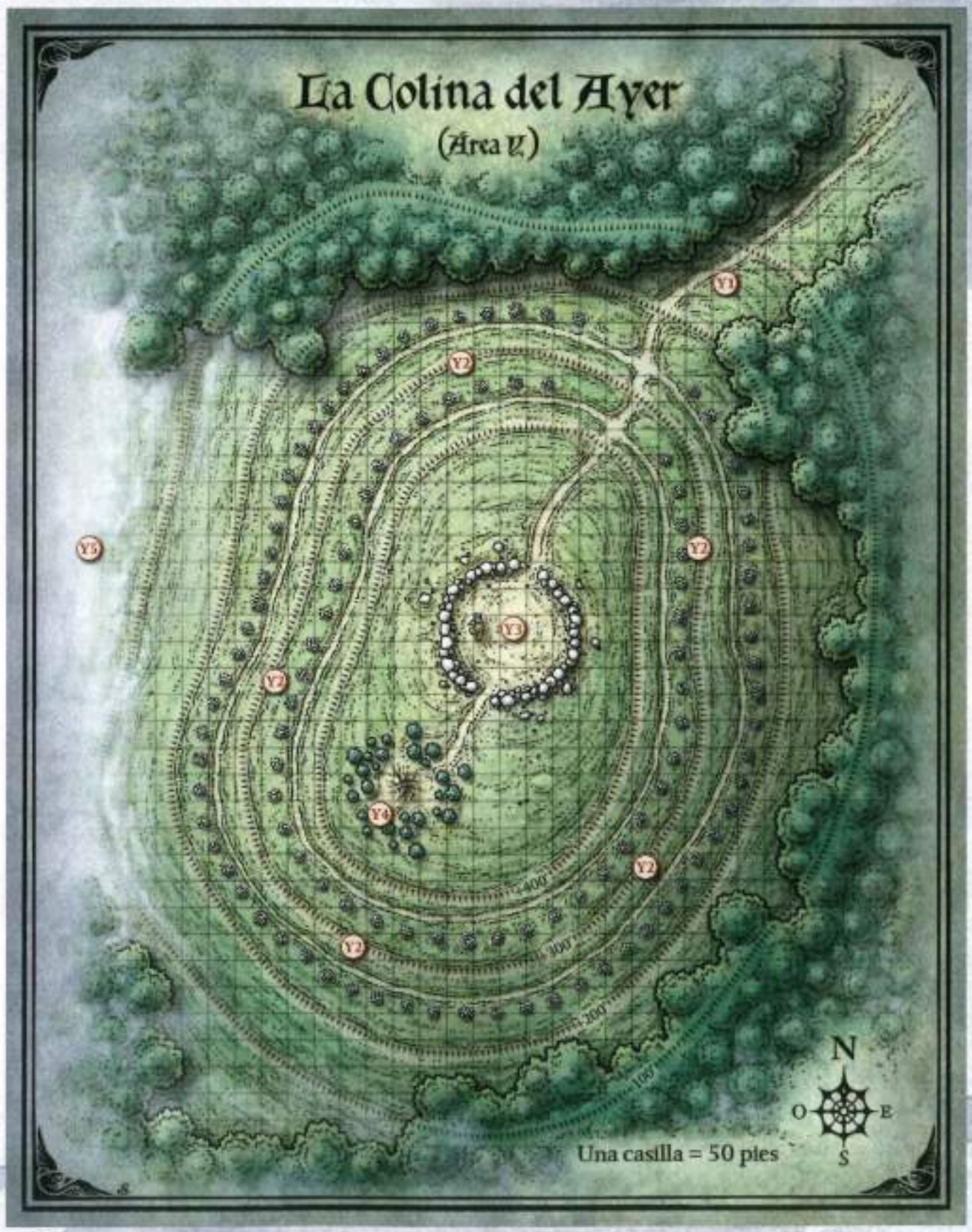
El esqueleto que yace en la base del árbol de Gulthias es todo lo que queda de un aventurero humano al que las marchitas mataron mientras trataba de cortar el árbol.

Tesoro

La destrozada armadura de cuero del aventurero muerto no es aprovechable, pero el hacha incrustada en el árbol es un hacha de guerra mágica. Su mango está tallado con hojas y enredaderas y pesa la mitad que un hacha de guerra normal. Cuando esta arma golpea una planta, ya sea una corriente o una criatura vegetal, el objetivo recibirá 1d8 de daño cortante adicional. Si una criatura que no sea de alineamiento bueno blande el hacha, brotarán espinas cada vez que quien la empuñe ataque con ella. Estas espinas pincharán al portador, que recibirá 1 de daño perforante tras realizar el ataque. Este daño se considerará mágico.

Buenaventuras de Ravenloft

Si la lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro en este lugar, estará enterrado entre las raíces del árbol de Gulthias, bajo el cuerpo del aventurero muerto. Los personajes que excaven la tierra bajo el esqueleto lo encontrarán de inmediato.


La Colina del Ayer
(Área Y)
Y1
Y2
Y3
Y4
400'
300'
200'
100'
N
O
E
S
Una casilla = 50 pies

Y5. Muro de niebla

La Colina del Ayer recibe su nombre de un extraño fenómeno que cualquiera puede observar si contempla las brumas desde la cima de la colina o desde la ladera occidental:

> Al mirar hacia el oeste, entre la cortina de niebla, vislumbráis una fortaleza blanca situada en una colina que domina una gran ciudad. La urbe aparece bastante lejana, quizá se halle a una milla de distancia. La bruma no permite distinguir todos los detalles, pero podéis oír lo que suena como el eco de una campana de iglesia.

Los Poderes Oscuros han creado una imagen ilusoria del hogar ancestral de Strahd dentro de la niebla, justo donde ya no se puede llegar. El vampiro viene a la colina de vez en cuando para contemplar la ciudad, aunque sabe que no puede ser real. Su visión le atormenta.

Cualquier criatura que se interne en la niebla mortal se verá sujeta a sus efectos (consulta la sección "Brumas de Ravenloft", en el capítulo 2).

Si los aventureros le preguntan a un PNJ mago sobre esta parte del muro de niebla, puede que esa persona les relate una antigua leyenda sobre él. Según los montaraces de Barovia, siempre hubo una cortina de brumas cerca de la Colina del Ayer, incluso antes de que las nieblas mortales rodearan Barovia. Los antiguos llamaban a la bruma el Muro Susurrante porque dentro podían oír el susurro de voces del pasado y del futuro. Creían que un dios antiguo había sacrificado su divinidad para preservar el mundo de la destrucción y que su último aliento como deidad produjo esta niebla. Dentro del muro estarían todos los recuerdos del mundo y todas las visiones de sus posibles futuros; con la preparación adecuada, un buscador podría adentrarse y encontrar una revelación en su interior. Algunos estudiosos de lo arcano afirman que los Poderes Oscuros tomaron un poco de esa niebla y la mancillaron para crear las brumas de Barovia, de manera que quizás el dominio de Strahd no es más que un oscuro recuerdo dentro del Muro Susurrante.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los aventureros exploran la Colina del Ayer.

Ritual de los druidas

Puedes permitir que este evento tenga lugar con independencia de si los personajes han visitado la Colina del Ayer. Incluso si los aventureros no participan en este acontecimiento cuando suceda, aún podrán lidiar con sus efectos (consulta "El ataque de Astilla Invernal", en la sección "Acontecimientos especiales" del capítulo 12).

Strahd viaja a Colina del Ayer. Aparece montado en su **pesadilla**, Beucephalus (suponiendo que los personajes no lo mataran en las catacumbas del Castillo Ravenloft), o convertido en murciélago.

La llegada del vampiro incitará a los druidas de la zona Y3 a levantarse de sus "tumbas" y comenzar su ritual. Cuando este último se inicia, los druidas usan sus acciones para cantar y danzar. Para completarlo, deben cantar durante 10 asaltos consecutivos; al menos debe haber siempre uno de ellos cantando cada asalto. Si transcurre un asalto y ninguno de los druidas ha podido cantar en su turno, el rito fallará y deberán comenzar de nuevo. Además, en caso de que el árbol de Gulthias (zona Y4) haya visto sus puntos de golpe reducidos a 0, el ritual no funcionará. Los druidas que se den cuenta de que el árbol ha sido destruido sabrán que no deben intentar realizarlo.

Strahd observará todo el proceso, defendiendo a los druidas si son atacados y retirándose si se ve superado.

Desarrollo

Si los aventureros están presentes cuando los druidas completen el ritual, lee lo siguiente:

> Una criatura vegetal de 30 pies de altura emerge de la estatua con un estallido, lanzando ramas y tierra por los aires. La monstruosa planta tiene el aspecto de un árbol muerto de cuyo interior emana una luz verde.

La criatura que emerge de la escultura de madera es un **árbol marchito** (consulta el Apéndice D) al que los druidas llaman Astilla Invernal. La luz verde proviene de la gema mágica alojada en su "corazón". Esta última solo podrá extraerse cuando la criatura haya muerto.

Los druidas ordenan a Astilla Invernal viajar al norte y hacer estragos en el viñedo de El Mago de los Vinos (capítulo 12). Aunque es posible que los aventureros no comprendan qué traman, sin duda se imaginarán hacia dónde han enviado al árbol marchito. A medida que Astilla Invernal avance hacia el norte, su destino debería ir haciéndose más obvio para los personajes que hayan visitado previamente la bodega y el viñedo. Intentar frenar su avance, o no, dependerá de ellos.

Una vez que el árbol marchito haya partido, Strahd ordenará a los druidas y berserkers que abandonen la colina para poder estar solo. Cuando estos huyan hacia el bosque, contemplará con nostalgia la imagen de su patria ancestral, situada al oeste (mira la zona Y5).

Lanza de Sangre de Kavan

El espíritu de Kavan, un jefe tribal bárbaro muerto hace mucho, se dirige a uno de los aventureros, preferiblemente un bárbaro, un druida o un explorador. Lee el siguiente texto al jugador que interpreta a dicho personaje:

> Oyes un susurro, una voz profunda traída por el viento. "Llevo mucho esperando", dice, "a alguien que sea digno. Mi lanza está sedienta de sangre. Tómala y gobierna estas montañas en mi lugar, como hicieron los poderosos guerreros durante los primeros días del Muro Susurrante".

El aventurero se sentirá atraído por uno de los túmulos de la ladera (mira la zona Y2). Cuando el personaje esté a 30 pies o menos de este, percibirá bajo las rocas la presencia de la lanza mágica de Kavan (consulta "Tesoro", a continuación).

Tesoro

Las rocas del túmulo son pesadas, aunque pueden apartarse a un lado haciéndolas rodar, para dejar al descubierto una *lanza de sangre* (mira el apéndice C) que yace entre los pútridos huesos de Kavan. Cualquier criatura puede portar el arma, pero solo el personaje elegido por el jefe bárbaro para empuñarla ganará un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño hechas con esta lanza mágica.

Capítulo 15: El cubil de los hombres lobo

L oeste del lago Baratok hay un complejo de cuevas que los hombres lobo de Barovia usan como guarida. Los aventureros que interroguen a licántropos capturados podrán conocer su ubicación. La mayoría de las manadas de hombres lobo habrán salido a cazar cuando lleguen los personajes, incluido el líder de la manada, Kiril Stoyanovich.

Los licántropos se llaman a sí mismos los Hijos de la Madre Noche porque todos adoran a esa deidad. Recientemente, como resultado de un desafío al liderazgo de Kiril, se produjo un cisma en la manada. Las fricciones comenzaron cuando otro hombre lobo, Emil Toranescu, criticó el tratamiento que se les daba a los niños secuestrados por el grupo.

Kiril solía dar armas a los niños y los obligaba a luchar entre sí hasta la muerte; solo uno podía quedar en pie. El ganador se convertía en hombre lobo, asegurando lo que Kiril llamaba "la fuerza y la pureza de la manada". Emil abogó por mantener vivos a todos los niños y convertirlos en licántropos, aumentando así el tamaño del grupo. Emil creía que una manada más grande garantizaría la supervivencia de los hombres lobo, mientras que Kiril opinaba que una manada de mayor tamaño sería demasiado difícil de controlar y alimentar.

Esta división ideológica no pudo conciliarse y llevó a muchos desencuentros. Los otros hombres lobo estaban divididos entre los dos bandos y parecía probable que tanto Kiril como Emil murieran antes de que el conflicto pudiera resolverse.

Entonces Kiril desapareció durante varios días, haciendo que los otros licántropos se preguntaran si había huido o había sido liquidado discretamente por Emil y sus aliados. Cuando Kiril regresó, llegó acompañado por una manada de varias docenas de lobos terribles leales a Strahd, trayendo un mensaje del Castillo Ravenloft: el vampiro no estaba contento con el intento de Emil de dividir a la manada. Los lobos terribles se llevaron a Emil de vuelta al Castillo Ravenloft para que afrontara su castigo y nunca más se le volvió a ver.

Kiril restableció su dominio, pero sus ideas y tácticas no gustaban a los miembros más veteranos de la manada; tampoco, por supuesto, a la compañera de Emil, Zuleika Toranescu. Sabe que no puede matar a Kiril por sus propios medios y, después de lo que le sucedió a Emil, el resto de la manada no está dispuesto a desafiar la autoridad de su líder y enfrentarse a la ira de Strahd. Kiril no permite a Zuleika salir de caza, así que se encuentra en cierto modo confinada en la guarida.

Viajar entre las brumas

Los hombres lobo sirven a Strahd por miedo; creen que la Madre Noche le ha bendecido con un poder divino y con la vida eterna. A pesar de que no puede abandonar Barovia, el vampiro permite que ciertas criaturas, como los vistani, entren y salgan. En ocasiones también consiente que los licántropos se escabullan más allá de las fronteras de bruma. Así pueden traer a otros, por las buenas o engañados, a sus dominios. A diferencia de los vistani, sin embargo, los hombres lobo no pueden ir y venir a su antojo.

Llegada a la guarida

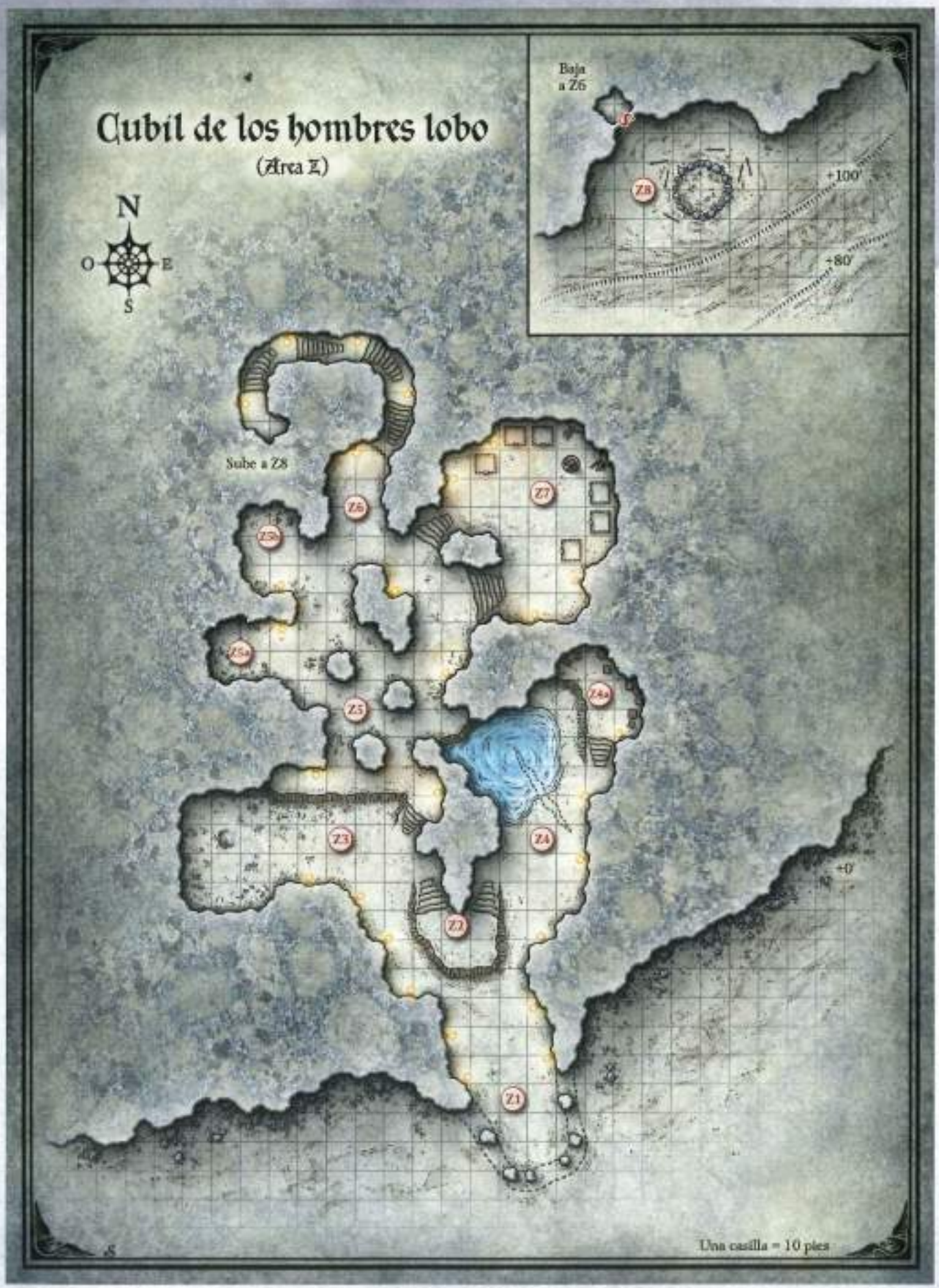
Cuando los aventureros se aproximen por primera vez al cubil, lee lo siguiente:

> Sobre la línea de los árboles, excavada en las estribaciones de una montaña rocosa, aparece una amplia cueva iluminada por antorchas; se asemeja a las enormes fauces de un gran lobo.

A 100 pies sobre la boca de la cueva (zona Z1), en la empinada ladera de la montaña, hay una cornisa rocosa (zona Z8). No puede verse desde la entrada de la cueva o sus alrededores. Un personaje puede escalar la pendiente para llegar a la cornisa sin la necesidad de utilizar útiles de escalada o realizar pruebas de característica.

Los lobos comenzaron a aullar. *Me reconocieron. Todos los lobos de Barovia lo hacían.*

—Strahd von Zarovich en *Yo, Strahd: memorias de un Vampiro*


Cubil de los hombres lobo
(Área Z)
N
O
E
S
Baja a Z6
Z8
+100'
+80'
Sube a Z8
Z6
Z7
Z5b
Z5a
Z5
Z4a
Z3
Z4
Z2
+0'
Z1
Una casilla = 10 pies

Zonas del cubil

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa del cubil de los hombres lobo de la página anterior.

Por las paredes de toda la guarida se han dispuesto soportes de hierro con antorchas encendidas. Todas las zonas están bien iluminadas, aunque abundan las sombras.

Z1. Boca de la cueva

Las fauces abiertas de la cabeza del lobo forman un dosel de roca de 15 pies sobre la boca de la cueva, sostenido por pilares de roca natural. Dentro de la gruta, el techo se eleva hasta una altura de 20 pies. Unos soportes de hierro con antorchas se alinean en las paredes. Desde algún lugar en el interior os llegan los ecos de una flauta. Algunas de las notas son discordantes, incluso dolientes.

Los guardias de la zona Z2 detectarán a los aventureros en la boca de la cueva si no están ocultos. Los personajes pueden rastrear el sonido de la flauta hasta la zona Z3.

Desarrollo

Si los aventureros llegan aquí con Emil Toranescu (mira el capítulo 4, zona K75a), en su compañía o bajo su custodia, este podrá dar la orden a los otros hombres lobo de la guarida de atacar a los personajes cuando entren.

Z2. Puesto de guardia

En este punto, la cueva se divide a izquierda y derecha. De pie sobre un saliente de 5 pies de alto, en el vértice de la bifurcación, hay dos mujeres de aspecto salvaje vestidas con harapos portando lanzas.

Aziana y Davanka, dos **mujeres lobo** en su forma humana, hacen guardia en el saliente. Dan la alarma cuando detectan intrusos. Cualquier ruido fuerte que se produce aquí se puede escuchar en toda la guarida, atrayendo refuerzos de inmediato desde las zonas Z3 y Z5. Las licántropos luchan hasta la muerte.

Z3. Cubil de los lobos

En este lugar hay nueve **lobos** y un **hombre lobo** en su forma humana. El licántropo, Skennis, tiene 36 puntos de golpe y es demasiado viejo como para salir de caza. Si no se le molesta, toca una flauta de electro (mira "Tesoro", a continuación), aunque no muy bien. Los lobos están acurrucados tras él y le acompañan allá donde va. A pesar de que ya no está en buena forma, peleará hasta la muerte para defender el cubil. Cualquiera que mate a uno de sus aliados lobos deberá temer su ira.

Un saliente de piedra de 5 pies de alto domina esta gran cueva, en cuyo extremo oeste se divisa un fuego de campamento. El suelo está cubierto de huesos roídos.

Si los puntos de golpe de Skennis se han reducido a 0, lee lo siguiente:

El viejo ríe entre dientes: "Cuando Kiril regrese", os dice con su último aliento, "os despellejará vivos".

Tesoro

La flauta de electro de Skennis es no mágica y posee un valor de 250 po. El anciano también lleva una bolsa que contiene cuatro gemas de 50 po.

Z4. Manantial subterráneo

Una grieta en el techo rocoso permite que la luz grisácea y la fría llovizna del exterior se filtren a esta cueva húmeda e iluminada por la luz de las antorchas; aquí, un manantial subterráneo forma un estanque de agua de unos buenos 40 pies de anchura y 10 pies de profundidad. Al norte, un saliente de 5 pies de alto domina el estanque. Otra repisa natural similar se extiende por la pared oriental, con una tosca escalera que permite subir. Hay algunas cajas sobre dicha cornisa oriental.

El agua se puede beber. El techo está aproximadamente 20 pies sobre la superficie del estanque. La grieta en la parte superior tiene 3 pies de ancho en su punto más amplio y 6 pulgadas en su parte más estrecha.

Las cajas de la cornisa oriental contienen montones de ropa de tallaje adulto.

Z5. Cuevas profundas

Un laberinto de túneles y cuevas iluminados por antorchas se extienden frente a vosotros. Hay huesos esparcidos por el suelo.

El techo de este lugar tiene 10 pies de alto. Los huesos del suelo son un sistema de alerta. Crujen ruidosamente bajo los pies y hacen que las criaturas tengan desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que se realicen para moverse en silencio al atravesar esta zona.

Z5a. Cueva del sur

Encontráis a Bianca durmiendo en esta cueva. Se trata de una **mujer lobo** de pelo blanco y transformada en lobo, compañera de Kiril Stoyanovich. Bianca reaccionará rápidamente a los sonidos de alarma, atacando a cualquier intruso que vea.

Z5b. Cueva del norte

En esta cueva halláis a Wensencia, una **mujer lobo** transformada en lobo. Duerme aquí con Kellen, otro licántropo de diez años, también en su forma de lobo. El pequeño es un no combatiente con CA 10, 2 puntos de golpe y las inmunidades al daño propias de un hombre lobo. Kellen se aferra a un muñeco de madera que tiene un inquietante parecido a uno de los personajes, pero pintado y vestido como un zombie. En el juguete hay un pequeño slogan grabado que dice: "¡Si no es divertido, no es un Blinsky!".

Cuando se da una alarma, Wensencia lleva a Kellen a la zona Z7, lo encierra en una de las jaulas vacías y le ordena que adopte forma humana, cosa que el niño hace. Luego se une a sus compañeros hombres lobo en la defensa del cubil.

Kellen fue raptado de su casa en Bastión de Liam, un caserío cercano al Bosque Brumoso en el entorno de campaña de Reinos Olvidados. Quedó afectado por la licantropía de los hombres lobo tras ganar una de las espantosas

competiciones de Kiril. Wensencia ha sido la encargada de entrenar a este nuevo miembro de la manada. Un conjuro de *restablecimiento mayor* o de *levantar maldición* eliminará la licantropía de Kellen.

Z6. Cueva de Kiril

> Al fondo de esta cueva cuelga una cortina hecha de retales de piel humana.

Cuando está en el cubil, Kiril Stoyanovich duerme aquí transformado en lobo. Detrás de la espantosa cortina de carne cosida hay un túnel de 10 pies de alto y 10 pies de ancho que incorpora unas toscas escaleras ascendentes intercaladas con rellanos. El corredor da a una puerta secreta, tras la cual se encuentra la zona Z8. Esta última puerta es fácil de ver desde dentro del túnel (no es necesario realizar ninguna prueba de característica).

Z7. Santuario de la Madre Noche

> Unas escaleras excavadas en la piedra conducen hasta una cueva iluminada por antorchas donde os espera un espectáculo grotesco: unos niños con los ojos muy abiertos, de pie tras unos barrotes de madera, os miran en silencio, aterrorizados. La gruta dispone de seis jaulas de madera, cuyas portezuelas se mantienen cerradas con pesadas rocas. Dos de ellas están vacías y las otras contienen cada una a un par de niños asustados.
>
> Una rudimentaria estatua de madera se alza entre las jaulas. Su aspecto recuerda vagamente al de una mujer con cabeza de lobo revestida de guirnaldas de enredadera y flores nocturnas. Alrededor de la base de la escultura hay un increíble montón de tesoro apilado. Una mujer de ropajes harapientos se halla arrodillada ante la estatua. Detrás de la escultura, dos cadáveres llenos de gusanos cuelgan de unos grilletes de hierro atornillados a la pared.

El techo tiene 20 pies de alto en esta cueva. La estatua es una burda representación de la Madre Noche. Ante esta se arrodilla una **mujer lobo** en forma humana llamada Zuleika Toranescu. Se trata de la esposa de Emil (mira el capítulo 4, zona K75a). Creyendo que su esposo podría morir a manos de Strahd, ora a la Madre Noche para que guíe al vampiro; tiene la esperanza de que la diosa pueda ejercer la suficiente influencia sobre este como para persuadirlo de que libere a su amado.

Kiril ha ordenado a Zuleika que custodie a los prisioneros. Si los personajes rescatan a Emil y le llevan sano y salvo de vuelta a reunirse con su esposa, esta liberará a los niños de buen grado. Si los personajes confirman que Emil está realmente muerto, bien sea por su mano o bien por la mano de Strahd, aún podría dejar marchar a los prisioneros si los aventureros la ayudan a enfrentarse a Kiril Stoyanovich, a quien considera el principal culpable de todo. Zuleika verá a los personajes como la respuesta a sus oraciones y les pedirá matar a Kiril cuando regrese de su última cacería (consulta "Líder de la manada" en la sección "Acontecimientos especiales", un poco más adelante).

Cada uno de los ocho niños encarcelados aquí posee CA 10 y 1 punto de golpe y carece de forma de ataque efectiva alguna. Para establecer la edad de cada uno,

Zuleika Toranescu

tira 1d6 + 6. Las rocas apiladas sobre cada jaula ocupada pueden retirarse a golpes o a pulso, permitiendo así abrirlas. Los niños están en estado de shock. Aquellos que sean liberados no se separarán de los aventureros por temor a ser devorados por los lobos o los licántropos.

Los cadáveres que cuelgan en la pared de detrás de la estatua son dos adultos barovianos, un hombre y una mujer, asesinados por la manada y presentados como ofrendas ante la Madre Noche. Los hombres lobo consideran que los gusanos que se ceban en los cadáveres son representativos del "alimento" ofrecido a la Madre Noche. Cuando ya no quede nada de la carne de estos cuerpos, el grupo buscará 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 acuñadas fuera de Barovia).
- Treinta piedras preciosas con un valor de 50 po y siete piedras preciosas con un valor de 100 po.
- Doce piezas de bisutería de oro corrientes (con un valor de 25 po cada una) y un broche de capa exquisitamente forjado en oro, con incrustaciones de fragmentos de azabache (con un valor de 250 po).
- Un cuerno para beber de marfil grabado con dríades que bailan al son de las flautas de varios sátiros (con un valor de 250 po).
- Un incensario de electro, adornado con filigrana de platino (con un valor de 750 po).

Quien roba a la Madre Noche queda maldecido. Los hombres lobo lo saben y, por tanto, no se esfuerzan demasiado por proteger el tesoro.

Cualquier criatura que coja tesoro de este montón será acosada por terribles pesadillas todas las noches, desde el anochecer hasta el amanecer. La maldición afecta solo a quien ha cometido el robo y no se transmite a nadie más que pueda tomar posesión del objeto. Devolver aquello robado al montón de tesoros no acaba con la maldición.

Una criatura maldecida de esta manera no obtiene ningún beneficio al terminar un descanso corto o largo durante la noche (descansar durante el día funciona con normalidad, ya que la maldición está inactiva desde el amanecer hasta el anochecer). Un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* o similar, lanzado sobre la criatura, pondría fin a la maldición. Esta también desaparece si sale de Barovia.

Buenaventuras de Ravenloft

Si tu lectura de las cartas del tarokka reveló que hay un tesoro aquí, estará entre los otros objetos amontonados en la base de la estatua. La maldición descrita anteriormente también se aplicará a este.

