

Advanced
Dungeons & Dragons
2^a Edición

Ravenloft

Aventura Oficial de Juego

Casa de Strahd



de Tracy y Laura Hickman

CASA DE STRAHD



*“Soy el Anciano, soy la Tierra. Soy... Eterno.”
-Strahd Von Zarovich-*

CASA DE STRAHD

Créditos Originales

Diseño Original: Tracy y Laura Hickman
Diseño Revisado: Bruce Nesmith
Coordinador de Producción: Dori Jean Watry
Edición: Richard W. Brown
Arte Portada: Dana M. Knutson
Ilustraciones Interiores: Clyde Caldwell y James Crabtree
Cartografía: David Sutherland
Tipografía: Angelika Lokotz
Coordinación Gráfica: Sarah Feggstad
Coordinación Artística: Peggy Cooper

Agradecimientos Especiales a Tracy y Laura Hickman, quienes sus esfuerzos originales crearon esta aventura y la inspiración para crear el entorno de campaña de RAVENLOFT.

AD&D, ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, RAVENLOFT, y FORGOTTEN REALMS son marcas registradas de TSR, Inc. El Compendio de Monstruos, Dungeon Master, DM, y el logo de TSR son marcas registradas de TSR, Inc. Todos los personajes de TSR y los nombres de los personajes son marcas registradas de TSR, Inc.

Copyright 1993 TSR, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en U.S.A

Edición en Castellano

Traducción al Castellano: Bradford Zarovan
Arte y Compaginación: Bradford Zarovan
Revisión: Bradford Zarovan

Agradecimientos Especiales a Cris B. que me ayudo cuando mi nivel de ingles no daba mas de si

Nota del Traductor

Quiero dedicar el proceso de traducción de esta inolvidable aventura a mi grupo de jugadores. Empecé este proyecto de traducción por dos grandes motivos: Primero, quería plantearle a mi grupo de jugadores una aventura en Ravenloft que fuese todo un desafío al nivel actual de sus poderes, que ya tenían un valor considerable, enfrentándoles con un poderoso rival en su propio hogar. Segundo, desde el punto de vista del DM, la curiosidad me invadía completamente por saber que tesoros y que peligros encerraban las viejas murallas del Castillo Ravenloft. Aun así personalicé la aventura dando estadísticas del amo de Barovia actualizadas, pues me parecía mas completo aplicar todos los cambios de la Guía Van Ritchen de Los Vampiros para fortalecer al lord de Barovia, pues al fin y al cabo la tierra es su fuente de energía y Barovia es el núcleo de esa energía. Además aun recuerdo que ellos jugaron esta aventura después de la campaña "La Gran Conjunción" por lo tanto había varias cuentas pendientes con el lord de Barovia.

Así que por todos ellos, y para todos aquellos que estéis leyendo esto, es para mi un honor desvelaros los secretos que encierra esta inolvidable aventura, Casa de Strahd.

Bradford Zarovan, DM de Ravenloft
(Bradford_Zarovan@hotmail.com)
Proyecto Casa de Strahd 2002-2006

CASA DE STRAHD

Tabla de Contenidos

Introducción

I: El Vampiro

Jugando a Strahd Von Zarovich

II: Fortunas de Ravenloft

Revelación de cartas del mazo normal

Revelación de cartas del mazo del Tarokka

Mazo del Tarokka, otras cartas

Mazo del Tarokka o mazo normal, aspectos

Metas variables de Strahd

III: Comienzos

Tabla de la Trayectoria del tiempo

Encuentros Errantes

IV: Tierras de Barovia

V: El Castillo Ravenloft

Encuentros errantes

La Corte del Conde, Mapa 2

Piso Principal, Mapa 3

La Corte del Conde, Mapa 4

Las Salas del Llanto, Mapa 5

Agujas de Ravenloft, Mapa 6

Mas Agujas de Ravenloft, Mapas 7-10

Despensas del Tercer Presagio, Mapa 11

Mazmorras y Catacumbas, Mapa 12

Las Catacumbas

VI: Conclusión

VII: Apéndice

El Tomo de Strahd

Notas de los Jugadores

INTRODUCCION



Esta aventura fue originalmente publicada bajo el título de *Ravenloft* para la edición original del juego AD&D. El tremendo éxito de la aventura promovió a TSR Inc. a diseñar un escenario de campaña entero de horror fantástico titulado *Ravenloft, Reino de Terror*.

La segunda edición del juego AD&D y la caja de *Reino de Terror* cambiaron algunas de sus reglas usadas formalmente para jugar

esta aventura. TSR Inc. reintroduce ahora la aventura original *Ravenloft*, adaptada y actualizada para la segunda edición del AD&D y la caja de *Reino de Terror*.

Esta aventura ha sido diseñada para un grupo de 4 a 6 personajes de niveles 11-13. Esto corresponde al nivel del poder actual poseído por Strahd Von Zarovich. La aventura también puede ser jugada por un grupo de 4 a 6 jugadores de niveles 6-8. Esto sigue la forma original de la aventura, pero este es el índice más exacto (la antigua indicaba que era para un grupo de 6 a 8 personajes de nivel 5-7).

A lo largo de la aventura, notarás que hay algunas secciones marcadas y tituladas como Original.

Estas son instrucciones que muestran cómo modificar un encuentro o escenario para reflejar el diseño original entendido para personajes de nivel bajo.

Repasa bien la aventura antes de jugarla. Lee la entrada del vampiro en el *Compendio de Monstruos*. Familiarízate con las habilidades y los conjuros del vampiro Strahd Von Zarovich como es descrito en el *Vademécum de Campaña de Ravenloft*. Sus poderes originales son descritos aquí, modificados para reflejar las reglas de juego tanto de la 2ª Edición del AD&D como de la caja de Ravenloft. Sus puntos de golpe, categoría de armadura y conjuros han sido todos ajustados.

¡Ten Cuidado!

Es posible para un grupo entero de personajes ser destruidos en esta aventura. Si Strahd es jugado cruelmente y no muestra piedad, él puede destruirlos *fácilmente*.

Es tarea del Dungeon Master conceder a los jugadores una posibilidad de éxito. Hay varias cosas en esta aventura que deben dejarse a discreción del DM. No siempre elijas la peor de las posibilidades; la aventura no supondrá diversión si los personajes sienten que son masacrados continuamente.

Si los personajes reducen a Strahd a 0 puntos de golpe o desencadenan su conjuro de *contingencia*, Strahd les dejara en paz. Ha decidido en este punto que los personajes son muy duros, se retirara y permanecerá descansando una década o dos.

Trama Principal

Los personajes se verán atrapados en el dominio de Barovia por un anillo de bruma venenosa. Para escapar, deben derrotar al vampiro hechicero Strahd Von Zarovich. La meta final del vampiro varia, dependiendo de lo acontecido en la lectura de cartas vistani.

En el poblado, los personajes se encontraran con Ireena Kolyana, la reencarnación de Tatyana, una mujer que Strahd desea pero al que ella rechaza. Los personajes pueden encontrarse con Madame Eva, una mujer Vistani que les revelara algunas cosas en una lectura de cartas.

En el castillo de Strahd, los personajes vagaran intentando localizar y destruir a Strahd. Él jugará una pequeña guerrilla mientras intenta cumplir su propia meta.

Si los personajes fuerzan a Strahd a 0 puntos de golpe, él tomara forma gaseosa y los personajes serán considerados victoriosos. Entonces se les debe permitir abandonar Barovia.

Alternativamente, el DM puede elegir jugar este módulo hasta el final. En este caso, los personajes deben atravesar el corazón de Strahd con una estaca, destruyéndole de la manera tradicional. Este es un escenario mucho más difícil y no es recomendado.

Una vez que Strahd ha sido derrotado, el espíritu de su hermano aparecerá y se llevara con él a Ireena/Tatyana. El vampiro dormitara durante una década o dos antes de emerger de nuevo.

CAPITULO I: EL VAMPIRO

Conde Strahd Von Zarovich

Necromante de nivel 16, Legal malvado

FUERZA	19
DESTREZA	18
CONSTITUCIÓN	18
INTELIGENCIA	18
SABIDURIA	17
CARISMA	17
<hr/>	
CATEGORIA ARMADURA	-1 (-5 con Des)
MOVIMIENTO	18, Vol 18 (C)
NIVEL/DADOS DE GOLPE	16/12
PUNTOS DE GOLPE	82
GAC0	6 (5/4 con arma)
NÚM. ATAQUES	1
DAÑO	1d6+7 o por arma
RESIST. MAGIA	20%
TAMAÑO	M (1, 82 m)

Ataques especiales: drenaje de energía (2 niveles); *hechizar persona* (-4 a la salvación) puede hacerlo también con la voz pero no impone la penalización a la tirada de salvación; *cambiar de forma* (lobo, murciélago o forma gaseosa); llamar ratas, lobos worgs o murciélagos; *escalada de araña*; abrir o cerrar cualquier puerta del castillo a voluntad.

Defensas especiales: golpeado por armas mágicas +3 o mejores; ½ daño por electricidad o frío; forma gaseosa; resistencia a todos los ataques mágicos (si supera la tirada de salvación no sufre daño; si la falla solo sufre la mitad); inmune sueño, hechizo, retener y conjuros que afecten a la mente; regenera 4 pg/round; restaurar todos los puntos de golpe al cambiar de forma (1 vez/día); inmune al ajo, a los espejos y a los símbolos sagrados (aunque todavía puede ser ahuyentado por un sacerdote con el nivel suficiente); puede resistir hasta 30 rounds de luz solar; conjuro de *contingencia*: le teleportará a un lugar seguro si es expuesto a una luz paralizante o destructiva.

Debilidades: más de 30 rounds de luz solar (1 round con la *Espada Solar* de Sergei); 1d6+1 de daño recibido por agua bendita; 20 puntos de daño/round recibidos si se encuentra inmerso completamente en agua.

Tiradas de salvación

El número entre paréntesis indica los efectos de su capa.

Paralización, veneno, muerte mágica	7 (5)
Cetros, varas, varitas	5 (3)
Petrificación o polimorfismo	7 (5)
Armas de aliento	8 (6)
Conjuros	6 (4)
Conjuros necrománticos	5 (3)

Conjuros disponibles: añade estos conjuros al libro de conjuros de Strahd junto con los que ya tiene, indicados en el *Vademécum de Campaña de Ravenloft*.

Manual del jugador: *Cantrip**

Tomo de magia: *Invocar componentes de conjuros, vida pasada, mayor alcance I, máscara de muerte*, llamar licántropo, rechazo de Von Gasik, corcel espectral de Piedrasangrienta, asfixiar, horrible marchitamiento de Abi-Dalzim.*

Leyendas Prohibidas: *funesto atractor de Strahd, intensificar muertos vivientes*, bruma baja, susurro cadaveroso*, ojos del muerto viviente*, mimo mortal*, lluvia de terror, suprimir licantrópía, fusión maléfica de Strahd*, bruma de llamada, aterradora unión de Strahd*.*

Conjuros memorizados:

Nivel 1 (6): *cantrip*, retener portal, proyectil mágico, protección contra el bien, dormir, sirviente invisible.*

Nivel 2 (6): *invisibilidad, localizar objeto, imagen en un espejo, PES, mano espectral*, funesto atractor de Strahd.*

Nivel 3 (6): *golpe de rayo, retener personas, sugestión, toque vampírico*, disipar magia, susurro cadaveroso.*

Nivel 4 (6): *puerta dimensional, contagio*, polimorfizar a otro, máscara de muerte*, tormenta de hielo, muro de niebla.*

Nivel 5 (6): *animar muertos*, distorsión de distancia, receptáculo mágico*, rechazo de Von Gasik, telequinesis, muro de piedra.*

Nivel 6 (4): *carne a piedra, piedra a carne, hechizo de muerte*, merodeador invisible, concha antimagia.*

Nivel 7 (3): *dedo de muerte*, rechazar conjuros, bola de fuego de estallido retardado.*

Nivel 8 (2): *símbolo, horrible marchitamiento de Abi-Dalzim.*

***Conjuros necrománticos:** como especialista necromante que es, Strahd recibe una bonificación de +1 a la tirada de salvación cuando se salva contra un conjuro de esa escuela; igualmente los objetivos sufren una penalización de -1 a las tiradas de salvación de los conjuros necrománticos lanzados por Strahd.

Equipo: amuleto de Piedra de sangre, que es un amuleto de prueba contra detección y localización; capa de protección +2; anillo de resistencia al fuego (mano izquierda); anillo de devolver conjuros (mano derecha); espada +1/+2 contra criaturas hechizadas o que usen magia. También tiene una bola de cristal en su cámara del tesoro (habitación 41), que utiliza para seguirle la pista a los personajes jugadores.

CAPITULO I: EL VAMPIRO

Conde Strahd Von Zarovich

Necromante de nivel 10, Legal malvado (Original)

FUERZA	18/76
DESTREZA	16
CONSTITUCIÓN	18
INTELIGENCIA	18
SABIDURIA	17
CARISMA	16
<hr/>	
CATEGORIA ARMADURA	1
MOVIMIENTO	12, Vol 18 (C)
NIVEL/DADOS DE GOLPE	10/8+3
PUNTOS DE GOLPE	62
GAC0	13 (11 con arma)
NÚM. ATAQUES	1
DAÑO	1d6+4 o por arma
RESIST. MAGIA	No
TAMAÑO	M (1, 82 m)

Ataques especiales: drenaje de energía (2 niveles); *hechizar persona* (-2 a la salvación); *cambiar de forma* (lobo, murciélago o forma gaseosa); llamar ratas, lobos worgs o murciélagos; *escalada de araña*; abrir o cerrar cualquier puerta del castillo a voluntad.

Defensas especiales: golpeado por armas mágicas +1 o mejores; ½ daño por electricidad o frío; forma gaseosa; resistencia a todos los ataques mágicos (si supera la tirada de salvación no sufre daño; si la falla solo sufre la mitad); inmune sueño, hechizo, retener y conjuros que afecten a la mente; regenera 3 pg/round; restaurar todos los puntos de golpe al cambiar de forma (1 vez/día).

Debilidades: símbolos sagrados (expuestos con fe), un round de luz solar; ajo; espejos; 1d6+1 por agua bendita; 15 puntos de daño/round cuando es inmerso por completo en agua corriente; no puede entrar en un hogar sin una invitación.

Tiradas de salvación:

Paralización, veneno, muerte mágica	8
Cetro, varas, varitas	9
Petrificación o polimorfismo	11
Armas de aliento	12
Conjuros	10
Conjuros necrománticos	9

Conjuros memorizados:

Nivel 1 (5): *cantrip**, *retener portal*, *proyector mágico*, *protección contra el bien*, *dormir*.

Nivel 2 (5): *invisibilidad*, *localizar objeto*, *imagen en un espejo*, *PES*, *mano espectral**.

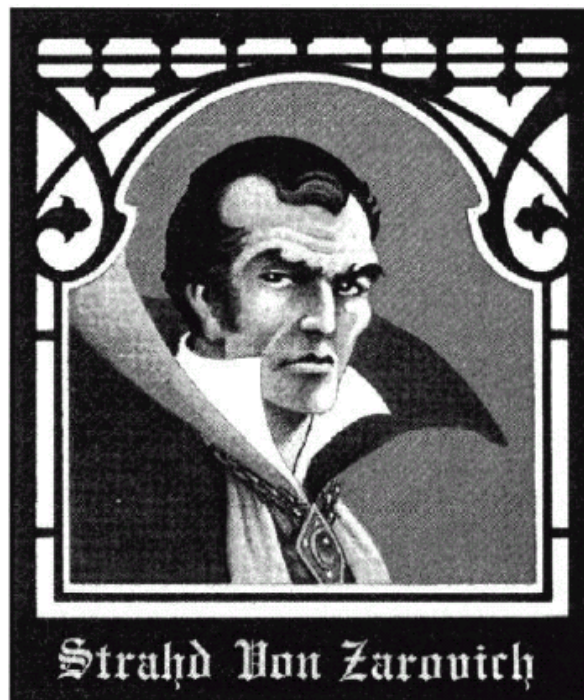
Nivel 3 (4): *bola de fuego*, *soplo de viento*, *sugestión*, *toque vampírico**.

Nivel 4 (3): *puerta dimensional*, *contagio**, *polimorfizar a otro*.

Nivel 5 (3): *animar muertos**, *distorsión de distancia*, *receptáculo mágico*.

***Conjuros necrománticos:** como especialista necromante que es, Strahd recibe una bonificación de +1 a la tirada de salvación cuando se salva contra un conjuro de esa escuela; igualmente los objetivos sufren una penalización de -1 a las tiradas de salvación de los conjuros necrománticos lanzados por Strahd.