Z8. Anillo de Piedra

> Un anillo de piedras de 20 pies de diámetro domina un saliente rocoso en la ladera de la montaña. Dentro del círculo, observáis salpicaduras de sangre y pequeños huesos mordisqueados. Tiradas por el suelo, fuera del anillo, hay varias lanzas manchadas de sangre reseca.

Este es el lugar donde la manada de licántropos se reúne para ver a sus jóvenes prisioneros pelear con lanzas dentro del círculo de piedras. El último niño que queda en pie es mordido y convertido en hombre lobo; luego, los cuerpos de los muertos son devorados hasta dejar sus huesos limpios.

En la ladera de la montaña existe una puerta secreta que puede abrirse empujando y que da acceso a un túnel con escaleras excavadas en la piedra que conduce hasta la zona Z6.

Acontecimientos especiales

Puedes usar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, mientras los aventureros exploran o descansan en el cubil.

Líder de la manada

Este evento no ocurrirá si los personajes tuvieron previamente un encuentro con la partida de caza de Kiril y la derrotaron (consulta "Ataque en manada" en la sección "Acontecimientos especiales" del capítulo 11).

Cada hora que pasen los aventureros dentro del cubil de los hombres lobo, tira un d20. Una tirada de 18 o superior significa que los licántropos vuelven de su cacería, trayendo a rastras a una cabra muerta. Es un magro trofeo, en el mejor de los casos. La partida está compuesta por Kiril Stoyanovich (un **hombre lobo** con 90 puntos de golpe), seis **hombres lobo** normales y nueve **lobos**. Todos los licántropos llegarán transformados en lobos.

Si los hombres lobo perciben evidencias de un asalto al cubil (como que los guardias de la zona Z2 no se encuentren en sus puestos o estén muertos), asumirán su forma híbrida. Kiril enviará a tres licántropos por la ladera de la montaña hasta la zona Z8 para que entren a la guarida desde arriba, mientras él y el resto de la partida de caza siguen avanzando hacia el fondo del cubil.

Desarrollo

Mientras Kiril viva, los aventureros no podrán negociar con los hombres lobo. En cambio, si el líder muere y los personajes llevan las de ganar, la manada estará dispuesta a negociar con ellos.

Si Emil Toranescu se encuentra presente cuando Kiril vuelva, estará decidido a matar a su rival y convertirse en el nuevo líder del grupo. De tener éxito, permitirá que los aventureros abandonen la guarida sin que se les moleste, pero se negará a liberar a los niños secuestrados, a menos que Zuleika esté presente para convencerle de lo contrario. Ella teme que los personajes puedan matar a su marido si no deja ir a los niños.

Kiril Stoyanovich

Si tanto Kiril como Emil fallecen, Zuleika se convertirá en la líder de manada y cortará todos los lazos con Strahd. Los lobos normales abandonarán la manada cuando el vampiro sepa de estos acontecimientos. Si los aventureros fueron atraídos a Barovia por el gancho de aventura "Hombres lobo en la bruma", los ataques de los hombres lobo sobre la Costa de la Espada cesarán bajo el liderazgo de Zuleika. Si ella también ha muerto, un joven aunque fiero hombre lobo llamado Franz Groza se convertirá en líder del grupo. Es cruel y traicionero, de modo que no mostrará piedad para con los personajes.

Los niños

Si los aventureros se llevan a los niños de la guarida mientras Kiril sigue vivo, este volverá a montar una partida de caza y perseguirá implacablemente a los prisioneros fugados. Si este líder ha muerto, la manada de licántropos estará demasiado ocupada decidiendo quién será el sucesor de Kiril como para organizar una partida de caza.

Si los personajes no están seguros de dónde llevar a los niños, un **hombre cuervo** (mira el apéndice D) que ha estado espiando el cubil en forma de cuervo, adoptará su forma híbrida y les sugerirá que se refugien en la cercana aldea de Krezk (capítulo 8). Si los aventureros se dirigen hacia allí, el hombre cuervo ejercerá de batidor desde las alturas hasta que los personajes alcancen la población. Hecho esto, volará al sur, hasta la bodega El Mago de los Vinos (capítulo 12), e informará de lo ocurrido a Davian Martikov.

Como puede comprenderse, los niños están traumatizados por su cautiverio en el cubil de los hombres lobo. Llorarán y gritarán todo el tiempo que pasen con los aventureros. Un conjuro de *calmar emociones* aliviará su angustia durante el tiempo que dure su efecto (no serán necesarias tiradas de salvación). Un personaje podrá intentar mantener a los chicos en silencio un período de tiempo más prolongado intimidándolos o dándoles alguna esperanza (sea esta real o no). El aventurero deberá realizar una prueba de Carisma (Intimidación, Persuasión o Engaño) CD 15, según corresponda. Si supera la prueba, los niños permanecerán en silencio hasta que suceda algo que los asuste.

Si los personajes llevan a los niños a Krezk, los aldeanos los cuidarán y se encargarán de alimentarlos y vestirlos como es debido. Si en vez de a Krezk llegan a Vallaki, los Martikov permitirán que los chicos se queden en la posada Agua Azul hasta que los aventureros vuelvan a recogerlos.

Epílogo

Strahd supone un desafío mortal para los aventureros. Si se enfrentan al vampiro demasiado pronto, sin el beneficio de objetos mágicos como el *Símbolo Sagrado de los Cuervos* o la *Espada del Sol*, probablemente perecerán. Los personajes pueden mejorar sus posibilidades de supervivencia explorando la tierra de Barovia, derrotando a malvados de menor entidad y consiguiendo aliados, objetos mágicos y niveles de experiencia.

El resultado del enfrentamiento final entre Strahd y los aventureros determinará cómo termina la aventura.

Strahd prevalece

Tras haber terminado de jugar con los personajes, Strahd se propondrá derrotarlos de una vez por todas, después de haber concluido que ninguno de ellos es digno de reemplazarle como amo y señor de Barovia. No quedará satisfecho hasta que todos los aventureros estén muertos o se hayan convertido en engendros vampíricos consortes.

Si Strahd prevalece, encerrará a los personajes en las catacumbas (capítulo 4, zona K84, cripta 23) y dará instrucciones a sus lacayos para que escondan todos sus objetos mágicos.

Con los aventureros fuera de su camino, el vampiro volverá a centrarse en convertir a Ireena Kolyana en su esposa. Si aún sigue viva y a su alcance, Ireena acabará convertida en engendro vampírico y encerrada en su cripta bajo el Castillo Ravenloft.

Strahd muere

Cuando los puntos de golpe de Strahd queden reducidos a 0, este se convertirá en bruma y se refugiará en su ataúd (consulta el rasgo Escape Brumoso en el perfil del **vampiro**). El vampiro debe encontrarse en su lugar de reposo para que se le pueda destruir por completo.

Si los aventureros acaban con Strahd en su ataúd, lee lo siguiente:

> Strahd no puede ocultar su sorpresa mientras la muerte le arrastra hacia un abismo negro. La sorpresa se convierte en rabia y el farallón de Ravenloft se estremece con su furia, haciendo que el polvo del techo caiga sobre la tumba del vampiro. Los temblores se reducen a medida que el ardiente odio de Strahd se desvanece, reemplazado al fin por el alivio. Los orbes oscuros que son sus ojos se marchitan y se hunden en su cráneo, mientras su cadáver se deteriora ante vosotros. En cuestión de segundos, solo quedan huesos, polvo y un traje de noble factura. Strahd von Zarovich, el señor oscuro de Barovia, ha muerto para siempre.

La venganza de Rahadin

Si Strahd muere, pero **Rahadin** aún vive, el chambelán elfo aparecerá instantes después del fallecimiento del vampiro. Cuando esto ocurra, lee lo siguiente:

> "¡Señor!", dice una voz de detrás de vosotros. Un elfo de piel marrón oscura y cabello negro largo contempla lo que habéis hecho y, con la cara transfigurada en un rictus de horror, lanza un grito.

Rahadin ha servido a la familia de Strahd durante cientos de años y no se toma bien la derrota de su señor. El chambelán sacará su cimitarra e intentará vengar a su señor. Enajenado por el dolor, será imposible razonar con él.

Sergei e Ireena

Esta escena opcional se puede usar después de que Strahd haya sido derrotado. Asume que Ireena Kolyana ha sobrevivido a la aventura y aún no se ha reunido con Sergei.

La mañana después del fallecimiento del vampiro, los personajes se sentirán atraídos por el mirador del Castillo Ravenloft (zona K6) y allí serán testigos de la siguiente escena.

> Unas densas nubes cubren el cielo. Las tierras de Barovia son visibles muy abajo, a través de la fría bruma de la mañana. El lugar está imbuido de una sensación de paz. El valle puede descansar por primera vez desde que cualquiera puede recordar.
>
> Una luz refulge detrás de vosotros. Al daros la vuelta, contempláis a un hombre imponente, de carne y hueso, vistiendo una brillante armadura y una capa que flamea al viento. Su semblante muestra una gran fuerza de voluntad, pero la contundencia de su presencia se ve atenuada por unos ojos calmados y tristes. Sus rasgos son los de Strahd, pero sutilmente diferentes.
>
> Su voz es tranquila y pacífica. "Me llamo Sergei von Zarovich". Se vuelve hacia Ireena. "Tatyana, ha llegado el momento de descansar. Vamos, amada mía, esposa mía". Sergei extiende su mano.
>
> Los inquisitivos ojos de Ireena Kolyana se abren de pronto al reconocerle, al darse cuenta de todo. Recuerdos olvidados vuelven a ella como un torrente. "¡Sergei!", grita la mujer corriendo hacia él con la elegancia de una gacela. Ambos se abrazan.
>
> Ireena se vuelve hacia vosotros y os dice: "Soy Ireena Kolyana, pero en el pasado fui Tatyana, la amada de Sergei. Durante todos estos siglos hemos estado reviviendo la tragedia de nuestras vidas. Ahora, con nuestra más profunda gratitud hacia vosotros, esa tragedia ha terminado. Es hora de que todos volvamos a ser felices".
>
> Una luz brillante rodea entonces a Ireena y Sergei. De la mano, caminan hacia el este, hasta el pretil del mirador. Sus pies no tocan el suelo mientras recorren un camino que les conduce más allá de este mundo mortal. Su sendero invisible los lleva sobre el precipicio oriental; su brillo ilumina y diluye las nubes sobre Barovia. De pronto, las nubes se abren, dejando que rayos de una gloriosa luz solar se desparramen por doquier. Abajo, en el valle, la extraña niebla se disipa. Barovia es libre, una vez más.

Escapar de Barovia

La muerte de Strahd concederá un respiro a Barovia. La niebla que rodea a estas tierras se hará más fina y ya no dañará a aquellos que la atraviesen. Las ominosas nubes que han estado cubriendo el valle durante siglos darán paso a la luz del sol, causando un gran impacto en los barovianos y acabando con su desesperanza.

Los barovianos interpretarán la luz del sol como una señal de que la maldad ha sido purgada de sus tierras. Aunque ahora es posible escapar, la mayoría de los barovianos se dará cuenta de que no tiene adónde ir, ni motivos para irse. Algunos partirán, temiendo el regreso de la oscuridad o con el anhelo de ver sus patrias ancestrales. Aquellos que tengan alma podrán abandonar el valle, mientras que los que carecen de ella se desvanecerán en la nada en cuanto den sus primeros pasos más allá del límite del antiguo dominio de Strahd.

Conclusión

Los murciélagos, lobos y lobos terribles de Barovia perderán su vínculo sobrenatural con Strahd tras su destrucción y se convertirán en bestias ordinarias, que serán cazadas o conducidas a los confines más lejanos de los bosques de Svalich.

Incluso después de la muerte de Strahd, el Castillo Ravenloft continuará siendo un lugar hechizado que todos los barovianos procurarán evitar. Su oscura inmensidad y su aspecto amenazante serán suficientes como para disuadir a los lugareños de saquearlo o volver a ocuparlo.

El ascenso de Ismark

Si sobrevive a la aventura, Ismark Kolyanovich se convertirá en burgomaestre de la aldea de Barovia. Estará agradecido a los personajes por todo lo que han logrado y los instará a permanecer en Barovia para ayudarlo a limpiar la tierra de sus otras amenazas, ofreciendo su pueblo como refugio seguro.

Éxodo de los vistani

Temerosos de que los barovianos puedan matarlos por haber sido espías y colaboradores de Strahd, los vistani aprestarán sus vardos y abandonarán el valle con premura. Los barovianos se alegrarán de verlos partir.

Cazavampiros

Si todavía sigue vivo, Rudolph van Richten (mira "Rictavio", en el apéndice D) abandonará Barovia para vivir lo que le queda de vida en soledad. Su protegida, Ezmerelda d'Avenir (consulta el apéndice D), no está convencida de que Strahd esté realmente muerto. También sabe que hay otros males en Barovia que deben combatirse, por lo que elegirá quedarse en el valle.

Consortes liberados

Tras su muerte, los engendros vampíricos de Strahd quedarán liberados de su control, por lo que cada uno buscará un nuevo destino. Escher, en particular, dejará el reino en busca de nuevas experiencias y una manera de convertirse en un lord vampiro.

Si Patrina Velikovna sigue con vida, comenzará a saquear todo el conocimiento arcano del Castillo Ravenloft y del Templo de Ámbar. Se preparará para convertirse en la nueva dueña y señora de Barovia.

El regreso de Strahd

Las sospechas de Ezmerelda demostrarán tener fundamento. La destrucción del vampiro es temporal, ya que su maldición no puede terminar con tanta facilidad. Los antiguos Poderes Oscuros con los que Strahd forjó su pacto harán que el vampiro adopte una nueva forma después de un periodo de varios meses, tiempo suficiente para que los barovianos descubran lo que se siente viviendo una vida de esperanza. Cuando Strahd renazca, las brumas rodearán las tierras de Barovia una vez más y la esperanza de los barovianos volverá a convertirse en una terrible desesperación. El vampiro recordará la derrota que se le infligió y comenzará a planear su venganza.

Después de que las brumas reaparezcan, madam Eva y sus vistani retornarán al valle, las bestias volverán a caer bajo el influjo de Strahd y los burgomaestres fortificarán sus asentamientos esperando que, contra todo pronóstico, alguien acuda a salvarlos de nuevo del vampiro.

Apéndice A: Opciones de personaje

Trasfondo de personaje

Durante la creación de personajes, los jugadores pueden elegir el trasfondo siguiente para sus aventureros, si se lo permites. Es adecuado para cualquier personaje o campaña que se asocie con el misterio o el terror.

Atormentado

Te angustia algo tan terrible que no te atreves ni a hablar del tema con nadie. Has intentado enterrarlo y huir de ello, sin éxito. Esto que te persigue no puede morir por la espada o desterrarse usando un conjuro. Puede que te aceche bajo la forma de una sombra en la pared, una pesadilla escalofriante, un recuerdo que se niega a morir o un susurro demoníaco en la oscuridad. La carga que soportas se ha cobrado su peaje, aislándote de los demás y haciendo que llegues a cuestionarte si estás cuerdo. Debes encontrar una forma de superarla antes de que te destruya.

Competencias en habilidades: elige dos de entre Conocimiento Arcano, Investigación, Religión y Supervivencia.
Idiomas: dos a tu elección, uno de los cuales es exótico (abisal, celestial, dracónico, habla de las profundidades, infernal, infracomún, primordial o silvano).
Equipo: un paquete de cazador de monstruos (mira la caja de texto), una muda de ropa corriente, una baratija que tenga algún significado especial (escoge una o tira en la tabla "Bagatelas góticas" de este apéndice) y 1 pp.

Acontecimiento terrible

d10	Acontecimiento
1	Un monstruo que masacró a decenas de inocentes te dejó con vida, pero no sabes por qué.
2	Naciste marcado por una estrella ominosa. Puedes sentirla mirándote fría y distante. A veces te llama en mitad de la noche.
3	Una aparición que ha estado acosando a tu familia durante generaciones ahora te atormenta a ti. No sabes lo que quiere, pero no te dejará en paz.
4	La práctica de las artes oscuras forma parte de la historia de tu familia. Una vez probaste a usarlas y sentiste que algo horrible constreñía tu alma; de inmediato huiste aterrorizado.
5	Un oni se llevó a tu hermano una fría y oscura noche y no pudiste hacer nada por detenerlo.
6	Fuiste maldecido con licantropía y más tarde te curaron. Ahora te atormentan los inocentes que asesinaste.
7	Una saga te secuestró y te crio. Conseguiste escapar, pero dicha bruja aún tiene cierto dominio mágico sobre ti y llena tu mente de pensamientos malévolos.
8	Abriste un tomo sobrenatural y viste cosas no aptas para alguien en su sano juicio. Quemaste el libro. Sin embargo, sus palabras e imágenes siguen quemando tu mente.
9	Un demonio te poseyó cuando eras niño. Estuviste dominado, pero pudiste escapar. El demonio sigue dentro de ti, aunque ahora intentas mantenerlo a raya.
10	Cometiste actos terribles para vengar el asesinato de una persona amada, lo que te ha convertido en un monstruo. Esta realidad te acosa en forma de sueños que tienes incluso estando despierto.

Paquete de cazador de monstruos

Un paquete de cazador de monstruos incluye un cofre, una palanca, un martillo, tres estacas de madera, un símbolo sagrado, un frasco de agua bendita, un juego de esposas, un espejo de acero, un frasco de aceite, un yesquero y tres antorchas. Comprar el paquete cuesta 33 po, lo que resulta más barato que adquirir sus contenidos por separado.

Rasgo: Corazón de las Tinieblas

Aquellos que te miran a los ojos pueden ver que has tenido que enfrentarte a un horror inimaginable y que las tinieblas no te son ajenas. Aunque puedan temerte, los plebeyos se prodigarán en atenciones y harán todo lo posible para ayudarte. A menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos, incluso tomarán las armas para luchar a tu lado si debes enfrentarte en solitario contra un enemigo.

Acontecimiento terrible

Antes de convertirte en aventurero, tu senda vital quedó marcada por un episodio oscuro, una decisión funesta o una tragedia. Ahora sientes una oscuridad que amenaza con consumirte y temes que pueda no haber esperanza alguna de escapar. Elige un acontecimiento terrible que te atormenta o escoge uno al azar tirando en la tabla "Acontecimiento terrible".

Características recomendadas

Has aprendido a convivir con el terror que te atormenta. Eres un superviviente, pero puedes llegar a ser muy protector con aquellos que traen luz a tu oscura vida.

Rasgos de personalidad

d8	Rasgo de personalidad
1	Jamás huyo del mal. El mal huye de mí.
2	Me gusta leer y memorizar poesía. Me mantiene tranquilo y me proporciona fugaces momentos de felicidad.
3	Gasto dinero a espuertas y disfruto la vida al máximo, sabiendo que mañana podría morir.
4	La emoción de la caza me mantiene vivo.
5	No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.
6	Anticipo el peligro en cada esquina.
7	Me niego a ser una víctima, así como tampoco permitiré que otros lo sean.
8	No confío en los seres divinos.

Ideales

d6	Ideal
1	Siempre trato de ayudar a aquellos que lo necesitan, sin importar el coste personal (Bueno).
2	Voy a acabar con los espíritus que me atormentan o a morir en el intento (Cualquiera).
3	Mato monstruos para hacer del mundo un lugar más seguro y para exorcizar mis propios demonios (Bueno).
4	Tengo una vocación oscura que me sitúa por encima de la ley (Caótico).
5	Me gusta conocer las capacidades y debilidades de mi enemigo antes de entrar en combate (Legal).
6	Soy un monstruo que destruye a otros monstruos y a cualquier otra cosa que se ponga en mi camino (Malvado).

Vínculos

d6	Vínculo
1	Registro mis pensamientos y descubrimientos en un diario. Este libro es mi legado.
2	Sacrificaría mi vida y mi alma para proteger a los inocentes.
3	Mi tormento me alejó de la persona que amo. Me esfuerzo por recuperar el amor que perdí.
4	Un terrible sentimiento de culpa me consume. Espero poder encontrar la redención a través de mis acciones.
5	Hay maldad en mí. Puedo sentirlo. Nunca debe liberarse.
6	Tengo un hijo al que proteger. Debo hacer del mundo un lugar más seguro para mi descendencia.

Defectos

d6	Defecto
1	Tengo ciertos rituales que debo seguir cada día. No puedo romperlos bajo ningún concepto.
2	Siempre presupongo lo peor de las personas.
3	No siento ninguna compasión por los muertos. Ellos son los afortunados.
4	Tengo una adicción.
5	Soy un pesimista nato que vive en un mundo sin esperanza.
6	Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

Bagatelas góticas

Cuando tires para escoger una bagatela al azar, considera hacerlo en esta tabla, que está diseñada para una partida de estilo gótico.

Bagatelas

d100	Bagatela
01–02	El dibujo que hiciste de tu amigo imaginario cuando eras niño.
03–04	Una cerradura que se abre al verter una gota de sangre en el ojo de la llave.
05–06	Ropajes robados a un espantapájaros.
07–08	Una peonza con cuatro caras talladas: feliz, triste, iracundo y muerto.
09–10	El collar de un hermano que falleció el mismo día que naciste.
11–12	Una peluca de alguien que murió ejecutado por decapitación.
13–14	Una carta para ti, sin abrir, de tu padre moribundo.
15–16	Un reloj de bolsillo que se retrasa una hora cada medianoche.
17–18	Un abrigo robado a un soldado moribundo.
19–20	Un frasco de tinta invisible que solo puede leerse durante la puesta de sol.
21–22	Un odre de vino que se rellena cuando se entierra junto a una persona muerta durante toda una noche.
23–24	Un conjunto de cubiertos utilizados por un rey en su última comida.
25–26	Un catalejo que siempre muestra el mundo bajo una terrible tormenta.
27–28	Un camafeo cuya cara ha sido rayada hasta desaparecer.
29–30	Un candil con una vela negra que nunca se agota y que arde con una llama verde.
31–32	Una taza de té, de un juego de té para niños, manchada de sangre.
33–34	Un pequeño libro negro que registra tus sueños, y solo los tuyos, cuando duermes.
35–36	Un collar formado por los símbolos sagrados interconectados de una docena de deidades.
37–38	Una soga de verdugo que pesa más de lo que debería.
39–40	Una jaula para pájaros en cuyo interior se introducen pequeñas aves que, una vez dentro, nunca comen ni se escapan.
41–42	Una caja de coleccionista de lepidópteros llena de polillas cuyas alas muestran patrones de calaveras.
43–44	Un frasco de lenguas de gul encurtidas.
45–46	La mano de madera de un famoso pirata.
47–48	Una urna con las cenizas de un pariente muerto.
49–50	Un espejo de mano cuyo reverso de bronce representa a una medusa.
51–52	Unos guantes artesanales de cuero pálido con uñas de marfil.
53–54	Unos dados hechos con los nudillos de un famoso embaucador.
55–56	Un aro con llaves para cerraduras olvidadas.
57–58	Clavos procedentes del ataúd de un asesino.
59–60	La llave de una cripta familiar.
61–62	Un ramo de flores funerario que siempre se ve y huele fresco.
63–64	Una vara utilizada para disciplinarte cuando eras niño.
65–66	Una caja de música que suena sola cada vez que alguien la sostiene mientras baila.
67–68	Un cayado con una extensión de hierro que hace chispas al golpear sobre piedra.
69–70	La bandera de un barco perdido en el mar.
71–72	La cabeza de una muñeca de porcelana que siempre parece estar mirándote.
73–74	La cabeza de un lobo labrada en plata que también es un silbato.
75–76	Un espejito que muestra una versión mucho más envejecida del que se contempla.
77–78	Un pequeño y desgastado libro de cancioncillas infantiles.
79–80	Una garra de cuervo momificada.
81–82	Un colgante roto con forma de dragón plateado que siempre está frío al tacto.
83–84	Una pequeña caja cerrada que tararea tranquilamente una preciosa melodía durante la noche, pero que siempre olvidas por la mañana.
85–86	Un tintero que hace que uno sienta un poco de náuseas cuando lo mira fijamente.
87–88	Una vieja muñequita hecha de madera oscura y densa, a la que le falta una mano y un pie.
89–90	Una capucha negra de verdugo.
91–92	Una bolsa hecha de carne, con un tendón como lazo.
93–94	Una pequeña bobina de hilo negro que nunca se acaba.
95–96	La diminuta figurilla mecánica de una bailarina que ha perdido un engranaje y no funciona.
97–98	Una pipa de madera negra que crea bocanadas de humo con aspecto de cráneos.
99–00	Un vial de perfume, cuyo aroma solo ciertas criaturas pueden detectar.

Apéndice B: La Casa de la Muerte

Puedes dirigir *La Maldición de Strahd* para aventureros de nivel 1 con la ayuda de esta miniaventura opcional, que está diseñada para que los personajes suban hasta nivel 3. Los jugadores que creen aventureros de nivel 1 pueden usar el trasfondo de personaje Atormentado, del apéndice A, o pueden elegir trasfondos del *Player's Handbook*, de forma normal.

Antes de que los aventureros puedan explorar la hacienda embrujada conocida como la Casa de la Muerte, necesitarás guiarles hasta la aldea de Barovia. El gancho de aventura "Niebla de perdición", en el capítulo 1, es el mejor, ya que presenta pocas distracciones. Cuando los personajes lleguen al dominio de Strahd, dirígelos a la aldea. Durante el transcurso de esta aventura introductoria, cualquier intento de los aventureros de explorar otras ubicaciones en el dominio del vampiro hará que las brumas de Ravenloft bloqueen su camino.

Subida de nivel

En esta miniaventura, los personajes subirán niveles cumpliendo objetivos específicos más que matando monstruos. Estos hitos son los siguientes:

- Los aventureros que accedan a la escalera secreta del ático (zona 21) subirán al nivel 2. Las escaleras aparecen solo en determinadas circunstancias.
- Los personajes subirán a nivel 3 una vez hayan escapado de la casa (consulta la sección "Desenlaces").

Historia

La Casa de la Muerte es el nombre dado a una antigua vivienda adosada de la aldea de Barovia (zona E7 en el mapa de la aldea). La casa se ha quemado hasta los cimientos muchas veces, para resurgir de sus cenizas una y otra vez, por su propia voluntad o por la de Strahd. Los lugareños la evitan por temor a contrariar a los malos espíritus que la rondan. La adinerada familia que construyó el edificio practicaba las artes oscuras. A través de la seducción y el adoctrinamiento, ampliaron su secta para incluir a un reducido pero perverso círculo de amigos. Cuando se corrió la voz, el resto de la población hizo la vista gorda ante la casa y el libertinaje nocturno que ocurría en su interior.

La secta intentó convocar a malévolas entidades extraplanares sin éxito. Los sectarios también se aprovechaban de los visitantes, a los que sacrificaban en extraños rituales; luego organizaban morbosos banquetes para alimentarse de sus cadáveres. Al no obtener nada de estos asesinatos ritualizados, las actividades de los sectarios se convirtieron en excusas mal disimuladas para satisfacer sus escabrosas fantasías. Las filas de la secta fueron mermando a medida que sus miembros comenzaron a perder interés al haber fracasado.

Entonces apareció Strahd von Zarovich.

Los sectarios consideraron al vampiro un mesías enviado hasta ellos por los Poderes Oscuros. Atraídos hacia Strahd como polillas a una llama, le prometieron devoción a cambio de la inmortalidad, pero el vampiro los rechazó, considerando a la secta y a sus líderes indignos de su atención. Los sectarios se retiraron a la Casa de la Muerte, desesperados.

La costumbre de la secta de atrapar y devorar a los visitantes perdidos demostró ser su perdición. En una ocasión, el grupo atrapó a una banda de aventureros que Strahd había atraído mediante engaños hasta su dominio para entretenerse con ellos. Un carruaje negro llegó a la Casa de la Muerte poco después; de su oscuro interior bajó el mismísimo vampiro. Los sectarios intentaron impresionar a Strahd. En respuesta, el vampiro los masacró por haber matado a sus juguetes. Siglos más tarde, los espíritus de los sectarios aún rondan las mazmorras que hay bajo la construcción. El edificio mismo parece no estar dispuesto a dejar que la secta sea olvidada.

Rosa y Espino

Los aventureros son arrastrados al dominio de Strahd por las brumas de Ravenloft. Forzados a seguir un solitario camino (área A), al final alcanzan la aldea de Barovia (área E). Una vez que lleguen a la población, lee lo siguiente:

> El camino de grava conduce a una aldea, sus espigadas casas se os antojan oscuras como lápidas. Entre estas solemnes viviendas hay un puñado de comercios cerrados. Incluso la taberna está cerrada a cal y canto.
>
> Un leve lloriqueo atrae vuestras miradas hacia un par de niños de pie en medio de una calle, por lo demás desierta.

Los niños son Rosavalda ("Rosa"), de diez años, y su hermano de siete años, Thornboldt ("Espino", pues thorn es espina en inglés). Espino está llorando agarrado a un muñeco de peluche. Rosa está tratando de calmar al pequeño.

Si los aventureros se acercan a los niños o les llaman, agrega lo siguiente:

> Tras calmar al niño, la niña se vuelve hacia vosotros y dice: "¡Hay un monstruo en nuestra casa!". Entonces señala con el dedo hacia una alta vivienda adosada, de ladrillo, que ha visto días mejores. Sus ventanas están oscurecidas. Tiene un pórtico cerrado en la planta baja y la oxidada puerta está ligeramente entreabierta. Las casas a ambos lados están abandonadas, sus ventanas y puertas tapiadas.