Equipo: Strahd tan solo lleva un objeto mágico: su amuleto de Piedra de sangre. Es un *amuleto de prueba contra detección y localización*. Sin embargo, estará dispuesto a la hora de usar objetos mágicos en el castillo o aquellos procedentes de los personajes jugadores.



Jugando a Strahd Von Zarovich

Los conjuros que vienen listados como los memorizados por Strahd, son tan solo recomendaciones. Siéntete libre de cambiarlos para mejorar el rol de la situación. Cuando juegues a Strahd es importante que tengas unas pocas cosas en mente:

Strahd puede entrar en cualquier edificio sin invitación: hay dos excepciones; la casa del burgomaestre y el templo.

Strahd tiene una gran variedad de espías y sirvientes fuera del castillo: le informan hasta tres veces durante el día (dos horas antes del amanecer, al anochecer, y a medianoche). Hay un 50% de posibilidades de que Strahd sepa la localización de los personajes en cada una de esas horas. Si Strahd conoce su posición les atacará,

CAPITULO I: EL VAMPIRO

donde quieran que estén, en un plazo inferior a 2 horas.

Strahd elige meticulosamente la forma de atacar: puede atacar de cualquiera de las siguientes maneras, pero solo una vez durante la aventura.

1. Strahd atacará personalmente a un solo personaje, durante no más de 5 rounds, después se retirará.
2. Strahd llamara de 11 a 20 (1d10+10) zombies de Strahd para que ataquen al grupo. Todos los zombies atacarán en el mismo instante, en el mismo lugar.
3. Strahd llamara de 3 a 12 (3d4) lobos worg para que ataquen al grupo. Todos los lobos deben atacar a la vez, en el mismo lugar.

Una vez que los jugadores entren en el castillo Ravenloft, el vampiro conocerá en todo momento su posición, y les podrá atacar en cualquier momento y de cualquier manera. Sin embargo, debe dejar pasar al menos media hora (30 rounds) entre cada ataque. Esto hace no poder llamar a criaturas para abordar a los personajes mientras él prepara su retirada.

Strahd tiene una variedad de criaturas a su disposición para cada ataque. Estas atacarán en un lugar al azar obtenido por las tablas de encuentros en la aventura original. Strahd no puede llamar o mover los monstruos o encuentros que estén situados en una localización o habitación específica.

■**Strahd permanece en coma durante el día:** presta poca atención a los días durante esta aventura. Strahd no puede comenzar sus ataques hasta que el sol se haya puesto.

■**Strahd elige cuando atacar:** Strahd es un genio; júégalo como tal. Es consciente de la posición de los personajes jugadores, permítele realizar el ataque como desee. Su ataque debe ser a la vez de la forma más ventajosa. Para ello, Strahd está constantemente moviéndose alrededor del grupo durante toda la aventura; sin embargo, siempre podrá ser encontrado en el lugar determinado dado en "Fortunas de Ravenloft". Es tu responsabilidad hacer que el vampiro utilice sus habilidades de la manera más ventajosa.

■**Strahd sabe cuando ha de retirarse:** Strahd sabe cuando el grupo está por encima de sus

posibilidades. Si está perdiendo una batalla, cambiara a forma gaseosa, se transformará en lobo o murciélago, o llamará a otras criaturas para que cubran su retirada.

■**Strahd ataca dependiendo su meta:** hay una razón por la que Strahd atrajo a los personajes jugadores a su pequeño reino. Esa razón queda determinada en "Fortunas de Ravenloft". Los planes de Strahd para alcanzar su meta están listados junto con las metas posibles.

■**Strahd está más interesado en asustar a los jugadores que en matarles:** el vampiro prefiere jugar al gato y al ratón con el grupo. Él podría fácilmente usar todos sus poderes y probablemente destruir al grupo. Sin embargo, disfruta torturando a sus víctimas. Esta es una debilidad importante que dará una oportunidad a los jugadores a la hora de derrotarle.

■**Oportunidades de Strahd:** durante la aventura hay secciones denominadas "Oportunidades de Strahd." Son tácticas recomendadas que el vampiro puede utilizar en lugares específicos. Esto no significa que Strahd atacará aquí. En realidad, Strahd debería tener ventaja de tan solo unas pocas de esas oportunidades.

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT



ste capítulo detalla una imitación de una lectura de cartas gitana que tiene lugar cuando los jugadores encuentran el campamento gitano y a Madame Eva. No se parece a cualquier proceso real de lectura de la fortuna. “Fortunas de Ravenloft” determina la meta de Strahd y el emplazamiento de importantes tesoros. Esta lectura de cartas añade bastante sabor al juego y hace esta aventura diferente

cuando se juegue de nuevo.

Lee esta sección cuidadosamente antes de proceder a la lectura, familiarizarte con las cartas “Revelación” para que puedas reconocerlas cuando estén colocadas.

Antes de comenzar, el DM elige la meta de Strahd y donde se encuentran localizados los tesoros importantes.

Si los jugadores querido que les leyese la fortuna en el campamento Vistani, juega esta lectura de cartas. Para la meta de Strahd y el emplazamiento de los tesoros, sustituye los resultados de esta lectura por aquellos resueltos anterior al juego. Escribe los resultados debajo de las cartas de lectura para tener la información a mano. El DM puede apilar el mazo si desea seguir una línea argumental en particular.

La lectura de cartas se puede hacer de tres maneras. Con un mazo pequeño de cartas, con un mazo de cartas típico, o con el mazo de cartas del Tarokka del accesorio de campaña “*Leyendas Prohibidas*”. El resultado es el mismo en cualquier caso. Para cualquier método que utilices, Madame Eva se referirá a el como el mazo del Tarokka. Cuando ella empiece con la lectura, lee el siguiente texto.

La voz gastada por la edad de Madame Eva entona, “las estrellas dicen que 5 es el número de este día. Uno para el coraje del luchador, uno para la pureza del sacerdote, uno para la astucia del bribón, uno para el poder del hechicero. El último es para los hijos de la noche. Seleccionad uno entre ellos para la lectura del Tarokka.”

Si es posible, los jugadores deberían seleccionar un miembro para cada categoría de personaje. Las subcategorías también valen; por ejemplo, un guardabosques o un paladín pueden pasar como el guerrero si lo desean. Las categorías múltiples o las categorías duales pueden pasar por ambas o por cada una de sus categorías. Madame Eva cogerá las cartas de los lores oscuros.

Nota: la localización de los tesoros indicada para cada categoría de personaje está determinado por el número de habitación listado con la interpretación de las cartas “Revelación”. Ignora las cartas “Revelación” cuando interpretes la carta de Strahd. En cambio, dirígete a la sección “Metas variables de Strahd”. No leas de la tabla de aspectos para las cartas de Strahd.

Mazo de Cartas Normal (Poker)

La fortuna de Madame Eva puede realizarse con una mazo normal de jugar a las cartas. Ten uno a mano antes de comenzar el juego. Decide para ello si usar un mazo corto o el mazo entero.

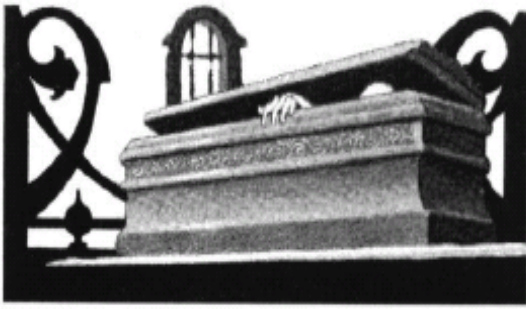
Mazo Corto

En la aventura original de Ravenloft, la lectura de la fortuna está hecha de esta manera. Es más rápida y sencilla. El DM no tiene que improvisar pero requiere un poco de preparación. De un mazo típico de cartas, aparta todas las cartas de número 2, 4, 6, 8, 9 y los comodines. Las 32 cartas restantes forman el mazo corto. Extiende las cartas boca abajo delante de los jugadores. Para cada uno de ellos, selecciona una carta al azar, colócala delante de ellos boca a bajo sin mirarla. Si el mazo está apilado, Madame Eva tan solo dará la vuelta a una carta a la vez. La vidente vistani seleccionara la última carta.

Por cada carta que sea revelada, lee lo siguiente:

1. El pasaje proporcionado para la categoría de personaje adecuada, escrito en la página 8.
2. La entrada apropiada de la tabla Revelación de cartas normal en la página 9. El tesoro indicado por la categoría de personaje jugador está oculto en la habitación cuyo número aparece entre paréntesis. Escribe esos números debajo.
3. La entrada apropiada en la tabla de aspectos para el palo de las cartas (página 12).

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT



Mazo Completo

Este método es más largo de jugar y desafía más al DM que la versión del mazo corto. Sin embargo requiere menos preparación.

Se utilizará un mazo entero típico de jugar a las cartas (suprimiendo los comodines). Las cartas no utilizadas en la versión del mazo corto no tienen un significado en el juego. Únicamente las cartas “Revelación” tienen un significado real, pero todas las cartas tienen un misterioso pasaje para leer.

Madame Eva insistirá en que cada personaje como mínimo toque el mazo si no lo barajan o lo cortan. Si el mazo ha sido apilado permite a los jugadores tan solo tocarlo. Coloca entonces las cartas boca arriba, una enfrente de cada jugador y otra enfrente del DM. Cuando todo el mundo tenga una carta, Madame Eva colocará una segunda carta que traslapase pero que no cubra la primera carta; y así continuamente hasta que cada jugador tenga como mínimo una “Revelación de cartas” (3, 5, 7, 10, J, Q, K, A).

Asegúrate para finalizar el reparto que cada jugador y el DM tengan el mismo número de cartas. Debajo viene proporcionada una contingencia por si el mazo entero es repartido y algún jugador no tiene ninguna “Revelación de cartas”.

Ahora Madame Eva comenzará la interpretación. Para dejar adivinando a los jugadores, cada carta tiene un pasaje oscuro asociado a ella. Madame Eva comenzará con la primera carta colocada y leerá a través de la mano entera del personaje. Para cada carta lee el pasaje apropiado. Para la primera “Revelación de cartas”, lee lo siguiente:

1. El texto apropiado para la categoría de personaje.

2. El texto de la Tabla Revelación de cartas normal en la página 9. El tesoro indicado por la categoría de personaje jugador está oculto en la habitación cuyo número aparece entre paréntesis.

3. La entrada apropiada de la Tabla de Aspectos (pág.12) que hace juego con el palo de la “Revelación de cartas”.

Para cada “Revelación de cartas” posterior, simplemente dirá *“Esta carta ha sido eclipsada”*. Si un jugador no tiene “Revelación de cartas” Madame Eva dirá *“Las cartas rehúsan revelarte cualquier cosa.”*

Carta del sacerdote: indica donde está oculto el símbolo sagrado de los Raven. El objeto viene descrito en “Reino de Terror” incluido en el vademécum de campaña. La luz solar del símbolo sagrado paraliza a Strahd instantáneamente. Lee el siguiente texto para la “Revelación de cartas” del sacerdote:

“Esta carta es símbolo de un gran poder. Habla de una magnífica fuerza para el bien y una protección contra las fuerzas de la oscuridad.”

Carta del hechicero: indica donde está oculto el Tomo de Strahd. Lee el siguiente texto para la “Revelación de cartas” del hechicero:

“Esta carta habla de historia. El conocimiento del anciano puede ayudarte a comprender a un enemigo.”

Carta del luchador: indica donde está oculta la empuñadura de la Espada Solar de Sergei. La Espada Solar es una *Hoja Solar* estándar descrita en la *Guía del Dungeon Master* y su luz solar tiene el poder de paralizar a Strahd instantáneamente.

Lee el siguiente texto para la “Revelación de cartas” del luchador:

“Esta carta es buena para ti. Es una carta de poder y fuerza, la carta de la victoria. Habla de una arma de luz, una arma con una venganza.”

Carta del bribón: indica donde se puede encontrar siempre a Strahd Von Zarovich. Lee el siguiente texto para la “Revelación de cartas” del bribón:

“¡Este es el propósito de tu búsqueda! ¡Ah! ¡Veos oscuridad y mal detrás de esta carta! ¡Un poderoso hombre cuyo enemigo es la luz y cuyo poder va más allá de la mortalidad!

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT

Carta del lord oscuro: indica la meta de Strahd. Lee el siguiente texto para la “Revelación de cartas” de Strahd:

“Y aquí está la carta raíz. Fuera de la oscuridad y el caos. Esta carta busca la razón y la fundación de la oscuridad y el caos. Esta carta muestra el propósito. Es la llave de la vida y la muerte, y quizá incluso más.”

Revelación de Cartas del Mazo

Normal

Únicamente lee a los jugadores los textos en cursiva.

Carta interpretación

2 *Dos no pueden tener éxito. Deben ser más.*

3 Revelación

El Estudio (37)

Veo un lugar de tranquilidad. Un escondite para la fuerza y el poder. Es un lugar de sabiduría, calor y desesperación. Oculta grandes secretos.

El objeto se encuentra en la chimenea, debajo del retrato de la mujer. Si Strahd está aquí, permanecerá sentado en una silla enfrente de la chimenea haciendo una llameante hoguera.

4 *Esta carta representa las cuatro esquinas de una plaza. Como las cuatro esquinas de los muros de un castillo.*

5 Revelación

Habitación del tesoro (41)

Buscad un lugar de una magnífica riqueza mundial oculto cuidadosamente. El objeto sobresale en la cima de otros tesoros. Si Strahd se encuentra aquí estará contando sus mal obtenidas ganancias.

6 *La profecía es la señal de los Vistani. Escuchad sus palabras.*

7 Revelación

Capilla (15)

Busca entre las ruinas en un lugar de suplicación. El objeto está en el altar, destellante iluminado por un rayo desde el techo. Si Strahd está aquí se encontrará en el centro de la habitación, una oscura forma en el centro de la enorme sala.

8 *El número de la brújula y el viento. Indica todos los sitios y ninguno. Corres peligro de perder tu camino.*

9 *Tres veces tres, la señal del hechicero. Poderosa magia yace delante.*

10 Revelación

Torre del Homenaje (60)

Esta es la carta más alta –señala un lugar vertiginoso. La carretera serpentea hacia arriba y el mal os aguarda. El objeto está en un cofre de hierro cerrado. Si Strahd está aquí, estará mirando sus tierras por la ventana.

Jack Revelación

Cripta de Sergei Von Zarovich (85)

Id hacia el príncipe caído de viejo. El hermano del oscuro es la luz. Él descansa en este lugar. El objeto está colocado a lo largo del ataúd de Sergei. Si Strahd está aquí, estará tumbado sobre el descuidado mármol, sollozando.

Reina Revelación

Cripta de la Reina Ravenovia (88)

Busca a la reina, que es la madre de la oscuridad. El objeto permanece encima del ataúd de la reina Ravenovia. Si Strahd está aquí, estallara en un frenesí de ira y desesperación.

Rey Revelación

Sala de audiencias del Rey (25)

Busca el Trono del Rey. El objeto se encuentra detrás del trono. Si Strahd está aquí, permanecerá sentado en el trono.

As Revelación

La cripta de Strahd Von Zarovich (96)

Esta es una muy mala señal. Es el verdadero corazón de la oscuridad. Su hogar y su fuente. Su centro y su vida. Es un lugar al que él debe regresar. El objeto se encuentra en la esquina. Si Strahd está aquí, permanecerá en su ataúd, preparado para atacar a la primera señal de que alguien abre la tapa.

Mazo de cartas del Tarokka

El método alternativo para “Fortunas de Ravenloft” es usar el mazo del Tarokka de la caja de Ravenloft. El resultado por usar el mazo del Tarokka no es diferente del mazo de cartas

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT

normales, pero añade sabor y atmósfera al encuentro.

El mazo es usado entero. Muchas de las cartas carecen de sentido en la aventura, aunque hay cosas que leer para cada una. Únicamente las cartas de la corona del mazo grande tienen sentido. El reparto de las cartas es exactamente el mismo que en el del mazo entero de cartas normales.

Primero, Madame Eva clasifica por partes el mazo, saca las cuatro cartas de master (luchador, bribón, sacerdote, hechicero) y le entrega la apropiada a cada jugador.



Ella le dirá a cada personaje jugador que coloque la carta en la mesa delante de él; es su enfoque.

Madame Eva insistirá en que cada jugador como mínimo toque el mazo, si no, barajarlo o cortarlo. Si el mazo ha sido apilado, tan solo permite a los jugadores tocar el mazo. Coloca las cartas, boca arriba, una enfrente de cada jugador y una enfrente del DM. Repite este proceso, colocando las siguientes cartas que traspasen a las primeras pero que no las tapen del todo hasta que cada jugador tenga como mínimo una carta de corona cada uno.