Los aventureros que hagan preguntas a los niños obtendrán 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 encerrado en el sótano.
- Hay un bebé (Walter) en su cuarto de la tercera planta (esto no es cierto, pero los niños lo creen así).

Rosa y Espino dicen que no volverán a entrar en la casa hasta estar seguros de que el monstruo se ha ido. Se les podrá convencer de esperar en el pórtico (zona 1A) mientras los aventureros inspeccionan la vivienda. Aunque parecen ser niños de carne y hueso, Rosa y Espino son en realidad ilusiones creadas por la casa para atraer a los personajes a su interior. Los niños no saben que son ilusiones, pero desaparecerán si se los ataca o se los fuerza a entrar en la vivienda.

Los niños murieron de hambre hace siglos, después de que sus dementes padres los encerraran en el ático y se olvidaran de ellos. Eran demasiado jóvenes e inocentes para comprender que sus progenitores eran culpables de crímenes atroces. Sus padres les contaban historias acerca del monstruo del sótano para evitar que bajaran a ese nivel de la mazmorra. Los "terribles alaridos" que oían eran, en realidad, los gritos de las víctimas de la secta.

Las brumas

Los personajes que permanezcan fuera de la casa podrán ver cómo las brumas se cierran a su alrededor, tragándose el resto de la aldea. A medida que más edificios desaparezcan entre la niebla, menos opciones les quedarán a los aventureros más allá de buscar refugio en la vivienda. Las brumas se detendrán a corta distancia de la entrada de la casa, pero engullirán a cualquiera que continúe en el exterior (consulta el capítulo 2, "Tierras de Barovia," para saber más sobre el efecto de las brumas).

Zonas de la casa

Las zonas siguientes se corresponden con las etiquetas que aparecen en el mapa de la casa de la página 216.

1. Entrada

Una puerta de hierro forjado con bisagras a un lado y una cerradura al otro clausura el arco de un pórtico de piedra (zona 1A). La puerta no está cerrada con llave y sus oxidadas bisagras chirrían al abrirla. Hay unas lámparas de aceite colgadas con cadenas del techo del pórtico, flanqueando un conjunto de puertas de roble que se abren hacia un gran vestíbulo (zona 1B).

En la pared sur de la entrada cuelga un escudo decorado con un blasón heráldico (un esbelto molino de viento de oro sobre un campo de gules); a ambos lados se ven retratos enmarcados de aristócratas de facciones pétreas (miembros fallecidos de la familia Durst). Las puertas dobles con marcos de caoba que conducen desde el vestíbulo hasta el salón principal (zona 2A) están decoradas con vidrieras.

Características de la Casa de la Muerte

La Casa de la Muerte conoce su entorno y a todas las criaturas que la habitan. Su objetivo consiste en continuar el trabajo de la secta, atrayendo a los visitantes hacia su perdición. A continuación se detallan varias características importantes de la vivienda.

La casa tiene cuatro plantas (incluido el ático), dos balcones en el segundo piso, uno en la fachada frontal de la casa y el otro en la fachada posterior. La vivienda tiene suelos de madera en todas sus estancias y todas las ventanas poseen bisagras que les permiten abrirse hacia afuera.

Las habitaciones de la planta baja y el primer piso están limpias y sin signo alguno de deterioro por el paso del tiempo. Los tablones del suelo y los frisos se encuentran bien encerados, las cortinas y el papel de las paredes no se ven deslustrados y el mobiliario parece como nuevo. No se ha hecho el más mínimo esfuerzo para preservar el contenido del segundo piso o del ático. Estas zonas están cubiertas de polvo y llenas de corrientes de aire; todo en ellas es viejo y está cubierto de telarañas. Los tablones del suelo gimen bajo los pies de los aventureros.

Los techos varían en altura según la planta. Los techos de la planta baja alcanzan los 10 pies de alto, los del primer piso 12 pies, los del segundo 8 pies y en el ático están a una altura de 13 pies.

Ninguna de las habitaciones de la casa está iluminada cuando llegan los personajes, aunque la mayoría de las zonas disponen de chimeneas o lámparas de aceite en buen estado.

Los aventureros pueden quemar la vivienda hasta los cimientos si quieren, pero cualquier desperfecto que se le haga a la casa será temporal. Después de 1d10 días, esta comienza a autorrepararse. Las cenizas se unen para formar tablones ennegrecidos que luego vuelven a convertirse en estructuras de madera robusta; alrededor de estas empiezan a materializarse las paredes. Los enseres acaban reparándose de la misma manera. La construcción tarda 2d6 horas en completar su resurrección. Los objetos que hubieran sido sacados de la casa no se reemplazan, como tampoco los muertos vivientes destruidos. El nivel de la mazmorra no se considera parte de la vivienda y no puede repararse por sí solo.

2. Salón principal

Un amplio salón (zona 2A) se extiende a todo lo ancho de la casa; en un extremo hay una chimenea de mármol negro y en el otro una escalera circular de mármol rojo. Sobre la chimenea se sitúa una espada larga (no mágica) colgada, con un camafeo del molino de viento integrado en la guarda. Los paneles de madera de las paredes están profusamente tallados con imágenes de parras, flores, ninfas y sátiros. Los aventureros que inspeccionen los muros en busca de puertas secretas o examinen los paneles podrán detectar, si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, serpientes y cráneos entremezclados discretamente en los diseños de la pared. Los paneles decorativos continúan por la escalera mientras esta asciende en espiral hacia la segunda planta.

Varias capas negras cuelgan de varias perchas en las paredes de un guardarropa (zona 2B). En un estante alto hay un sombrero de copa.

3. Cubil de lobos

Esta habitación con paneles de roble tiene el aspecto de la cabaña de un cazador. Sobre la chimenea cuelga la cabeza de un ciervo y tres lobos disecados han sido distribuidos alrededor de la estancia.

Frente al hogar de la chimenea se sitúan dos sillas acolchadas y tapizadas con pieles de animales; entre ellas, sobre una mesa de roble descansan un barril de vino, dos copas de madera talladas, un anaquel para pipas y un candelabro. Una lampara de araña pende sobre una mesa cubierta con un mantel y rodeada de cuatro sillas.

En las paredes norte y este hay sendos armarios. Para forzar la cerradura del de la pared este es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. Contiene una ballesta pesada, una ballesta ligera, una ballesta de mano y 20 virotes para cada una de las armas. El armario del norte no está cerrado con llave y guarda un surtido de copas de vino y una pequeña caja que contiene una baraja de cartas.

Trampilla

Existe una trampilla oculta en el suelo de la esquina suroeste. Los aventureros no podrán detectarla ni abrirla hasta que se aproximen desde la parte inferior (consulta la zona 32). Hasta entonces, la Casa de la Muerte ocultará la trampilla por medios sobrenaturales.

4. Cocina y despensa

La cocina (zona 4A) está ordenada, con la vajilla, el menaje de cocina y los utensilios cuidadosamente colocados en sus estantes. Sobre una mesa de trabajo se aprecian una tabla de corte y un rollo de amasar. Junto a la pared este hay un horno de piedra abovedado; su chimenea de hierro acodada conecta con un agujero en el techo. Junto al horno, a la izquierda, una portezuela conduce a una despensa bien surtida (zona 4B). Toda la comida almacenada en ella aparece en buen estado, pero tiene un gusto insípido.

Montaplatos

Detrás de una pequeña puerta en la esquina suroeste de la cocina, hay un montaplatos: se trata de un conducto de piedra de 2 pies de ancho con una caja de montacargas de madera. Esta se encuentra unida a un sencillo mecanismo de cuerda y polea que debe operarse manualmente. El conducto conecta con las zonas 7A (las dependencias de los criados) y 12A (la alcoba principal). Junto al montaplatos, colgada en la pared, se localiza una campanilla de cobre amarillo conectada con alambres a los botones de esas otras zonas.

Un aventurero de tamaño Pequeño puede apretarse para entrar en la caja del montaplatos superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Su mecanismo de polea encordada puede soportar 200 libras de peso antes de romperse.

5. Comedor

El elemento central de este comedor panelado en madera es una mesa de caoba tallada; a su alrededor hay ocho sillas de respaldo alto con reposabrazos esculpidos y cojines en los asientos. Una lampara de araña de cristal cuelga sobre la mesa, en la que se despliegan unos cubiertos resplandecientes y una cristalería tan brillante que deslumbra. Sobre la chimenea de mármol se sitúa un cuadro enmarcado en caoba de un valle alpino.

Los paneles de madera que revisten las paredes están tallados con elegantes escenas de ciervos entre los árboles. Los aventureros que inspeccionen estos muros en busca de puertas secretas o bien examinen los paneles de madera podrán detectar, si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, tallas de rostros retorcidos en los troncos de los árboles y lobos que acechan entre el follaje.

Cortinas de seda roja cubren las ventanas y, en una barra del hierro atornillada a la pared sur, un tapiz muestra a perros sabuesos y a aristócratas a caballo en plena cacería de un lobo.

Si se los saca de la casa, los cubiertos se deslustrarán, la cristalería se agrietará, el retrato perderá su color y el tapiz será presa de la putrefacción.

6. Salón del primer piso

Las lámparas de aceite montadas en las paredes de este elegante salón están apagadas. Sobre la repisa de la chimenea cuelga un retrato de la familia Durst enmarcado en madera: Gustav y Elisabeth Durst con sus dos hijos sonrientes, Rosa y Espino. El padre arropa en sus brazos a un bebé, al que la madre mira con un deje de desdén.

En las paredes este y oeste hay unas puertas dobles de madera flanqueadas por armaduras completas puestas en pie. Cada armadura incluye una lanza y un casco con una visera con forma de cabeza de lobo. Las puertas lucen tallas de jóvenes danzarines, aunque, si se miran más de cerca y se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, se apreciará que las figuras no están bailando en realidad, sino luchando contra enjambres de murciélagos.

La escalera de mármol rojo que nace en la primera planta continúa su espiral ascendente hasta la zona 11. Puede notarse una corriente de aire frío bajando los escalones.

7. Dependencias del servicio

Una habitación libre de elementos decorativos (zona 7A) alberga un par de camas con colchones rellenos de paja. A los pies de cada cama hay un arcón vacío. En un armario empotrado adyacente (zona 7B), colgados en perchas, están los uniformes del servicio.

Montaplatos

Hay un montaplatos en la esquina de la pared oeste; tiene un botón al lado, en la pared. Al pulsarlo suena la campanilla de la zona 4A.

8. Biblioteca

El señor de la casa solía pasar muchas horas aquí antes de su descenso a la locura.

> Las ventanas de esta estancia están cubiertas por cortinas de terciopelo rojo. Un exquisito escritorio de caoba y una silla de respaldo alto a juego dominan la entrada y la chimenea. Sobre esta última, cuelga un cuadro enmarcado de un molino de viento enclavado en un promontorio rocoso. En las esquinas de la estancia hay dos asientos muy mullidos. A lo largo de la pared sur se alinean unas estanterías que van del suelo al techo. Una escalera de mano con ruedas permite acceder con más facilidad a los estantes superiores.

Sobre el escritorio descansan varios artículos: una lámpara de aceite, un tintero, una pluma para escribir, un yesquero y un conjunto de útiles para el envío de cartas. Este último contiene una vela de cera roja, cuatro hojas de pergamino en blanco y un sello de madera que lleva el escudo familiar de los Durst (un molino de viento). El cajón del escritorio está vacío, a excepción de una llave de hierro que abre la puerta a la zona 20.

Los estantes contienen centenares de tomos de temática variada, como por ejemplo historia, guerra o alquimia. También hay algunos estantes que albergan primeras ediciones de coleccionista de poesía y ficción. Los libros se pudrirán y se desharán en pedazos si salen de la casa.

Puerta secreta

Existe una puerta secreta tras un estante; puede abrirse tirando de un resorte disimulado en un tomo de cubiertas rojas en cuyo lomo no hay nada escrito. Un personaje que inspeccione los anaqueles podrá encontrar el libro falso si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. A menos que la puerta secreta sea bloqueada una vez abierta, los resortes de sus bisagras harán que vuelva a cerrarse sola. Esta da acceso a la zona 9.

9. Habitación secreta

Este lugar secreto contiene estantes atestados de tomos que describen rituales para la invocación de infernales y los ritos nigrománticos de una secta llamada los Sacerdotes de Osybus. Los rituales no sirven para nada, algo de lo que cualquier aventurero podrá darse cuenta tras estudiar los libros durante 1 hora y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12.

Un pesado cofre de madera con patas de hierro en forma de garras descansa pegado a la pared sur, con su tapa a medio cerrar. Sobresaliendo de este puede verse un esqueleto con armadura de cuero. Una inspección más detallada revelará que dichos huesos pertenecen a un humano que accionó una trampa de dardo envenenado. Hay tres dardos alojados en la armadura y entre las costillas del hombre muerto. El mecanismo de lanzamiento de dardos integrado en el cofre ya no funciona.

El esqueleto sostiene en su mano izquierda una carta con el sello de Strahd von Zarovich, que el personaje intentaba sacar del cofre. Escrita con una caligrafía fluida, dice lo siguiente:

Miserable siervo mío,

No soy ningún mesías que los Poderes Oscuros de esta tierra te han enviado. No he venido a guiarte en el camino hacia la inmortalidad. No importa cuántas almas hayas desangrado en tu altar oculto ni cuántos incautos hayan encontrado la tortura en tus mazmorras, debes saber que no sois vosotros quienes me habéis traído a esta hermosa tierra. No sois más que gusanos que se retuercen en mis dominios.

Dices estar maldito, haber dilapidado tu fortuna. Renunciaste al amor como un necio, te consolaste en el seno de otra mujer y engendrasteis a un hijo muerto. ¿Estás maldito por las tinieblas? De eso no me cabe la menor duda. ¿He venido a salvarte de tu miserable existencia? No va a ser así. Sin duda te prefiero tal y como eres.

Tu pavoroso amo y señor
Strahd von Zarovich

Tesoro

El cofre contiene tres libros en blanco con cubiertas de cuero negro (con un valor de 25 po cada uno), tres pergaminos de conjuro (*bendición, protección contra veneno* y *arma espiritual*), las escrituras de propiedad de la casa y de un molino de viento y un testamento firmado. El molino al que se hace referencia en la segunda escritura se encuentra en las montañas al este de Vallaki (mira el capítulo 6, "El Viejo Machacahuesos"). El testamento está firmado por Gustav y Elisabeth Durst y en él legan la casa, el molino de viento y el resto de las propiedades de la familia a Rosavalda y Thornboldt Durst en caso de muerte de sus padres. Los libros, los pergaminos, los títulos de propiedad y el testamento envejecerán notablemente si salen de la casa, pero permanecen intactos.

10. Sala de música

Unas vaporosas cortinas cubren las ventanas de este salón de elegante mobiliario, de cuyo techo cuelga una lampara de araña de bronce. Hay una línea de sillas tapizadas y en las paredes, con vidrieras y tapices, se representan hermosos hombres, mujeres y niños cantando y tocando instrumentos.

En la esquina noroeste descansa un clavecín con su banqueta. Cerca de la chimenea se sitúa un arpa de pie de gran tamaño. La repisa de la chimenea está adornada con figuritas de elegantes bailarines de alabastro. Una inspección más cuidadosa de estos revela que varias de las figuras son tallas de esqueletos bien vestidos.

11. Balcón

Los aventureros que suban la escalera de mármol rojo hasta arriba del todo llegarán a un polvoriento balcón; también encontrarán una armadura de placas completa negra de pie contra una pared, cubierta de telarañas. Se trata de una **armadura animada** que atacará tan pronto como reciba daño o un personaje se acerque a 5 pies o menos de la misma. Luchará hasta ser destruida.

Hay lámparas de aceite colgadas en las paredes, cuyos paneles de roble están tallados con escenas de árboles, caídas de hojas e insectos diminutos. Los aventureros que inspeccionen los muros en busca de puertas secretas o examinen los paneles podrán distinguir, si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, diminutos cadáveres que cuelgan de los árboles y gusanos que brotan del suelo.

Puerta secreta

Se puede localizar una puerta secreta en la pared oeste superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se abre fácilmente de un empujón, revelando una escalera de madera cubierta de telarañas que asciende hasta el ático.

12. Suite principal

Unas puertas dobles con vidrieras polvorientas dan paso a esta habitación. Sus dibujos recuerdan a molinos de viento.

Las ventanas de esta alcoba principal llena de polvo y telarañas (zona 12A) están cubiertas por unas cortinas de color granate. El mobiliario incluye una cama con un dosel de cortinas bordadas y finos velos andrajosos, un par de armarios vacíos a juego, un tocador con un espejo enmarcado en madera, un joyero (mira "Tesoro") y una silla tapizada. Una alfombra plagada de pulgas de piel de tigre yace en el suelo frente a la chimenea, sobre la que cuelga un retrato cubierto de polvo de Gustav y Elisabeth Durst. En la esquina suroeste, hay una salita repleta de telarañas con una mesa y dos sillas. Sobre el mantel polvoriento se sitúa un cuenco de porcelana vacío y una jarra a juego.

Frente a la cama se localiza una puerta que incorpora un espejo de cuerpo entero. Esta permite acceder a un armario empotrado vacío, pero lleno hasta arriba de polvo (zona 12B). Una puerta de la salita da a un balcón exterior (zona 12C).

Montaplatos

Hay un montaplatos en la esquina de la pared oeste; tiene un botón al lado, en la pared. Al pulsarlo suena la campanilla de la zona 4A.

Tesoro

El joyero que se guarda en el tocador está hecho de plata con filigrana de oro (con un valor de 75 po). Alberga tres anillos de oro (con un valor de 25 po cada uno) y un fino collar de platino con un colgante de topacio (con un valor de 750 po).

13. Baño

Esta oscura habitación contiene una bañera de madera con patas en forma de garras, una pequeña estufa de hierro con una tetera encima y un barril bajo un grifo en la pared este. Una cisterna en el tejado solía recoger agua de lluvia que llegaba hasta el grifo mediante una tubería. Sin embargo, dicho conducto ya no funciona.

14. Almacén

Unos estantes polvorientos se alinean en las paredes de esta sala. En algunas de las estanterías se ven sábanas dobladas, mantas y viejas pastillas de jabón. Una **escoba de ataque animado** (mira el apéndice D) cubierta de telarañas está apoyada contra la pared del fondo; atacará a cualquiera que se acerque a 5 pies o menos de ella.

15. Suite de la niñera

El polvo y las telarañas cubren un dormitorio muy bien decorado (zona 15A), así como un cuarto infantil contiguo (zona 15B). Unas dobles puertas con vidrieras permiten salir a un balcón (zona 15C) con vistas a la zona delantera de la casa.

Esta habitación perteneció en tiempos a la niñera de la familia. El dueño de la casa y la niñera tuvieron una aventura amorosa. Fruto de esta relación nació un bebé llamado Walter, que vino al mundo muerto. La secta mató a la niñera poco después. A menos que los aventureros lo hubieran derrotado ya en la zona 18, el espíritu de la mujer ronda el dormitorio convertido en **espectro**. Este se manifestará y atacará cuando un personaje abra la puerta del cuarto de los niños. El espectro tiene la apariencia de una aterrorizada y esqueléticamente delgada joven. No se puede hablar o razonar con ella.

El dormitorio contiene una cama grande, flanqueada por dos mesitas de noche, y un guardarropa vacío. En la pared junto al armario hay un espejo de cuerpo entero con un marco de madera ornamentado con tallas de enredaderas y bayas. Los aventureros que inspeccionen la pared en busca de puertas secretas o hagan lo propio con el espejo podrán notar, superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, ojos entre las bayas. La pared situada tras el espejo esconde una puerta secreta (mira "Puerta secreta", a continuación).

En el cuarto de los niños hay una cuna sobre la que pende un velo negro. Cuando los personajes aparten la tela, verán un bulto bien envuelto, del tamaño de un bebé, acostado en el fondo de la cuna. Los aventureros que desenrollen la manta no encontrarán nada en su interior.

Puerta secreta

Tras el espejo podrá hallarse una puerta secreta superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Puede abrirse fácilmente de un empujón, permitiendo acceder a una escalera de madera cubierta de telarañas que sube hasta el ático.

16. Distribuidor del ático

Este distribuidor vacío está lleno de polvo y telarañas.

Puerta cerrada con candado

La puerta a la zona 20 está cerrada con un candado. Su llave se guarda en la biblioteca (zona 8), pero la cerradura también puede forzarse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

17. Dormitorio de invitados

Esta polvorienta habitación contiene una cama estrecha, una mesita de noche, una pequeña estufa de hierro, un escritorio con una banqueta, un armario vacío y una mecedora. En el alfeizar de la ventana salediza del norte hay sentada una muñeca sonriente con vestido amarillo de encaje; las telarañas la cubren como si fueran un velo nupcial.

18. Almacén

Esta cámara cubierta de polvo se encuentra atestada de mobiliario antiguo (sillas, percheros, espejos de pie, maniquíes para vestidos y similares), todo cubierto con sábanas blancas. Cerca de una estufa de hierro, debajo de una de las telas, se ubica un baúl de madera que no está cerrado con llave y que alberga los restos esqueléticos de la niñera de la familia. Están envueltos en una colcha harapienta con manchas de sangre seca. Un aventurero que inspeccione los huesos y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 14 podrá verificar que la mujer fue apuñalada y falleció por múltiples heridas de arma blanca.

Si los personajes alteran los restos, aparecerá el **espectro** de la niñera y los atacará, a menos que haya sido derrotado previamente en la zona 15.

Puerta secreta

Una puerta secreta aparecerá en el muro este solo si se dan ciertas condiciones; consulta la zona 21 para saber más.

19. Dormitorio de invitados

En esta estancia llena de telarañas hay una cama estrecha, una mesita de noche, una mecedora, un armario vacío y una pequeña estufa.

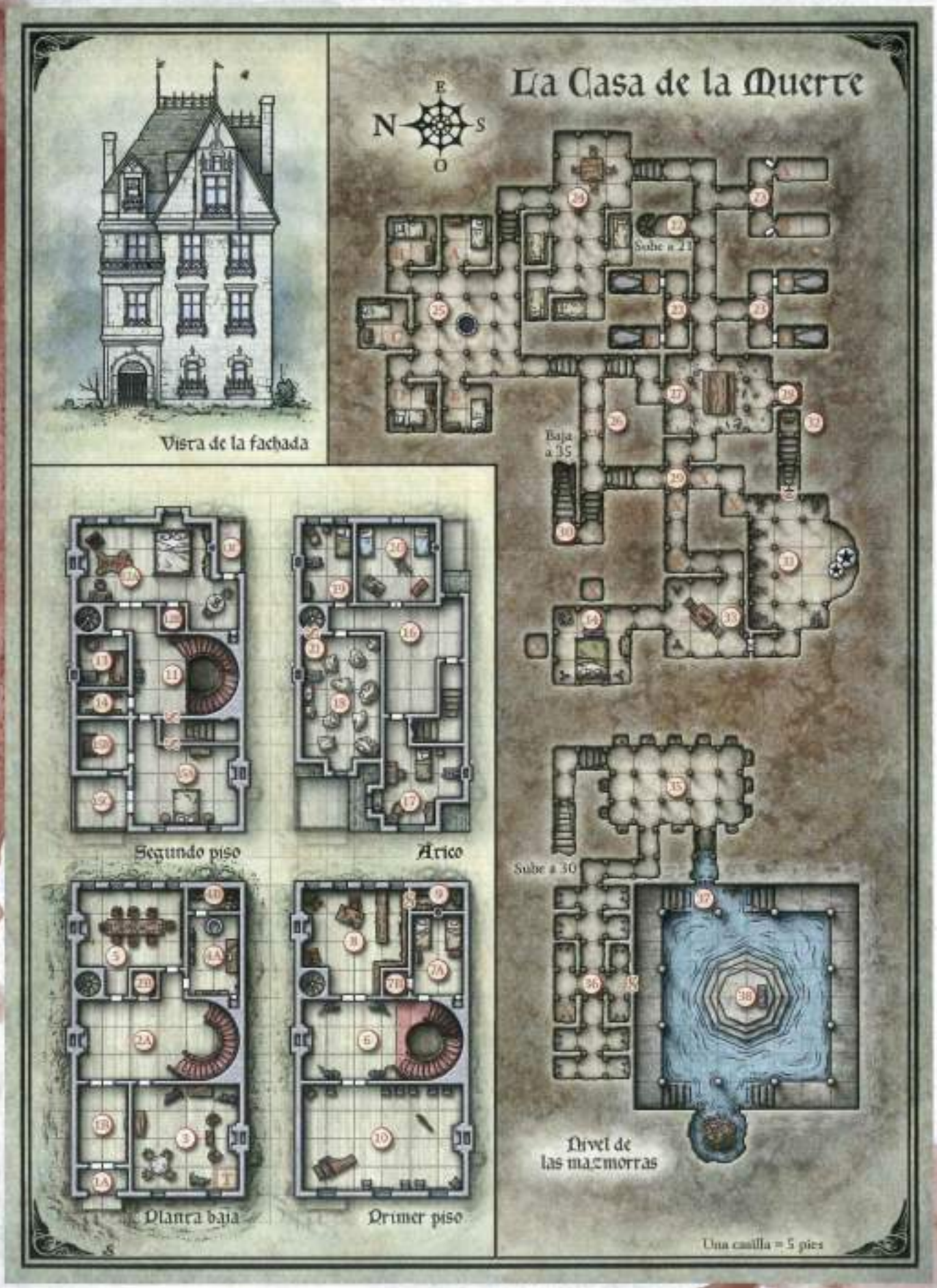
20. Habitación de los niños

La puerta de esta habitación está bloqueada desde el exterior (mira la zona 16 para conocer los detalles).

> Esta estancia tiene una ventana tapiada con ladrillos y flanqueada por dos camas de madera de tamaño infantil llenas de polvo. Cerca de la puerta hay un baúl de juguetes con molinos de viento pintados en sus costados y una casa de muñecas que resulta ser una réplica perfecta del sombrío edificio en la cual estáis. Todo este mobiliario está cubierto de telarañas. En medio de la habitación yacen dos pequeños esqueletos tumbados. Sus ropas raídas os resultan, sin embargo, familiares. El más pequeño de los dos se aferra a un muñeco de peluche que también reconocéis.

Los niños de la familia Durst, Rosa y Espino, fueron abandonados por sus padres; les encerraron en este lugar hasta que murieron de hambre. Sus pequeños esqueletos descansan en el centro de la estancia, no cabe duda. Los aventureros reconocerán sus ropajes hechos andrajos. El esqueleto de Espino se aferra al muñeco de peluche del chico.

El baúl de los juguetes contiene varios animales de peluche y otros juguetes. Los personajes que inspeccionen la casa de muñecas y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrarán en esta todas las puertas secretas de la casa, incluida una en el ático que conduce a una escalera de caracol (una réplica en miniatura de la zona 21).


La Casa de la Muerte
E
N
S
O
Vista de la fachada
Sube a 21
Baja a 35
Segundo piso
Ático
Planta baja
Primer piso
Sube a 30
Nivel de las mazmorras
Una casilla = 5 pies

Rosa y Espino

Si alguien altera el estado de la casa de muñecas o del cofre, los fantasmas de Rosa y Espino aparecerán en medio de la sala. Usa el perfil del **fantasma** del *Monster Manual*, con las siguientes modificaciones:

- Los fantasmas son Pequeños y de alineamiento legal bueno.
- Tienen 35 (10d6) puntos de golpe cada uno.
- Carecen de la acción "visión horripilante".
- Hablan común y poseen un valor de desafío de 3 (700 PX).

Los niños no se toman bien que los aventureros anden manoseando sus juguetes, pero pelearán solo en defensa propia. A diferencia de las ilusiones que había fuera de la casa, estos fantasmas saben que están muertos. Si se les pregunta cómo fallecieron, Rosa y Espino explicarán que sus padres los encerraron en el ático para protegerles contra "el monstruo en el sótano" y que murieron de hambre. Si se les dice cómo se llega al sótano, Rosa señalará hacia la casa de muñecas y dirá: "Hay una puerta secreta en el ático". Los personajes que vayan a inspeccionar la miniatura en busca de puertas secretas tendrán ventaja en su prueba de Sabiduría (Percepción) para encontrarlas.

Los niños tienen miedo de que los abandonen. Si uno o más aventureros intentan marcharse, los fantasmas intentarán poseerlos. Si alguno de ellos lo consigue, deja que el jugador conserve el control del personaje, pero asígnale uno de los siguientes defectos:

- Un aventurero poseído por Rosa recibirá el siguiente defecto: "Me gusta estar al mando y me enfado cuando otras personas me dicen lo que he de hacer".
- Un personaje poseído por Espino recibirá el siguiente defecto: "Tengo miedo de todo, hasta de mi propia sombra, y lloro de desesperación cuando las cosas no salen como yo quiero".

Un aventurero poseído por el fantasma de Rosa o de Espino no saldrá voluntariamente de la Casa de la Muerte o de la mazmorra que hay bajo esta. Ambos espíritus pueden ser intimidados para que salgan de sus anfitriones superando una prueba de Carisma (Intimidación) CD 11, realizada usando una acción.