Asegúrate antes de acabar que cada jugador y el DM tengan el mismo número de cartas. El DM debe aparentar colocar las cartas como si ese fuera el número de hileras requerido.

Ahora Madame Eva comienza la interpretación. Para dejar adivinando a los jugadores, cada carta tiene una frase oscura asociada a ella. Madame

Eva comenzará con la primera carta colocada y lee a través de la mano del jugador. Para cada carta lee el pasaje apropiado. Para la primera carta corona leerá lo siguiente:

1. El texto para la categoría de personaje apropiada (pág.8).
2. El texto de la Tabla Revelación de cartas del Tarokka (pág.11). El tesoro indicado por la categoría de personaje jugador será ocultado en la habitación cuyo número viene entre paréntesis.
3. La entrada apropiada para la Tabla de Aspectos (pág.12) coincidiendo con el palo de la Revelación de Cartas. Para cada carta corona siguiente, simplemente dirá *“esta carta ha sido eclipsada.”* Para acortar el proceso lee tan solo las cartas corona y un poco de las otras cartas. Si algún jugador no tiene carta corona lee lo siguiente *“las cartas rechazan revelarte cualquier cosa.”*

Revelación de Cartas del Mazo del Tarokka

Lee únicamente a los jugadores los textos en cursiva.

Carta corona

1. Artefacto.

Interpretación

Habitación del tesoro (41).

Buscad un lugar cuidadosamente oculto de grandiosas riquezas. Veo un brasero de fuego protegiendo el lugar.

El objeto sobresale en la habitación en la cima de otros tesoros. Si Strahd está aquí, se encuentra contando sus mal obtenidas ganancias.

2. El Espeador.

El estudio (37).

Yo veo un lugar de tranquilidad. Un escondite para la fuerza y el poder. Es un lugar de sabiduría, calor y desesperación. Oculta grandes secretos.

El objeto se encuentra en la chimenea, debajo del retrato de la mujer. Si Strahd está aquí se encuentra sentado en la silla de la chimenea encendiendo una hoguera.

3. Lord oscuro o

La cripta de Strahd Von

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT

Bestia	Zarovich (86). <i>Esta es una muy mala señal. Este es el corazón de la oscuridad. Su hogar y su fuente. Su centro y su vida. Es un lugar al que él debe regresar.</i> El objeto se encuentra en una esquina. Si Strahd está aquí se encuentra dentro de su ataúd alerta ante cualquier signo de que alguien intente abrir la tapa.	8. El Cuervo o La Tentación	Cripta de la Reina Ravenovia (88). <i>Encuentra el lugar de la madre. La que es llamada como Raven.</i> El objeto se haya encima del ataúd de la reina Ravenovia. Si Strahd está aquí se encontrará en un frenesí de ira y desesperación.
4. La Torre del Homenaje o El Verdugo	La torre del Homenaje (60). <i>Es la carta más alta e indica un lugar vertiginoso. ¡La carretera serpentea hacia arriba y el mal os aguarda!</i> El objeto se encuentra en un cofre cerrado de hierro. Si Strahd está aquí está delante de su ventana contemplando sus tierras.	Mazo del Tarokka, otras cartas Carta interpretación 1 <i>Un héroe solo no puede prevalecer.</i> 2 <i>La pureza del corazón liderará la revelación.</i> 3 <i>Tres es el símbolo de la magia.</i> 4 <i>Este es un signo del pasado. Tú has atravesado senderos con esta carta antes.</i> 5 <i>Los dedos de la mano son el número cinco.</i> 6 <i>El permanecerá a un lado y no interferirá.</i> 7 <i>Esta es una carta falsa y debe de ser ignorada.</i> 8 <i>Evítala, preguntará más de lo que tú puedas dar.</i> 9 <i>El mal permanece influenciado en este lugar.</i>	
5. El Fantasma o Las Brumas	Cripta de Sergei (85). <i>Conduce al viejo príncipe caído. El hermano de la oscuridad es la luz y él descansa en este lugar.</i> El objeto se encuentra sobre el nicho de Sergei. Si Strahd está aquí se encontrará tumbado sobre el descuidado mármol, sollozando.	Resultados Aparentes La apariencia de una carta revela la influencia del pasado. Algunas influencias son buenas, luchando contra el mal de Strahd. Otras son malas, dándole más poder. Las bonificaciones y las penalizaciones reveladas por el aspecto se aplican a los lugares descritos en las Tablas de Revelación. El palo de la primera carta robada determina el aspecto del lugar donde los tesoros están escondidos. Si usas el mazo del Tarokka puede que necesites referirte a la segunda o tercera carta colocada si la primera carta es una carta del mazo de corona. Si todas las cartas colocadas de un jugador son del mazo de corona, entonces no hay aspectos o influencias en aquel lugar.	
6. El Inocente o El Afligido	Capilla (15). <i>Busca entre las ruinas en un lugar de suplicación.</i> El objeto se encuentra en el altar, destellante, iluminado por un rayo desde el techo. Si Strahd está aquí se encuentra en el centro de la habitación. Una forma oscura en la enorme sala.	Mazo del Tarokka o Mazo Normal, Aspectos Lee a los jugadores únicamente el texto en cursiva:	
7. La Marioneta o El Jinete	Vestíbulo de audiencias del Rey (25). <i>Observad la corona y no a sus consejeros. Buscad el trono del Rey.</i> El objeto se encuentra detrás del trono. Si Strahd está aquí, estará sentado en el trono.	Palo Corazones o Glifos	Modificadores de combate Los personajes ganan +4 a todas las tiradas de salvación, intentos de ahuyentar

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT

muertos vivos, y controles de miedo y horror. La penalización natural en el castillo es de -2 (si Strahd no está presente, si está presente es de -4), el resultado de la bonificación total es +2 (0 si Strahd está presente).
Hay una muy buena influencia aquí, mientras permanezcas allí, los poderes del bien te ayudarán.

Diamantes o Monedas

Los personajes ganan +2 al GAC0 y al daño.
Las gemas y las monedas compran las armas y las armaduras. Vuestras armas serán de diamante afilado aquí.

Rombos o Espadas

Los personajes sufren -2 al GAC0 y al daño. Todos los ataques con éxito causan como mínimo 1 punto de daño.
Vuestras espadas y mazas actúan con renuencia.

Picas o Estrellas

Los personajes sufren -2 a sus tiradas de salvación, intentos de ahuyentar muertos vivos y controles de miedo y horror. Sumado esto a la penalización por el efecto "sumidero del mal" da un total en la penalización de -4 (si Strahd está presente sería de -6).
Una oscura sombra del mal permanece en este lugar. Tu lucha está bajo esa influencia aquí.

Metas Variables de Strahd

La meta principal del vampiro es siempre poseer a Tatyana. Él cree que Ireena Kolyana es la reencarnación de su amada Tatyana. Su primera meta es hacerla su novia vampira. Hasta ahora tan solo ha estado jugando con Ireena y su familia. Con la aparición de los personajes jugadores él intensifica sus esfuerzos. Madame Eva se repartirá así misma una mano durante la lectura de cartas; esto determina la lectura de la meta del vampiro.

Esta determina una segunda meta para la posesión de Ireena Kolyana. Utiliza la tabla de debajo para interpretar las cartas de Strahd. Lee únicamente a los jugadores las letras en cursiva.

Strahd busca escapar de Ravenloft.

MAZO NORMAL: 3 o 5.

MAZO DEL TAROKKA: Las Brumas, El Jinete, La Marioneta.

Todavía no, pero pronto, uno que aparenta ser tu amigo, se convertirá en tu enemigo.

Strahd intentará quedarse solo con un personaje *hechizado*. Cuando esto ocurra, Strahd lanzará un conjuro de "*receptáculo mágico*" sobre el personaje. El conjuro funciona tal y como se detalla en el Manual del Jugador. Strahd intentará convencer al grupo de que él ha encontrado un camino para salir de Barovia. Después de todo, Strahd puede disipar las nieblas de alrededor del poblado.

Este es un nuevo intento de Strahd por escapar del semiplano del pavor. Él está condenado al fracaso puesto que las brumas nunca le permitirán abandonar su dominio. Cuando Strahd descubra esto, intentará matar a los personajes en un ataque de ira.



Strahd quiere crear una esfera mágica de oscuridad.

MAZO NORMAL: 7 o 10.

MAZO DEL TAROKKA: El Cuervo, la Tentadora, El Artefacto.

CAPITULO II: FORTUNAS DE RAVENLOFT

Esta carta habla de una herramienta del mal. Proporcionando alivio a oscuros corazones protegiéndoles del bien.

Strahd está intentando crear un objeto mágico que lanza continuamente una “*esfera de oscuridad*”. Semejante objeto podría extender mucho el posible alcance de sus viajes. Durante cientos de años ha ido reuniendo las piezas de la esfera una por una. Ahora tan solo necesita ya una única pieza: un ópalo negro. Strahd erróneamente cree que uno de los personajes jugadores tiene una piedra de ópalo negro. Strahd utilizará su habilidad innata de *hechizar persona* para hechizar a un personaje solitario que enviará de vuelta al grupo para que pregunte quién tiene el ópalo negro. Cuando descubra que ninguno de los personajes lo tiene, intentará destruirlos.

Strahd quiere obtener el amor de Ireena Kolyana (Tatyana).

MAZO NORMAL: Jack o Reina.

MAZO DEL TAROKKA: El Espeador, El Fantasma, El Inocente, El Lord Oscuro.

La oscuridad ama a una luz y la desea. Grandes pero sutiles planes merodean por su mente, planes que la muerte puede buscar en el calor de la vida.

Strahd intentará *hechizar* a todos los personajes y hacer que ataquen a Ireena. Cuando ellos la ataquen, Strahd los reducirá y la salvará. Strahd espera que el rescate haga ganarse el corazón de Ireena. Strahd quiere que Ireena le ame por amor antes que por la fuerza. Solo si esto falla es cuando intentará transformarla en vampira. Sus planes fallarán, ya que Ireena nunca le amará, incluso si el la rescata. Cuanto esto empiece a suceder, Strahd intentará convertir a Ireena en una vampira por la fuerza, usando el drenaje de vida. Seguidamente intentará matar a los personajes jugadores.

Strahd quiere la Espada Solar.

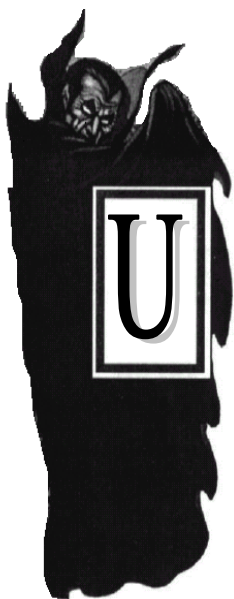
MAZO NORMAL: Rey o As.

MAZO DEL TAROKKA: El Verdugo, La Torre del Homenaje, La Bestia, El Afligido.

Esta es una enorme y noble carta. Uno de vosotros porta un arma que es más fuerte que cualquier otra contra el mal en esta tierra. La pieza perdida tan solo puede ser encontrada en la casa de la oscuridad.

Strahd quiere destruir la espada solar. Él cree (correctamente) que uno de los personajes (un luchador al azar) es sin saberlo el portador de la Espada Solar. Si la empuñadura de la Espada Solar es encontrada y forjada junto a la hoja, Strahd podría estar en serios problemas. La Espada Solar de Sergei afecta a Strahd más que una *Hoja Solar* común. La luz solar le paralizará instantáneamente. Él permanecerá paralizado un round completo antes de que se active su conjuro de *contingencia*.

CAPITULO III: COMIENZOS



na perpetua tormenta proyecta una capa de humo gris sobre la tierra. La oscura silueta del castillo Ravenloft, de trescientos metros de altura, puede distinguirse desde cualquier parte del valle.

El Castillo Ravenloft domina al pequeño Poblado de Barovia. El Castillo se encuentra en lo alto de un pilar natural de rocas, junto a los acantilados al norte del poblado. Los oscuros bosques de

Svalich rodean el poblado y los acantilados.

Dirígete al mapa del Poblado Barovia (ver el mapa) para las localizaciones relativas del poblado y del Castillo Ravenloft.

La carretera que lleva al poblado y las tierras de Barovia cruza las antiguas puertas de hierro, controladas por la voluntad del Conde Strahd. Hay sólo dos grupos de puertas: uno hacia el este del poblado y otro hacia el oeste de la encrucijada del castillo, en lo alto de las montañas. Las puertas se abren cuando los pjs llegan pero se cierran una vez que hayan entrado a Barovia. Las puertas ya no se abrirán de nuevo para los pjs hasta que Strahd sea destruido.

La Niebla de Barovia

Poca gente se va de Barovia debido a la mortífera niebla que existe alrededor de la ciudad y del castillo. Una vez que se respira, se introduce en los órganos vitales del personaje como un veneno latente. La niebla sabe y huele exactamente como niebla normal. No daña a los personajes siempre y cuando se queden dentro del anillo de niebla. Sin embargo, tan pronto como los personajes abandonen la zona, el veneno se activará. Los personajes deben salvarse contra venenos o empezarán a ahogarse. A menos que los personajes enfermos vuelvan a entrar en la niebla en menos de 24 horas, morirán. El sofoco se detendrá tan pronto como respiren la niebla de nuevo. Strahd puede invocar o desterrar la niebla a voluntad.

Si los pjs consiguen reducir a Strahd a 0 puntos de golpe, y por tanto entra en forma gaseosa; o si desencadenan su conjuro de *contingencia*, el vampiro disipa la niebla venenosa y les dejara marcharse. Decide que son un problema para sus

propósitos. Entonces se mantendrá a escondidas durante una década o dos.

Strahd da a los Vistani una poción que cancela los efectos de la niebla. El secreto de esta poción está recelosamente guardado por Madame Eva, que lo enterró en un lugar oculto. Es imposible para los pjs descubrir la poción.

Dejando Barovia

Los aldeanos de Barovia han estado aterrorizados durante siglos por el “demonio Strahd”. Sólo el sacerdote de la ciudad y algunos supervivientes de la segunda dinastía de Barovia tienen la voluntad de ofrecer algo más que simple resistencia personal contra Strahd. Durante siglos, pocos aldeanos han abandonado Barovia. No se ha vuelto a saber nada más sobre los que lo intentaron y murieron entre los dientes de los lobos de Barovia y la mortífera niebla.

Cada noche que los pjs se queden en algún otro lugar que no sea el castillo (área K en el mapa), Strahd les atacará mandando lobos y murciélagos contra el grupo. Los ataques pretenden asustar a los pjs más que dañarlos. Strahd jugara con ellos. Después de cinco rounds, Strahd y sus criaturas se retiraran.

Si los pjs están en el interior de algún edificio, los lobos intentarán romper una ventana o una puerta cada round. Una tirada de 1 o 2 en 1d6 significa que un lobo rompe una ventana. Una vez que un lobo entre, el resto de los lobos y los murciélagos podrán acceder al interior por esa ventana o puerta que ya haya sido rota. Los murciélagos nunca atacan, simplemente se agrupan en torno a los personajes y a los pnjs. Los murciélagos volarán dentro de la habitación, interfiriendo los lanzamientos de conjuros que se estén produciendo. Los personajes deben superar controles de Destreza para lanzar conjuros que requieran componentes materiales. Ni los lobos ni Strahd atacaran nunca a Irenea Kolyana. Después de cinco rounds, todas las criaturas escapan en la noche, dejando la risa hueca de Strahd en la distancia.

El Tiempo

Durante el transcurso de esta aventura, el tiempo sigue un papel distinto. Usa la tabla de la página siguiente para determinar el tiempo en cualquier circunstancia. Recuerda que cuando los pjs se acerquen al castillo amenazara una tormenta, indistintamente de lo que diga la tabla.

La primera entrada en la tabla es la noche cuando los pjs reciben la carta de invitación.

CAPITULO III: COMIENZOS

Día	Momento del día	Clima
1	Noche	Lluvia
1	Día	Nublado
1	Noche hasta la medianoche	Nublado
2	Después de medianoche	Despejado
2	Día hasta el mediodía	Despejado
2	Tarde	Nublado
2-3	Noche	Lluvia
3	Día	Despejado

Ganando Tiempo

Puesto que Strahd está sin ayuda durante el día, es importante para el DM durante la aventura saber el momento exacto del día. En un día típico en Barovia, hay doce horas de sol y doce horas de oscuridad.

Fotocopia la *trayectoria del tiempo* de esta página y tacha los minutos cuando pasen, para ayudarte a saber el momento del día.

Observa que la mayoría de los pjs llegaran al castillo sobre el atardecer.

Memorizando Conjuros

Un hechicero de nivel 11 típico necesita unas cinco horas para memorizar un conjuro complementario. Si el hechicero está cambiando algunos conjuros y memorizando otros (suponiendo que le quede algún conjuro después de los ataques nocturnos de Strahd), le llevará unas dos horas y media memorizar conjuros por la mañana.

Los ataques nocturnos deben impedir a los hechiceros y a los sacerdotes que obtengan nuevos conjuros mucho antes de la salida del sol.

Del Poblado Al Castillo

La distancia que hay entre la ciudad y el castillo es de 4 kilómetros, pero esto incluye una subida de 300 metros. Viajar por la carretera desde el poblado al castillo son dos horas, ya sea a pie o a caballo.

Lectura de Cartas

Un encuentro típico en el campamento Vistani, incluyendo una lectura de cartas, lleva una hora.

Dentro del Castillo

Los siguientes son tiempos medios de las actividades típicas. El DM puede usar esta tabla para estimar rápidamente el momento del día. Cada vez que el grupo lleve a cabo una actividad de la tabla, tacha el número apropiado de cuadrículas.

Observar alrededores	5 minutos
Manipular cerraduras/trampas	5 minutos
Hablar con pñj	5 minutos
Combate	5 minutos
Conjuros de curación	5 minutos total
Buscar puertas secretas	5 min/3 m pared
Memorizando un conjuro	10 min/nivel

Tabla de la Trayectoria del Tiempo

Salida del Sol

7:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
8:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
9:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
10:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
11:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
12:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
13:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
14:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
15:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
16:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
17:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
18:00	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
19:00											

Puesta del Sol

La aventura comienza cuando los pjs entran al semiplano de Ravenloft. Esto puede ocurrir de numerosas formas diferentes. La más común es que sean atrapados por las brumas de Ravenloft mientras viajan. Cuando la neblina se levante, los pjs se encontraran con la posada “El Caballo Cansado” delante de ellos.

Otra alternativa es que la bruma nunca se levante pero, tras horas de viaje, los pjs llegaran a la posada “El Caballo Cansado”. Esto ocurrirá poco después de que oscurezca, animándoles a pasar allí la noche.

La posada abastece a los campesinos y granjeros que trabajan el suelo rocoso de la región. Son buenos trabajadores pero pobres. Cruzando la posada hay un pequeño almacén general capaz de suministrar cualquier equipamiento común del *Manual del Jugador*. Las únicas armas disponibles son dagas, arcos y flechas.

En el mapa de los dominios de Barovia, la posada “El Caballo Cansado” se encuentra en la carretera que lleva a Nova Vaasa, en el borde derecho. Es un día entero de camino hasta el poblado Barovia, el otro único lugar para detenerse. Si los pjs intentan viajar hacia al este hacia Nova Vaasa, la bruma les devolverá a la posada de nuevo. Poco después de que entren en el edificio, lee el siguiente texto a los jugadores que aparece recuadrado.

El texto de la “carta falsa” dado a los pjs por los Vistani puede encontrarse al final de este modulo. Da a los jugadores una fotocopia de él. Si tratan

CAPITULO III: COMIENZOS

de retener al Vistani o tratan de hacerle más preguntas, tendrá poco que decir. Se llama Antonio y le pagaron para encontrar a un grupo de mercenarios aventureros y entregarles esta carta. Aunque la carta se la dio Strahd, el Vistani dirá que fue el hijo del Burgomaestre del Poblado de Barovia quien le pidió que la entregase. Si es necesario describirá a Ismark minuciosamente.

Para un grupo de experimentados aventureros como vosotros, ésta no es más que otra aburrida taberna. Fuera de la taberna la niebla envuelve con misterio la noche colgando todo en su frío y húmedo abrazo. La fría niebla os cala hasta los huesos congelando vuestras almas. Dentro de los muros de la taberna, la comida está caliente y la cerveza templada y espumosa. Un fuego arde en la chimenea y la taberna se muestra viva con las voces de la gente local.

De repente, el silencio se hace en la taberna. La puerta se abre. Enmarcado por la luz, un hombre entra en la habitación a zancadas. Los pesados pasos de sus botas y el tintineo de sus monedas rompen el silencio. La brillante y colorida vestimenta cuelga en anchos pliegues a lo largo de todo su cuerpo y lleva el sombrero ladeado, escondiendo los ojos entre las sombras. Sin dudar lo camina directo hacia vuestra mesa con los brazos cruzados y se queda de pie orgullosamente en una ancha postura. Habla con un acento fuerte. “¡He sido enviado para entregaros este mensaje! Si estáis familiarizados con el honor, vendréis al auxilio de mi jefe. Parte con la primera luz del alba ya que ¡sólo los tontos cruzarían los bosques de Svalich por la noche!”. De su túnica saca una carta sellada con una letra elegante. Después os tira la carta sobre la mesa. “Seguid la carretera del oeste durante un día por los bosques de Svalich. Allí, en Barovia, encontrareis a mi jefe”.

En medio de las continuadas miradas silenciosas de la clientela, el gitano se dirige a la barra y dice al cauteloso camarero, “¡llénales a todos los vasos. Sin duda sus gargantas estarán muertas de sed”. Suelta sobre la barra una pesada bolsa llena de monedas de oro y se marcha.

El murmullo de las voces de la taberna se reanuda aunque ligeramente suave. La carta permanece delante de vosotros.

Con fecha de ayer, la tinta no está todavía del todo seca y el pergamino está fresco. El sello es de un blasón que no conocéis.

La siguiente lista de encuentros puede ser utilizada en cualquier momento que sea apropiado.

Encuentros Errantes durante el Día

(Del amanecer al anochecer)

Lobos feroces (2d4): AL N; Int Semiinteligente; CA 6; MV 18; DG 4+4; pg 24 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 2d4; AE No; DE No; RM No; TAM G; ML 14; EXP 175 cada.

Vistanis de nivel 4, varias categorías (1d6): AL CN; INT Media; CA 6; MV 12; pg 13 cada; GACO Por categoría; #AT 1; Daño Por arma; AE habilidades de categoría; DE No; RM No; TAM M; ML 11; EXP 270 cada.

Aldeanos (1d6): AL NB; INT Media; CA 9; MV 12; DG 1; pg 4 cada; GACO 20; #AT 1; Daño 1d3 (cuchillo); AE No; DE No; RM No; TAM M; ML 6; EXP 35 cada.

Cualquier vistani encontrado en los paramos estará en busca de hierbas para Madame Eva. Ésta es una buena manera de conducir a los pjs hasta el carromato de la vistani para que lea sus fortunas. Los vistani estarán de acuerdo en ello. Aunque no lo admitan, están buscando la manera fácil de llenarse los bolsillos.

Los aldeanos encontrados en los paramos estarán realizando actividades diarias normales, como recoger leña, almacenando agua, etc. Los aldeanos hablarán alegremente con los pjs.

Encuentros Errantes durante la Noche

(Del anochecer al amanecer)

Lobos feroces (3d4): AL N; Int Semiinteligente; CA 6; MV 18; DG 4+4; pg 24 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 2d4; AE No; DE No; RM No; TAM G; ML 14; EXP 175 cada.

Zombies de Strahd (2d4): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

Ghouls (2d4): AL CM; INT Baja; CA 6; MV 9; DG 2; pg 13 cada; GACO 19; #AT 3; Daño 1d3/1d3/1d6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada.

Entidades (2d4): AL LM; INT Media; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 29 cada; GACO 15; AT 1; Daño 1d4; AE Drenaje de energía; DE como muerto

CAPITULO III: COMIENZOS

viviente; RM No; TAM M; ML 14; EXP 975 cada.

Aparecidos (1d4): AL LM; INT Media; CA 4; MV 12, vol 24; DG 5+3; pg 35 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 1d6; AE Drenaje de energía; DE Como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3000 cada.

Doncellas Vampiras (1d4): AL CM; INT Excepcional; CA 1; MV 12, vol 18; DG 8+3; pg 50 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d6+4; AE Drenaje de energía (2 niveles); hechizar persona con la mirada (-2 a la tirada de salvación); cambiar de forma (murciélago, o lobo); llamar criaturas (murciélagos o lobos); habilidad de escalada de araña; DE Armas +1 o mejores para golpear; ½ daño de frío o electricidad; forma gaseosa; regenerar 3 pg/round; inmune a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 16; EXP 4000 cada.

ORIGINAL

Lobos feroces (1d4+3): AL N; Int Semiinteligente; CA 6; MV 18; DG 4+4; pg 24 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 2d4; AE No; DE No; RM No; TAM G; ML 14; EXP 175 cada.

Zombies de Strahd (2d4): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

Ghouls (1d4+2): AL CM; INT Baja; CA 6; MV 9; DG 2; pg 13 cada; GACO 19; #AT 3; Daño 1d3/1d3/1d6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada.

Entidades (1d4): AL LM; INT Media; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 29 cada; GACO 15; AT 1; Daño 1d4; AE Drenaje de energía; DE como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 14; EXP 975 cada.

CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA



a Vieja Carretera de Svalich

El viaje desde la posada “El Caballo Cansado” hasta las Puertas de Barovia es solo de 25 kilómetros. Sin embargo, la carretera estará mojada, embarrada y dificultosa para viajar mientras el viento sople firmemente desde la cima de las montañas Balinok.

Esto tomara 9 horas de viaje a caballo o 12 horas de viaje a pie hasta llegar al Poblado de Barovia. La niebla estará presente durante todo el día.

Las Puertas de Barovia

Sobresaliendo de los impenetrables bosques a ambos lados de la carretera, unas pesadas columnas de piedra gris aparecen de entre la niebla. Dos enormes puertas de hierro cuelgan de las columnas. El rocío se adhiere con fría tenacidad a los barrotes oxidados. Dos estatuas de guardianes armados flanquean silenciosamente la entrada. Las cabezas, separadas de los hombros, descansan ahora entre las hierbas a los pies. Te saludan solo con silencio.

Si los pjs se acercan a menos de 15 metros, las puertas se abrirán chirriando fuertemente al moverse. Al pasar, las puertas se cerraran de un golpe y no se abrirán de nuevo. Cualquiera que intente volver a cruzar el limite será disuadido por la niebla. Una vez que los pjs entren deberán destruir al vampiro o quedarán atrapados en Barovia.

Los bosques de Svalich

El bosque más allá de la puerta iguala a aquellos por los que has viajado. Las copas de los elevados árboles se pierden en la pesada bruma gris que impide pasar toda luz excepto un pequeño pálido resplandor. Los troncos de los árboles casi se tocan. La espesa y húmeda maleza hace a veces imposible el verse los unos a los otros.

El bosque guarda el silencio de las olvidadas sepulturas aunque rezuma el sentimiento de un grito ahogado.

A unos 20 metros de la carretera, un campesino aparecerá muerto sobre la pisoteada maleza. Cualquier pj que camine por el bosque descubrirá el cuerpo, que tiene un sobre arrugado en una de sus manos. Los restos de su ropa aparecen rasgados y con marcas de mordeduras. Alrededor del cuerpo pueden distinguirse huellas de lobos. Es obvio que el hombre murió hace varios días. La carta está fechada de hace una semana y sellada con una gran inicial “B”. El pergamino es muy fino y está deteriorado. Da a los jugadores una fotocopia del manuscrito de la “carta original” al final del modulo.

Si los pjs pasan más de media hora en el bosque, oirán el llanto de un lobo solitario a lo lejos. Poco a poco otro lobo se unirá al llanto. Si los pjs continúan en el bosque después de cinco aullidos los lobos atacarán. Si los pjs entran en Barovia sólo cinco lobos atacarán; si los pjs intentan abandonar Barovia, serán 25 los lobos los que ataquen. Los lobos dejaran de atacar si los pjs abandonan los bosques y se dirigen hacia el poblado. Todos los lobos son lobos feroces

Lobos feroces (1d4): AL N; INT Semi; CA 6; MV 18; DG 4+4; pg 24 cada; GAC0 15; #AT 1; Daño 2d4; AE No; DE No; RM No; TAM G; ML 14; EXP 175 cada.

El Poblado de Barovia

Altas sombras aparecen en la densa niebla que lo rodea todo. La tierra fangosa bajo vuestros pies da paso a rápidos y mojados adoquines. Las altas sombras son reconocidas al instante como las siluetas de los edificios de un poblado. Las ventanas de cada casa os miran fijamente como restos de negra nada. Ningún sonido interrumpe el silencio excepto un simple sollozo agónico que se hace eco por las calles desde la distancia.

El sollozo viene de la zona C. A excepción de los edificios A y B, todas las tiendas están permanentemente cerradas. Todas las tiendas y almacenes desocupados han sido saqueados y arruinados. Hay marcas de garras arañando la mayoría de las paredes. No hay ningún tesoro en ninguno de los edificios vacíos.

En cada casa hay un 50% de probabilidades de que haya alguien. Los personajes que escuchen en las puertas oirán susurros apagados casi inaudibles. Cada casa que esté ocupada tendrá al

CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

menos un hombre dentro, con una probabilidad del 50% de que sea una familia (1d4+1 miembros). Los barovianos nunca atacan primero y si es posible siempre huyen. Ninguno de ellos habla nada a excepción de la lengua nativa de Barovia, el Balok. Por la noche, los habitantes tienden a encogerse de miedo y a sostener genuinos símbolos sagrados ante ellos.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Los pjs oirán el estruendo del carruaje dirigiéndose hacia ellos por la calle adoquinada. El conductor es Strahd pero como los pjs nunca le han visto no tienen forma de saberlo (si se da el caso de que los pjs conozcan al conductor de antes este ira disfrazado para que no pueda ser reconocido). Strahd se detendrá para hablarles durante un momento. El vampiro intentará hechizar a cualquiera pj que mantenga una conversación así que haz la tirada en secreto. Si lo consigue, cuando más tarde los personajes se enfrenten a Strahd en el castillo, podrá usar al personaje hechizado para atacar al grupo. ¡No le digas al jugador que su personaje ha sido hechizado hasta que Strahd decida utilizarlo!

A. El Comercio de Bildrath

Una escasa luz proveniente del edificio se escapa de detrás de las pesadas cortinas. El letrero de encima de la puerta cruje sobre las bisagras anunciando que el edificio es el “Comercio de Bildrath”, de unos 25 metros de largo y unos 13 de ancho.

Bildrath se encuentra dentro, detrás del mostrador. Habla varias idiomas comunes de comerciantes y seguro que una de ellas la hablan los pjs. Bildrath les venderá cualquier cosa de la lista de equipo del *Manual del Jugador* a excepción de animales, artículos de transporte y símbolos sagrados. Las únicas armas y armaduras disponibles son armaduras de cuero, arcos y flechas, dagas, lanzas, hachas de mano, varas y mazas de todo tipo. Todo está diez veces más caro que su precio normal.

Si los pjs le dan a Bildrath cualquier tipo de problema, este llamará a Parriwimple, su mozo de almacén, que le ayudará a tratar con ellos. Desgraciadamente, Parriwimple parece más intimidador de lo que realmente es. Ten esto en cuenta porque un ataque sobre Bildrath o Parriwimple causa un control de poderes de Ravenloft (considerado como acto de oscuridad definitiva) ya que ninguno de los dos trata de provocar a los personajes de ninguna manera.

Bildrath negocia con los Vistani cuando estos pasan por su tienda. Sin embargo, no tiene escrúpulos para sacar beneficio de cualquiera que sea lo suficientemente desafortunado como para acabar aquí. Vela por sus intereses y ciertamente no promete asilo. Nunca regatea un precio ya que, bajo su opinión, “si no puedes pasar sin tenerlo pagarás por ello, ya que no te llevarás tus negocios a ninguna otra parte”.

Parriwimple sólo habla el Balok. Su tío Bildrath puede pedirle que muestre artículos para que los pjs los vean. Los fornidos músculos de Parriwimple que se intuyen bajo la túnica de cuero deberían ser una advertencia lo suficientemente clara para los pjs de su fuerza y poder.

La mente de Parriwimple es extremadamente simple, a diferencia de la de Bildrath. Parriwimple es devoto a su tío y no seguirá a los pjs ya que sabe que cruzar los dominios del castillo significa la muerte o algo peor.

Parriwimple (Guerrero de nivel 5): AL LN; INT Baja; CA 4; MV 12; pg 50; GAC0 14; #AT 1; Daño 1d6+4 (maza); AE Bonificación por Fuerza 18/60; DE Bonificación por Con 18; RM No; TAM M (1,98 m); ML 14; EXP 175.