Un fantasma cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 podrá reconstituirse al amanecer del día siguiente. La única manera de otorgar a las almas de los niños el descanso eterno es llevar sus restos esqueléticos a sus tumbas (zonas 23E y 23F). Sin embargo, ellos no conocen ese detalle.

Desarrollo

Si el grupo logra otorgar el descanso a los espíritus de los niños, todos los personajes conseguirán inspiración (consulta "Inspiración" en el capítulo 4, "Personalidad y trasfondo", del *Player's Handbook*).

21. Escaleras secretas

Hay una estrecha escalera de caracol de madera chirriante en el interior de un conducto de 5 pies de lado hecho de mampostería; comienza en el ático y desciende 50 pies hasta el nivel de las mazmorras, atravesando las plantas inferiores de la casa. Gruesas telarañas inundan todo el espacio y reducen la visibilidad a 5 pies mientras se está dentro de la escalera.

La puerta secreta y el conducto no existen hasta que la vivienda decida revelarlos, lo que puede suceder de dos maneras:

- Los aventureros encuentran la carta de Strahd en la habitación secreta que se oculta detrás de la biblioteca (zona 9).
- Los personajes localizan la puerta secreta modelada en la casa de muñecas del ático (zona 20).

Características de las mazmorras

El nivel de las mazmorras que hay bajo la Casa de la Muerte está construido con tierra, arcilla, y roca. Los túneles miden 4 pies de ancho por 7 pies de alto, con puntales de madera distribuidos a intervalos de 5 pies. Las habitaciones alcanzan los 8 pies de alto y se apoyan en unos gruesos postes de madera atravesados por vigas. La única excepción es la zona 38, cuyo techo tiene 16 pies de alto y está soportado por unos pilares de piedra. Los personajes sin visión en la oscuridad deben portar sus propias fuentes de luz, pues las mazmorras se encuentran a oscuras.

Mientras exploran las mazmorras, los aventureros podrán observar en el terreno huellas humanas con siglos de antigüedad que conducen en todas direcciones.

Una vez la vivienda permita la existencia de la puerta secreta, los aventureros la hallarán de manera automática si examinan la pared (no hará falta superar ninguna prueba de característica). Aquellos que desciendan por la escalera de caracol llegarán a la zona 22.

22. Acceso al nivel de la mazmorra

La escalera de caracol de madera procedente del ático desemboca aquí. Un estrecho túnel se prolonga hacia el sur y luego se bifurca al este y al oeste.

Cántico fantasmal

Desde el mismo momento en que los personajes ponen un pie en las mazmorras, comienzan a oír un misterioso e incesante cántico cuyos ecos reverberan por todas partes. Hasta que los personajes no alcancen las zonas 26 o 29, les será imposible determinar la procedencia del sonido. Tampoco podrán discernir la letra del cántico hasta que no lleguen a la zona 35.

23. Criptas de la familia

Hay varias criptas excavadas en la tierra. Las tumbas están selladas por losas, a menos que se indique otra cosa. Retirar una de estas piedras de sus soportes precisará superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Usar una palanca o similar concederá ventaja en la prueba.

23A. Cripta vacía

La losa sin inscripciones que debería sellar esta tumba está apoyada contra una pared cercana. La cripta está vacía.

23B. Cripta de Walter

La piedra que debería cerrar esta tumba descansa en una pared cercana. En su superficie figura grabado el nombre de Walter Durst. La cripta está vacía.

23C. Cripta de Gustav

La losa está grabada con el nombre de Gustav Durst. Tras la losa, la cámara alberga un ataúd vacío sobre un soporte de piedra.

23D. Cripta de Elisabeth

La losa está grabada con el nombre de Elisabeth Durst. La cripta contiene un ataúd vacío sobre un soporte de piedra. Un **enjambre de insectos** (ciempiés) bullirá desde la pared del fondo y atacará si se manipula el ataúd.

23E. Cripta de Rosa

La losa está grabada con el nombre de Rosavalda Durst. La cámara alberga un ataúd vacío sobre un soporte de piedra.

Si los restos óseos de Rosa (mira la zona 20) se colocan en el ataúd, el espíritu de la niña quedará en paz y desaparecerá para siempre. Si un aventurero está poseído por el fantasma de Rosa cuando esto suceda, dejará de estarlo (consulta también la sección "Desarrollo" de la zona 20).

23F. Cripta de Espino

La losa está grabada con el nombre de Thornboldt Durst. La cámara contiene un ataúd vacío sobre un soporte de piedra.

Si los restos óseos de Espino (mira la zona 20) se colocan en el ataúd, el espíritu del pequeño quedará en paz y desaparecerá para siempre. Si un personaje se encuentra poseído por el fantasma de Espino cuando esto suceda, dejará de estarlo (consulta también la sección "Desarrollo" de la zona 20).

24. Dependencias de los iniciados de la secta

En el extremo este de esta sala se ve una mesa de madera con cuatro sillas. Al oeste hay cuatro cubículos que albergan jergones de paja llenos de pulgas.

25. Pozo y dependencias de los sectarios

Un pozo de 4 pies de diámetro con un brocal de 3 pies de alto desciende 30 pies hasta una cisterna llena de agua. Un cubo de madera cuelga de un mecanismo de polea atornillado a las traviesas que se alzan sobre el pozo.

Hay cinco habitaciones adyacentes, que en tiempos sirvieron como dormitorios de los sectarios veteranos. Todas contienen una cama de madera con un colchón de paja plagado de pulgas y un cofre de madera donde guardar los objetos personales. Los cofres están cerrados con candados de hierro oxidado que se pueden forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

Tesoro

Además de algunos efectos personales sin 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 estancia alberga tres ágatas musgo (con un valor de 10 po cada una) en un trozo de tela negra doblada.

25C. El cofre de esta habitación contiene un parche de cuero negro con una cornalina (con un valor de 50 po) cosida en él.

25D. El cofre de esta estancia alberga un cepillo para el pelo de marfil con cerdas de plata (con un valor de 25 po).

25E. El cofre de esta habitación contiene una espada corta de plata (con un valor de 110 po).

26. Pozo con pinchos oculto

El canto fantasmal que se oye por toda la mazmorra suena notablemente más alto a medida que uno se dirige hacia el oeste por este túnel. Si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 se notará la ausencia de huellas. Los aventureros que busquen trampas en el suelo detectarán un pozo de 5 pies de largo y 10 pies de profundidad escondido bajo varias tablas podridas; todo está tapado por una fina capa de tierra. El pozo tiene pinchos de madera afilados en el fondo. El primer personaje en pisar la cubierta la atravesará, quedando derribado al caer y sufriendo 3 (1d6) de daño contundente por la caída, además de 11 (2d10) de daño perforante a causa de los pinchos.

27. Comedor

Esta sala dispone de una mesa de madera sencilla flanqueada por unos bancos alargados. Por el suelo de tierra se ven esparcidos huesos humanoides decrépitos, restos de los viles banquetes de la secta.

En el centro de la pared sur hay un cubículo oscuro (zona 28). Los aventureros que se aproximen a 5 pies o menos de este provocarán a la criatura que acecha en su interior.

28. Despensa

El cubículo esconde a un **grick**, que se abalanzará para atacar al primer personaje que vea a 5 pies o menos de él. Cualquier aventurero con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o menos será sorprendido por la criatura. No hay nada más dentro de la sala.

29. Encuentro macabro

El cántico fantasmal que se escucha por toda la mazmorra suena notablemente más alto hacia el norte. Cuando uno o más personajes lleguen al centro de la intersección de los cuatro túneles, cuatro **gules** (antiguos sectarios) se alzarán del suelo en los espacios marcados con una "X" en el mapa y atacarán. Estas criaturas lucharán hasta ser destruidas.

30. Escaleras descendentes

Resulta evidente para cualquier aventurero que se asome a estas escaleras de 20 pies de largo que los cánticos fantasmales se originan en algún lugar allá abajo. Los que desciendan por las escaleras y sigan el pasillo llegarán a la zona 35.

31. Santuario del Lord Oscuro

> Las paredes de esta habitación están festoneadas con esqueletos decrépitos colgados de grilletes oxidados. Una amplia hornacina en la pared sur alberga a una estatua de madera policromada tallada a semejanza de un hombre delgado y de pálido rostro. Luce una voluminosa capa negra y apoya la mano izquierda en la cabeza de un lobo que permanece junto a él. En su mano derecha sostiene un orbe de cristal ahumado de color gris.
>
> La sala dispone de salidas en las paredes oeste y norte. El cántico se puede escuchar ahora al oeste.

La escultura representa a Strahd, a quien los sectarios hicieron sacrificios con la vana esperanza de que pudiera revelarles sus más oscuros secretos. Si los personajes tocan la estatua o retiran el orbe de cristal de su mano, cinco **sombras** se formarán en torno a la escultura y los atacarán. Estas criaturas (espíritus de antiguos sectarios) perseguirán a aquellos que huyan más allá de los límites de la estancia.

Los esqueletos de la pared son elementos decorativos inofensivos.

Puerta escondida

Los aventureros que inspeccionen la sala en busca de puertas secretas encontrarán una puerta oculta en mitad de la pared este si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Se trata de una puerta de madera corriente (podrida, eso sí) escondida bajo una capa de barro. Esta se abre hacia adentro, permitiendo acceder a una escalera de piedra que sube 10 pies hasta un rellano (zona 32).

Tesoro

El orbe de cristal tiene un valor de 25 po. Puede usarse como canalizador arcano, pero no es mágico.

32. Trampilla oculta

La escalera termina en un rellano cuyo techo de 6 pies de alto, hecho de tablones bien machihembrados, aloja una trampilla de madera. Esta última está atrancada desde este lado y, empujando, se puede abrir para acceder al salón (zona 3) de arriba.

Desarrollo

Una vez se ha hallado y abierto la trampilla, seguirá estando disponible para los aventureros como vía para entrar y salir del nivel de las mazmorras.

33. Guarida de los líderes sectarios

La puerta de la esquina suroeste es un **mimeto** disfrazado. Cualquiera que toque la puerta se quedará pegado a la criatura, momento que esta aprovechará para atacar. El mimeto también atacará si recibe cualquier daño.

Una lámpara de araña pende sobre una mesa en medio de la habitación. Dos sillas de respaldo alto flanquean la mesa, sobre la que hay una jarra de servir de arcilla vacía y otras dos jarras del mismo material. En dos de las esquinas se sitúan unos candelabros de hierro cuyas velas se derritieron hace mucho.

34. Dependencias de los líderes sectarios

Esta estancia alberga una gran cama de madera con un colchón de plumas podrido, un guardarropa con varios trajes viejos, un par de palmatorias de hierro y un cajón abierto que contiene treinta antorchas, además de un saco de cuero con quince velas en su interior. Al pie de la cama se ve un arcón de madera abierto que guarda equipo y algunos objetos mágicos (mira "Tesoro", a continuación).

Dos **ghasts** (Gustav y Elisabeth Durst) se esconden en las oquedades detrás de los muros de tierra marcados con una "X" en el mapa; se lanzarán al ataque si alguien saca uno o más objetos del arcón. Los ghasts visten túnicas negras andrajosas.

Tesoro

Los personajes que inspeccionen el arcón hallarán una *capa de protección* doblada, un pequeño cofre de madera (sin cerrar con llave) que alberga cuatro *pociones de curación*, una camisa de malla, utensilios de cocina, un frasco de fuego del alquimista, una linterna sorda, un juego de herramientas de ladrón y un libro de conjuros con cubiertas de cuero amarillas que contiene los siguientes conjuros de mago:

Nivel 1: *armadura de mago, disfrazarse, identificar, protección contra el bien y el mal, proyectil mágico*
Nivel 2: *arma mágica, inmovilizar persona, invisibilidad, visión en la oscuridad*

Estos objetos se los arrebataron a aventureros que fueron atraídos hasta Barovia y luego capturados y asesinados por la secta.

35. Relicario

La letanía fantasmal procedente de la zona 38 inunda esta sala. Los personajes podrán distinguir una docena de voces que repiten una y otra vez: "Él es el Antiguo. Él es la Tierra".

La secta ha acumulado varias "reliquias" que utilizaba en sus rituales. Estos artículos sin valor se almacenan en trece nichos repartidos por las paredes:

- Una pequeña mano amarilla, momificada, con garras afiladas (una mano de goblin) colgada de un cordón.
- Un cuchillo tallado a partir de un hueso humano.
- Una daga con un cráneo de rata a modo de pomo.
- Un orbe de 8 pulgadas de diámetro, barnizado y creado a partir de un ojo de nótico.
- Un hisopo tallado en hueso.
- Una capa plegada hecha de piel de gul cosida.
- Un sapo disecado atado a un palo (podría confundirse con una *varita de polimorfar*).
- Una bolsa llena de excrementos de murciélago.
- Un dedo amputado a una saga.
- Una figura de madera de 6 pulgadas de alto que representa a una momia con los brazos cruzados sobre el pecho.
- Un colgante de hierro adornado con la cara de un diablo.
- La cabeza disecada y reducida de un mediano.
- Un pequeño cofre de madera que contiene la lengua seca de un lobo terrible.

El túnel más meridional se inclina formando un ángulo de 20 grados hasta adentrarse en aguas turbias y terminar en un rastrillo herrumbroso (zona 37).

36. Prisión

Los sectarios engrilletaban a los prisioneros al fondo de las celdas de este lugar. Los cautivos murieron hace mucho tiempo (sus huesos cubren el suelo de la zona 27), pero los oxidados grilletes aún siguen aquí.

Puerta secreta

Si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, podrá hallarse una puerta secreta en el muro sur. Si se tira de esta se abrirá, revelando la contigua zona 38.

Tesoro

En la pared trasera de la celda marcada con una "X" en el mapa cuelga un esqueleto humano vestido con una túnica negra harapienta. Se trata de los restos de un miembro de la secta que cuestionó la devoción ciega de esta a Strahd. Los aventureros que examinen el esqueleto encontrarán un anillo de oro (con un valor de 25 po) en uno de sus huesudos dedos.

37. Rastrillo

Este túnel está bloqueado por un rastrillo de hierro oxidado que puede alzarse a pulso superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. De igual manera, se podrá levantar o bajar girando una rueda de madera instalada en la pared este de la zona 38 (la rueda está fuera del alcance de quien se halle al este del rastrillo). El suelo en torno a la reja está sumergido bajo 2 pies de agua turbia.

38. Cámara ritual

La secta solía realizar rituales en esta habitación inundada. Los cantos que se escuchan por las mazmorras tienen su origen aquí, pero al llegar los personajes todo queda en silencio al cesar misteriosamente la letanía.

Cuando os adentráis en esta sala cuadrada de 40 pies de lado, el cántico se detiene. Los lisos muros de mampostería proporcionan una excelente acústica. Unos sencillos pilares de piedra sostienen el techo; al oeste, una abertura en la pared da paso a una oscura cueva llena de deshechos. La mayor parte del suelo está cubierto de agua turbia. Unas escaleras permiten subir a unas pasarelas de piedra secas, que rodean los muros. En medio de la estancia, otras escaleras forman un estrado octogonal que también sobresale por encima del agua. Cadenas oxidadas unidas a grilletes penden del techo directamente sobre un altar de piedra colocado en el estrado. El altar, manchado de sangre seca, está tallado con horribles representaciones de gules amenazantes.

En este lugar el agua tiene 2 pies de profundidad. Las pasarelas y el estrado central alcanzan los 5 pies de alto (están a 3 pies sobre la superficie del agua) y el techo de la cámara está a 16 pies de altura (11 pies por encima del estrado y las pasarelas). Las cadenas que cuelgan del techo tienen 8 pies de largo; los sectarios encadenaban a los presos y los colgaban sobre el altar; luego los abrían en canal con cuchillos para que su piedra quedara bañada en sangre.

Semiincrustada en la pared del este hay una rueda de madera conectada a unos mecanismos y cadenas ocultos. Un personaje podrá utilizar una acción para girarla y subir o bajar el rastrillo cercano (mira la zona 37).

La abertura de la pared oeste conduce a una oquedad natural. El montón de deshechos medio sumergido es una **broza movediza**, a la que los sectarios bautizaron como Lorghoth la Putrefactora. Está dormida, pero se despertará si es atacada o si los aventureros invocan a los sectarios, pero se niegan a completar su ritual (consulta "¡Uno debe morir!", a continuación). Un personaje que se encuentre sobre el montículo podrá discernir su verdadera naturaleza superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

"¡Uno debe morir!"

Si cualquier aventurero sube a la tarima, lee lo siguiente:

La letanía se eleva una vez más al tomar forma trece ominosas apariciones en las pasarelas que rodean la sala. Su aspecto es el de figuras ataviadas con túnicas negras que sostienen antorchas. Sin embargo, el fuego de las últimas es negro y parece absorber la luz hacia su interior.

Donde esperaríais encontrar rostros no hay más que vacío. "¡Uno debe morir!", salmodian una y otra vez. "¡Uno debe morir, uno debe morir!".

Las apariciones son artificios inofensivos a los que no se puede dañar, expulsar o disipar.

Los personajes que estén sobre el estrado cuando los sectarios aparezcan deberán sacrificar a una criatura en el altar o enfrentarse a la ira de la secta. Los aventureros podrán dilucidar lo que debe hacerse superando una prueba de Inteligencia (Religión) CD 11 o bien de Sabiduría (Perspicacia). Para que cuente como sacrificio, la criatura debe morir en el altar. A las apariciones no les importa qué tipo de criatura sea sacrificada y no se las podrá engañar con ilusiones.

Si los personajes deciden realizar el sacrificio, los sectarios se desvanecerán, pero su pertinaz cántico de "Él es el antiguo. Él es la tierra" volverá a reverberar de nuevo en las mazmorras. Strahd sabrá del sacrificio y la Casa de la Muerte ya no hará nada para perjudicar a los aventureros (consulta "Desenlaces", a continuación).

Si los personajes bajan del estrado sin completar el sacrificio, los sectarios variarán su canto: "¡Lorghoth la Putrefactora, despierta!". Esta invocación despertará a la broza movediza y la llevará a atacar. Perseguirá a su presa más allá de la sala, pero no saldrá de las mazmorras. Puede moverse a través de los túneles sin apretarse y abarca completamente el espacio de estos. Al comienzo del primer turno de la broza movediza, la letanía cambiará de nuevo: "¡El fin se acerca! ¡Que la Muerte sea loada!". Si esta criatura muere, el cántico parará y las apariciones se desvanecerán para siempre.

Desenlaces

Las brumas de Ravenloft continuarán rodeando la Casa de la Muerte hasta que los aventureros suban al estrado y apacigüen o desafíen a los miembros de la secta. Strahd estará satisfecho de cualquier manera y hará que la niebla retroceda.

La secta es apaciguada

La Casa de la Muerte no albergará mala voluntad hacia un grupo que esté dispuesto a sacrificar una vida para aplacar a la secta. Una vez realizado el sacrificio, los personajes serán libres de irse. Cuando salgan de la casa, los aventureros subirán a nivel 3.

No se complace a la secta

Si los personajes le niegan a la secta el sacrificio demandado y destruyen a la broza movediza, o escapan de ella, la Casa de la Muerte los atacará mientras intentan huir. Cuando vuelvan escaleras arriba, deberán tirar iniciativa, pues irán descubriendo varios cambios arquitectónicos:

- Todas las ventanas estarán tapiadas con ladrillos. Tanto estas como los muros exteriores serán inmunes a los ataques con arma del grupo y a los conjuros que inflijan daño.
- Todas las puertas habrán desaparecido, siendo sustituidas por hojas de guadaña cortantes. Un aventurero deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 para atravesar indemne un marco de puerta armado con una trampa de hojas de guadaña. Un personaje que dedique 1 minuto a estudiar las guadañas de un marco de paso en particular podrá intentar aprovechar un momentáneo hueco en su rutina de movimientos y efectuar una prueba de Inteligencia CD 15 en lugar de la prueba de Destreza. Si se falla cualquiera de las pruebas, el aventurero recibirá 2d10 de daño cortante, pero logrará pasar a través de la puerta. Cualquier criatura que sea empujada a través de un marco de paso deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirá el daño mencionado. Las guadañas no se pueden desarmar.
- Cada habitación que contenga una chimenea, un horno o una estufa se llenará de humo tóxico negro. La sala estará muy oscura y toda criatura que empiece su turno rodeada por el humo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrirá 1d10 de daño de veneno.
- Las paredes interiores se pudren y se vuelven frágiles. Cada sección de 5 pies tiene CA 5 y 5 puntos del golpe, aunque también se pueden destruir superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. De cada sección de 5 pies de pared que se destruya saldrá un **enjambre de ratas** y atacará. El enjambre no abandonará la casa.

Mantén la cuenta del orden de iniciativa mientras los aventureros se abren paso por la casa. Una vez que escapen subirán a nivel 3 y la vivienda ya no les podrá hacer más daño.

Apéndice C: Tesoros

Por toda Barovia hay diseminados antiguos tesoros que se pueden utilizar para luchar contra Strahd von Zarovich y sus letales siervos. Las localizaciones de tres de ellos, el *Tomo de Strahd*, el *Símbolo Sagrado de los Cuervos* y la *Espada del Sol*, se establecen según los resultados de la lectura de las cartas del tarokka que se hace en el capítulo 1. Los personajes podrán conseguir otros objetos a medida que vayan descubriendo sus ubicaciones durante el transcurso de la aventura.

Tomo de Strahd

El *Tomo de Strahd* es un antiguo volumen obra de Strahd, la trágica historia de cómo llegó a convertirse en quien es. El libro está encuadernado con cubiertas de cuero grueso, con bisagras y cierres de acero. Las páginas son de un pergamino muy frágil. La mayor parte se ha escrito usando una curiosa grafía que solo utiliza Strahd. El paso del tiempo y las manchas han hecho que la mayor parte de la obra resulte ilegible, pero varios párrafos continúan intactos y se pueden comprender. Si los aventureros consiguen el *Tomo de Strahd* y quieren leer dichos pasajes, muestra a los jugadores la sección "Extractos del *Tomo de Strahd*", en el apéndice F.

Si el vampiro ve, o le comunica alguno de sus súbditos, que el libro ha caído en manos del grupo, todas sus otras intrigas (mira el capítulo 1, "Entre las brumas") pasarán a un segundo plano hasta que lo recupere. Cuando Strahd ataque, su objetivo prioritario será aquel que tenga el tomo.

Tomo de Strahd

Objetos mágicos

Los objetos mágicos descritos aquí pueden jugar, de ser encontrados, un importante papel en la aventura.

Bastón de Gulthias

Bastón, raro (requiere sintonización)

Creado a partir de la rama de un árbol de Gulthias (consulta la entrada de las marchitas en el *Monster Manual*), un bastón de Gulthias es un trozo de madera negra y esponjosa. Su maldad hace que las bestias se sientan visiblemente incómodas cuando se encuentran a 30 pies o menos de él. El objeto tiene 10 cargas. Cada día, al anochecer, recupera 1d6 + 4 de sus cargas gastadas.

Espada del Sol

Bastón de Gulthias

Si el bastón se rompe o queda reducido a cenizas, su madera emitirá un terrible e inhumano grito que podrá oírse a una distancia de 300 pies. Todas las marchitas que lo escuchen se secarán y morirán en el acto.

Impacto vampírico. El objeto puede utilizarse como arma mágica. Al impactar, hace daño como un bastón normal, pero puedes gastar 1 carga para recuperar un número de puntos de golpe igual al daño infligido por el arma. Cada vez que gasta una carga, una sangre roja rezuma por los poros del bastón y deberás superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedarás afectado por un tipo de locura a corto plazo (consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Perdición marchita. Mientras estás sintonizado con el bastón, las marchitas y otras plantas malvadas no te considerarán hostil, a menos que las dañes.

Espada del Sol

Arma (espada larga), legendaria (requiere sintonización)

La Espada del Sol es una espada única que en tiempos perteneció al hermano de Strahd, Sergei von Zarovich. En su forma original, tenía la empuñadura y las guardas de platino, así como una fina hoja de cristal tan dura como el acero.

El vampiro contrató a un poderoso mago llamado Khazan para destruir el arma tras la muerte de Sergei. La primera parte del proceso requería separar la empuñadura y la hoja, tarea que el mago logró llevar a cabo. Mientras Khazan

estaba ocupado destruyendo la hoja, su aprendiz robó el puño de la espada y huyó. El mago encontraría más tarde el cadáver mutilado de su discípulo en los bosques de Svalich, pero no halló la empuñadura por ningún sitio. Para evitar la ira del vampiro, Khazan le dijo a Strahd que había destruido el arma por completo.

La empuñadura, que es consciente, sabe que nunca volverá a estar unida a su hoja de cristal original. Sin embargo, obtuvo las propiedades de una espada solar.

Consciencia. La Espada del Sol es un arma consciente caótica buena con Inteligencia 11, Sabiduría 17 y Carisma 16. Puede oír y ver normalmente hasta un alcance de 60 pies. La espada se comunica transmitiendo emociones a la criatura que la porta o esgrime.

Personalidad. El propósito especial de la Espada del Sol es destruir a Strahd, no tanto por liberar la tierra de Barovia del mal, sino como venganza por la pérdida de su hoja de cristal. En secreto, el arma teme su propia destrucción.

Fémur de santa Markovia

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

El *fémur de santa Markovia* tiene las propiedades de una maza disruptiva. Si impacta una o más veces contra un vampiro o un engendro vampírico durante el transcurso de un mismo combate, el objeto se convertirá en polvo una vez concluya la batalla.

Cuando era joven, Markovia siguió lo que su corazón le dictaba y se convirtió en sacerdotisa del Señor de la Mañana poco después de cumplir dieciocho años. Demostró ser carismática y devota, de manera que antes de los treinta años ya se había granjeado la reputación de ser inflexible para con el mal.

Markovia siempre había visto a Strahd como un tirano loco, pero solo después de su transformación en vampiro se atrevió a desafiarlo. Mientras reunía a sus seguidores y se preparaba para marchar sobre el Castillo Ravenloft, Strahd envió un grupo de engendros vampíricos a su abadía. Se enfrentaron a la mujer y, uno por uno, fueron destruidos.

Henchida de confianza tras la justa victoria, Markovia se dirigió hacia el Castillo Ravenloft. Una gran batalla tuvo lugar desde las catacumbas hasta los parapetos. Al final, Markovia nunca regresó a Barovia y, mucho después, Strahd aún mostraba una cojera y una mueca de dolor al caminar. Se dice que atrapó a la mujer en una cripta bajo su fortaleza y que sus restos aún permanecen allí.

La esencia de la santidad de Markovia quedó impregnada en parte en sus huesos cuando el resto de su cuerpo se descompuso. El fémur que aún perdura está imbuido de un poder que inflige graves daños a los muertos vivientes.

Icono de Ravenloft

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización con una criatura de alineamiento bueno)

El *Icono de Ravenloft* es una estatuilla de 12 pulgadas de altura fabricada con la plata más pura y que pesa 10 libras. Representa a un clérigo arrodillado en actitud suplicante.

El icono fue entregado a Strahd por el arcipreste Ciril Romulich, un viejo amigo de la familia, para consagrar el castillo y su capilla.

Cualquier criatura que se encuentre a 30 pies o menos del icono queda bajo los efectos de un conjuro de *protección contra el bien y el mal* al enfrentarse a infernales y muertos vivientes. Solo una criatura en sintonía con el icono puede utilizar sus otras propiedades.

Augurio. Puedes usar una acción para lanzar un conjuro de *augurio* desde el icono, sin necesidad de usar componentes materiales. Esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Azote de los muertos vivientes. Puedes utilizar el icono como símbolo sagrado mientras haces uso de los rasgos Expulsar Muertos Vivientes o Expulsar lo Impío. Si lo haces, aumentas la CD en 2.

Curar heridas. Mientras lo sostienes, puedes emplear una acción y gastar una carga para curar a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo recupera 3d8 + 3 puntos de golpe, a menos que sea un muerto viviente, un autómata o un infernal. Una vez usada, esta propiedad no puede volver a utilizarse hasta el siguiente amanecer.

Icono de Ravenloft

Fémur de santa Markovia

Lanza de sangre

Arma (lanza), infrecuente (requiere sintonización)

Kavan era un despiadado jefe tribal cuya tribu vivía en las montañas Balinok siglos antes de la llegada de Strahd von Zarovich. Aunque estaba bien vivo, Kavan tenía algunos rasgos en común con los vampiros: dormía durante el día y cazaba por las noches, bebía la sangre de sus presas y vivía bajo tierra. En combate, blandía una lanza manchada de sangre. De hecho, la suya fue la primera *lanza de sangre*, un arma que drena la vida de aquellos a los que mata para transferirla posteriormente a su esgrimidor, imbuyendo a ese individuo de energías renovadas para seguir combatiendo.

Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo usando esta lanza mágica y reduces los puntos de golpe del objetivo a 0, obtienes 2d6 puntos de golpe temporales.

Lanza de sangre

Símbolo Sagrado de los Cuervos

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización con un clérigo o un paladín de alineamiento bueno)

El *Símbolo Sagrado de los Cuervos* es un símbolo sagrado único para los fieles de buen corazón de Barovia. Ya existía antes de que se construyera cualquiera de las iglesias barovianas. Cuenta la leyenda que un cuervo gigante, o un ángel en forma de esta ave, entregó el objeto a una paladín llamada Lugdana. Esta última lo empleó para encontrar y destruir nidos de vampiros hasta su muerte. Los sumos sacerdotes de Ravenloft se encargaron de cuidarlo y usarlo tras el fallecimiento de Lugdana.

El símbolo sagrado es un amuleto de platino contorneado como un sol que posee un gran cristal engastado en su centro.

Dispone de 10 cargas para utilizar las siguientes propiedades. Cada día, al amanecer, recupera 1d6 + 4 cargas gastadas.

Inmovilizar vampiros. Como acción, puedes gastar 1 carga y esgrimir el símbolo sagrado para que irradie poder divino. Los vampiros y los engendros vampíricos que se encuentren a menos de 30 pies del objeto cuando brille deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Aquellos que la fallen quedarán paralizados durante 1 minuto. Las criaturas afectadas podrán repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tienen éxito.

Expulsar muertos vivientes. Si posees el rasgo Expulsar Muertos Vivientes o Expulsar lo Impío, puedes gastar 3 cargas cuando alces el símbolo sagrado mientras estés usando alguno de esos rasgos. Al hacerlo, los muertos vivientes tendrán desventaja en sus tiradas de salvación contra el efecto.

Luz del sol. Como acción, puedes gastar 5 cargas al presentar el símbolo sagrado para generar 30 pies de radio de luz brillante, además de otros 30 pies adicionales de luz tenue. Esta se considera luz solar y tiene una duración de 10 minutos o hasta que decidas finalizar el efecto (para ello no es necesario gastar una acción).

Símbolo Sagrado de los Cuervos

Apéndice D: Monstruos y PNJ

Barovia es una tierra de vampiros, fantasmas y hombres lobo. Además, los aventureros que exploren este reino impío se tropezarán con otras cosas durante la noche, incluyendo a criaturas nacidas de la maldad de Strahd. A continuación se describen los nuevos monstruos que aparecen en esta aventura, junto con varios de los aliados y enemigos del vampiro, almas cuyos destinos se entrelazarán con los de los personajes. El mismo Strahd aparece también en este apartado.

Los monstruos y PNJ se presentan en orden alfabético.

Nuevas criaturas según su valor de desafío

Criatura	VD	Criatura	VD
Árbol marchito	7	Hombre cuervo	2
Armadura animada de Strahd	6	Izek Strazni	5
Baba Lysaga	11	Madam Eva	10
Brujo baroviano	1/2	Mestizo	1/4
Choza rastrera de Baba Lysaga	11	Pidlwick II	1/4
Escoba de ataque animado	1/4	Rahadin	10
Ezmerelda d'Avenir	8	Retrato guardián	1
Guerrero fantasma	1	Rictavio	5
		Strahd von Zarovich	15
		Vladimir Horngaard	7
		Zombi de Strahd	1

El Abad

Ninguna criatura de Barovia supera en edad al señor de la abadía de Santa Markovia, en Krezk. Esta figura sagrada cuyo nombre nadie conoce, y al que algunos apodan el Abad, llegó a la abadía tras la muerte de santa Markovia a mano de Strahd. Intentó recuperar el lugar después de que este cayera presa de la corrupción, pero él mismo quedó corrompido.

Ángel disfrazado. El Abad es un deva que ha vivido durante milenios. Por lo general asume la forma de un sacerdote humano de sorprendente atractivo que ronda los treinta años de edad. Hace más de un siglo, enviaron al deva desde los Planos Superiores a honrar el legado de santa Markovia. Reabrió la abadía y empezó a atender a los enfermos físicos y mentales. Al hacerlo, esperaba traer una muy necesaria luz a Barovia. Sus esfuerzos dieron sus frutos durante un tiempo, pero más tarde los Poderes Oscuros comenzaron a corromperlo.

Imperfecciones. La caída en desgracia del Abad comenzó cuando los Belview, una familia de leprosos enfermizos y endogámicos, llegaron a la abadía en busca de la salvación. El deva les libró de sus enfermedades, un acto por el que se mostraron eternamente agradecidos, pero no pudo curar ciertos defectos humanos congénitos que les afectaban. El Abad se vio consumido por el orgulloso y obsesivo deseo de liberar a los Belview de sus imperfecciones residuales. Esta familia, sin embargo, tenía una extraña idea de lo que significaba ser perfecto. No querían ser seres humanos normales. Deseaban los ojos de un gato, alas para volar como un murciélago, la fuerza de una mula y la astucia de una serpiente. En pocas palabras: ansiaban tener rasgos bestiales y el Abad, compadeciéndose de ellos, cedió a sus locos deseos.

Aparece Vasili von Holtz. Los primeros experimentos del Abad resultaron fatales para los sujetos que los padecieron, pero los Belview insistieron en que lo siguiera intentando. Un día, un lord baroviano llamado Vasili von Holtz visitó la abadía. El deva supo de inmediato que aquel hombre era malvado, pero el noble hizo hincapié en que únicamente quería ayudar. Ilustró al Abad con conocimientos prohibidos procedentes del Templo de Ámbar (capítulo 13) y luego le ayudó a transformar a los Belview en mestizos, humanos maníacos con deformidades y rasgos bestiales. La familia estaba contenta, aunque sus miembros hubieran quedado dementes. Solo entonces Von Holtz reveló su verdadera identidad como Strahd von Zarovich. De alguna manera, el deva se dio cuenta de que cualquier intento de matar al vampiro sería fútil; la antigua maldición de la tierra aseguraba que Strahd nunca podría morir del todo, al menos no en Barovia.

La esposa de Strahd. El vampiro se sinceró con el Abad, lamentando su maldición y confiándole al deva que nada deseaba más que escapar de Barovia. Su actuación se granjeó la simpatía del ser angelical, y el Abad, manipulado por Strahd, se dedicó a la tarea de encontrar una cura para su "enfermedad". El deva está convencido de que la cura radica en reunir al vampiro con su antiguo amor; al hacerlo, pondrá fin a la maldición que asola Barovia. El Abad ha terminado de trabajar recientemente en una esposa gólem de carne; la ha creado reuniendo partes de cuerpos de mujeres muertas. Mientras que los Belview languidecen en el manicomio de la abadía, el deva imparte a su creación clases de etiqueta y protocolo para señoritas. Así, "ella" podrá presentarse formalmente ante Strahd para ganarse su amor.

El vampiro no tiene el más mínimo interés en una esposa gólem de carne, pero disfruta corrompiendo a este ser que en tiempos fuera angelical e incitándolo a cometer actos cada vez más depravados.

Perfil. Usa el perfil del **deva** del *Monster Manual*, pero cambia el alineamiento del Abad al legal malvado.

Atributos del Abad

Ideal. "Quiero liberar a Barovia de su enfermedad. Otorgando al diablo lo que su corazón más anhela, consigo salvarle a él y a su tierra".

Vínculo. "Me encantan las criaturas que creo, incluidos mis hermosos gólems y mestizos".

Defecto. "Soy incorruptible. Mi corazón es puro; mis intenciones nobles y bondadosas".

Árbol marchito

Las marchitas (tal y como se describen en el *Monster Manual*) son unas criaturas malvadas del reino vegetal que pueden desplazarse. El árbol marchito es una variedad particularmente enorme. Parece un árbol muerto o un ent de 30 pies de alto; su madera es carnosa y esponjosa y sus ramas se encuentran llenas de espinas. Se mueve arrastrando sus correosas raíces tras de sí. Tiene sangre en lugar de savia y está tan saturado de esta que no resulta fácil incendiarlo.

Carnívoro feroz. Un árbol marchito se alimenta de presas de sangre caliente y obtiene un perverso placer de las matanzas que lleva a cabo. Ataca con sus pesadas ramas y aplastando a sus enemigos con las raíces. Posee una gran boca llena de dientes con la que puede morder a una criatura que se encuentre atrapada entre sus raíces que, aunque pueden talarse, cortarlas no causará ningún daño al árbol.

Hostilidad marchita. Un árbol marchito lucha a menudo junto a otros tipos de marchitas, pero detesta a otros árboles marchitos y los atacará si tiene la oportunidad. También odia a los ents y el sentimiento es mutuo.

Árbol marchito

Planta Enorme, neutral malvada

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)

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido
Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 10
Idiomas: entiende común y druídico, pero no puede hablar
Desafío: 7 (2.900 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el árbol marchito es indistinguible de un árbol muerto.

Monstruo de Asedio. El árbol inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple. Realiza cuatro ataques: dos con sus ramas y dos con sus raíces prensiles. Si tiene agarrado a un objetivo, el árbol marchito también puede hacer un ataque de mordisco contra ese objetivo como acción adicional.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño perforante.

Rama. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6 + 6) de daño contundente.

Raíz prensil. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 15 pies, una criatura no agarrada por el árbol. *Impacto:* El objetivo queda agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que este agarre termine, sufrirá 9 (1d6 + 6) de daño contundente al principio de cada uno de sus turnos. La raíz tiene CA 15 y puede ser seccionada infligiéndole 6 de daño o más de una sola vez. Cortarla no causará daño al árbol, pero hará que suelte aquello que tenga agarrado.

Baba Lysaga

Dos mujeres dieron vida a Strahd von Zarovich. La primera fue la reina Ravenovia van Roeyen, madre biológica del vampiro. La segunda fue la comadrona de la monarca, una seguidora devota de la Madre Noche llamada Baba Lysaga. Aunque fue la primera la que crio a Strahd y le permitió seguir los pasos de su padre, fue la última la que detectó en el chico un potencial para las grandes empresas y un lado perverso que superaba al de cualquier otro mortal. Lysaga creía ser entonces, al igual que ahora, la verdadera madre de Strahd.

Baba Lysaga

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 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: Conocimiento Arcano +13, Religión +13
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: abisal, común, dracónico, enano, gigante
Desafío: 11 (7.200 PX)

Cambiaformas. Baba Lysaga puede utilizar una acción para polimorfarse en un enjambre de insectos (moscas) o volver a su forma verdadera. En forma de enjambre, tiene una velocidad caminando de 5 pies y una velocidad volando de 30 pies. Cualquier ropaje que lleve puesto se transforma, pero los objetos que porte no.

Bendición de la Madre Noche. Baba Lysaga está protegida contra la magia de adivinación, como si la guardara el conjuro *indetectable*.

Lanzamiento de Conjuros. Baba Lysaga es una lanzadora de conjuros de nivel 16. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación, salpicadura ácida*
Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, dormir, proyectil mágico, rayo de hechicería*
Nivel 2 (3 espacios): *corona de la locura, agrandar/reducir, paso brumoso*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, disipar magia, relámpago*
Nivel 4 (3 espacios): *marchitar, polimorfar, tentáculos negros de Evard*
Nivel 5 (2 espacios): *escudriñar, geas, nube aniquiladora*
Nivel 6 (1 espacio): *ilusión programada, visión veraz*
Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte, espejismo arcano*
Nivel 8 (1 espacio): *palabra de poder: aturdir*

Acciones

Ataque múltiple. Baba Lysaga realiza tres ataques con su bastón.

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente, o 8 (1d8 + 4) de daño contundente si se usa a dos manos.

Convocar enjambres de insectos (se recarga después de un descanso corto o largo). Baba Lysaga convoca 1d4 **enjambres de insectos**. Un enjambre invocado aparece en un espacio desocupado que se encuentre a 60 pies o menos de ella y actúa como su aliado. Permanece activo hasta que muere o hasta que la Baba Lysaga lo desbanda usando una acción.

Otra madre. Cuando Strahd aún era un bebé de cuna, Baba Lysaga le lanzaba conjuros de protección y entraba en su habitación en secreto durante las noches de tormenta para cantarle nanas mágicas. También le dio su "chispa mágica", asegurándose de que llegaría a convertirse en lanzador de conjuros.

La malsana querencia de Baba Lysaga hacia el bebé no pasó desapercibida. Tras recibir varias quejas sobre su inquietante conducta, la reina Ravenovia se vio obligada a desterrar del reino a la partera. Lysaga nunca volvió a ver a Strahd, pero ha logrado mantenerse con vida para llegar a contemplar los triunfos de su amado niño, bendito en su mente por siempre. A pesar de los horrores que el vampiro ha engendrado, Lysaga aún lo imagina como aquel niño perfecto que ella trajo al mundo. Strahd es lo único que le importa en la vida.

Madre cercana. Durante su exilio, Baba Lysaga hizo incontables sacrificios a la Madre Noche, rogando a la diosa que la reina Ravenovia se viera aquejada de mala salud y la muerte se cerniera sobre ella. Al final, la mujer obtuvo lo que buscaba. Después de que Strahd se estableciera en el valle de Barovia, se mudó tan cerca de él como se atrevió.

En lo más hondo de su inmundo corazón, Lysaga sabe que el vampiro jamás la aceptaría como su verdadera madre y que ella no podría soportar su rechazo. Como resultado de ello, nunca le ha revelado nada. Prefiere vivir en una negación perpetua, practicando su deleznable magia durante días, meses y años buscando nuevas formas de ayudar a su "hijo".

Azote de cuervos. Baba Lysaga tiene aliadas en el Castillo Ravenloft, un aquelarre de brujas. Con la ayuda de estas, la mujer descubrió recientemente una potencial amenaza para Strahd: una sociedad secreta de hombres cuervo llamados los Guardianes de la Pluma, un grupo que usa cuervos corrientes como espías.

El vampiro no considera que los hombres cuervo sean una amenaza seria, pero Lysaga ha decidido convertir la existencia de estos una pesadilla. Tras mucho buscar y escudriñar, descubrió un refugio de hombres cuervo en la bodega El Mago de los Vinos (capítulo 12) y ha comenzado a librar una guerra contra ellos. Además, ha forjado una alianza con los druidas dementes que habitan la Colina del Ayer (capítulo 14), después de convencerlos de que fue ella la que dio a luz a Strahd, a quien los druidas consideran un dios. Con los druidas de su lado, espera liberar a 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 incesante devoción a Strahd. Su piel tiene la dureza de la piedra, es resistente a la magia perniciosa y está protegida contra la magia de adivinación. Madre Noche también ha transmitido a la mujer el secreto de la longevidad; requiere que la saga se bañe en sangre de bestias durante las noches de luna nueva De no hacerlo correctamente Lysaga envejecerá rápidamente, quedando de ella tan solo polvo y huesos en cuestión de segundos.

Atributos de Baba Lysaga

Ideal. "No hay amor más grande que el de una madre por su hijo".

Vínculo. "Yo soy la madre de Strahd. Así se pudra quien lo ponga en duda".

Defecto. "No descansaré hasta que el último de los enemigos de mi hijo sea destruido".

Brujo baroviano

Los hombres y mujeres locos conocidos como brujos barovianos forjan pactos con Strahd y con los Poderes Oscuros de Ravenloft a cambio de magia y longevidad. Prefieren vivir en las sombras y pueden ver en la oscuridad. Cuando viajan a la vista, usan conjuros de alterar el propio aspecto para adoptar apariencias que llaman menos la atención. También utilizan estos conjuros para desarrollar largas y afiladas garras con las que poder atacar.

Brujo baroviano

Humanoide 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: Conocimiento Arcano +4, Percepción +2
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: común
Desafío: 1/2 (100 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*
Nivel 1 (4 espacios): *rayo nauseabundo, risa horrible de Tasha, sueño*
Nivel 2 (2 espacios): *alterar el propio aspecto, invisibilidad*

Acciones

Garras (requiere alterar el propio aspecto). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante. Este ataque es mágico.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo* o *a distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Hermanos y hermanas de Strahd. Los brujos barovianos no tienen escrúpulos. Tratarán con cualquiera a cambio de poder. También traicionarán a cualquiera por el mismo motivo. Al único al que temen es al vampiro, cuyos deseos son órdenes para ellos. Estos brujos a veces se refieren a sí mismos como los hermanos y hermanas de Strahd, aunque nunca lo harán con él presente.

Chatarreros con gatos. Los brujos barovianos son coleccionistas obsesivos; piensan que casi cualquier cosa que encuentren —un trozo de hueso roto, un roedor muerto, un puñado de polvo o algún otro objeto o sustancia sin valor— podría ser valiosa o útil como componente de un conjuro, objeto ritual o ingrediente de poción.

Los brujos barovianos usan el conjuro de *encontrar familiar* para llamar a familiares. Les gustan especialmente los gatos, aunque no hacen ascos a las serpientes y a los sapos. Estos animales acechan entre el desorden de las guaridas de los brujos y rara vez se aventuran lejos de sus viles amos.

Ezmerelda d'Avenir

Ezmerelda d'Avenir, una vistana, es la protegida de Rudolph van Richten, a pesar de que su primer encuentro con el cazavampiros no fue para nada agradable.

Testigo de la tragedia. Cuando Ezmerelda era una niña pequeña, su familia secuestró al hijo adolescente de Van Richten, Erasmus, y lo entregó a las garras de un vampiro. Aún hoy, años después, puede oír los gritos del chico pidiendo clemencia. Este suceso la atormentó durante su infancia.

Van Richten rastreó a la familia de Ezmerelda poco después del secuestro, pero no antes de que los vistani hubieran vendido al muchacho. Aunque el cazavampiros se podría haber cebado con ellos, prefirió interrogar a la madre y al

Ezmerelda d'Avenir

Humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero tachonado +1)
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, Conocimiento Arcano +6, Engaño +9, Interpretación +6, Juego de Manos +7, Medicina +3, Percepción +6, Perspicacia +3, Sigilo +7, Supervivencia +6
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: común, elfo
Desafío: 8 (3.900 PX)

Equipo Especial. Además de su armadura mágica y sus armas, Ezmerelda cuenta con dos *pociones de curación mayor*, seis viales de agua bendita y tres estacas de madera.

Lanzamiento de Conjuros. Ezmerelda es una lanzadora de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *escudo, protección contra el bien y el mal, proyectil mágico*
Nivel 2 (3 ranuras): *abrir, imagen múltiple, visión en la oscuridad*
Nivel 3 (3 espacios): *círculo mágico, clarividencia, relámpago*
Nivel 4 (1 espacios): *invisibilidad mejorada*

Acciones

Ataque múltiple. Ezmerelda realiza tres ataques: dos con su *estoque +1* y uno con su *hacha de mano +1* o con su espada corta de plata.

Estoque +1. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño perforante.

Hacha de mano +1. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a impactar, alcance 5 pies, o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Espada corta de plata. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Maldición (se recarga después de un descanso largo). Ezmerelda elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de ella. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o caerá víctima de una maldición. Mientras esté maldito, el objetivo tiene vulnerabilidad a un tipo de daño a elección de Ezmerelda. La maldición durará hasta ser eliminada por un conjuro de *levantar maldición*, de *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar. Al finalizar la maldición, Ezmerelda recibe 3d6 de daño psíquico.

Mal de ojo (se recarga tras un descanso corto o largo). Ezmerelda escoge a una criatura que pueda ver y se encuentre a 10 pies o menos de ella y lanza uno de los siguientes conjuros sobre dicho objetivo (salvación de conjuros CD 14) sin necesidad de usar componentes somáticos ni materiales para ello: *encantar animal, hechizar persona* o *inmovilizar persona.* Si el objetivo supera la primera tirada de salvación, Ezmerelda quedará cegada hasta el final de su siguiente turno. Una vez un objetivo supere una tirada de salvación contra el mal de ojo de un vistana, quedará inmunizado contra el poder de mal de ojo de todos los vistani durante 24 horas.

padre de la niña sobre el paradero de su hijo. Satisfecho con sus respuestas, les perdonó la vida y partió con la información que le habían dado. Ezmerelda presenció el acto de misericordia de Van Richten y quedó profundamente conmovida.

La trágica historia de Van Richten. A la edad de quince años, Ezmerelda, aún turbada por lo que su familia le había hecho al cazavampiros, se escapó de casa. Tras muchas y terribles aventuras, encontró la pista de Van Richten dos años después. Este, pensando que era una asesina vistana, le puso una espada en la garganta y amenazó con matarla. La joven le convenció de quería ayudarle, de corazón, a dar con su hijo desaparecido, momento en que el cazavampiros le contó la historia más triste que hubiera escuchado jamás. Había llegado a encontrar al muchacho, pero había sido transformado en un engendro vampírico. Cuando Erasmus rogó a su padre que lo salvara, Van Richten hizo lo que este le pedía y puso fin a su existencia.

Despedida. Ezmerelda se quedó con Van Richten durante dos años, ayudándolo a perseguir y matar a multitud de criaturas de la noche. Pero dado que el cazavampiros nunca llegaría a confiar plenamente en una vistana, le ocultaba ciertos secretos. La relación entre ambos era cada vez más tensa y sus disputas se hicieron más frecuentes. Al final, Ezmerelda sugirió que se fueran cada uno por su lado mientras aún quedara intacto algún retazo de su amistad. Van Richten accedió.

El secreto de Ezmerelda. Desde que se separó de Van Richten, Ezmerelda ha amasado una considerable fortuna personal, parte de la cual ha usado para comprar un carromato donde transportar sus artilugios para matar vampiros. En una de sus aventuras menos afortunadas, un hombre lobo le arrancó de un mordisco la pierna derecha por debajo de la rodilla y, aunque evitó contagiarse de licantropía, Ezmerelda estuvo fuera de juego durante meses. Encargó a un maestro artesano que le fabricara una prótesis para la parte inferior de la pierna y el pie. Tras varios intentos, este le entregó un aparato que la devolvió su movilidad. Desde entonces se ha ido adaptando bien al falso apéndice y pone cuidado en ocultarlo a la vista.

La gran cacería del vampiro. Mientras iba en compañía de una caravana de los vistani, a Ezmerelda le llegó el rumor de que Rudolph van Richten se había marchado a Barovia para matar al vampiro más poderoso de todos. Decidió que el cazavampiros quizá necesitaría ayuda y viajó durante meses hasta alcanzar el dominio de Strahd. Condujo su carromato hacia Vallaki y supo de una antigua torre que le pareció el tipo de lugar que el cazavampiros utilizaría como base. Cuando llegó allí, encontró algunas de las pertenencias de Van Richten, pero no había ni rastro de él. Aunque está impaciente por saber del paradero de su mentor, también busca ávidamente ganarse su confianza y su respeto. A tal fin, ha estado buceando en las investigaciones de Van Richten y aprendiendo acerca de Strahd y el Castillo Ravenloft, con la intención de despachar al vampiro ella misma.

Baraja de cartas del tarokka. Ezmerelda guarda una baraja de cartas del tarokka en su carromato (capítulo 11, zona V1). Aunque la baraja no es mágica, ella puede usarlas para hacerles una lectura a los aventureros (mira el capítulo 1) igual que madam Eva.

Rasgos de Ezmerelda d'Avenir

Ideal. "La maldad que se alimenta de los inocentes es la peor de todas. Debe ser destruida".

Vínculo. "Mi mentor y maestro, el doctor Rudolph van Richten, es como un padre para mí".

Defecto. "Voy allá donde incluso los ángeles temen aventurarse".

Guerrero fantasma

Un guerrero fantasma es la reminiscencia de un diligente soldado o caballero que pereció en el campo de batalla o que murió cumpliendo con su deber. Se aparece como una versión translúcida de su yo en vida.

Guiado por un objetivo. Aunque es confundido a menudo con un fantasma ordinario, un guerrero fantasma no está atado por el deseo de completar algún asunto pendiente. Puede optar por poner fin a su existencia de muerto viviente en cualquier momento. Su espíritu permanece voluntariamente, ya sea por lealtad a su antiguo señor o porque cree que debe realizar alguna tarea para dar satisfacción a su honor o a su sentido del deber. Por ejemplo, un guardia que muere defendiendo una muralla podría volver como guerrero fantasma para seguir protegiéndola y desaparecerá para siempre cuando un nuevo guardia ocupe su puesto o la muralla sea destruida. El período comprendido entre el momento de la muerte y su vuelta como guerrero fantasma es generalmente de 24 horas.

Recuerdos difusos. Un guerrero fantasma conserva el alineamiento y la personalidad que le caracterizaban antes de morir; de hecho, puede recordar cómo murió.

Guerrero fantasma

Muerto viviente 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
Resistencia a daño: contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno
Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: cualquiera que conociera en vida
Desafío: 3 (700 PX)

Visión Etérea. El guerrero fantasma puede ver a 60 pies de distancia en el Plano Etéreo mientras se encuentra en el Plano Material, y viceversa.

Movimiento incorpóreo. El guerrero fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Armadura y Escudo Espectrales. La CA del guerrero fantasma representa su armadura y escudo espectrales.

Acciones

Ataque múltiple. El guerrero fantasma realiza dos ataques con su espada larga espectral.

Espada larga espectral. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño de fuerza.

Etéreo. El guerrero fantasma puede acceder al Plano Etéreo desde el Plano Material y viceversa. Mientras se halle en la Frontera Etérea, será visible también en el Plano Material, y viceversa, aunque no podrá afectar o ser afectado por nada que se encuentre en el otro plano.

Sin embargo, los recuerdos anteriores a los momentos previos a su muerte estarán borrosos y los más lejanos habrán desaparecido. Un guerrero fantasma generalmente puede recordar los últimos 1d10 + 10 días de su vida; todo lo que hubiera pasado antes se convierte en una niebla impenetrable.

Presencia tangible. Aunque de naturaleza incorpórea, los guerreros fantasma pueden aprovechar la energía que les rodea para desviar ataques y golpear con gran fuerza. Una pátina invisible de energía envuelve la armadura, los escudos y las armas del guerrero fantasma, que llegan a ser tan duras como el acero; no obstante, esta no entorpece la capacidad del guerrero para moverse a través de paredes y otros objetos sólidos.

Naturaleza de muerto viviente. Un guerrero fantasma no necesita respirar, comer, beber o dormir.

Hombre cuervo

Los hombres cuervo son unos discretos y extraordinariamente prudentes licántropos, que confían los unos en los otros, pero que desconfían de casi todos los demás. Aunque son hábiles a la hora de relacionarse con la sociedad, suelen ser introvertidos, respetan las leyes locales y se esfuerzan por hacer el bien siempre que pueden.

Ya sea en su forma humana o híbrida, los hombres cuervo prefieren las armas ligeras. Se muestran reacios a realizar ataques con el pico cuando están transformados en cuervos por temor a extender su maldición a aquellos que no la merecen o que abusarían de ella.

Una concordia de hombres cuervo. Los hombres cuervo denominan "concordias" a sus bien cohesionados grupos. Una concordia de estos licántropos está formada generalmente por entre siete y doce individuos. Como es natural, suelen llevarse bien con los cuervos y a menudo se ocultan a simple vista entre ellos.

Coleccionistas generosos. A los hombres cuervo les encanta recoger baratijas brillantes y ornamentos que les llaman la atención. Les gusta compartir su riqueza con los necesitados y, en su forma humanoide, entregan modestas limosnas para causas benéficas. Toman medidas para mantener los objetos mágicos apartados de malas manos; para ello los guardan en escondites secretos.

Personajes hombres cuervo. El *Monster Manual* contiene reglas para personajes afectados por la licantropía. El siguiente texto se aplica específicamente a los aventureros hombres cuervo.

Un personaje maldito con la licantropía de los hombres cuervo adquiere una destreza de 15 si su puntuación no era ya superior. Las tiradas de ataque y daño de su picotazo como hombre cuervo dependerán de la Fuerza o la Destreza, la que sea mayor. El picotazo de un hombre cuervo transformado en cuervo inflige 1 de daño perforante (no se aplica ningún modificador de característica a este daño) y porta la maldición de la licantropía. Consulta la caja "Personajes jugadores licántropos", en la entrada de licántropos del *Monster Manual*, para saber más.

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: Percepción +6, Perspicacia +4
Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: común (no puede hablar en forma de cuervo)
Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El hombre cuervo puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide–cuervo, en un cuervo o de vuelta a su forma auténtica, que es la humanoide. Su perfil, a excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que porte o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma humana.

Imitación. El hombre cuervo puede imitar sonidos simples que haya oído previamente, tales como el susurro de una persona, el llanto de un bebé o el gorjeo de un animal. Cualquier criatura que oiga estos ruidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

Acciones

Ataque múltiple (solo en forma humana o híbrida). El hombre cuervo realiza dos ataques con armas, uno de los cuales puede ser con su ballesta de mano.

Pico (solo en forma de cuervo o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 daño perforante en forma de cuervo, o 4 (1d4 + 2) de daño perforante en forma híbrida. Si el objetivo es un humanoide, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará afectado por la maldición de licantropía de los hombres cuervo.

Espada corta (solo en forma humana o híbrida). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Ballesta de mano (solo en forma humana o híbrida). *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Izek Strazni

Izek y su hermana nacieron en Vallaki. Una mañana, su padre y su tío los llevaron a pescar al lago Zarovich. En el camino de vuelta al pueblo, un lobo terrible atacó a Izek y le arrancó el brazo derecho de un mordisco. El padre del chico le llevó hasta la población mientras su tío distraía a la bestia. Su hermana corrió a esconderse en el bosque y nunca más se la volvió a ver.

A diferencia de su hermana, Izek nació sin alma. Con el paso del tiempo, se olvidó del aspecto de su hermana perdida y aprendió a vivir con su discapacidad.