B. Taberna Sangre de la Vid

Un ancho rayo de luz, cuya claridad se asemeja a una sólida columna en la pesada niebla, se abre paso hacia la plaza principal. Encima de la entrada agujereada que deja pasar la luz, un cartel cuelga ladeado de forma precaria anunciando que este lugar es la Taberna “Sangre en la Vid”.

Una inspección minuciosa del cartel revela que en origen decía “Sangre de la Vid” pero “de” ha sido borrado y en su lugar se escribió “en”. La rebautizada taberna ha crecido irrespetuosamente a lo largo de los años. En el mapa póster encontrarás un plano del edificio.

El ardiente fuego del hogar da un calor escaso a las pocas almas amontonadas que se encuentran dentro. El silencio sólo se rompe por los sorbos ocasionales de vino aguado. Arik, el tabernero, está detrás de la barra. Tres Vistanis se encuentran en una mesa a la izquierda. Ismark está sentado misteriosamente entre las sombras a la derecha. De forma automática, Arik limpia los vasos, uno detrás de otro. Cuando todos están limpios, empieza de nuevo. Si le piden algo de beber, responde en una voz profunda y sosa. Después de haber servido las bebidas vuelve a su tarea de limpiar vasos. Arik no hace caso de la mayoría de las preguntas, responde sólo a aquellas sobre la

CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

vida diaria tales como “¿Dónde puedo comprar existencias?” o “¿Cómo se llama esta aldea?”. Habla una versión distorsionada e incompleta de la lengua común de los pjs, además de su nativo Balok.

Los Vistani se esconden cerca de la puerta. Son los dueños de la taberna y vigilan que todos los clientes paguen sus cuentas. Por otra parte están desinteresados en los pjs. Hablan su lengua nativa, el Balok, y una basta lengua común.

Vistanis (Ladrones de nivel 4): AL CN; INT Media; CA 8; MV 12; pg 17, 15, 13; GAC0 19; #AT 1; Daño 1d6 (espada corta); AE habilidades de ladrón, apuñalar por la espalda daño x2; DE No; RM No; TAM M; ML 11; EXP 270 cada uno. EP 60%; OR 45%; MS 45%; OS 40%

Ismark el Menor (Guerrero de nivel 4): AL NB; INT Media; CA 5; MV 12; pg 40; GAC0 17; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); AE No; DE No; RM No; TAM M (1,81 m); ML 14. Fue 15, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 13, Car 13.

ORIGINAL

Ismark el Menor (Guerrero de nivel 2): AL NB; INT Media; CA 7; MV 12; pg 22; GAC0 19; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); AE No; DE No; RM No; TAM M (1,81 m); ML 14. Fue 15, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 13, Car 13.

Ismark está sentado en la esquina sorbiendo su jarra de vino. Habla la lengua común. Ismark es el hijo de Burgomaestre. Está algo ebrio pero no borracho. Ismark es tan callado como cualquiera de los demás barovianos, a menos que el tema sea su hermana adoptada, Ireena Kolyana, o Strahd. Ismark sabe todo lo que los otros Barovianos también saben de odias.

También sabe que por alguna razón desconocida, Strahd se siente fuertemente atraído por su hermana. El padre de Ismark, el Burgomaestre, lleva muerto tres días, coincidiendo con el robo del Gran Símbolo Sagrado (el *Icono de Ravenloft*) que les otorgaba la mayor de las protecciones contra las fuerzas malditas. Ahora Ireena se encuentra desprotegida y sin ayuda en la casa. Ismark no sabe que Strahd es un vampiro, sin embargo, cree que es un hombre tan malvado que el símbolo podría haber protegido a su hermana de él. Si le muestran a Ismark la carta que los pjs recibieron al principio de la aventura, confirmará que el Burgomaestre trató de enviar una carta de advertencia. Sin embargo, no cabe duda de que la carta de los pjs no fue escrita por el Burgomaestre ya que Ismark no reconoce la letra con la que esta

escrita como la de su padre. Aceptará a los pjs como aliados en potencia y les invitará a su casa, donde estará esperando Ireena Kolyana.

C. La Casa de Maria la Loca

El fuerte sollozo que se oye resonar por las calles viene claramente de este edificio. La casa, de unos 13 metros cuadrados, está entablada y embarricada desde dentro. María la Loca está sentada en medio del suelo de una de las habitaciones del piso de arriba. Tan perdida está en su dolor y desesperación que apenas reconocerá la presencia de nadie en la habitación. María ha ocultado en esta casa durante toda su vida a su amada hija, Gertruda. Gertruda huyó de la casa y no ha sido vista de nuevo. Su madre se teme lo peor.

D. El Hogar del Burgomaestre

Una mansión de aspecto cansado ocupa este espacio detrás de unas oxidadas vallas de hierro. Las puertas de hierro están dobladas y rotas. La puerta derecha está descolgada de un lado mientras que la izquierda se agita locamente a causa del paso del viento. El tartamudeante chillido metálico de la puerta se repite con precisión automática. Las malas hierbas ahogan el suelo y empujan amenazantes contra el propio edificio. Sin embargo, la maleza alrededor de la pared está pisoteada formando un camino que rodea la vivienda. Hay profundas marcas de garras en el acabado de las paredes que parecía haber sido incluso hermoso en mejores tiempos. Grandes manchas negras denuncian los fuegos que habían asaltado a las paredes. Ninguna de las ventanas conserva un cristal entero o tan siquiera un trozo quebrado. Todas las ventanas están obstruidas por pesadas tablas, cada una de ellas marcadas con manchas de malvados presagios.

Un mapa de la casa del Burgomaestre puede encontrarse en el mapa póster. Ireena Kolyana está dentro y no abrirá la pesada puerta entablada a nadie, a menos que esté absolutamente convencida de que los que esperan fuera no le son leales al Conde. Si los pjs la convencen, o si Ismark va con ellos, abrirá la puerta y les invitará a pasar. Si los pjs entran, lee el siguiente texto a los jugadores.

La belleza de Ireena corta la respiración. Después de que consigáis apartar vuestra mirada de ella podéis ver que el interior de la casa está muy bien amueblado, aunque las instalaciones tienen un considerable desgaste.

CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

Varias rarezas obvias son el entablado de las ventanas y la abundancia de símbolos sagrados en todas y cada una de las habitaciones.

El Burgomaestre está en el salón (habitación 7) totalmente muerto. La habitación es oscura a pesar de los cirios encendidos en su honor. El hedor en toda la casa es horrible.

Ireena acompañará a los pjs al castillo si ellos se lo permiten. El vampiro la ha mordido dos veces e Ismark ya no puede protegerla aquí. La gente del pueblo la teme e intenta evitarla, así que los pjs son su única esperanza de protección.

Ireena es una mujer dulce pero atormentada.

Aunque a primera vista parezca apacible, tiene una fuerte voluntad y buena destreza con las armas. En realidad tiene más habilidades en la lucha que su hermano. De ninguna manera es una víctima desafortunada, y ayudará a salvar al grupo y a si misma poniendo todo de su parte. Ireena no recuerda su pasado reciente, no sabe cómo llegó a Barovia ni de dónde procedía.

Ireena informa al grupo de que cada noche los lobos y otras terribles criaturas atacan la casa. El corazón de Burgomaestre no pudo soportar el ataque constante y murió como resultado de la tensión y el miedo. De manera extraña, desde su muerte, los lobos no han vuelto a atacar la casa. El Burgomaestre lleva muerto tres días pero nadie de la ciudad ha sido lo suficientemente valiente como para ayudar a Ismark a sacar el cuerpo al exterior y enterrarlo. Su muerte confirma que la carta presentada al grupo en la Posada El Caballo Cansado ciertamente ha sido falsificada.

Ireena Kolyana (Guerrera de nivel 5): AL LB; INT Alta; CA 4 (armadura de anillas y bonif por Des); MV 12; pg 35; GAC0 16; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); AE No; DE No; RM No; TAM M (1,73 m); ML 14.

Fue 11, Des 17, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 18.

ORIGINAL

Ireena Kolyana (Guerrera de nivel 4): AL LB; INT Alta; CA 7 (CON bonificación por Des); MV 12; pg 27; GAC0 17; #AT 1; Daño 1d6 (espada corta); AE No; DE No; RM No; TAM M (1,73 m); ML 14.

Fue 11, Des 17, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 18.

E. Casa de Invitados

Ésta es la casa de invitados del Burgomaestre. No está fortificada contra los muertos vivientes, al contrario que la mayoría de los demás edificios en la ciudad.

F. El Templo

En lo alto de una pequeña cuesta, contra las grandes raíces de los pilares del castillo, se mantiene un edificio gris y hundido de madera y piedra. Este templo ha soportado el asalto del mal durante siglos pero está ya gastado y rendido. El campanario se inclina hacia un lado y su dulce sonido lleva silenciado mucho tiempo. Una destellante luz brilla a través los agujeros del tejado.

En el mapa póster encontrarás un mapa del templo. El interior del edificio está desordenado con demasiados bancos rotos tirados sobre el suelo lleno de polvo. Sobre el altar arañado por garras al fondo del templo permanece el párroco. Si Strahd atacara a los pjs aquí, podría llamar a los zombies del cementerio cercano (ver abajo) además de sus opciones normales.

Donovan ha estado rezando durante toda la noche. Ha estado dedicado durante todas las noches a proteger el templo del mal. El clérigo sabe que sólo estas nocturnas oraciones han podido conservar la iglesia como un lugar sagrado en Barovia.

También sabe que hay un libro en la biblioteca del Castillo Ravenloft que podría ayudarles a destruir al “Diablo Strahd”, ya que por todos es conocido que Strahd conserva y registra meticulosos apuntes de todo lo que hizo en el pasado. Quizá podría encontrarse información allí sobre alguna de sus debilidades.

Donovan sabe que Ireena Kolyana no es la hija natural de Kolyan Indrirovich. Aunque Ireena nunca lo supo, el Viejo Kolyan la encontró un día en las afueras del Bosque de Svalich, cerca de los pilares del Castillo Ravenloft. No era más que una niña entonces y no parecía tener ningún recuerdo de su pasado. El Viejo Kolyan la adoptó cariñosamente.

Donovan (clérigo de nivel 6): AL LB; INT Alta; CA 10; MV 12; GAC0 18; pg 33; #AT 1; Daño 1d6+1 (maza infante); AE Conjuros, ahuyentar muertos vivientes; DE Conjuros; RM No; TAM M (1,61 m); ML 16.

Fue 9, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 16, Car 13.

Conjuros por nivel (5/5/2): *Protección contra el mal, refugio, detectar el mal, extirpar el miedo, curar heridas ligeras (x2); Ayuda, canto, curar heridas leves (x2), augurio; Crear comida y agua, plegaria.*

CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

ORIGINAL

Donovan (clérigo de nivel 3): AL LB; INT Alta; CA 10; MV 12; GACO 20; pg 17; #AT 1; Daño 1d6+1 (maza infante); AE Conjuros, ahuyentar muertos vivos; DE Conjuros; RM No; TAM M (1,61 m); ML 16.

Fue 9, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 16, Car 13.

Conjuros por nivel (4/3): *Protección contra el mal, refugio, detectar el mal, extirpar el miedo; Ayuda, canto, curar heridas leves;*

G. El Cementerio

Durante el día este lugar, situado detrás del templo, es silencioso y apacible. Sin embargo, cada noche, a medianoche, una procesión fantasmagórica tiene lugar. Docenas de espíritus se levantan de sus tumbas y marchan hacia el Castillo Ravenloft por la carretera. No tienen ningún interés en los vivos y no pueden ser tocados, heridos o ahuyentados. No se comunicarán con los pjs. En el castillo, los espíritus se dirigirán directos a la capilla (área 15) y subirán las escaleras de la torre alta (área 17) hasta lo más alto de la torre (área 59). Allí se tiran por el pozo hasta las criptas donde desaparecen. Éstos son los espíritus de anteriores aventureros que murieron intentando destruir a Strahd. Cada noche intentaran completar su cometido y todos fallaran.

El cementerio es una fuente de materia bruta para Strahd. Puede llamar a zombies de Strahd (consulta el *Apéndice al Compendio de Monstruos de Ravenloft* o la caja original de *Reino de Terror*)

de las tumbas. Hará esto sólo para atacar a los pjs en la iglesia. Ya que Strahd está presente en estos ataques, hay una penalización de -2 para todos aquellos que intenten ahuyentarlos (esta penalización es debida al efecto sumidero del mal).

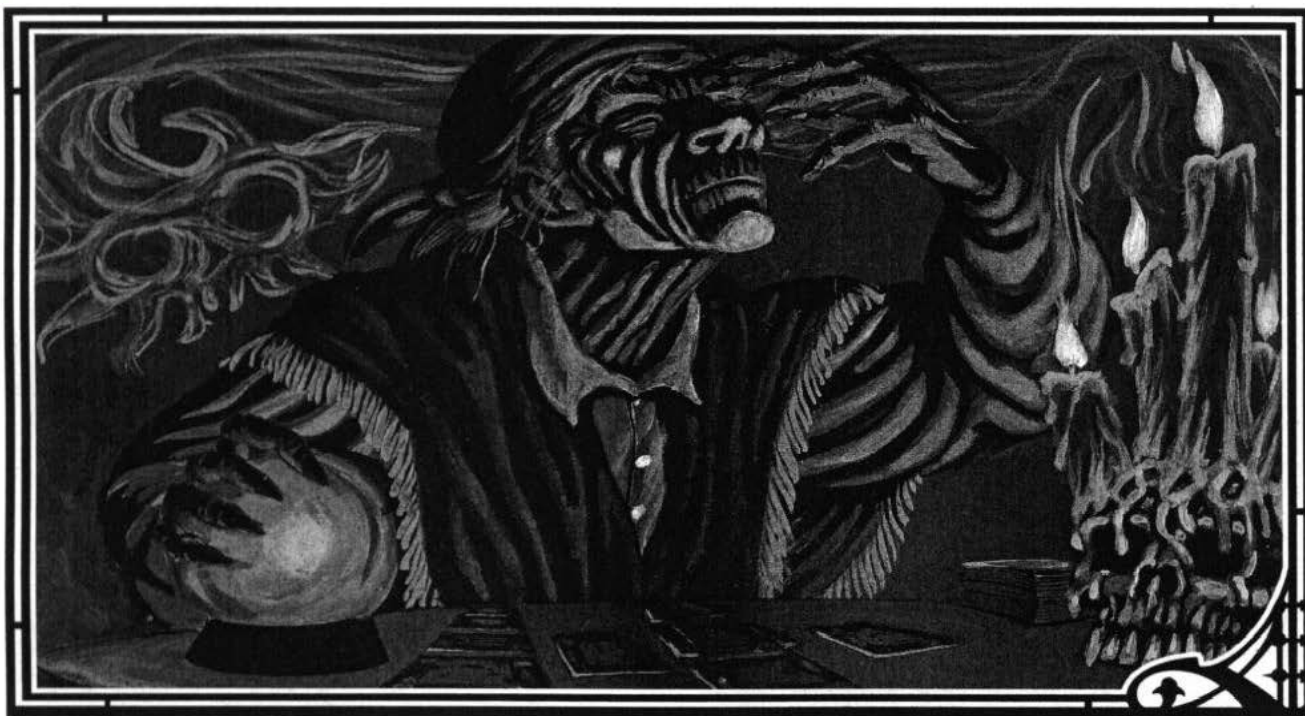
Zombies de Strahd (24): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 25 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

ORIGINAL

Strahd envía a los zombies sólo como despedida. Se marchara y, por lo tanto, los zombies de Strahd no serán expulsados con la penalización de -2 que impone la presencia de su amo.

H. Campamento del Lago Tser

El dosel de neblina y ramas sobre vuestras cabezas de repente se reemplaza por nubes negras que suben muy alto mientras un claro se abre ante vosotros. La hierba seca y quebradiza cruje con el paso del penetrante viento. En el lado más lejano del claro hay algunos carros coloridos aparcados en los bancos del estanque. Los compases lúgubres del acordeón se mezclan con el gemido producido por el lastimoso viento. Varias figuras con vestidos brillantes rodean un gran fuego crepitante. La Vieja Carretera pasa muy cerca de este campamento.



CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

Diez Vistanis están alrededor del fuego, algunos de pie y otros sentados. Si los pjs se aproximan al campamento se les invitará a beber y cantar alrededor del fuego. Tanto si se unen al cántico como si no, uno de los gitanos les dirá: “Estaba dicho que visitaríais este humilde campamento. Madame Eva predijo vuestra llegada. Os espera”. Guiará a los pjs hacia una tienda muy grande. Los Vistani atacarán sólo si algún acto de hostilidad o insulto tiene lugar en el campamento.