Asesino huérfano. Los padres de Izek murieron de tristeza, dejándole huérfano. Eso le convirtió en un sociópata. Otros niños se mofaban con crueldad de él a causa de su familia fallecida y por ser un tullido. Pero él, aprovechando su complexión grande, no tuvo ningún reparo en matarlos a todos y hacer desaparecer sus cuerpos.

Al final, lo atraparon en medio del acto y lo llevaron ante el burgomaestre. En lugar de castigar al muchacho por sus crímenes, el barón Vallakovich indultó a Izek y lo acogió en su casa. El chico ha sido leal al burgomaestre desde entonces, disfrutando del poder de su posición y las comodidades de la mansión de su señor. Cuando no está haciendo cumplir la voluntad del burgomaestre, Izek bebe ingentes cantidades de vino.

Don infernal. Después de varios años realizando el trabajo sucio del barón Vallakovich, Izek despertó de una cogorza una mañana encontrando que le había crecido un nuevo brazo para reemplazar al que había perdido.

El nuevo apéndice tiene protuberancias llenas de pinchos, dedos elongados y uñas largas. Puede crear fuego con un chasquido de sus diabólicos dedos y ha usado las llamas para imbuir a los vallakianos del miedo al demonio.

Coleccionista de muñecas. Tal vez más perturbador que su brazo diabólico y su naturaleza asesina sea su colección de muñecas. Las guarda en su habitación, en la mansión del burgomaestre. Izek sueña a menudo con una hermosa joven, razón por la que durante años ha obligado a un fabricante de juguetes local llamado Gadof Blinsky a fabricar muñecas artesanales a su imagen y semejanza. La mujer es Ireena Kolyana, aunque el muchacho no sabe su nombre.

La familia es para siempre. Izek sueña con Ireena. Si la ve, intentará llevarla a la fuerza a la mansión del burgomaestre. Si lo consigue, la mantendrá cautiva en su dormitorio (capítulo 5, zona N3j). Pero algo que desconocen tanto Izek como Ireena es que son hermano y hermana. La joven huyó cuando el lobo terrible atacó al chico y se perdió en los bosques. Vagó durante días en estado de shock hasta que fue encontrada y adoptada por Kolyan Indirovich en el pueblo de Barovia. Izek la desea de una manera insana y no permitirá que nada ni nadie se interponga entre ellos.

Izek Strazni

Humanoide Mediano (humano), 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 (1.800 PX)

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando Izek impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

Acciones

Ataque múltiple. Izek realiza dos ataques con su hacha de guerra.

Hacha de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante, o 15 (2d10 + 4) cuando se usa a dos manos.

Arrojar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 a impactar, alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no porte o vista nadie, arderá.

Atributos de Izek Strazni

Ideal. "El miedo es un arma poderosa. Lo uso para obtener lo que quiero".

Vínculo. "Soy leal a mi señor, el barón Vallakovich, porque fue él quien me acogió en su hogar. Le debo la vida, pero a él no le considero de mi familia ".

Defecto. "Haría cualquier cosa, mataría a lo que fuera, si con ello encontrara a mi hermana".

Kasimir Velikov

Kasimir, un elfo del ocaso mutilado y taciturno, lleva siglos atrapado en Barovia. Su pueblo estuvo a punto de ser aniquilado por los ejércitos de Strahd cuando se rindieron. El vampiro dejó a los pocos supervivientes a merced de los vistani, que los llevaron al valle de Barovia, donde han vivido desde entonces.

Viejos amigos. La lealtad de Kasimir para con los vistani es tan fuerte que adoptó el nombre del vistana que le acogió en su clan, un hombre llamado Velikov. Aunque este último falleció hace más de un siglo, el elfo continúa viviendo entre los descendientes de este humano. Desafortunadamente, en su opinión, los vistani modernos no son ni tan nobles ni tan ilustrados como sus antepasados. Sin ser quien para sacar a relucir el problema, Kasimir tiene la esperanza de sobrevivir a los actuales líderes y presenciar una vuelta a las viejas costumbres.

Sueños de los malditos. La hermana de Kasimir, Patrina Velikovna, está encerrada en las catacumbas bajo el Castillo Ravenloft. Convencidos de que era la concubina del diablo Strahd, Kasimir y sus camaradas elfos apedrearon a Patrina hasta la muerte. Como castigo por privarlo de su esposa, el vampiro dio orden de masacrar a todas las mujeres de la tribu de los elfos del ocaso y le cortó las orejas a Kasimir para castigarlo por haber instigado la lapidación. Ahora usa una capucha para ocultar su mutilación.

La sensación de pérdida de Kasimir se mezcla con su rabia contenida. Ahora Patrina habla con su hermano en sueños, contándole cómo años de culpa y remordimientos han desvanecido los malos pensamientos de su mente y han

limpiado su alma torturada. No obstante, Kasimir sigue sin estar convencido de sus aseveraciones porque sabe que Strahd ha corrompido a Patrina y la ha conducido por un camino de maldad y mentira. Por esa razón, el elfo quiere ver al vampiro destruido, para poder rescatar a su hermana de la condenación eterna.

Secretos del Templo de Ámbar. Patrina le ha dicho a Kasimir que en el Templo de Ámbar, un antiguo refugio enclavado en las montañas de Barovia, es donde Strahd forjó su pacto con los poderes malignos y descubrió cómo convertirse en vampiro. El elfo ha estado espiando el lugar durante años, pero necesita aventureros que le ayuden a sobrevivir a sus peligros. Tiene la creencia de que el secreto para romper el pacto del vampiro y liberar a Barovia de su maldición podría estar escondido allí, aunque lo más importante es que piensa que el Templo de Ámbar contiene el secreto para devolver la vida a personas fallecidas hace mucho tiempo.

Kasimir cree que, con la ayuda de los personajes, podría descubrir cómo traer de vuelta a Patrina en carne y hueso, para así viajar luego al Castillo Ravenloft y poner fin al tormento de su hermana. El elfo no tiene la menor idea de que Patrina le está usando exactamente para ese propósito y que su objetivo final es convertirse en una vampiresa tan poderosa como Strahd.

Perfil. Usa el perfil del **mago** del *Monster Manual*, con los siguientes ajustes:

- El alineamiento de Kasimir es neutral.
- Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- El elfo del ocaso posee el rasgo Linaje Feérico, lo que significa que tiene ventaja en las tiradas de salvación si intentan hechizarlo; además, no se le puede hacer dormir por medios mágicos.
- Kasimir lleva un *anillo de calidez* y un libro de conjuros (mira el capítulo 5, zona N9a, para ver una lista de los conjuros que contiene, además de los que tiene preparados).

Rasgos de Kasimir Velikov

Ideal. "Fallé a mi gente y a mi hermana y ahora debo expiar mi culpa o ser condenado".

Vínculo. "Trato de devolver a mi hermana fallecida, Patrina, a la vida, incluso a costa de mi propia vida".

Defecto. "Creo que mi hermana puede ser redimida".

Madam Eva

La vidente madam Eva vive entre los vistani, pero en realidad no es una de ellos. Ella parece tener unos setenta años, pero su edad es, de hecho, mucho mayor.

Sangre real. Madam Eva es medio hermana de Strahd, aunque él no tiene conocimiento de este hecho. Su verdadero nombre es Katarina y se trata de la hija de una mujer vistani a quien el rey Barov, el padre del vampiro, poseyó durante una de sus muchas cruzadas. Madam Eva sabe que es hermanastra de Strahd, pero no le ha hablado a nadie de la sangre real que fluye por sus venas.

Madre Noche. Hace más de cuatrocientos años, Katarina llegó a Barovia y se presentó en la corte de Strahd para trabajar como criada en el Castillo Ravenloft. Llegó a conocer la fortaleza como la palma de su mano y estuvo presente en la boda de Sergei y Tatyana. Después de que Strahd enloqueciera y asesinara a su hermano, ella huyó del castillo y se refugió con los vistani. Más tarde, forjó un pacto con la diosa Madre Noche: sacrificaría su juventud a cambio del poder para deshacer el mal que su hermano había forjado. La Madre Noche transformó a Katarina en una bruja eternamente joven y la dotó con el poder de conocer la buena ventura utilizando la magia. Disfrazada como madam Eva, ella usó esta habilidad para ayudar a Strahd. Suele enviar a los vistani en sus carromatos a que visiten otros mundos y atraigan a aventureros a los dominios del vampiro, con la esperanza de que hallen una forma de destruirle o liberarle.

Madam 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)

Tiradas de salvación: Con +5
Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Engaño +8, Intimidación +8, Percepción +9, Perspicacia +13, Religión +7
Sentidos: Percepción pasiva 19
Idiomas: abisal, común, elfo, infernal
Desafío: 10 (5.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Madam Eva es una lanzadora de conjuros de nivel 16. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *luz, llama sagrada, reparar, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *detectar el bien y el mal, orden imperiosa, perdición, protección contra el bien y el mal*
Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, protección contra veneno, restablecimiento menor*
Nivel 3 (3 espacios): *crear comida y agua, espíritus guardianes, hablar con los muertos*
Nivel 4 (3 espacios): *adivinación, guardián de la fe, libertad de movimiento*
Nivel 5 (2 espacios): *alzar a los muertos, restablecimiento mayor*
Nivel 6 (1 espacio): *dañar, encontrar el camino, visión veraz*
Nivel 7 (1 espacio): *regenerar, tormenta de fuego*
Nivel 8 (1 espacio): *terremoto*

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Maldición (se recarga después de un descanso largo). Madam Eva elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentra a 30 pies o menos de ella. Esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o caerá víctima de una maldición. Mientras está maldito, el objetivo estará cegado y ensordecido. La maldición durará hasta ser eliminada por un conjuro de *levantar maldición*, de *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar. Al finalizar la maldición, madam Eva recibe 5d6 de daño psíquico.

Mal de ojo (se recarga tras un descanso corto o largo). Madam Eva apunta a una criatura que puede ver y se encuentra a 10 pies o menos de ella y lanza uno de los siguientes conjuros sobre dicho objetivo (salvación de conjuros CD 17) sin necesidad de usar componentes somáticos ni materiales para ello: *encantar animal, hechizar persona* o *inmovilizar persona*. Si el objetivo supera la primera tirada de salvación, madam Eva quedará cegada hasta el final de su siguiente turno. Una vez un objetivo supere una tirada de salvación contra el mal de ojo de un vistana, quedará inmunizado contra el poder de Mal de Ojo de todos los vistani durante 24 horas.

Por amor a Strahd. Los Poderes Oscuros de Ravenloft considerarían a madam Eva una digna sustituta de Strahd como ama y señora de Ravenloft, pero ella tiene ya todo el poder que desea y no pretende suplantarlo. Preferiría ayudar a su hermano a encontrar a otra persona que le sucediera, aunque tiene serias dudas sobre si será capaz de localizar a alguien con las condiciones adecuadas.

Ninguno de los miembros del pueblo vistani de madam Eva conoce su verdadera identidad o sus propósitos. Solo pueden especular sobre su deseo de permanecer en Barovia.

Atributos de madam Eva

Ideal. "Desearía ver a Strahd libre de su maldición".
Vínculo. "Los vistani son mi pueblo ahora".
Defecto. "Las personas cuyos destinos adivino no son importantes. No son sino medios para alcanzar un fin".

Mestizos

Los mestizos son humanoides que han sufrido, o cuyos antepasados sufrieron, terribles mutaciones mágicas, hasta el punto de que tan solo conservan una mínima parte de su ser original. Sus cuerpos humanoides muestran rasgos de varias bestias. Por ejemplo, un mestizo podría tener como base el cuerpo de enano, pero con una cabeza que combinara características de un gato y un lagarto, un brazo terminado en forma de pinza de cangrejo y una pierna acabada en una pezuña ungulada. Otro podría poseer la piel y los cuernos de una vaca, los ojos de una araña, ancas de rana y una cola escamosa de lagarto. Las delirantes combinaciones de humanoide y bestias que se dan en los mestizos provocan que sus andares suelan ser lentos y torpes.

Imitación de sonidos. Los mestizos tienen deformidades en la boca y las cuerdas vocales. Emiten un habla fragmentada en idioma común mezclado con varios gritos animales sin sentido. Pueden imitar sonidos de animales y humanoides que hayan escuchado antes. Los mestizos no son lo suficientemente listos como para usar estos sonidos como forma encubierta de comunicación, pero sí pueden utilizarlos para atraer a los enemigos hacia una trampa o distraerlos.

Descastados. Los mestizos rara vez son bienvenidos en otras sociedades humanoides; por el contrario, son maltratados, esclavizados o rechazados. Por lo general, viven al margen de la civilización, en ruinas, edificios desiertos u otros lugares que hayan sido construidos o habitados por otras razas humanoides alguna vez. Tienden a ser tímidos y asustadizos fuera de sus casas y ferozmente territoriales en sus guaridas.

Expertos en camuflaje. Los mestizos esconden a menudo sus deformidades bajo capas y capuchas. De esa forma, a veces pueden pasar por humanos recios o enanos delgados. Les gusta camuflarse entrelazando hojas y ramitas en sus capas, cubrir su piel con pintura marrón y tejer redes de hierbajos con los que poder ocultarse. Se ocultan así mientras cazan en entornos salvajes o hacen guardia en torno a sus guaridas. Hasta no ser detectado, un mestizo camuflado tiene ventaja en las pruebas de Sigilo realizadas para esconderse.

Descendencia espeluznante. Es posible devolver a un mestizo su forma original usando un conjuro de restablecimiento mayor, pero no se puede decir lo mismo de su descendencia. Solo los mestizos cuya deformidad está causada por la magia pueden ver sus estados revertidos a sus formas originales. Los nacidos con esa condición son mestizos naturales y no sujetos de un conjuro o efecto que pueda deshacerse.

Los mestizos pueden cruzarse con otros humanoides, aunque casi todos los niños nacidos de esos cruces son mestizos (aproximadamente un niño de cada cien nace con el aspecto de su progenitor no mestizo).

Mestizo

Humanoide Mediano (mestizo), 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: Engaño +2, Percepción +2, Sigilo +3
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común
Desafío: 1/4 (50 PX)

Rasgo extraordinario. Un mestizo tiene uno de los siguientes rasgos extraordinarios, establecido al azar tirando un d20 o elegido por el DM:

1–3: Anfibio. El mestizo puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

4–9: Visión en la Oscuridad. El mestizo tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.

10: Volar. El mestizo posee unas alas coriáceas y una velocidad volando de 40 pies.

11–15: Oído y Olfato Agudos. El mestizo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

16–17: Trepar cual Arácnido. El mestizo puede trepar por superficies difíciles, incluso boca abajo por los techos, sin tener que realizar ninguna prueba de característica.

18–19: Saltar sin Carrera. El mestizo puede hacer un salto de longitud de hasta 20 pies o un salto de altura de hasta 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

20: Dos Cabezas. El mestizo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar ser asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o quedar inconsciente.

Imitación. El mestizo puede imitar cualquier sonido que haya escuchado antes, incluso voces. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12.

Acciones

Ataque múltiple. El mestizo realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño cortante.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies, o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Objetos animados

Los objetos animados se fabrican usando poderosos conjuros, para así hacerlos cumplir las órdenes de sus creadores. Si no reciben nuevas órdenes, continúan cumpliendo la última que se les dio lo mejor posible, pudiendo actuar de forma independiente para llevar a cabo tareas simples. Algunos objetos animados podrían conversar con fluidez o actuar como una persona, pero la mayoría son simples autómatas.

Naturaleza Artificial. Un objeto animado no necesita dormir, comer, beber o respirar.

La magia que anima un objeto animado se disipa cuando el autómata ve sus puntos de golpe reducidos a 0. Si uno de ellos ve sus puntos de golpe reducidos a 0 pasa a considerarse inanimado y está demasiado dañado como para resultar útil o valioso.

Armadura animada de Strahd

La armadura que Strahd llevaba en combate cuando estaba vivo perdura hoy como una armadura de placas completa sin cabeza y animada. Está pintada de color granate y adornada con motivos angélicos dorados.

Armadura animada de Strahd

Armadura animada de Strahd

Autómata mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)
Puntos de golpe: 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
Resistencia a daño: fuego, frío
Inmunidad a daño: relámpago, veneno
Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 13
Idiomas: entiende el común, pero no puede hablar
Desafío: 6 (2.300 PX)

Susceptibilidad a la Antimagia. La armadura estará incapacitada mientras se encuentre en un área bajo los efectos de un *campo antimagia*. Si se convierte en objetivo de un conjuro de *disipar magia*, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estática, la armadura animada es indistinguible de una armadura corriente.

Acciones

Ataque múltiple. La armadura realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o usa rayo electrizante dos veces.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido.

Rayo electrizante. *Ataque de conjuro a distancia:* +4 a impactar (con ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura hecha de metal), alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de relámpago.

Choza rastrera de Baba Lysaga

Autómata Gargantuesco, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 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
Inmunidad a daño: psíquico, veneno
Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión ciega 120 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6
Idiomas: —
Desafío: 11 (7.200 PX)

Susceptibilidad a la Antimagia. La choza estará incapacitada mientras la gema mágica que la anima se encuentre en el área de efecto de un *campo antimagia*. Si se convierte en objetivo de un conjuro de *disipar magia*, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Monstruo de Asedio. La choza inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple. La choza realiza tres ataques con sus raíces. Puede reemplazar uno de estos ataques por un ataque de piedra.

Raíz. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d10 + 8) de daño contundente.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +12 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño contundente.

Creación malévola. Strahd insufló en este autómata una pizca de su ser, legándole a la armadura una malevolencia que no está presente en la mayoría de los objetos animados. También reforzó su armadura conjurando sobre ella numerosos efectos permanentes, para convertirla así en una mejor defensora del castillo. La armadura entiende el común, pero obedece solamente las órdenes de su amo.

Choza rastrera de Baba Lysaga

Baba Lysaga construyó una cabaña sobre el tocón putrefacto de un árbol gigante derribado hace mucho tiempo. Después de que la saga enterrara una gema mágica en la choza, la construcción pareció quedar imbuida de algo parecido a la vida. Cuando ella lo ordena, la cabaña extrae sus gigantescas raíces de la tierra y se arrastra como si fuera un monstruoso arácnido, haciendo temblar el suelo a su paso. La choza ataca usando sus raíces para aplastar y dar latigazos. También puede utilizarlas para arrojar grandes piedras.

Interior de la choza. La cabaña es una edificación de planta cuadrada de 15 pies de lado hecha de madera desvencijada y con un techo de paja ligeramente inclinado. Sus muebles están atornillados al suelo, ya que la choza da muchos bandazos al moverse.

Corazón de la choza. La gema que ha dado vida a la cabaña de Baba Lysaga estaba antes enterrada en el viñedo de El Mago de los Vinos. Esta es una de las tres piedras imbuidas de magia restauradora que hacía que las cepas del lugar crecieran más sanas y fuertes, garantizando así los mejores vinos. La saga robó una de las gemas y pervirtió su magia, utilizándola para animar su choza de madera.

Extraer la piedra mágica de la cabaña hace que esta quede incapacitada. Sin embargo, es una tarea más fácil de decir que de hacer. La brillante gema verde está enterrada en una cavidad del tocón, bajo el podrido entarimado de la choza. Los tablones del suelo pueden arrancarse superando una prueba de Fuerza CD 14 o romperse infligiéndoles 10 de daño. Una vez roto y despejado el suelo, se puede alcanzar la cavidad y extraer la piedra. No obstante, si alguien trata de hacerlo mientras la cabaña está viva, de la cavidad brotarán unos dientes de madera, convirtiéndose la oquedad en una boca que muerde ante cualquier intento de coger la gema; así, una criatura que trate de sacarla deberá hacer una tirada de salvación de destreza CD 20. Si la supera, podrá hacerse con la piedra sin recibir un mordisco. En caso contrario, la casa morderá a la criatura infligiéndole 10 (3d6) de daño perforante y fallará en su intento de obtener la gema.

Escoba de ataque animado

Una escoba de ataque animado puede confundirse fácilmente con una *escoba voladora*. Esta ataca a cualquier criatura que la agarre o intente montar en ella.

Escoba voladora. Algunas escobas de ataque animado permiten a sus creadores cabalgar sobre ellas, en cuyo caso se comportan como las *escobas voladoras* normales.

Escoba de ataque animado

Autómata Pequeño, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 17 (5d6)
Velocidad: 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Inmunidad a daño: psíquico, veneno
Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 7
Idiomas: —
Desafío: 1/4 (50 PX)

Susceptibilidad a la Antimagia. La escoba estará incapacitada mientras se encuentre en el área de efecto de un *campo antimagia*. Si se convierte en objetivo de un conjuro de *disipar magia*, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras permanece estática y no esté en vuelo, esta escoba es indistinguible de una escoba común.

Acciones

Ataque múltiple. La escoba realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Palo de escoba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Reacciones

Ataque animado. Si la escoba está inmóvil y una criatura la agarra, la escoba hará una tirada enfrentada de Destreza contra la Fuerza de la criatura. Si la escoba gana, volará fuera del alcance de la criatura y realizará un ataque cuerpo a cuerpo con ventaja en la tirada de ataque.

Retrato guardián

Autómata 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)

Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: común y hasta otros dos idiomas
Desafío: 1 (200 PX)

Susceptibilidad a la Antimagia. El retrato estará incapacitado mientras se encuentre en el área de efecto de un *campo antimagia*. Si se convierte en objetivo de un conjuro de *disipar magia*, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de conjuros del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del retrato es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

3/día cada uno: *contrahechizo, corona de la locura, patrón hipnótico, telequinesis*

Apariencia Falsa. Mientras la figura de la pintura permanezca inmóvil, el retrato guardián será indistinguible de un cuadro normal.

Una escoba de este tipo, sin embargo, puede transportar solo la mitad del peso que una *escoba voladora* (consulta el capítulo 7, "Tesoro", en el *Dungeon Master's Guide*).

Retrato guardián

El retrato guardián parece una obra de arte de exquisita factura rodeada por un precioso marco, representando generalmente a alguien importante de manera realista. La pintura y su marco están imbuidos de una magia poderosa y son inseparables.

Imagen viviente. Los ojos de la figura representada en el cuadro tienen visión en la oscuridad y parecen seguir a las criaturas que se mueven ante ellos.

Conjuros innatos. Cuando un retrato guardián ataca, la figura del cuadro cobra vida y se mueve (aunque sea en dos dimensiones). No dispone de ningún ataque cuerpo a cuerpo eficaz, pero tiene un repertorio de conjuros innatos que puede utilizar. Al lanzar un conjuro, la figura representada en el lienzo realiza todos los gestos somáticos correspondientes, así como los recitados verbales necesarios para el lanzamiento.

Pidlwick II

Después de que su marido muriera en combate, la duquesa Dorfniya Dilisnya puso sus ojos en Strahd von Zarovich y quiso ser su esposa, pero no lo consiguió. A pesar de todo, sus visitas a la fortaleza eran frecuentes, y nunca acudía sin su bufón, el encantador Pidlwick. El hombrecillo era como un rayo de sol en el Castillo Ravenloft y, aunque no conseguía divertir a Strahd, sí deleitaba a Tatyana y a Sergei con sus gracietas y acrobacias. Por ese motivo, Strahd no ponía trabas a que el bufón y la duquesa vinieran de visita.

Ansiosa de complacer y de devolver el cortés trato, Dorfniya encargó al legendario fabricante de juguetes Fritz von Weerg que construyera una réplica mecánica de Pidlwick como regalo para la familia de Strahd. Aunque la intención de la duquesa era buena, la copia no tenía las habilidades del bufón y no conseguía entretener a nadie. A pesar de que Pidlwick había pasado meses entrenándolo, el ser mecánico no sabía hablar y sus movimientos eran más torpes que divertidos.

Un duro invierno mantuvo atrapados a la duquesa, su bufón y a la réplica de este en el Castillo Ravenloft durante varios meses. Más tarde, Dorfniya cayó enferma, después de lo cual Tatyana pidió a Pidlwick que se quedaran en la fortaleza.

Con un Pidlwick ya había de sobra. Von Weerg no era un juguetero corriente; gustaba de poner un poco de sí mismo en cada una de sus creaciones, por lo que sus trabajos contenían una pizca de la locura de su creador. Pidlwick II sabía que no tendría futuro mientras el bufón original permaneciera en el Castillo Ravenloft, así que lo empujó por un largo tramo de escaleras provocando su muerte. Todos pensaron que había sido un accidente. En los días que siguieron, la réplica hizo todo lo posible por cumplir con la labor de su homónimo, pero la simple presencia del autómata molestaba a Tatyana, por lo que nunca se le requirió para actuar. Finalmente, acabó guardado como cualquier otro juguete sin uso.

Juguete malvado. Pidlwick II estuvo encerrado en un pequeño armario empotrado de una de las habitaciones de invitados. En raras ocasiones, cuando alguien se alojaba allí, la réplica salía del armario en mitad de la noche, ahogaba al huésped con una almohada y luego volvía a esconderse. El personal del castillo nunca pensó que el autómata pudiera ser el responsable; en vez de eso, asumieron que los invitados habían muerto mientras dormían.

Pero Strahd averiguó la verdad. Se dio cuenta con bastante rapidez de que Pidwick II había comenzado a revelar una naturaleza asesina. En lugar de ordenar que destruyeran al autómata mecánico, el noble mantuvo cerca al bufón para deshacerse de algún huésped molesto de vez en cuando.

Después de las muertes de Sergei y Tatyana, el castillo quedó prácticamente abandonado y no hubo ya invitados a los que Pidlwick II pudiera "entretener". El autómata abandonó su armario y encontró nuevos lugares donde ocultarse. Teme a Strahd y sigue con entusiasmo a cualquiera que le preste la atención que ansía.

Pidlwick II es básicamente un juguete grande, un artilugio de 4 pies (1,20 m) de alto lleno de engranajes, resortes y otros componentes encajados entre sí por manos expertas para ofrecer una apariencia vívida. Su piel está hecha de cuero

Pidlwick II

Autómata 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)	11 (+0)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Interpretación +2
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: envenenado, paralizado, petrificado
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: entiende el común, pero no puede hablar, y no sabe leer ni escribir
Desafío: 1/4 (50 PX)

Emboscador. Durante el primer asalto de combate, Pidlwick II tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que aún no le haya llegado el turno.

Acciones

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

cosido y tensado sobre una estructura de madera articulada. El autómata se ha frotado hollín alrededor de los ojos y la boca, lo que otorga a sus ojos una forma triangular y a su sonrisa un aspecto dentado, similar a una lámpara de calabaza.

Atributos de Pidlwick II

Ideal. "Ojalá pudiera hacer a la gente feliz".

Vínculo. "Me gustaría encontrar a alguien, a cualquiera, que no me tenga miedo y que disfrute de mi compañía".

Defecto. "Cuando me enfado, hago cosas malas".

Rahadin

Rahadin, el chambelán elfo del ocaso del Castillo Ravenloft, ha servido fielmente a la familia de Strahd durante casi quinientos años. Es el eterno sirviente del vampiro, un antiguo camarada de armas y un guerrero despiadado que ha matado a miles de personas durante su vida.

Exilio. Rahadin fue exiliado por no querer hincar la rodilla ante un príncipe elfo del ocaso a quien consideraba débil y corrupto. Cuando estos mismos elfos se negaron más tarde a jurar lealtad al rey Barov, Rahadin ayudó al monarca humano a conquistarlos. El linaje real de la nación elfa fue aniquilado y los elfos del ocaso cazados como conejos. Los pocos que sobrevivieron fueron sojuzgados o forzados a vivir entre los vistani. Tan complacido estaba Barov con Rahadin que el rey nombró al elfo miembro honorario de su familia.

Chambelán. Tras la muerte de Barov, Rahadin continuó luchando como uno de los generales de Strahd. Cuando las guerras terminaron y el príncipe se volcó en la construcción del Castillo Ravenloft, el elfo del ocaso se aseguró de que magos y artesanos fueran traídos hasta Barovia. Años después, Strahd nombró a Rahadin chambelán de su fortaleza. El elfo estaba complacido de hacer todo lo que su señor le pedía e infundió el terror en el personal del castillo, azotando rutinariamente a quienes no cumplían con sus deberes de acuerdo con sus exigentes estándares.

Cuando una elfa del ocaso llamada Patrina Velikovna llamó a las puertas de Strahd, Rahadin pudo ver que ella le intrigaba, pero sospechaba de los motivos de la mujer. Patrina intentó seducir al príncipe prometiéndole la inmortalidad, algo que Strahd deseaba por encima de todo. Ella le habló de un refugio lleno de conocimientos prohibidos llamado el Templo de Ámbar, donde se escondía el secreto para obtener la vida eterna. Mientras su señor estaba explorando el templo, Rahadin gestionó todos los asuntos de su maestro y comenzó a buscar a una mujer que pudiera separar a Strahd de Patrina Velikovna, tarea que no consiguió llevar a cabo. Su objetivo se cumplió, sin embargo, cuando Sergei, hermano del príncipe, encontró a Tatyana.

Tatyana era el tipo de Strahd: una mujer de una belleza exquisita y de trato agradable. Cuando este regresó a Ravenloft, se encaprichó de la joven al instante, y el chambelán tuvo el placer de informar a Patrina de que su presencia ya no era bienvenida en el castillo.

La lealtad de Rahadin no flaqueó tras la muerte de Tatyana ni cuando Strahd se convirtió en vampiro. Continuó cumpliendo las órdenes de su maestro. Deseoso de apartar a Tatyana de su mente, Strahd atrajo a más mujeres al castillo, tomando a varias de ellas como esposas antes de drenarles la vida y convertirlas en engendros vampíricos. El chambelán se aseguraba de que esas damas fueran agasajadas con joyas y ropas finas y de que estuvieran cómodas durante su estancia en Ravenloft.

Verdugo. Patrina Velikovna y su pueblo se encontraban viviendo entre los vistani cuando les llegó la noticia de la muerte de Tatyana y de la maldición de Strahd. La siempre joven Patrina volvió a Ravenloft con la esperanza de enamorar al vampiro. Esta vez, quedó claro que la elfa del ocaso solo ansiaba el poder de Strahd y que este nunca la amaría. Rahadin entendió que Patrina sufriría la misma suerte que las mujeres que habían llegado antes que ella. Sin embargo, se demostró que estaba equivocado cuando el propio pueblo de la elfa la lapidó hasta morir para evitar que el vampiro la tomara por su esposa.

Rahadin

Rahadin

Humanoide Mediano (elfo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (cuero tachonado)
Puntos de golpe: 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: Engaño +8, Intimidación +12, Percepción +11, Perspicacia +7, Sigilo +14
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: común, elfo
Desafío: 10 (5.900 PX)

Coro de la Muerte. Cualquier criatura a 10 pies o menos de Rahadin que no esté protegida por un conjuro de *mente en blanco* oirá en su cabeza los gritos de las miles de víctimas del elfo. Como acción adicional, Rahadin puede forzar a todas las criaturas que puedan oír las voces a realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16. Cada objetivo sufrirá 16 (3d10) de daño psíquico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Linaje Feérico. Rahadin tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Rahadin es Inteligencia. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

3/día: *paso brumoso, corcel fantasma*
1/día: *arma mágica, indetectable*

Máscara de la Naturaleza. Rahadin puede intentar ocultarse, incluso estando en un lugar solo ligeramente oscurecido, siempre y cuando lo que lo cubra sea follaje, un fuerte aguacero, una nevada, la bruma o cualquier otro fenómeno natural.

Acciones

Ataque múltiple. Rahadin realiza tres ataques con su cimitarra o dos con sus dardos envenenados.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) de daño cortante.

Dardo envenenado. *Ataque con arma a distancia:* +10 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d4 + 6) de daño perforante, más 5 (2d4) de daño de veneno.

A Strahd no le sentó bien que los elfos del ocaso le hubieran arrebatado a Patrina. Después de dejar su cuerpo a buen recaudo en las catacumbas de Ravenloft, el vampiro envió al chambelán a castigar a dichos elfos. Rahadin asesinó a todas las elfas para que los hombres no pudieran reproducirse. También cortó las orejas al hermano de Patrina, Kasimir, que había orquestado la lapidación.

Lamentos de los muertos. El chambelán es una criatura tan tenebrosa que cualquier persona que se encuentre a 10 pies o menos de él podrá oír los gritos de los incontables hombres y mujeres que ha matado durante su vida. Rahadin no puede oírlos, ni le turbaría escucharlos si pudiera. Lo único que le importa es Strahd von Zarovich, por quien daría su vida con gusto.

Atributos de Rahadin

Ideal. "La lealtad lo es todo".

Vínculo. "Soy hijo del rey Barov von Zarovich y serviré por siempre a su hijo, mi hermano y mi señor".

Defecto. "He matado a miles de hombres. Mataré a miles más para preservar el legado de Von Zarovich".

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: Conocimiento Arcano +9, Perspicacia +7, Medicina +7, Percepción +7, Religión +6, Juego de Manos +4
Sentidos: Percepción pasiva 17
Idiomas: abisal, común, elfo, infernal
Desafío: 5 (1.800 PX)

Equipo Especial. Además de su bastón espada, Rictavio lleva un *sombrero de disfraz* y un *anillo de escudo mental* y porta un pergamino de conjuro de *alzar a los muertos*.

Lanzamiento de Conjuros. Rictavio es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, luz, reparar, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, detectar el bien y el mal, protección contra el bien y el mal, santuario*
Nivel 2 (3 espacios): *augurio, restablecimiento menor, protección contra veneno*
Nivel 3 (3 espacios): *círculo mágico, levantar maldición, hablar con los muertos*
Nivel 4 (3 espacios): *guarda contra la muerte, libertad de movimiento*
Nivel 5 (1 espacio): *disipar el bien y el mal*

Asesino de Muertos Vivientes. Cuando Rictavio impacta a un muerto viviente con un ataque de arma, le inflige 10 (3d6) de daño adicional del tipo de daño del arma.

Acciones

Ataque múltiple. Rictavio realiza dos ataques con su bastón espada.

Bastón espada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente (bastón de madera) o daño perforante (espada de plata).

Rictavio

Hace varios meses, un bardo semielfo ataviado con coloridos ropajes llegó a Barovia en un carromato de feria, con un mono por mascota sobre su hombro. Ocupó una torre abandonada en el lago Baratok antes de dirigirse al pueblo de Vallaki, varios meses más mas tarde. Presentándose como maestro feriante en busca de nuevos talentos, comenzó a entretener a los lugareños con historias de lejanas tierras.

Cazador de monstruos. El maestro feriante semielfo es, de hecho, un legendario cazavampiros humano llamado Rudolph van Richten. La historia de Van Richten es muy triste. Erudito y médico procedente de una tierra llamada Darkon, se casó con su novia de la infancia, Ingrid, y juntos tuvieron un hijo, Erasmus. Cuando tenía catorce años, Erasmus fue raptado y llevado lejos por los vistani, que luego lo vendieron a un vampiro, el barón Metus, para que le hiciera compañía. Cuando Van Richten encontró su hijo ya era demasiado tarde: el barón había transformado a Erasmus en un engendro vampírico. Erasmus rogó a su padre que pusiera fin a su sufrimiento, a lo que Van Richten accedió, clavando una estaca de madera en el pecho de su hijo. El barón Metus se vengó matando a la esposa de Van Richten y este ha vivido desde entonces con el horror de la destrucción de su familia. Tras acabar con el barón Metus como represalia, Van Richten buscó venganza contra los vistani y adoptó una vida dedicada a la caza de monstruos del mal.

El acecho. Van Richten ya no es precisamente un hombre joven. Él sabe que su periplo está llegando a su fin, pero su trabajo aún no ha acabado. Ha llegado a Barovia para matar a Strahd von Zarovich, el mayor de todos los vampiros. Van Richten ha estudiado a Strahd durante años y sabe que no puede superar al vampiro en un enfrentamiento directo; debe esperar el momento adecuado para atacar. Tiene evidencias suficientes como para creer que Strahd hiberna periódicamente en su ataúd, a veces durante años, cuando todo está tranquilo en el reino. Mientras aguarda su momento, Van Richten se oculta a simple vista con la ayuda de un *sombrero de disfraz* y protege sus pensamientos gracias a un *anillo de escudo mental*. Está tratando de obtener más información sobre los Guardianes de la Pluma, una sociedad de hombres cuervo que se oponen al vampiro, tratando de no exponer a la sociedad secreta a su enemigo común. Piensa que los hombres cuervo podrían ser útiles llegado el momento. Van Richten también quiere eliminar a tantos espías de Strahd como pueda, empezando por los malvados vistani.

Un hombre, un plan. Van Richten no sabe que su antigua protegida, una vistana de alineamiento bueno llamada Ezmerelda d'Avenir, ha llegado a Barovia buscándolo. Él le enseñó muchas de sus técnicas de cazavampiro, pero ella no conoce todos sus trucos y disfraces. Hasta ahora, sus caminos no se han cruzado. En caso de que Van Richten tenga conocimiento de la presencia de Ezmerelda, hará todo lo posible por protegerla sin poner sus propios planes en peligro. Si puede manipular a un grupo de aventureros para que la tengan controlada, lo hará. Van Richten trabaja solo. Una maldición lanzada sobre él hace mucho tiempo por una pitonisa de los vistani trae la ruina a aquellos con los que traba amistad. Además, piensa que hay demasiado en juego como para exponerse a tal riesgo. Por lo tanto, si cree estar en peligro de ser desenmascarado, se retirará a su torre (mira el capítulo 11) o a algún otro rincón discreto del dominio de Strahd.

Atributos de Rictavio

Ideal. "La maldad no debe quedar sin respuesta".

Vínculo. "Para proteger a las personas que aprecio, me veo obligado a mantener las distancias y a ocultarme de mis enemigos".

Defecto. "Me han maldecido, así que nunca estaré en paz".

Strahd von Zarovich

De mente aguda y corazón oscuro, Strahd von Zarovich es un enemigo formidable. Innumerables valientes se han dejado la vida enfrentándose a él. Repasa el capítulo 1, "Entre las Brumas", para entender su personalidad y metas.

Aunque puede presentarse en cualquier punto de su dominio, siempre se le podrá encontrar en el lugar indicado por la lectura de cartas del tarokka (tal y como se explica en el capítulo 1), a menos que se le haya forzado a refugiarse en su tumba, en las catacumbas del Castillo Ravenloft.

Tácticas de Strahd

Ya que la aventura al completo gira en torno a Strahd, debes ser inteligente a la hora de interpretarlo y hacer todo lo posible para que resulte un adversario terrible y astuto para los jugadores.

Cuando dirijas un encuentro con el vampiro, ten en cuenta los siguientes detalles:

- Strahd siempre ataca en el momento más propicio y desde la posición más ventajosa.
- El vampiro sabe cuándo lleva las de perder. Si comienza a recibir más daño del que puede regenerar, saldrá del alcance de los luchadores cuerpo a cuerpo y de los lanzadores de conjuros o bien huirá (convocando a lobos y enjambres de murciélagos o ratas para que cubran su retirada).
- Strahd estudia a los aventureros para averiguar cuáles son los más fácilmente influenciables. Después, trata de hechizar a aquellos que tengan puntuaciones bajas de Sabiduría para usarlos como siervos. Como poco, puede ordenar a un personaje hechizado que le proteja contra otros miembros del grupo de aventureros.

Secuaces del vampiro

Cada vez que Strahd aparezca en una ubicación que no sea su tumba o el lugar indicado por la lectura de las cartas del tarokka, lanza un d20 y consulta la tabla "Secuaces de Strahd" para establecer qué criaturas le acompañan, si es que lo hace alguna.

Secuaces de Strahd

d20	Criaturas
1–3	1d4 + 2 **lobos terribles**
4–6	1d6 + 3 **gules**
7–9	1d4 + 2 **zombis de Strahd** (en este mismo apéndice)
10–12	2d4 **enjambres de murciélagos**
13–15	1d4 + 1 **engendros vampíricos**
16–18	3d6 **lobos**
19–20	Ninguna

Si los personajes están en una vivienda, las criaturas del vampiro romperán puertas y ventanas para llegar hasta ellos, se arrastrarán excavando bajo tierra o bajarán por la chimenea. Los engendros vampíricos (restos de un grupo de aventureros que Strahd derrotó tiempo atrás) no podrán entrar en el lugar donde se encuentren los personajes a menos que hayan sido invitados.

Blasón de Strahd

Strahd von Zarovich

Muerto viviente Mediano (cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 144 (17d8 + 68)
Velocidad: 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: Conocimiento Arcano +15, Percepción +12, Religión +10, Sigilo +14
Resistencia a daño: necrótico, contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos
Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas: abisal, común, dracónico, enano, elfo, gigante, infernal
Desafío: 15 (13.000 PX)

Cambiaformas. Salvo que Strahd esté expuesto a la luz del sol o sumergido en agua corriente, podrá utilizar su acción para polimorfarse en un murciélago Diminuto, un lobo Mediano, una nube de niebla Mediana o en su verdadera forma.

Mientras está transformado en murciélago o lobo, el vampiro no puede hablar. En forma de murciélago, su velocidad caminando es de 5 pies y volando de 30 pies. En forma de lobo, su velocidad caminando es de 40 pies. Su perfil, a excepción del tamaño y la velocidad, no varía. Cualquier cosa que lleve puesta se convertirá, pero los objetos que porte no. Si muere, Strahd volverá a su verdadera forma.

Mientras se encuentra en forma de bruma, no puede realizar acciones, hablar o manipular objetos. La ausencia de peso es total, posee una velocidad volando de 20 pies, puede levitar y es capaz de entrar y permanecer en el espacio de una criatura hostil. Además, allá donde el aire pueda atravesar un espacio, la niebla podrá hacerlo también sin apretarse; no obstante, no podrá atravesar el agua. Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y es inmune a todo daño no mágico, a excepción del procedente de la luz solar.

Resistencia Legendaria (3/Día). Strahd puede elegir superar una tirada de salvación que haya fallado.

Escape Brumoso. Si los puntos de golpe del vampiro quedan reducidos a 0 estando fuera de su ataúd, se transformará en una nube de bruma (como al usar el atributo Cambiaformas) en lugar de quedar inconsciente, siempre y cuando no se encuentre bajo la luz solar o sumergido en agua corriente. Si no puede poliformarse, morirá.

Mientras esté transformado en bruma y sus puntos de golpe sigan siendo 0, no podrá retornar a su forma vampírica y deberá llegar a su ataúd en 2 horas o será destruido. Una vez en su tumba, volverá a adoptar su forma de vampiro. A partir de ese momento, estará paralizado hasta que recobre al menos 1 punto de golpe. Después de 1 hora en su ataúd con 0 puntos de golpe, recuperará 1 punto de golpe.

Regeneración. Si el vampiro tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni sumergido en agua corriente, recuperará 20 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño radiante o proveniente de agua bendita, este atributo no tendrá efecto al principio de su siguiente turno.

Lanzamiento de Conjuros. Strahd es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*
Nivel 1 (4 espacios): *dormir, entender idiomas, nube de oscurecimiento*
Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, imagen múltiple, ráfaga de viento*
Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos, bola de fuego, indetectable*
Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, marchitar, polimorfar*
Nivel 5 (1 espacio): *animar objetos, escudriñar*

Trepar cual Arácnido. El vampiro puede trepar por superficies difíciles, incluso boca abajo por los techos, sin tener que realizar ninguna prueba de característica.

Debilidades Vampíricas. Strahd tiene los siguientes defectos:

Prohibición. No puede entrar en una vivienda sin que uno de los ocupantes le haya invitado a pasar.

Intolerancia al Agua Corriente. Sufre 20 de daño de ácido si termina su turno sumergido en agua corriente.

Estaca en el Corazón. Si se atraviesa su corazón con un arma perforante hecha de madera mientras se encuentra en su ataúd, quedará paralizado hasta que se extraiga la estaca.

Hipersensibilidad a la Luz Solar. Mientras se halle expuesto a la luz del sol, recibirá 20 de daño radiante al principio de su turno y tendrá desventaja tanto en las tiradas de ataque como en las pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple (solo en su forma de vampiro). Strahd realiza dos ataques; solo uno de ellos puede ser un mordisco.

Ataque sin armas (solo en su forma de vampiro). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño contundente, más 14 (4d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, Strahd puede agarrarla (CD 18 para escapar) en lugar de infligir el daño contundente.

Mordisco (solo en su forma de vampiro o murciélago). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o una que esté agarrada por Strahd, incapacitada o apresada. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante, más 10 (3d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en la cantidad de daño necrótico recibido y el vampiro recupera esa misma cantidad de puntos de golpe. Esta reducción durará hasta que la criatura finalice un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, el objetivo morirá. Un humanoide que muera de esta manera y posteriormente sea enterrado, se levantará a la noche siguiente transformado en un engendro vampírico bajo el control de Strahd.

Hechizar. El vampiro elige como objetivo a un humanoide que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. Si la criatura puede ver a Strahd, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra este efecto mágico o quedará hechizada. Si es hechizada, considerará al vampiro un amigo de confianza al que prestar atención y proteger. No estará bajo control de Strahd, pero asumirá las peticiones y acciones de este con el mejor talante; también permitirá que el vampiro la muerda.

Cada vez que Strahd o sus aliados dañen de alguna manera a la criatura objetivo, esta podrá repetir la tirada de salvación, quedando liberada del efecto si la supera. De lo contrario, el efecto durará 24 horas, hasta que el vampiro sea destruido, se encuentre en un plano de existencia diferente al de la criatura o dé el efecto por terminado usando una acción adicional.

Hijos de la noche (1/Día). Strahd convoca mágicamente a 2d4 **enjambres de murciélagos** o **enjambres de ratas**; solo podrá hacerlo si aún no ha salido el sol. Si se encuentra al aire libre, tendrá la opción de convocar a 3d6 **lobos** en lugar de a los enjambres. Las criaturas convocadas llegarán en 1d4 asaltos, actuando como aliados del vampiro y obedeciendo sus órdenes verbales. Estas bestias se quedarán durante 1 hora, hasta que Strahd muera o hasta que este las libere utilizando una acción adicional.

Acciones legendarias

El vampiro puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y siempre al final del turno de otra criatura. Strahd recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Moverse. El vampiro puede moverse hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.
Ataque sin armas. Strahd realiza un ataque sin armas.
Mordisco (cuesta 2 acciones). Strahd hace un ataque de mordisco.

El Corazón del Dolor

Strahd puede permitirse arriesgar en sus tácticas porque tiene una protección adicional: un corazón de cristal gigante oculto en el interior del Castillo Ravenloft.

Cualquier daño que el vampiro reciba se transfiere al Corazón del Dolor (consulta el capítulo 4, zona K20). Si el corazón absorbe tanto daño como para perder todos sus puntos de golpe, será destruido y Strahd sufrirá el daño sobrante. El Corazón del Dolor tiene 50 puntos de golpe y regenera esos puntos cada amanecer, siempre que al menos le quede 1 punto de golpe restante. Como acción adicional durante su turno, el vampiro puede romper su vínculo con el Corazón del Dolor para que este deje de absorber el daño que se le inflija. Strahd puede restablecer dicho vínculo como acción adicional durante su turno, pero únicamente mientras se encuentra en el Castillo Ravenloft.

Presenciar el efecto protector que brinda el Corazón del Dolor puede ser una experiencia escalofriante, ya que el daño infligido al vampiro desaparece rápidamente. Por ejemplo, un golpe crítico podría descoyuntar la mandíbula de Strahd, pero solo durante unos instantes; de inmediato, el rostro del vampiro volvería a su estado normal.

La capacidad de absorber daño del Corazón del Dolor se interrumpe si Strahd se halla dentro de un *campo antimagia*.

Acciones en guarida

El vampiro puede hacer acciones en guarida mientras se encuentra en el Castillo Ravenloft, siempre que no esté incapacitado.

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), Strahd puede realizar una de las siguientes opciones de acción en guarida o bien renunciar a ellas durante ese asalto:

- Hasta el orden de iniciativa 20 del siguiente asalto, el vampiro es capaz de atravesar muros sólidos, puertas, techos y suelos como si no estuviesen allí.
- Strahd puede escoger un número indeterminado de puertas y ventanas que tenga a la vista y hacer que se abran o cierren como desee. Puede bloquear mágicamente las puertas cerradas (abrirlas requerirá superar una prueba de Fuerza CD 20) hasta que decida terminar el efecto o hasta que use de nuevo esta acción en guarida.
- El vampiro convoca al espíritu iracundo de alguien que ha muerto en el castillo. Este aparece junto a una criatura hostil que Strahd pueda ver, realiza un ataque contra ella y luego desaparece. La aparición tiene el perfil de un **espectro**.
- El vampiro escoge como objetivo a una criatura Mediana o más pequeña que proyecte sombra. La sombra del objetivo debe ser visible para Strahd y encontrarse a 30 pies o menos de él. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 17, su sombra se separará y se convertirá en una **sombra** que obedecerá las órdenes del vampiro, actuando en la posición 20 del orden de iniciativa. Lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* o *levantar maldición* sobre el objetivo restaurará su sombra natural, pero solo si su sombra muerta viviente ha sido destruida.

Vladimir Horngaard

Vladimir Horngaard se unió a la Orden del Dragón de Plata a una edad temprana y rápidamente se granjeó 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, atrajo a nuevos iniciados a la orden.

Enemigos de Strahd. Vladimir se encontró luchando contra los ejércitos de Strahd una y otra vez mientras estos asolaban la tierra. Cuando se hizo evidente que no se podía detener al príncipe, los caballeros de la orden condujeron a cientos de refugiados al valle de Argynvost, pero Strahd los rastreó hasta el lugar donde se refugiaban y los masacró empleando una fuerza desmedida. Vladimir, a quien Argynvost había nombrado comandante de campo, no pudo contener la marea malvada y cayó muerto, pero solo tras el sufrimiento de presenciar cómo el propio noble asesinaba a su amado y compañero de armas, sir Godfrey Gwilym. Con la batalla ya ganada, Strahd rodeó Argynvostholt. En lugar de refugiarse en su guarida, Argynvost emergió y luchó contra los ejércitos del príncipe hasta su aciago final.

Venganza mortal. Incapaz de aceptar su fracaso, Vladimir regresó transformado en redivivo. Tan grande era su odio hacia Strahd y su sed de venganza que dichos sentimientos consiguieron que los espíritus de muchos de sus compañeros caballeros, Godfrey incluido, volvieran del otro mundo también como redivivos. Vladimir continuó con su guerra a la desesperada, incluso cuando el príncipe reforzó su presencia en el valle.

Cuando Strahd se convirtió en vampiro, Vladimir y sus redivivos deberían haber hallado el descanso eterno. Sin embargo, los actos de Strahd fueron tan atroces que Barovia y los espíritus de los caballeros quedaron atrapados entre las cortinas de bruma.

Vladimir Horngaard

Cegado por el odio. Vladimir odia a Strahd, pero no quiere que el vampiro pueda disfrutar del descanso eterno. Desea ver sufrir a Strahd para siempre por la muerte de Godfrey y Argynvost, por la destrucción de su orden y por todos los crímenes de los que el vampiro es culpable. El redivivo cree que toda Barovia se ha hundido en el infierno y quiere asegurarse de que Strahd se queda atrapado allí para siempre. A Vladimir le enfurece estar condenado también, junto con sus compañeros de la orden, pero para él ese es el precio de mantener al vampiro confinado. Incluso su amor por Godfrey no es ahora sino un tenue recuerdo perdido en una nebulosa de odio.

Si Vladimir consiguiera apaciguar su odio, su espíritu encontraría la paz y podría recordar la cálida sensación del amor. En caso de que Strahd fuera derrotado, incluso temporalmente, las brumas que rodean Barovia se desvanecerían, permitiendo a los espíritus del caballero y sus compañeros transitar al más allá. Sin embargo, Vladimir prefiere saborear el tormento del vampiro a traer la paz a su malhadada orden o a las tierras de Barovia. Lejos quedaron los días marcados por el honor y el valor.

Perfil. Vladimir Horngaard tiene el perfil de un **redivivo** con las siguientes modificaciones:

- El alineamiento de Vladimir es legal malvado.
- Su Clase de Armadura es 17 (media armadura).
- Tiene 192 puntos de golpe.
- Habla común y dracónico.
- Vladimir esgrime un *espadón +2* forjado con guardas con forma de alas de dragón de plata y un pomo con el aspecto de la cabeza de un dragón de plata entre cuyas fauces hay un ópalo negro. Como acción, puede realizar dos ataques con el espadón (+9 para impactar). Inflige 20 (4d6 + 6) de daño cortante al impactar. Contra Strahd, Vladimir inflige 14 (4d6) de daño cortante adicional con el espadón.
- Vladimir tiene un valor de desafío de 7 (2.900 PX).

Atributos de Vladimir Horngaard

Ideal. "La venganza es todo lo que me queda".

Vínculo. "He jurado lealtad a la Orden del Dragón de Plata. No importa cuán debilitada se halle la hermandad, mi lealtad nunca flaquea".

Defecto. "Destruir a Strahd acabaría con el sufrimiento del vampiro y eso es algo que nunca permitiré".

Zombi de Strahd

Los zombis de Strahd son muertos vivientes que sirven al vampiro Strahd von Zarovich. Creados a partir de los guardias fallecidos del Castillo Ravenloft, fue el propio vampiro quien les proporcionó entidad a través de sus artes nigrománticas.

Miembros repugnantes. La carne verde grisácea de un zombi de Strahd parece suave y sus huesos frágiles. Cualquier impacto certero de un arma contundente o cortante seccionará una parte del cuerpo del muerto viviente. Estos zombis están imbuidos de una horrible magia nigromántica; gracias a esta, incluso sus partes cercenadas pueden continuar atacando. Todas las partes de un zombi de Strahd se consideran la misma criatura, así que infligir daño a cualquiera de las partes dañará a la criatura completa.

Naturaleza de muerto viviente. Un zombi de Strahd no necesita respirar, comer, beber o dormir.

Zombi de Strahd

Muerto viviente 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
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar
Desafío: 1 (200 PX)

Miembros Repugnantes. Cada vez que el zombi reciba 5 de daño contundente o cortante de una sola vez, tira un d20 para determinar lo que le sucede:

1–8: Si al zombi le queda alguna pierna, una de ellas es seccionada.
9–16: Si el zombi conserva algún brazo, uno de ellos es cercenado.
17–20: El zombi es decapitado.

Si los puntos de golpe del zombi se ven reducidos a 0, todas sus partes mueren. Hasta ese momento, las partes seccionadas actuarán por su cuenta, en el mismo orden de iniciativa que el zombi, contando con movimientos y acciones propios. Un miembro cercenado posee CA 8. Cualquier daño que reciba se restará de los puntos de golpe del zombi.

Una pierna seccionada es incapaz de atacar y tiene una velocidad de 5 pies.

Un brazo cercenado tiene una velocidad de 5 pies y puede realizar un ataque de garra durante su turno, pero tendrá desventaja en la tirada de ataque. Cada vez que el zombi pierda un brazo, dejará de contar también con un ataque de garra.

Si es decapitado, el zombi perderá su ataque de mordisco y su cuerpo quedará cegado a menos que la cabeza pueda verlo. La cabeza decapitada tiene una velocidad de 0 pies. Puede realizar un ataque de mordisco, pero solo contra un objetivo que se encuentre en su espacio.

La velocidad del zombi se reducirá a la mitad si pierde una pierna, cayendo derribado si pierde ambas. Si ocurre esto y aún posee ambos brazos, podrá arrastrarse. Si solo le queda un brazo, todavía podrá arrastrarse, pero su velocidad se reducirá a la mitad. Si no tiene ni brazos ni piernas, su velocidad quedará reducida a 0 y no podrá beneficiarse de bonificadores a esta.

Acciones

Ataque múltiple. El zombi realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Apéndice E: La baraja del tarokka

Los vistani son conocidos desde hace mucho por ser maestros adivinos. En manos de una vidente de este pueblo, una baraja de cartas del tarokka puede revelar hechos del futuro y dar respuesta a un buen número de oscuras y misteriosas preguntas.

Aunque el acabado y la calidad artística de los naipes puede variar de una baraja a otra, la capacidad de las cartas de ofrecer información sobre el futuro es mucho más valiosa que el precio de una de estas barajas.

Cualquier persona puede fabricarse una baraja de cartas del tarokka, pero solamente quien posea la sangre de los vistani podrá imbuir los naipes con el don de la profecía. Una vez estén confeccionados y se les haya imbuido de poder, deben almacenarse de acuerdo con una antiquísima tradición o perderán su eficacia: si no se están usando, las cartas del tarokka deben estar envueltas en seda y guardadas en una caja de madera.

Composición

Un mazo del tarokka suma cincuenta y cuatro cartas y cada una de ellas tiene su propio nombre. Cuarenta de ellas conforman el mazo menor, que se divide en cuatro palos: espadas, oros, estrellas y glifos.

Cada palo contiene cartas numeradas del uno al nueve, más una décima carta, la denominada "maestra" de ese palo. Se puede hacer referencia a una carta según su palo o según su nombre. Por ejemplo, el tres de glifos se conoce también como la sanadora y la carta del mago también puede llamarse la maestra de estrellas.

Las catorce cartas restantes forman el mazo mayor, que simboliza las fuerzas naturales del multiverso. Puedes identificar estas cartas porque presentan el icono de la corona en sus esquinas. Son las más poderosas de la baraja.

El mazo mayor

Las cartas que componen el mazo mayor no se consideran un palo, aunque a menudo se las diferencie con el icono de la corona para resaltar su importancia. Más bien, cada una de ellas es un poder importante por derecho propio. Si una de estas cartas sale en una lectura y parece contradecir la predicción de una carta anterior, los vistani asumen siempre que la carta del mazo mayor prevalece.

El mazo menor

Los cuatro palos y sus cartas respectivas se describen con más detalle a continuación.

Espadas

Este palo simboliza agresividad y violencia. Es el palo de los guerreros, ya sean paladines, soldados, mercenarios o gladiadores. También representa el poder de los gobiernos y líderes, sean estos nobles o corruptos.

Estrellas

Este palo simboliza el deseo de poder personal y de control sobre las cosas que están más allá de la comprensión de los mortales. Se vincula con 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.