Vistanis (Ladrones de nivel 4): AL CN; INT Media; CA 8; MV 12; pg 16, 17, 20; GAC0 19; #AT 1; Daño 1d6 (espada corta); AE habilidades de ladrón, apuñalar por la espalda daño x2; DE No; RM No; TAM M; ML 11; EXP 270 cada uno. *EP 60%; OR 45%; MS 45%; OS 40%*

I. La Tienda de Madame Eva

Dentro de la tienda todo está suavemente iluminado en con tonos rojos. Una mesa baja permanece cruzada casi en la entrada y cubierta con un paño de terciopelo negro. Destellos de luz parecen centellear procedentes de una bola de cristal que se encuentra sobre la mesa.

Una figura encorvada de una mujer anciana os mira profundamente desde detrás de la bola. De repente comienza a hablar, y su voz cruje como las hierbas secas con un tono que se eleva y desciende como el viento que sopla fuera de la tienda. “¡Por fin habéis llegado!”. Una repentina risotada estalla de sus labios resecaos como si fuese un inesperado relámpago.

Ésta mujer es Madame Eva. Reconocerá a cada pj por su nombre y hará referencia a algún hecho pasado de cada uno. Preguntara a los pjs si desean que les lea su fortuna. Si acceden, procederá con la secuencia perfilada en “Fortunas de Ravenloft”. Si los pjs no quieren una lectura de su destino se continuará jugando utilizando los resultados de “Fortunas de Ravenloft” generados antes de empezar la aventura.

Esta vieja mujer puede parecerle a los pjs que esta loca, pero en realidad es bastante astuta y aguda de mente. Los aventureros nunca la engañan (y ha visto a muchos a lo largo de su vida) y es totalmente neutral. Seguirá sirviéndole a Strahd siempre y cuando el servicio le beneficie a ella y a su tribu. Nunca presta ayuda y nunca necesita nada. Madame Eva tiene sus propias razones privadas para echarles las cartas a los pjs. No le importa lo más mínimo que pueda estar ayudando a los enemigos de Strahd.

Madame Eva tiene muchos poderes secretos. El más destacado es la habilidad de leer el futuro a través de las cartas del Tarokka, las bolas de cristal, la quiromancia y métodos similares. También es capaz de maldecir a cualquiera que se cruce con ella.

Estas dos habilidades la han convertido en una persona muy peligrosa incluso para el propio Strahd.

J. Las Cataratas Tser

Éste es el pie de las cataratas. No hay nada de interés aquí.

Un poco más adelante, a unos 300 metros, se puede ver un puente de piedra.

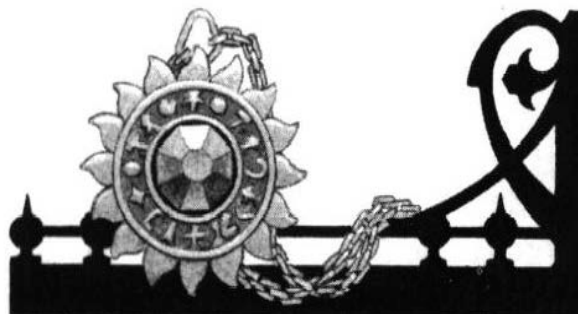
K. El Carruaje

Continuáis por la carretera llena de amortajadas brumas, mientras hojas muertas crujen bajo el paso de vuestros pies. La carretera se divide en dos.

Un camino de barro continúa hacia el noroeste mientras que el camino más ancho conduce al este, hacia el corazón del denso bosque. El camino que lleva al este tiene algunos resquicios de adoquines dando a entender que algún día fue una carretera muy importante. Al lado derecho de la encrucijada hay un gran carro con dos caballos. Ambos son tan negros como el carbón y bufan violentamente formando vapor por el contacto de su respiración con el aire gélido. La puerta del carro se abre en silencio.

Los dos caballos amarrados al carro parecen criaturas normales de carne y hueso pero en realidad son los corceles esqueléticos de Strahd disfrazados por ilusiones mágicas. Están bajo el control total de Strahd y esperan pacientemente hasta que los pjs suban al carro o rechacen la idea. Hay sitio de sobra dentro del carro para todos los pjs. Si deciden montarse, los caballos tirarán de él hasta el puente levadizo del castillo a una velocidad vertiginosa. No se podrá cambiar su ruta ni siquiera utilizando magia.

Si los pjs rechazan la invitación de llevarles hasta



CAPITULO IV: TIERRAS DE BAROVIA

el castillo, un eco de risa maligna surgirá de no se sabe dónde ya que las rocas y los árboles no permiten determinar su fuente. La puerta del carro se cerrará del golpe y los caballos correrán como rayos hacia el poblado Barovia.

L. Las Puertas de Barovia

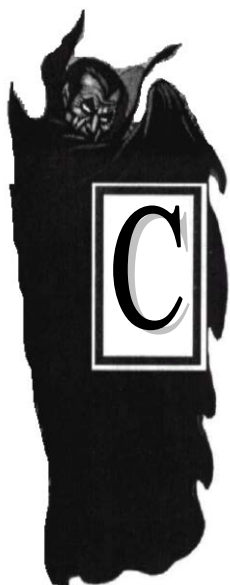
Después de cruzar los escarpados picos de las Balinoks, el camino da un repentino giro hacia el este y en dirección al atemorizante castillo Ravenloft se presenta inesperadamente delante de ti. Dos pétreos guardas gemelos, quebrados por los años de uso y exposición, permanecen de pie delante de ti. Detrás de ellos, un precipicio de 18 metros de ancho se abre entre el risco de las Balinok y los muros del castillo Ravenloft; un abismo de una profundidad mareante que desaparece en la distancia ocultado por la niebla. El puente levadizo de madera vieja y pelada cuelga de manera precaria entre el arco de entrada del patio y tu posición actual. Las cadenas de hierro oxidado del puente chirrían por el paso del viento y el peso del puente. Desde lo más alto de los murallas parece que las gárgolas de piedra os observan fijamente a través de sus profundas cuencas sonriéndolos de manera burlona. La verja de madera carcomida y verde por el moho cuelga del arco de entrada. Detrás, las puertas principales del castillo Ravenloft permanecen abiertas. Una cálida luz se escapa de detrás de ellas hacia el patio. Una débil llama de antorchas se balancea con aire triste a ambos lados de las puertas abiertas debido al soplar del viento.

El puente levadizo cruje bajo cualquier peso pero es relativamente seguro. Cada vez que alguien cruce el puente (Strahd lo sobrevuela), hay un 5% de probabilidades de que se rompa una de las tablas. Si una se rompe, el personaje que esté sobre ella debe hacer un control Destreza o caerá al fondo del abismo, 300 metros más abajo. Manchas de babaza verde cuelgan del arco de entrada. Convierte carne viviente en babaza verde en 1d4 rounds de melée y disuelve el metal en tres rounds de melée. La babaza verde puede ser raspada rápidamente, cortada, congelada o quemada. Un conjuro de *curar enfermedad* mata a la babaza verde. La babaza no caerá sobre los personajes cuando entren al castillo.

Babaza verde: AL N; INT No; CA 9; MV 12; DG 2; pg 10; GAC0 19; #AT 0; Daño No; AE transforma a una víctima en babaza verde en 1d4 rounds; disuelve el metal en 3 rounds; DE inmune

a armas y conjuros; destruida solo por un conjuro de *curar enfermedad*; RM No; TAM P; ML 10; EXP 120.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT



uando los personajes entren al patio del castillo, el tiempo empeorara. Una lúgubre lluvia comenzara a caer, transformándose en una tormenta en menos de una hora.

Encuentros Errantes

Dentro de las murallas del castillo, Strahd Von Zarovich, tiene una amplia variedad de criaturas y trampas.

Algunas de ellas estarán preparadas para cuando las llame. Usa estas criaturas como encuentros errantes. El DM puede elegir cualquier encuentro de los que están abajo, la mayoría de ellos pueden estar controlados por Strahd si fuera necesario. Si la acción es demasiado lenta o los jugadores necesitan ser puestos en acción, uno de estos encuentros podría ser la clave.

Aldeanos Furiosos (1d4+4): AL CN; INT Media; CA 8; MV 12; DG 1; pg 4; GACO 20; #AT 1; Daño 1d6; AE No; DE No; RM No; TAM M; ML 6; EXP No.



Los campesinos blanden antorchas y tridentes en una ridícula muestra de fuerza. Están enfurecidos por los ataques de Strahd sobre la familia del burgomaestre y el secuestro de Gertruda, la hija de Maria la loca. A cualquier lugar que vayan pedirán justicia. Seguirán a los personajes a menos que sean prevenidos de hacerlo.

Murciélagos (100): AL N; INT Animal; CA 8; MV 1, vol 24; DG ½; pg 3 cada; GACO 20; #AT 1; Daño 1; AE Enjambre; DE No; RM No; TAM D; ML 6; EXP No.

Esqueletos de Strahd (1d10): AL N; INT No; CA 7; MV 12; DG 2; pg 10 cada; GACO 19; #AT 3/2; Daño 1d6; AE Detectar invisibilidad; DE Ahuyentados como entidades; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; inmunes a las armas penetradoras y medio daño de armas cortadoras y golpeadoras; RM 20%; TAM M; ML 20; EXP 420 cada.

Zombies de Strahd (1d10): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

Arañas gigantes (1d8): AL CM; INT Baja; CA 4; MV 3, Tel 12; DG 4+4; pg 29 cada; GACO 17; #AT 1; Daño 1d8; AE Veneno (tipo F); DE No; RM No; TAM M; ML 13; EXP 650 cada.

Márgolas (2d8): AL CM; INT Baja; CA 2; MV 6, vol 12; DG 6; pg 33 cada; GACO 15; #AT 4; Daño 1d6/1d6/2d4/2d4; AE Sorpresa; DE Armas +1 o mejor para golpear; RM No; TAM M; ML 13; EXP 975 cada.

Entidades (2d8): AL LM; INT Media; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 27; GACO 15; AT 1; Daño 1d4; AE Drenaje de energía; DE como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 14; EXP 975 cada.

Encuentros Errantes Limitados

Estos encuentros son una fuente limitada para Strahd. Pueden ser usados solamente una vez durante la aventura. Si hay un número grande de criaturas iguales, Strahd puede dividirlos en múltiples encuentros. Sin embargo, el número total de criaturas no puede ser excedido. Estos encuentros son herramientas para el DM. No se sienta obligado de usarlos todos. Si es requerido que los personajes vean todas las

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

criaturas en un corto periodo de tiempo, el grupo entero podría ser asesinado fácilmente.

Aparecidos (20): AL LM; INT Mucha; CA 4; MV 12, vol 24; DG 5+3; pg 25 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 1d6; AE Drenaje de energía; DE Como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000 cada.

Espectros (9): AL LM; INT Alta; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; pg 35 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Drenaje de energía (2 niveles); DE Arma +1 o mejor para golpear; inmune a frío, parálisis, sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000 cada.

Vampiras (6): AL CM; INT Excepcional; CA 1; MV 12, vol 18; DG 8+3; pg 45 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d6+4; AE Drenaje de energía (2 niveles); hechizar persona con la mirada (-2 a la tirada de salvación); cambiar de forma (murciélago, o lobo); llamar criaturas (murciélagos o lobos); habilidad de escalada de araña; DE Armas +1 o mejores para golpear; ½ daño de frío o electricidad; forma gaseosa; regenerar 3 pg/round; restaurar todos los puntos de golpe 1 vez al día al cambiar de forma; inmune a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 16; EXP 4,000 cada.

No más de tres vampiras pueden ser usadas en un mismo ataque. Todos los vampiros que puedan ser encontrados en el Castillo Ravenloft son mujeres.

Banshees (3): AL CM; INT Excepcional; CA 0; MV 15; DG 7; pg 40 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Lamento de muerte; DE Inmune a los ataques basados en el frío y la electricidad, al sueño, hechizo, retener y los ataques mentales; ahuyentado como muerto viviente especial; RM 50%; TAM M; ML 13; EXP 4,000.

Monstruos fusiones (5): AL CM; INT Animal; CA 5; MV 6, vol 15; DG 4+3; pg 30 cada; GACO 15; #AT 4; Daño 1d3/1d3/2d4/1d4; AE Mordedura venenosa; telaraña; drenaje de energía (en garras); DE Arma +1 o mejor para golpear, inmune a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 3,000.

Estas horribles criaturas son el resultado de la experimentación de Strahd con conjuros de

necromancia. El conde ha inventado un conjuro al cual ha llamado *Fusión Maléfica de Strahd*. Una entera descripción del conjuro puede ser encontrada en la caja llamada *Leyendas Prohibidas*.

Para resumir, este conjuro mezcla los cuerpos muertos de tres monstruos para crear una horrible criatura muerto viviente fusionada. Estas bestias en particular son una mezcla de un hombre lobo, una araña gigante y una gárgola. Sus cuatro ataques son garra/garra/mordisco/cuerno.



El mapa del castillo se encuentra en el póster grande. Mientras los personajes estén en el castillo, todos los intentos de ahuyentar muertos vivientes sufrirán una penalización de -2, al igual que todos los controles de miedo y horror. Este efecto es producido por el efecto sumidero del mal y es un efecto adicional a cualquier otro modificador que aplique el DM. Si Strahd esta presente, la penalización ascenderá a -4. Los conjuros tales como *Localizar Objeto* o *Hallar el Camino* no podrán ser usados para localizar el *Símbolo Sagrado de los Raven*, la *Espada Solar*, el *Tomo de Strahd*, el ataúd de Strahd o al mismísimo Strahd.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Patio de Ravenloft

Usa el mapa 2 para este área.

1. Patio Frontal

Antes de que el grupo entre en la torre, lee el siguiente texto en voz alta. El puente estará bajado y el rastrillo abierto. Después de que los personajes entren al castillo, el puente se levantará y el rastrillo se cerrará.

Una gruesa nube de niebla, gira en este oscuro patio, ocultando cualquier posible enemigo a la vista. Al alzar la vista hacia el oscurecido cielo, esporádicos destellos de luz se distinguen entre las furiosas nubes sobre vuestras cabezas. Los truenos golpean el patio, para acto seguido que una suave lluvia comience a caer.

Un poco más adelante, las llamas de un par de viejas antorchas se agitan contra el viento a cada lado de la puerta principal del patio. Las puertas en las torres a cada lado en la entrada del túnel, son golpeadas con fuerza por la lluvia, y un fuerte viento pasa a través del patio. Una oscura torre se asoma entre la niebla. Luces brillantes pueden distinguirse en esa redonda torre al sureste de vuestra actual posición.

Tal vez sea por premonición, o bien por instinto, notáis la fuerte sensación de que en este patio no estáis solos...

Grandes murallas de piedra rodean el patio. Las puertas de la torre estarán cerradas. Los personajes que entren en una de las torres se encontrarán sobre un suelo de piedra con una concavidad en la torre que se extiende hasta el cielo. El mecanismo para levantar o bajar el puente y el pórtico puede encontrarse en ambas torres.

El mecanismo en la torre se activa mágicamente por una palabra que sólo Strahd conoce. Ni el puente ni el rastrillo se moverán hasta que ambos mecanismos sean activados ya sea por la palabra secreta o por un *Disipar Magia* lanzado con éxito. Escondido por la bruma a un lado de las murallas del patio se encuentra uno de los guardianes principales del Conde: un dracocadaver. Esta criatura, que antiguamente fue un dragón al servicio del Señor de Ravenloft, fue destruido hace muchos años por un antiguo invitado del conde con cierto grado de poder. Más tarde Strahd usó un poderoso conjuro necromántico que junto con la ayuda de los poderes oscuros de Ravenloft pudo devolverle la vida a uno de sus principales guardianes.

Cuando los pj se encuentren con el guardián, lee el siguiente texto:

Avanzáis lentamente al interior del patio frontal del castillo. Examináis lentamente el entorno, parcialmente oscurecido por la niebla tan espesa que comienza a disiparse, y calculáis que el espacio es lo suficientemente grande como para que se librase toda una batalla en él. De repente notáis un fuerte temblor del suelo en las proximidades a vuestra posición actual: algo grande, muy grande se acerca hasta vosotros...

Permite a los pj un round de acciones libres para que se preparen para el combate contra el dracocadaver. La criatura es fiel a Strahd y tiene ordenes de exterminar a todo ser que intente entrar en el castillo sin el permiso expreso del conde.

Dracocadaver: AL CM; INT Excepcional; CA -6; MV 9, vol 30, SlT 3; DG 14; pg 85; GACO 3 (-2); #AT 3 + Especial; Daño 1d10+5/1d10+5/3d10+5; AE Arma de aliento (10d10+5 puntos de daño por fuego mágico), conjuros (2 conjuros de hechicero de nivel 1 lanzados al nivel 14 de habilidad), 2d8 puntos de daño por frío adicional por cada golpe de melée (la víctima debe salvarse contra paralización o quedara paralizada durante 2d6 rounds), inspirar miedo (solo afecta a criaturas con menos niveles que dados de golpe el dracocadaver y obliga a salvarse con éxito contra petrificación o sufrir una penalización de -2 en las tiradas de ataque y daño mientras se combate en presencia del dracocadaver), mirada paralizadora (criaturas en un radio de 12 metros deben salvarse contra paralización o quedar paralizadas permanentemente, aunque aquellas que tengan más de 6 dados de golpe o niveles obtienen una bonificación de +3), controlar muertos vivientes (duración 1 turno, la habilidad funciona como una poción), *detectar invisibilidad* y *clariaudiencia*; DE Inmunes al fuego (cualquier tipo), frío, veneno, electricidad, retener, locura, muerte, hechizo, sueño, debilidad, polimorfizar, paralización y al ahuyentar; los ataques físicos no ganan ninguna bonificación a las tiradas de ataque y daño; RM 30%; TAM Gg; ML 20; EXP 16,000.

Conjuros de Hechicero (2): *Proyector mágico, escudo.*

Debido a que esta criatura no es un dracocadaver estándar, no necesita un receptáculo donde descansar su fuerza vital. Por lo tanto, si la forma

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

física de la criatura es destruida la esencia de su espíritu quedara destruida también, al no poseer una filacteria donde restaurar su fuerza vital.

ORIGINAL

El dracocadaver no estará si esta aventura esta siendo jugada al nivel de dificultad original, puesto que Strahd no tendría el poder de animar al dracocadaver. En la descripción del área, no menciones el ultimo párrafo.

2. Puerta Central de la Corte

Un gran muralla se une a la muralla exterior que va del castillo a la torre central. Un destello de luz revela una simple puerta lo suficientemente ancha para dejar pasar un carruaje. La puerta esta bloqueada por un rustico rastrillo.

El rastrillo estará abierto y podrá ser levantado totalmente si la fuerza combinada de los personajes que lo intenten supera los 30 puntos en cada round. Puede ser fácilmente alzado y mantenido en una posición, pero volverá a su lugar una vez que se suelte.

3. Corte de los Sirvientes

Esta pequeña puerta podrá ser abierta como una puerta normal. Conduce al área 23.

4. Establo

La puerta doble se balancea al abrirse para revelar un brillante carruaje negro con grandes ventanas y un pulido techo de madera. Es muy parecido al carruaje que los personajes encontraron durante el camino. Cerca de este hay un pesebre vacío. No hay caballos aquí.

5. Jardín de la Capilla

En la parte trasera de la torre con ventanas un pequeño jardín lucha por sobrevivir. Pequeñas flores se aprietan tristemente hacia el oscuro cielo. Las gotas de lluvia golpean con fuerza sus frágiles pétalos.

6. Mirador

Hojas muertas giran en espiral bajo vuestros pies, rodando y echándose al costado de una barandilla. Nubes oscuras surgen y truenan sobre vuestras cabezas de las que emana una constante lluvia. Al mirar por encima de la muralla exterior de piedra, os dais cuenta que estáis sobre una construcción que sobresale unos diez metros sobre la cara de un risco. El gris y lúgubre Poblado de Barovia yace cientos de metros abajo.

Un par de sucias ventanas están situadas en la cara del risco, 35 metros por debajo del mirador. Las ventanas están resguardadas y escondidas por la plataforma del mirador y solo podrán ser descubiertas por personajes que se apoyen sobre el bacón para mirar.

Los personajes que quieran entrar en la ventana primero deberán alcanzarla.

Llegar hasta la ventana requiere encontrar alguna manera de descender los 35 metros de distancia vertical y luego moverse 7 metros en posición horizontal hasta alcanzar las ventanas.

Los personajes que se caigan se precipitaran 350 metros hasta la base rocosa del pilar del castillo de Ravenloft.

Las ventanas son la entrada al área 88.

Piso Principal

Usa el mapa 3 para estas áreas.

7. Entrada

La gran puerta ornada, permanece abierta. Las agitadas antorchas lanzan amarillos destellos de luz desde la entrada. A 7 metros dentro del castillo, otro par de puertas se abren súbitamente y la esforzada música de un órgano fluye hacia fuera. Un poco mas adelante, en el corredor, cuatro monstruosas estatuas de criaturas con cuernos y alas miran indignadamente hacia abajo, con sus ojos resplandeciendo a la luz de las antorchas.

Estas inusuales estatuas han sido esculpidas como Golems de Piedra. Lucen como horribles formas de Gárgolas pero a diferencia de estas actuaran como Golems de piedra.

Si los personajes entran en esta sala a través de la puerta oeste, las estatuas no atacaran. Si cualquier otro que no sea Strahd entra en esta sala a través de las puertas del este, las estatuas tomaran vida, se lanzaran al suelo siseando y escupiendo y después atacaran. Las criaturas les permitirán a los aventureros entrar al castillo, pero no salir.

En cualquier momento que esta sala este vacía, los monstruos regresaran a sus lugares y se transformaran en piedra. Ellos nunca dejan esta sala. Si el DM no tiene el *Compendio de Monstruos de Ravenloft* puedes sustituir a estas criaturas por Golems de Piedra comunes pero con forma de Gárgolas. Ver a estos monstruos requiere un control de miedo con una bonificación de +2.

Golems Gárgola (4): AL N; INT No; CA 0; MV 9; DG 15; pg 90 cada; GACO 5; #AT 2; Daño

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

3d6/3d6; AE Petrificación, sorpresa, golpe aplastante daño 4d10; DE Arma +2 o mejor para golpear; inmune a todos los conjuros excepto *disipar magia*, *transformar roca en lodo* y *terremoto*; RM No; TAM M; ML 20; EXP 16,000 cada.

ORIGINAL

Márgolas (4): AL CM; INT Baja; CA 2; MV 6, vol 12; DG 6; pg 40 cada; GACO 15; #AT 4; Daño 1d6/1d6/2d4/2d4; AE Sorpresa; DE Armas +1 o mejor para golpear; RM No; TAM M; ML 13; EXP 975 cada.

Aunque las Márgolas no son actualmente estatuas, la textura de su piel de piedra les da esa apariencia. apariencia de estatuas. Las Márgolas no reaccionaran si son atacadas, a menos que se las cause daño físico. Estas Márgolas son completamente indistinguibles de las verdaderas estatuas a menos que se muevan para atacar.

8. Gran Entrada

Las telarañas cuelgan desde las columnas cubiertas de polvo de este gran vestíbulo, iluminado por antorchas que chisporrotean en candelabros de hierro. El polvo y las telarañas arrojan extrañas sombras a través de las caras de las Gárgolas agachadas e inmóviles al borde del techo en forma de cúpula. Hendiduras y desteñidos frescos en el techo despliegan siglos de decadencia. Dos puertas de bronce permanecen cerradas al este. Al norte una ancha escalera asciende por la oscuridad. El sonido de la tormenta que se desata fuera predomina aquí. Pero lo que mas recalca en vuestros oídos es el sonido de un viejo órgano, triste y majestuoso a la vez, que procede desde el corredor a vuestra derecha.

Usa la descripción anterior sólo cuando los personajes entren a esta sala por primera vez. Una vez que todos los personajes abandonen esta sala, las Márgolas atacaran a cualquier personaje que regrese a esta sala. Las Márgolas también descenderán a combatir si son atacadas. Cuando las Márgolas ataquen, el aire lanzado desde las alas de las Márgolas extinguirán la luz de las antorchas en los candelabros, por lo tanto aquellos pjs que no dispongan de una fuente de luz propia sufrirán penalizaciones de -4 a las tiradas de ataque (los pjs que tengan infravisión no podrán beneficiarse de esta puesto que las Márgolas no desprenden ningún tipo de indicio de calor).

Márgolas (4): AL CM; INT Baja; CA 2; MV 6, vol 12; DG 6; pg 40 cada; GACO 15; #AT 4; Daño 1d6/1d6/2d4/2d4; AE Sorpresa; DE Armas +1 o mejor para golpear; RM No; TAM M; ML 13; EXP 975 cada.

ORIGINAL

Gárgolas (4): AL CM; INT Baja; CA 5; MV 9, vol 15; DG 4+4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 4; Daño 1d3/1d3/1d6/1d4; AE Sorpresa; DE Armas +1 o mejor para golpear; RM No; TAM M; ML 11; EXP 650 cada.

9. Vestíbulo de Invitados

La luz de las antorchas fluctúan contra los muros de esta sala en forma de bóveda. Al este, un oscuro y olvidado corredor lleva hacia la oscuridad.

Al lado del corredor hay un oscuro y pequeño nicho, en el que una brillante y sólida armadura descansa en un viejo pedestal, como si estuviese haciendo guardia.

Al oeste una gran puerta doble permanece ligeramente abierta, y podéis observar que una permanente y brillante luz se escapa a través de la pequeña abertura. La música del órgano aumenta detrás de la puerta, derramando su melodía de poder y derrota sobre la sala.

Cuando los personajes entren a esta sala por primera vez, usa la descripción anterior. Si han estado aquí antes, usa la siguiente descripción.

La sala permanece sumida totalmente en la oscuridad. Una puerta doble permanece abierta al oeste. Al este, un simple corredor de piedra está iluminado por la luz derramada desde una escalera circular que ahora es visible desde una distancia de varios metros. La escalera descende a una terrible oscuridad. En el viejo nicho al lado de la escalera, una armadura permanece erguida haciendo guardia, y una oscura sombra cae a través de la armadura.

La armadura descrita es una armadura de placas normal que permanece bien mantenida. Hay un 40% de posibilidades que la pueda usar cualquier personaje de raza humana.

10. Vestíbulo de Cena

Este es una magnífica sala, brillantemente iluminada por tres grandes candelabros de cristal. Los pilares de piedra brillan contra el desteñido mármol blanco de las paredes.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

En el centro de la sala, una larga y pesada mesa está cubierta con un fino mantel blanco. La mesa está servida con deliciosos tipos de comida; un condimentado asado con una deliciosa salsa de hierbas, vegetales y raíces variadas, dulces y también frutas variadas. Colocados sobre la mesa para cada uno de vosotros hay delicados utensilios de cerámica y plata. En cada lugar hay una copa de cristal llena con un líquido ámbar cuya delicada fragancia golpea vuestros sentidos. En el centro de la pared oeste hay un gran órgano. Sus tubos suenan como trompetas en una ensordecedora melodía cuyo tono combina grandeza y desesperación. Sentado ante las teclas, dándoos la espalda, una solitaria figura vestida con una larga capa negra toca las teclas con éxtasis. La figura súbitamente se detiene y en la sala cae un profundo silencio. Luego la figura lentamente se gira hacia vosotros.

Si esta es la primera vez que el grupo visita esta sala, usa la descripción anterior. Tu puedes enseñarle a los jugadores la ilustración mostrada en la siguiente pagina. Si el grupo ha estado aquí antes, usa la siguiente descripción. Detrás del órgano hay una puerta secreta que lleva al área 11.

La enorme sala esta a oscuras. El viento silba a través de sus confines y las cortinas que adornan la estancia parecen cobrar vida. Los cristales tintinean en la oscuridad al paso del viento. La fragancia a comida flota a través de la oscura sala.

La figura del órgano le dará la bienvenida a los personajes y les invitara a cenar. La figura es un maniquí mecánico de Strahd, realizado con un conjuro de ilusión. Parece completamente real. El verdadero Strahd estará en cualquier otra parte mientras ocurre esto. La figura hablara con los personajes durante tres rounds como máximo, sin moverse nunca del asiento del órgano. Cuando expiren los tres rounds o si el maniquí es atacado, la ilusión se disipara revelando el maniquí mecánico. Una risa burlona se escuchara a través de la sala.

En el momento que la ilusión se disipe, un feroz viento frío se levantara y atravesara la sala, apagando todas las luces no mágicas. Los personajes escucharán el chillido de un antiguo gozne y el sólido y seco ruido de algunas pesadas puertas cerrándose de golpe, una tras otra, en la distancia. También escucharan el rastrillo caer con fuerza contra el suelo y el cansado chirrido del viejo puente levadizo alzándose.

11. Puesto de Arqueros Sur

El único rasgo notable de esta sala es la puerta secreta que conduce al Vestíbulo de Cena (área 10). La puerta secreta queda oculta por el órgano.

12. Puesto de la Torre

Un techo alto en forma de cúpula de 1 metro de diámetro tapa la sala por encima de vosotros. Los frescos, que han desaparecido ya con el paso del tiempo, adornan el techo pero es imposible descifrarlos. Diminutas aberturas para arqueros, de 60 cm de ancho por 1,40 de alto miran fijamente al patio.

13. Sala de Acceso al Puesto de la Torre

Este largo y angosto corredor corre de este a oeste.

Las telarañas lo inundan todo y obstruyen la vista más allá de un par de metros.

14. Vestíbulo de Fe

Esta larga y polvorienta sala conduce al oscuro corazón del castillo Ravenloft. Hay estatuas alineadas a cada lado del corredor, con sus ojos que parecen observaros cuando camináis delante de ellas.

Las estatuas son inofensivas. El movimiento de sus ojos es una simple ilusión óptica.

15. La Capilla de Ravenloft

Destellos de luces parpadean a través de las rotas y manchadas ventanas, iluminando la antigua capilla de Ravenloft. Los bancos de la iglesia permanecen tirados por el suelo desordenadamente, cubiertos con siglos de polvo. Más allá de estos escombros, iluminado por una simple columna de luz, un altar esta colocado sobre una plataforma. La luz cae directamente sobre una pequeña estatua, un figura de piedra que permanece posada sobre el altar: tiene la forma de un cuervo.

Esta sala parece no haber sido alterada en siglos, incluso cuando la fuerza de tormenta exterior no parece haber dejado de acechar sobre ella.

La pequeña estatua es el *Icono de Ravenloft*. Revisa los resultados de la tabla "Fortunas de Ravenloft" para un posible encuentro o tesoro en esta sala.

A menos que la fortuna sitúe a Strahd aquí, él no entrará en esta sala durante la aventura. Aunque es capaz de entrar en la Capilla, detesta que los

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT



CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

recuerdos de Sergei y Tatiana de pie sobre el altar vuelvan a su mente.

El icono de *Ravenloft* es un artefacto sagrado de tremendo poder y de alineamiento legal bueno. El artefacto añade una bonificación de +4 a los intentos de ahuyentar muertos vivientes y cura 3d6+3 puntos de golpe una vez por día cuando es usado por un clérigo o un paladín de alineamiento bueno. El icono es una pequeña estatua con la forma de un cuervo y está hecho de pura plata, tiene 12 pulgadas de alto y 6 pulgadas de ancho. El techo de la Capilla y el balcón situado en la pared oeste no podrán ser divisados desde el suelo sin algún tipo de iluminación extra. Si los personajes iluminan la sala podrán entonces distinguir a dos figuras sentadas en el balcón del área 28, aunque no podrán llegar a distinguir su verdadera naturaleza.

16. Nichos de la Capilla

Esta pequeña sala se abre a una vasta cámara, obviamente algún tipo de capilla. El otro lado de esta sala revela un grupo de polvorientas escaleras. Dentro de los oscuros confines de los nichos acechan grandes figuras envueltas en sombras.

Su forma de piedra es representada con poderosos brazos y piernas, y oscuras sombras caen a través de los rasgos de su cara.

Las estatuas de 1,60 metros de altas son inofensivas. La escalera en el nicho norte conduce al área 29. La escalera en espiral que conecta al nicho sur es el área 17.

17. Escalera de la Gran Torre

Las grandes baldosas grises de esta escalera en espiral conducen hacia arriba y hacia abajo alrededor de un gran núcleo de piedra. Las telarañas inundan la escalera haciendo difícil ver el techo. Pesadas vigas de madera se doblegan sobre vuestras cabezas por el paso de siglos de carga.

La escalera comienza en la cripta y la espiral va hacia arriba alrededor de una columna central situada debajo del piso principal. En ese punto, un sólido muro de piedra completa los bloques de la escalera. La construcción de este muro es más tosca y nueva que el trabajo en piedra de la torre. Una pequeña grieta en el muro de piedra le permite a Strahd pasar en forma gaseosa de un lado a otro.

Más allá de este muro, la escalera en espiral continua ascendiendo pasando por la capilla y llegando hasta la cima de la Gran Torre de

Ravenloft, la mas alta de todas las torres del castillo.