Oros

Este palo simboliza la avaricia y el deseo de obtener ganancias personales y materiales. También está ligado a la gula, la lujuria y las obsesiones. El lado bueno de este palo sugiere la acumulación de riquezas en beneficio de una obra de caridad o una causa justa. Su lado malvado representa los peores aspectos de la codicia. Habla del poder del oro y de cómo puede construir o destruir naciones.

Glifos

Este palo simboliza la fe, la espiritualidad y la fuerza interior. Se vincula con los sacerdotes y aquellos que se dedican al servicio de una deidad, un poder superior o alguna filosofía elevada. Su lado bueno representa la fuerza de voluntad y la dedicación. Su lado malévolo implica debilidad de carácter, inseguridad y traición de los propios ideales o creencias. Representa la salud y la curación, así como el malestar y la enfermedad.

Mazo mayor

Nombre	Representa
El Artefacto	La importancia de algún objeto físico que debe ser conseguido, protegido o destruido a toda costa
La Bestia	Una gran rabia o pasión; algo bestial o malévolo oculto a simple vista o al acecho justo bajo la superficie
Las Brumas	Algo inesperado o misterioso que no puede evitarse; una gran búsqueda o periplo que pondrá a prueba de qué está hecho uno
El Cuervo	Una fuente de información oculta; un giro afortunado de los acontecimientos; un potencial desconocido para hacer el bien
El Fantasma	Las acechanzas del pasado; el regreso de un viejo enemigo o el hallazgo de un secreto enterrado hace mucho tiempo
El Hundido	Derrota, fracaso y desesperación; la pérdida de algo o alguien importante, cuya ausencia hace que uno se sienta incompleto
La Inocente	Un ser de gran importancia cuya vida está en peligro (podría estar desvalido o simplemente ser ajeno al peligro)
El Jinete	Muerte; el desastre sobrevenido en forma de pérdida de riquezas o propiedades, una terrible derrota o el fin de un linaje
El Lord Oscuro	Un único y poderoso individuo de naturaleza malvada, cuyas metas tienen consecuencias tremendas y de gran alcance
La Marioneta	La presencia de un espía o un secuaz bajo las órdenes de un poder superior; un encuentro con un "títere" o un subordinado
La Mazmorra	Aislamiento y reclusión; ser tan conservador de pensamiento como para acabar convertido en prisionero de las propias creencias
La Seductora	Alguien que se ha puesto en peligro, o que ha ido por el mal camino, a causa de las tentaciones o la necedad; aquel que seduce a otros para fines malvados
El Verdugo	La inminente muerte de un condenado, justa o injustamente, por un delito; las falsas acusaciones y las persecuciones injustas
El Vidente	Inspiración y agudo intelecto; un evento futuro cuyo resultado dependerá de una mente sagaz

Espadas

Carta	Nombre	Representa
Maestra de espadas	El Guerrero	La fortaleza física y la fuerza personificadas; violencia; aquellos que usan la fuerza para lograr sus metas
Uno de espadas	La Vengadora	Justicia y venganza para importantes quebrantos; los que persiguen librar al mundo de una gran maldad
Dos de espadas	El Paladín	Guerreros justos y nobles; aquellos que viven bajo un código de honor e integridad
Tres de espadas	La Soldado	Guerra y sacrificio; la resistencia para aguantar grandes dificultades
Cuatro de espadas	El Mercenario	Fortaleza y coraje; los que luchan en busca de poder o riquezas
Cinco de espadas	El Mirmidón	Grandes héroes; un giro repentino de la providencia; el triunfo inesperado del débil sobre un poderoso enemigo
Seis de espadas	El Berserker	El lado brutal y bárbaro de la guerra; la sed de sangre; aquellos con la naturaleza de las bestias
Siete de espadas	El Encapuchado	Fanatismo, intolerancia y xenofobia; una misteriosa presencia o un recién llegado
Ocho de espadas	El Dictador	Todo lo malo del ejercicio del gobierno y el liderazgo; aquellos que gobiernan mediante el miedo y la violencia
Nueve de espadas	El Torturador	El advenimiento del sufrimiento o la crueldad despiadada; alguien irremediablemente malvado o sádico

Estrellas

Carta	Nombre	Representa
Maestra de estrellas	El Mago	El misterio y los enigmas; lo desconocido; aquellos que anhelan poseer poder mágico y grandes conocimientos
Uno de estrellas	La Transmutadora	Un nuevo descubrimiento; la llegada de cosas inesperadas; las consecuencias imprevistas y el caos
Dos de estrellas	La Adivina	La búsqueda del conocimiento templada por la sabiduría; la verdad y la honestidad; sabios y profecías
Tres de estrellas	La Encantadora	Turbación emocional procedente de un estado mental confuso, el miedo a fallar o la información falsa
Cuatro de estrellas	La Abjuradora	Aquellos guiados por la lógica y la razón; avisa de una pista o información que se ha pasado por alto
Cinco de estrellas	La Elementalista	El triunfo de la naturaleza sobre la civilización; los desastres naturales y las buenas cosechas
Seis de estrellas	La Evocadora	Un poder mágico o sobrenatural que no puede ser controlado; la magia con fines destructivos
Siete de estrellas	La Ilusionista	Las mentiras y el engaño; las grandes conspiraciones; las sociedades secretas; la presencia de un incauto o un saboteador
Ocho de estrellas	El Nigromante	Acontecimientos contra natura y obsesiones insanas; aquellos que siguen una senda destructiva
Nueve de estrellas	El Conjurador	La llegada de una inesperada amenaza sobrenatural; los que se creen dioses

Oros

Carta	Nombre	Representa
Maestra de oros	El Pícaro	Alguien para quien el dinero es importante; aquellos que creen que la riqueza es la clave del éxito
Uno de oros	La Espadachina	Aquellos a quienes gusta el dinero, pero aun así se muestran pródigos; pícaros amables y personajes ladinos
Dos de oros	La Benefactora	Caridad y donaciones benéficas a gran escala; los que usan la riqueza para luchar contra el mal y la enfermedad
Tres de oros	El Comerciante	Comercio; contrabando y mercados negros; intercambios justos y equitativos
Cuatro de oros	La Mercader	Una materia prima muy poco común o una oportunidad de negocio; transacciones comerciales engañosas o peligrosas
Cinco de oros	El Miembro del Gremio	Individuos afines que se coaligaron con un objetivo común; orgullo por el trabajo personal
Seis de oros	El Mendigo	Cambio súbito en una situación económica o en una fortuna
Siete de oros	La Ladrona	Aquellos que roban o desvalijan viviendas; la pérdida de una propiedad, de la belleza, la inocencia, la amistad o la reputación
Ocho de oros	El Recaudador	Corrupción; la honestidad en medio de un gobierno u organización corruptos
Nueve de oros	El Avaro	Atesoramiento de riquezas; aquellos que son infelices sin remedio o que piensan que el dinero no tiene sentido

Glifos

Carta	Nombre	Representa
Maestra de glifos	El Sacerdote	Iluminación espiritual; los que siguen a una deidad, un sistema de valores o propósito elevado
Uno de glifos	El Monje	Serenidad; fuerza interna y autosuficiencia; la confianza suprema carente de arrogancia
Dos de glifos	El Misionero	Aquellos que llevan sabiduría y fe a otros; advertencias contra la propagación del miedo y la ignorancia
Tres de glifos	La Sanadora	Curación; un malestar, enfermedad contagiosa o maldición; los que practican las artes curativas
Cuatro de glifos	La Pastora	Aquellos que protegen a otros; alguien que soporta en solitario una carga demasiado grande
Cinco de glifos	El Druida	La ambivalencia y la crudeza de la naturaleza y aquellos que se sienten atraídos por esta; angustia interior
Seis de glifos	El Anarquista	Un cambio radical provocado por alguien cuyas creencias se están poniendo a prueba
Siete de glifos	El Embustero	Mentirosos; los que profesan creer en una cosa, pero en realidad creen en otra
Ocho de glifos	El Obispo	La estricta adherencia a un código o una creencia; aquellos que conspiran, planean y organizan
Nueve de glifos	El Traidor	La traición por parte de alguien cercano y de confianza; el debilitamiento o la pérdida de la fe

El Artefacto
El Artefacto

La Bestia
La Bestia

Las Brumas
Las Brumas

El Cuervo
El Cuervo

El Fantasma
El Fantasma

El Hundido
El Hundido

La Inocente
La Inocente

El Jinete
El Jinete

El Lord Oscuro
El Lord Oscuro

La Marioneta
La Marioneta

La Mazmorra
La Mazmorra

La Seductora
La Seductora

El Verdugo
El Verdugo

El Vidente
El Vidente

El Guerrero
El Guerrero

1
La Vengadora
1
La Vengadora

2
El Paladín
2
El Paladín

3
La Soldado
3
La Soldado

4
El Mercenario
4
El Mercenario

5
El Mirmidón
5
El Mirmidón

6
El Berserker
6
El Berserker

7
El Encapuchado
7
El Encapuchado

8
El Dictador
8
El Dictador

9
El Torturador
9
El Torturador

El Mago
El Mago

1
La Transmutadora
1
La Transmutadora

2
La Adivina
2
La Adivina

3
LA ENCANTADORA
3
LA ENCANTADORA

4
LA ABJURADORA
4
LA ABJURADORA

5
LA ELEMENTALISTA
5
LA ELEMENTALISTA

6
LA EVOCADORA
6
LA EVOCADORA

7
EL ILUSIONISTA
7
EL ILUSIONISTA

8
EL NIGROMANTE
8
EL NIGROMANTE

9
LA CONJURADORA
9
LA CONJURADORA

EL PÍCARO
EL PÍCARO

1
LA ESPADACHINA
1
LA ESPADACHINA

2
La Benefactora

3
El Comerciante

4
La Mercader

5
El Miembro
del Gremio

6
El Mendigo

7
La Ladrona

8
El Recaudador

9
El Avaro

El Sacerdote

1
EL MONJE
1
EL MONJE

2
EL MISIONERO
2
EL MISIONERO

3
LA SANADORA
3
LA SANADORA

4
LA PASTORA
4
LA PASTORA

5
EL DRUIDA
5
EL DRUIDA

6
EL ANARQUISTA
6
EL ANARQUISTA

7
EL EMBUSTERO
7
EL EMBUSTERO

8
EL OBISPO
8
EL OBISPO

9
EL TRAIDOR
9
EL TRAIDOR

Apéndice F: Documentos

Carta de Kolyan Indirovich (versión 1)

Os saludo, oh bravo y poderoso,
Este humilde siervo de Barovia se honra en saludaros. Os suplico desesperadamente que nos ayudéis.
El amor de mi vida, Ireena Kolyana, se ha visto afectada por un mal tan letal que ni siquiera la buena gente de nuestro pueblo puede protegerla. Ella sigue convaleciente a causa de su herida y yo querría salvarla de aquello que la amenaza.
La nuestra es una comunidad muy rica. Os ofrezco a vos y a vuestros compañeros todo lo que pueda recaudar, si respondéis a mi súplica desesperada.
¡Acudid prestos, porque su final se acerca! ¡Todo lo que poseo será vuestro!

Kolyan Indirovich
Burgomaestre

Invitación de Strahd

Amigos míos,
Sabed que he sido yo quien os ha traído hasta esta tierra, a mi hogar, y sabed que solo yo os puedo liberar de ella. Os emplazo a cenar en mi castillo para que podamos conocernos en un entorno civilizado. Vuestro trayecto hasta aquí estará exento de peligros. Espero vuestra llegada.

Vuestro anfitrión,
Strahd von Zarovich

Extractos del Tomo de Strahd

Yo soy el Antiguo. Yo soy la Tierra. Mis orígenes se pierden en la oscuridad del pasado. Fui un guerrero, bondadoso y justo. El tronaba el mundo a mi paso como la ira de un dios recto, pero los años de guerras y matanzas socavaron mi alma como el viento convierte la piedra en arena.

Toda bondad desapareció de mi vida. Descubrí que mi juventud y mi fuerza se habían esfumado y lo único que me quedaba era esperar a la muerte. Mi ejército se asentó en el valle de Barovia y asumió el poder sobre sus gentes en nombre de una deidad recta, pero sin la justicia ni la piedad de un dios.

Hice llamar a mi familia, apartada hace mucho de sus antiguos tronos, y la traje aquí para que se instalara en el Castillo Ravenloft. Llegaron con mi hermano menor, Sergei. Era joven y apuesto. Le odié por ambas cosas.

De las gentes del valle, un solo espíritu brillaba por encima de los demás. Una belleza inusitada, a la que piropeaban llamándola "hermosura", "gloria" y "tesoro". Su nombre era Tatyana y yo la anhelaba para mí.

La amaba con todo mi corazón. La amaba por su juventud, por su alegría. ¡Pero ella me rechazó!

"Anciano" era como ella me llamaba, "anciano" y "hermano" también. Su corazón prefirió a Sergei. Se comprometieron. Se fijó la fecha.

Las palabras de su boca me llamaban "hermano", pero cuando la miré a los ojos reflejaban otro nombre: "muerte". Era la muerte de los ancianos lo que ella veía en mí. Ella adoraba su juventud y disfrutarla. Pero yo había hipotecado ya la mía.

La muerte que vio en mí la apartó de mi lado. Y así fue como llegué a odiar la muerte, mi muerte. Mi odio es muy intenso. Nadie me llamaría "muerte" tan pronto.

Forjé un pacto con la muerte, un pacto de sangre. El día de la boda maté a Sergei, mi hermano. Mi pacto quedó sellado con su sangre.

Encontré a Tatyana llorando en el jardín, al este de la capilla. Ella huyó de mí. No me permitió explicarme y una gran ira brotó dentro de mí. Ella debía entender el pacto que hice para conseguirla. La perseguí. Finalmente, desesperada, se arrojó desde las murallas del Castillo Ravenloft y vi cómo todo lo que siempre había querido caía al vacío, fuera de mi alcance para siempre.

Cayó mil pies a través de las brumas. Jamás se encontró rastro alguno de su cuerpo. Ni siquiera yo sé qué fue de ella al final. Entonces las flechas de los guardias del castillo me atravesaron de lado a lado, pero no fallecí. Ni tampoco seguí vivo. Me convertí en muerto viviente para siempre.

He estudiado mucho desde entonces. "Vampiro" es mi nuevo nombre. Aún ansío la vida y la juventud, pero maldigo a los vivos que me las arrebataron. Incluso el sol está en mi contra. Es el sol, y su luz, lo que más temo, pero poco más puede hacerme daño ahora. Ni siquiera una estaca en el corazón puede matarme, aunque me impida todo movimiento. Pero la espada, ¡esa maldita espada que trajo Sergei! ¡Debo deshacerme de ese horrible artefacto! La temo y la odio tanto como al sol.

A menudo he salido en busca de Tatyana. Incluso la he sentido a mi alcance, pero siempre se me escapa. ¡Se burla de mí! ¡Juega conmigo! ¿Qué hará falta para doblegarla y que me profese su amor? Ahora vivo en las profundidades de Ravenloft. Habito entre los muertos y duermo bajo los cimientos mismos de este vacío y condenado castillo. Suelo cerrar a cal y canto los muros de las escaleras para que nadie pueda molestarme.

Diario de Rudolph van Richten

Durante más de tres décadas, me he dedicado a investigar y a exponer a criaturas de las tinieblas a la luz purificadora de la verdad y el conocimiento. "Héroe" se me dice en algunos círculos; "sabio" y "maestro cazador" me llaman en otros. Haber sobrevivido a innumerables ataques sobrenaturales se ve como un prodigio entre mis colegas. Mi nombre se pronuncia con miedo y odio entre mis enemigos.

En realidad, este camino "virtuoso" comenzó con mi esfuerzo obsesivo por destruir a un vampiro que asesinó a mi hijo, pero ha terminado convirtiéndose para mí en una forma de vida tediosa y sombría. Incluso al principio de mis días como cazador de monstruos, sentí el peso del tiempo sobre mis cansados hombros. Hoy, solo soy un hombre que ha vivido más de la cuenta. Como un liche arrepentido, me encuentro atado inexorablemente a una existencia que busqué preso de la locura y con la que, aparentemente, ahora debo lidiar para toda la eternidad. Por supuesto que moriré, pero la idea de si podré o no descansar en mi tumba para siempre es un pensamiento recurrente y me atormenta en sueños.

Supongo que esos que me consideran un héroe cambiarán de parecer cuando sepan toda la verdad sobre mi vida como cazador de lo antinatural. Sin embargo, debo confesar, aquí y ahora, que he sido el causante indirecto, aunque cierto, de muchas muertes, y también de la pérdida de muchos buenos amigos. ¡Que no se me malinterprete! No solo me siento mal por mí. Además, llego a darme cuenta de una realidad devastadora: ahora veo que soy objeto de una funesta maldición de los vistani. Por si fuera poco, la naturaleza de este maleficio es tal que no me he llevado su peor parte. Por el contrario, lo que es mucho peor, ¡las víctimas son aquellos que me rodean!

Ya he relatado la trágica historia de cómo mi único hijo, Erasmus, fue raptado por los vistani y vendido a un vampiro. He detallado cómo Erasmus fue convertido en súbdito de ese acechador nocturno y cómo jugué el miserable papel de liberarlo de ese destino a punta de estaca. Sin embargo, hasta ahora no he acertado a arrojar luz sobre cómo seguí la pista de los captores de Erasmus a través del terreno o cómo conseguí "sacarles" su paradero.

De hecho, los vistani se llevaron a Erasmus con mi propio permiso involuntario. Una tarde, me trajeron a un miembro de su tribu extremadamente enfermo e insistieron en que lo tratara, pero no pude salvar la vida del joven. Por temor

a sus represalias, rogué a los vistani que se llevaran cualquier cosa de mi propiedad, solo a cambio de que contuvieran sus terroríficos poderes, de los cuales yo no sabía nada. Para mi posterior sorpresa, ¡decidieron llevarse a mi hijo a escondidas a cambio de su pérdida! Para cuando me di cuenta de lo que había sucedido, ya había transcurrido una hora.

Furioso más allá de toda razón, até el cuerpo del joven fallecido a mi caballo y perseguí sin descanso la caravana de los vistani a través del bosque, dejando con toda ingenuidad que el sol se pusiera en mis narices antes de haberme procurado un refugio para pasar la noche. Poco después de cernirse la oscuridad, fui acosado por muertos vivientes que me habrían matado de no ser por la intervención de su amo, un liche, que salvó mi vida, por razones que aún no alcanzo a comprender del todo. De alguna manera me detectó y, con su poderosa magia, tomó el control de un grupo de zombis que merodeaban por el bosque. Me habló a través de las bocas de esas cosas muertas e invocó sobre mí una guarda mágica contra muertos vivientes; luego animó el cuerpo del vistana muerto y le ordenó que me indicara dónde podía encontrar a su gente. Por desgracia (a posteriori puedo decirlo), el plan funcionó. Hallé a los ladrones de niños. Mi indeseado séquito incluía una horda cada vez mayor de voraces muertos vivientes que no podían tocarme, gracias a la guarda del liche.

Cuando encontré la caravana de los vistani, los amenacé con azuzar a los zombis contra ellos, a menos que me devolvieran a mi querido hijo. Me respondieron que lo habían vendido a un vampiro, el Barón Metus. Algo se quebró dentro de mí. Liberé a los zombis y toda la tribu fue devorada viva.

Sin embargo, la historia aún no ha acabado. Antes de morir, el líder me maldijo, diciendo: "¡Que vivas siempre rodeado de monstruos y observes cómo todos los que amas mueren bajo sus garras!". Incluso ahora, muchos años después, puedo oír sus palabras con dolorosa claridad. Poco tiempo después, encontré a mi querido Erasmus convertido en vampiro. Me suplicó que pusiera fin a su maldición y lo hice con todo el dolor de mi corazón. La oscuridad lo había arrancado de mis protectores brazos para siempre y yo di por hecho, como un idiota, que la maldición ya se había cobrado su mortífero peaje. Lloré hasta que el abismo insondable que había en mi corazón quedó colmado por mis deseos de venganza.

Carta de Kolyan Indirovich (versión 2)

Os saludo, oh bravos y poderosos.

Yo, burgomaestre de Barovia, me honro en saludaros, aunque de forma apresurada. Mi hija adoptiva, mi buena Irena Kolyana, ha sido mordida por un vampiro durante estas últimas noches. Durante más de cuatrocientos años, esta criatura ha estado drenando la sangre que mantiene viva a mi gente. Ahora, mi querida Irena languidece y muere a causa de una herida impía infligida por esta bestia vil. Se ha convertido en un ser demasiado poderoso como para acabar con él.

Así que esto es lo que os digo: dadnos por muertos y rodead esta tierra con símbolos del bien. Que los clérigos inviquen su poder para que el diablo pueda permanecer contenido dentro de los muros de la doliente Barovia. Dejad que nuestros quebrantos queden para nuestras tumbas y salvad al mundo de esta maldad que nos aflige.

La nuestra es una comunidad muy rica. Volved a por vuestra recompensa después de que hayamos partido hacia una vida mejor.

Kolyan Indirovich
Burgomaestre

Diario de Argynvost

Mis caballeros han perecido y esta tierra está perdida. Los ejércitos de mi enemigo no serán detenidos por la espada, los conjuros, las garras o los colmillos. Hoy [illegible] no para [illegible] a los caídos, sino para defender aquello que amo: este valle, este hogar y los [illegible] de la [illegible] del Dragón de Plata.

La maldad me ha rodeado. Ha llegado el momento de deshacerme de esta apariencia y mostrarles a estos paganos mi verdadera y temible forma. ¡Que el terror inunde sus corazones! ¡Que sus historias relaten su oscuro triunfo sobre el protector de las montañas Balinok! Que Argynvost sea recordado como un dragón honorable y valeroso. Solo lamento que mis restos no vayan a descansar en el lugar que les corresponde, el mausoleo sagrado de Argynvostholt. Sin duda, mis enemigos se repartirán mis huesos como monedas de un tesoro [illegible], trofeos de una victoria ganada con gran sacrificio.

No le temo a la muerte. Aunque mi cuerpo fallezca, mi espíritu vivirá. Que sirva como una almenara de luz contra la oscuridad. Que traiga esperanza a esta tierra cuajada de desesperanza.

Y ahora, ¡a la batalla!

A

Barovia

Monte Baratok
Bosques de Svalich
Lago Zarovich
Lago Barátok
Krezk
Viejo camino de Svalich
Río Cuervo
Vallaki
Río Luna
Cataratas Tser
Laguna Tser
Aldea de Barovia
Río Ivlis
Paso de Tsolenka
Lago Luna
Monte Ghakis

Krezk
(Área S)

Abadía de Santa Markovia
Viejo camino de Svalich
Barbacana de entrada (Zona S2)
Una casilla = 50 pies

Aldea de Barovia
(Área E)

Una casilla = 40 pies

Vallaki
(Área N)

Al Lago Zarovich
Viejo camino de Svalich
Pies 0 250 500 1000 2000 1 milla

Berez
(Área U)

Espantapájaros
Una casilla = 100 pies

Campamento de la laguna Tser
(Área G)

Río Ivlis
Tienda de madam Eva
Una casilla = 5 pies

Leyenda

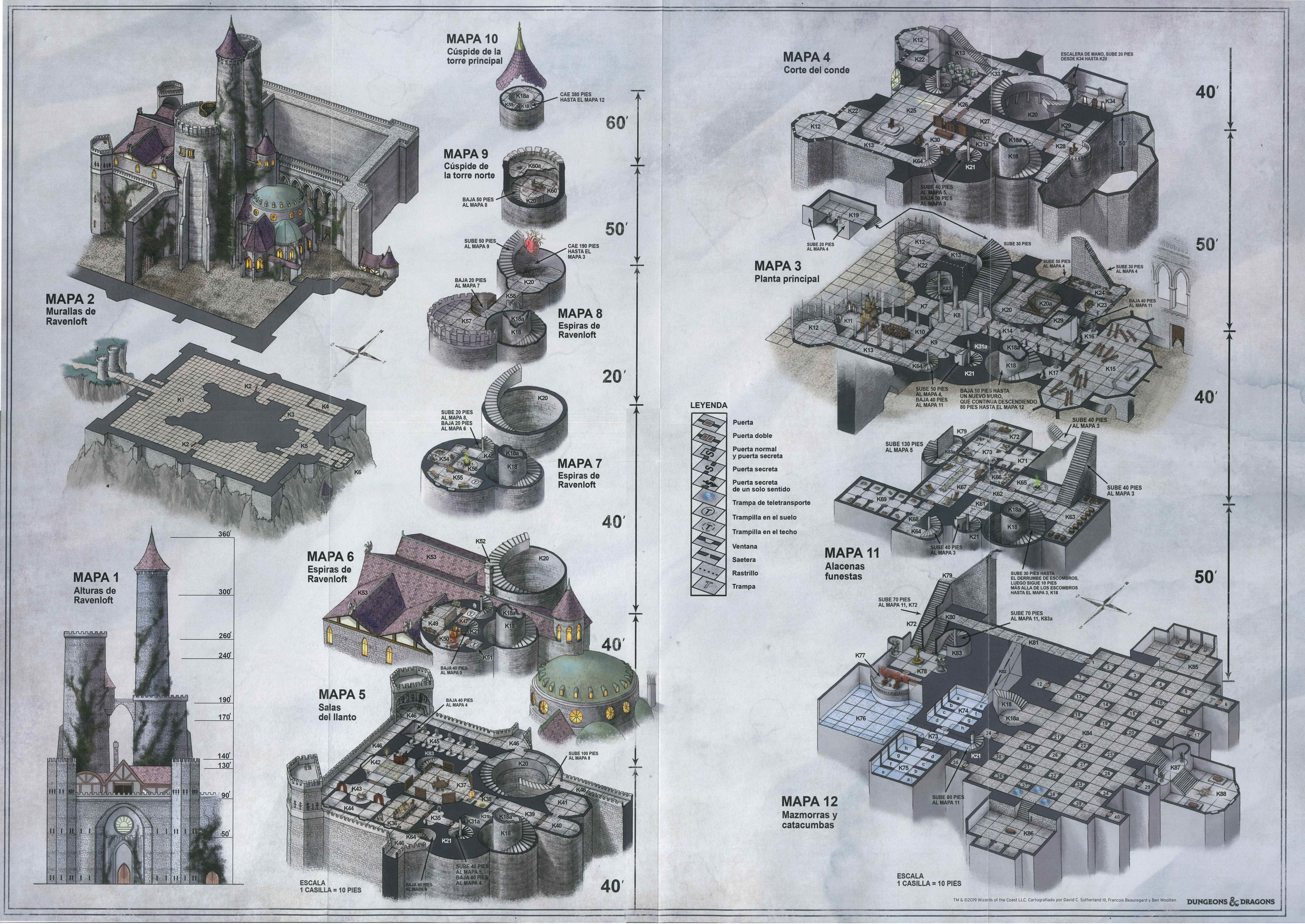
Un hexágono = ¼ milla

- A Viejo camino de Svalich
- B Puertas de Barovia
- C Bosques de Svalich
- D Río Ivlis
- E Aldea de Barovia
- F Encrucijada del río Ivlis
- G Campamento de la laguna Tser
- H Cataratas Tser
- I El carruaje negro
- J Puertas de Ravenloft
- K Castillo Ravenloft
- L Lago Zarovich
- M El Mago Loco del monte Baratok
- N Pueblo de Vallaki
- O El Viejo Machacahuesos
- P Encrucijada del río Luna
- Q Argynvostholt
- R Encrucijada del río Cuervo
- S Aldea de Krezk
- T Paso de Tsolenka
- U Ruinas de Berez
- V Torre de Van Richten
- W El Mago de los Vinos
- X El Templo de Ámbar
- Y Colina del Ayer
- Z Cubil de los hombres lobo

Camino
Sendero

TM & ©2019 Wizards of the Coast LLC. Cartografiado por Mike Schley

DUNGEONS & DRAGONS



TM & ©2019 Wizards of the Coast LLC. Cartografiado por David C. Sutherland III, Francois Beauregard y Ben Wootten

DUNGEONS & DRAGONS

UNIDOS POR EL DESTINO

Cubierta por furiosas nubes de tormenta y recortada contra los viejos muros del Castillo Ravenloft, se yergue la figura del conde vampiro Strahd von Zarovich. Un trueno retumba entre las torres del castillo. El aullido del viento crece mientras el vampiro contempla desde las alturas la aldea de Barovia.

Allá abajo, en lontananza, pero nunca fuera del alcance de su extraordinaria visión, un grupo de aventureros acaba de adentrarse en su dominio. En el rostro de Strahd se forma la más sutil de las sonrisas; su oscuro plan está en marcha. Sabía que vendrían, y también sabe por qué lo han hecho. Todo se desarrolla según a sus deseos.

Un relámpago centellea rasgando la oscuridad, pero el vampiro ya no está. Solo el lamento del viento, o tal vez el aullido de un lobo solitario, impregna el aire de la medianoche. El amo y señor del Castillo Ravenloft va a tener huéspedes para cenar. Y tú estás invitado.

Una aventura de Dungeons & Dragons
para personajes de niveles 1-10.
Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*,
y *Dungeon Master's Guide*.

CURSE of STRAHD

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

GaleForce nine

8 435407 625631
LA MALDICIÓN DE STRAHD
SKU : EEWCD007
EAN: 8435407625631
D.L. : SE 2211-2018
71615-5