Una pequeña grieta en el muro exterior de la escalera conduce al área 63, el sótano de vinos bajo la capilla. La columna en esta es hueca. Ascende verticalmente desde el área 84 hasta la 59 sin ningún agujero u obstrucción. La redondeada pared de piedra que hace de columna en la escalera posee 30 cm de grosor. Cualquier pj que se caiga por el agujero de la columna hacia abajo (área 84) sufrirá 20d6 puntos de daño por la caída.

18. Gran Descansillo

Una sólida escalera emerge desde el angosto descansillo al que llegáis. Varios arcos de piedra soportan el techo, cubierto este con artísticas pinturas. Las pinturas muestran líneas desteñidas que representan la montaña de piedra en la cual esta situada el castillo de Ravenloft mientras el castillo es asaltado por una fuerza armada de caballería. El rostro de los personajes representados en la pintura esta borrado y es imposible de reconocer. El polvo flota mezclado con el aire aquí, haciendo difícil ver todos los detalles de la obra.

Hay dos escaleras gemelas que conducen hacia arriba desde este punto. La luz que se filtra a través del polvo de la escalera muestra dos armaduras cubiertas con oscuras manchas que permanecen de pie a lo largo de la pared que une a ambas escaleras. Cada una de las armaduras tiene una adornada maza en forma de cabeza de dragón. Varias palabras hay grabadas sobre los arcos de los nichos que conducen a ambas escaleras, aunque han sido rasgadas y apenas se distinguen.

Ambas escaleras ascendentes conducen al área 25. La escalera descendente lleva hasta el área 8. Cualquiera que pase por enfrente a las armaduras activara una trampa la cual esta unida a un mecanismo mecánico que se activa por un peso superior a 20 kg.

Cuando es activada esta trampa, una de las armaduras saltara hacia delante, empuñando en uno de sus brazos la maza adornada (ser requiere una tirada de sorpresa para el pj afectado). La armadura posee un GAC0 de 8 para efectos de ver a quien golpea, y sus golpes causan 1d8 puntos de daño. Después de saltar la armadura regresara a su pedestal, sólo para saltar de nuevo si el peso indicado anteriormente esta aún sobre el lugar que activa la trampa. Se trata de un mecanismo puramente mecánico y actúa igual que si fuese

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

una marioneta. Esta pequeña broma esta colocada más para asustar que para herir seriamente a alguien.

19. Torre del Vestíbulo de Honor

Un suelo compuesto por mosaicos se extiende a través de esta sala y una vasta y vacía torre se levanta por encima de vuestras cabezas. Vosotros no podéis ver más allá de unos pocos metros hacia arriba, aunque sentís que la fría torre también se expande hacia abajo del nivel en el que os encontráis. En la oscuridad de esta sala podéis notar que una escalera en espiral se eleva lentamente alrededor de una gran columna. En el centro de la estancia hay otro grupo de escaleras conduce hacia abajo, pero estas no son en espiral.

La escalera en el centro de la sala conduce a la sala 71. Si los personajes en algún momento se detienen en la escalera en espiral, despertarán al guardián de los pesares que permanecerá activo hasta el próximo atardecer o amanecer, el que llegue primero. La escalera en espiral parte de esta sala y asciende haciendo su recorrido hasta la sala 60.

El interior de esta torre tiene un efecto permanente parecido al conjuro *Oscuridad radio 5 metros*, excepto que en los primeros 3 metros de la sala la visión se permite. Más allá de esta distancia, sólo se podrá ver sombras, incluso con infravisión. Las sombras no pueden ser disipadas. Un conjuro de *Luz* o *Luz Continua* sólo incrementara el alcance de la visión hasta 6 metros. Un conjuro de *Ver Realmente* si penetrará en las sombras.

El guardián de los pesares es esta torre; incluida la escalera en espiral, que tanto una como otra están vivas. No atacará hasta que los personajes hayan recorrido la mitad de la distancia entre el piso superior y este. Diez alabardas están escondidas en varios lugares en los muros de la torre a lo largo de la escalera en espiral, dos entre cada nivel de mapa (4-5, 5-6, 6-7, 7-8, 8-9). El guardián usara las alabardas para animarlas y que ataquen a los jugadores (usa el factor de velocidad de las armas en las iniciativas, pero el daño causado independientemente del tamaño de la victima siempre será de 1d12 puntos de daño). Siempre atacara a los personajes, aunque puede que no lo haga usando las mismas alabardas.

La torre comenzara dando fuertes sacudidas intentando lanzar a los pj contra las paredes, causando que todos los personajes en la escalera tengan que hacer un control de destreza cada round o caer rodando por la misma hasta el piso de abajo. Los personajes afectados por las

sacudidas de la torre sufrirán 1d6 puntos de daño por cada 3 metros que hayan caído por la escalera, y deberán efectuar tiradas de salvación contra golpe aplastante para aquellos objetos mas frágiles (a discreción del DM). Los pj podrán arrastrarse o gatear por la escalera para evitar tener que controles de destreza para caerse, pero esto reducirá su índice de movimiento a la mitad. El sangrante corazón del guardián permanece colgando en la cima de la torre. Tan sólo los golpes que le inflijan en el corazón podrán dañar al guardián.

Guardián de los Pesares: AL NM; INT Baja; CA 8; MV 0; DG 12; pg 80; GACO 9; #AT 10; DAÑO 1d12 (alabardas); AE Sacudidas; DE No; RM No; TAM M; ML 20; EXP 7,000.

Usa la siguiente descripción si los personajes despiertan al guardián de los pesares. Cuando los personajes alcancen la cima de la torre, verán un ardiente corazón rojo latiendo colgado en el techo. Ver el corazón es causa de un control de horror.

En la distancia, por encima de vuestras cabezas, comenzáis a escuchar un sonido inquietante, como el de un gigantesco corazón latiendo. El sonido es constante y parece provenir de las mismas sombras. De repente, la torre comienza a sacudirse y a temblar. Polvo y rocas comienzan a caer sobre vosotros, anunciando un inminente derrumbe...

OPORTUNIDAD DE STRAHD

El vampiro lanzará un conjuro de *Distorsión de Distancia* sobre el interior de la torre cuando los personajes comiencen a subir por la escalera. Este conjuro normalmente requiere un elemental de tierra para funcionar apropiadamente, pero la torre viviente es un adecuado sustituto. La duración del conjuro es de 32 turnos o 5 horas. Cualquier personaje que caiga de la escalera será tratado como si cayera dos veces esa distancia, hasta un máximo de 20d6 puntos de daño.

20. Escalera del Vestíbulo de la Torre

Esta escalera conduce desde el área 71 hasta el área 19. No oculta ningún peligro para los personajes, pero emitirá unos desconcertantes crujidos en el momento que alguien ponga un pie encima de la misma.

21. Escalera de la Torre Sur

Esta escalera está iluminada por fluctuantes antorchas colocadas en candelabros de hierro. Un

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

frío viento sopla por la escalera circular, buscando matar el calor de las antorchas. Estas escaleras comienzan en la sala 73 y ascienden hasta las salas 61, 9, 30, 35 y finalmente terminando en el área 47.

22. Puestos de los Arqueros

Aquí es donde una vez un grupo de arqueros defendieron la torre. El patio del castillo es visible a través de las pequeñas aberturas que están alineadas en las paredes. Las aberturas tienen 60 cm de alto y 1,30 metros de ancho.

23. Entrada de los Sirvientes

Los destellos de luz iluminan la sala a través de la polvorienta ventana situada en la pared este. En el entorno también puede distinguirse el rítmico golpeteo de las gotas de lluvia que chocan contra el vidrio.

Una gran y pesada mesa de escritorio está colocada en el centro de la sala, cubierta con polvo. Un grueso libro permanece abierto sobre el escritorio, con un tintero y una pluma cerca. Hay un par de puertas cerca de una de las esquinas de la sala, una de las cuales esta muy próxima a la ventana de la que procede el suave tintineo. También veis una escalera que permanece en total oscuridad en la pared sur. En cada lado de la escalera, un esqueleto vestido con una brillante armadura está parado en posición de guardia sosteniendo entre sus huesudas manos una rústica alabarda.

Los esqueletos están colgados sobre ganchos y no tienen ninguna actitud amenazadora hacia el grupo. La escalera desciende hasta el área 62. El antiguo libro está viejo por los efectos del paso del tiempo, pero la tinta en el tintero está fresca. En la parte superior de cada página está escrita la frase “Por favor regístrese para su propia conveniencia y ponga sus datos personales”. Más de la mitad del libro está lleno de nombres. Todos los nombres son ilegibles.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Mientras los personajes están en la escalera, Strahd puede lanzar un *Golpe de Rayo* que con toda seguridad alcanzara todo el grupo. Si le persiguen, él los conducirá hasta el área 24, luego subirá las escaleras hasta el área 34, y desaparecerá a través de una puerta secreta. Es posible que los personajes encuentren la puerta secreta y terminen en la torre del lamento (área 19).

24. Habitación de los Sirvientes

Muebles rotos y ropa andrajosa están esparcidos por esta sala. En las paredes este y oeste entra la luz opacada por los sucios cristales de las ventanas. Una raquítica escalera asciende hasta el piso superior (área 34).

La Corte del Conde

Use el mapa 4 para estas áreas.

25. La Corte del Rey

La lluvia y el viento entran en esta sala a través de ventanas rotas y de un gran ventanal en la pared. La Inmensa sala ha sido invadida por un fría oscuridad. Cientos de polvorientas telarañas actúan como cortinas en la sala, ocultándoos el techo.

Directamente al frente del ventanal hay una puerta doble con ornamentados detalles y con su madera oscurecida por una gruesa capa de mugre. Una simple puerta también está ubicada en la misma pared como si fuese un niño perdido y abandonado.

Al final de la sala, un enorme trono está colocado encima de una plataforma. El respaldo del trono está dándole la espalda a la estancia. Al otro lado de la sala, en el opuesto al trono, una escalera de caracol desciende en la oscuridad.

En los días en los que el rey Barov y la reina Ravenovia gobernaban, había dos tronos en esta sala. Strahd arranco el trono de la reina y lo prendió fuego después de transformarse en vampiro.

Una puerta secreta en la pared tras el trono conduce al área 13. La escalera en la pared norte desciende hasta el área 18. Revisa los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles tesoros o encuentros. Si Strahd está aquí, estará sentado en el trono de espaldas a los personajes. Por supuesto, escuchará a los personajes acercarse y lanzará los conjuros *Devolver Conjuro* y *Mano Espectral* antes de mostrar su presencia.

26. Puesto de Guardia

Una enorme puerta doble se abre desde ambos lados dentro de esta tranquila sección del corredor. En ambas puntas del corredor, hay profundos nichos de oscuridad que se miran entre sí emanando un mortífero silencio.

Al límite de vuestra visión, os parece distinguir figuras humanas que parecen flotar dentro de los oscuros nichos.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Las dos figuras son esqueletos que fueron colgados aquí hace mucho tiempo, cada uno permanece suspendido en el aire por una lanza que atraviesa sus huesos y que esta clavada en la pared. Los esqueletos son inofensivos, aunque ambos tienen lanzas que los pj podrán usar. Una puerta secreta en la parte trasera del nicho norte conduce hasta el área 31.

27. Vestíbulo de Gracia

Esta extensa sala tiene un oscuro techo en forma de bóveda. Oscuras e inquietantes sombras parecen bailar a lo largo del distante techo. Un débil gemido se alza y se expande a lo largo del corredor, entonando tristeza y desesperación. Os da la sensación de que es una voz femenina.

Las sombras son producidas por las antorchas de los personajes (si estos no las llevan, omite esta entrada). El gemido es producido por el viento y no tiene nada de especial. A la mitad del camino en el lado sur, hay una puerta secreta que conduce al área 31.

28. Lugar de Trabajo del Rey

Este gran balcón sobremira una vasta sala. Dos grandes y ornamentados tronos están colocados en el medio de un polvoriento balcón. Los tronos dan la espalda a la puerta doble de bronce que conduce hasta esta sala. Alguien sentado en el trono podría estar fácilmente escondido a la vista de cualquier persona que estuviera detrás de los mismos.

Dos zombis de Strahd están sentados en sus tronos.

Atacaran a cualquiera que se acerque o aproxime a los tronos. De otro modo, permanecerán inmóviles esperando su oportunidad para atacar. Contemplar a un miembro de un zombi de Strahd moviéndose después de ser amputado es causa de un control de horror.

Zombies de Strahd (2): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Si los personajes llegan aquí desde el Vestíbulo de Gracia (área 27), el vampiro les estará esperando escondido en la pared de encima de la puerta usando su habilidad innata de *Escalada de Araña*.

Tan pronto como comience el combate con los zombies de Strahd, el vampiro de dejara caer sobre el personaje mas próximo a su posición, intentando sorprenderle y golpearle físicamente para drenarle dos niveles de energía (se aplica una penalización de -2 a la tirada de sorpresa). Después escapara hacia el Vestíbulo de Gracia (área 27). Mientras escapa, Strahd usara su habilidad como lord de abrir y cerrar puertas en su castillo a voluntad para cerrar la puerta que da acceso al Vestíbulo de Gracia una vez halla pasado por ella. Una puerta cerrada así se considerara que esta cerrada mágicamente a la hora de que los pj intenten forzarla.

29. Escalera Crujiente

Una antigua escalera de madera asciende silenciosamente. A cada paso que dais mientras subís por ella, la escalera de madera parece estar a punto de derrumbarse bajo vuestros pies, crujiendo y gimiendo de forma exaltada.

Esta escalera asciende desde el área 16 hasta el área 28. Aunque parece inestable, es firme y robusta.

30. Oficina del Contable del Rey

Polvorientos pergaminos y tomos están alineados en las paredes de esta sala cuarto y esparcidos por el suelo. En el centro de toda esta confusión hay un enorme escritorio de contable. Un hombre sentado en la superficie de una gran banqueta parece deslizar la pluma que sostiene en su mano derecha sobre una vieja hoja de pergamino de papel. Una cuerda cuelga cerca de él desde un agujero en el techo.

Esta figura es Lief Lipsiege, un contable. Lief no tiene ningún interés en los personajes. Esta encadenado a su escritorio con pesadas cadenas de hierro, lo cual hace que se convierta en uno mas de los prisioneros de Ravenloft. Las cerraduras de las cadenas a las que permanece atado pueden ser abiertas, pero las cadenas no se pueden romper o sacar del escritorio sin un método mágico (aprobado por el DM). Bajo ninguna circunstancia Lief voluntariamente abandonara esta sala, pues sabe que multitud de monstruos rondan por el castillo a libre voluntad.

Si se siente atemorizado, Lief tirara de la cuerda que hay próxima a el, lo cual alertara a Strahd. Agredir voluntariamente a Lief o incluso a llegarle llevara a cabo efectuar un control de poderes de Ravenloft (matarle podrá incluso considerarse un acto de oscuridad definitiva).

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Lief fue capturado para servir a Strahd hace ya algunas décadas. Lief mantiene la contabilidad de todos los libros de Strahd, las grabaciones de los impuestos recogidos, tesoros personales y de todo lo demás que Strahd le pida. Lief ha estado aquí durante más tiempo del que puede recordar. Es de carácter gruñón porque su “estancia” en el castillo le ha amargado su personalidad. Aunque, Lief puede establecer donde hay un tesoro importante, Lief, si es tratado generosamente, incluso podrá llegar a revelar la localización exacta del *Símbolo Sagrado de los Raven*. Revisa los resultados de la tabla “Fortunas de Ravenloft” para verificar donde se encuentra el símbolo. Lipsiege dibujara un mapa rudimentario de la localización del símbolo en el castillo. Su mapa deberá ser geográficamente exacto, pero no revelara ninguna trampa u otros peligros que estén en el camino. Lief no sabe con certeza cual será la ruta más directa hasta el símbolo.

Lief esta familiarizado sólo con las estancias próximas en la inmediación de este nivel del castillo. Sabe que el final de la escalera termina en un sótano inundado, y que asciende hasta el salón y el cuarto de invitados (áreas 50 y 49, respectivamente). En efecto, el área 49 es donde él normalmente duerme, pero Strahd lo ha encadenado a este escritorio hasta que termine los libros de los impuestos recientemente recolectados. Lief no conoce la trampa del área 61 ni tampoco que otros monstruos pueden encontrarse en el castillo. El retrato del guardián, las brujas y el resto de las otras criaturas del castillo tienen la orden de ignorar a Lief. Si se tira de la cuerda, sonara el tremendo sonido de un gong. En un plazo inferior a 1d8+2 rounds, un monstruo al azar aparecerá (posiblemente Strahd) y atacara a los personajes. Es dejado al DM la elección del monstruo que responderá a la llamada de Lief.

Esparcidas por la estancia, bajo un montón de papeles hay una bolsa de tela que contiene 20000 monedas de cobre, 1000 monedas de oro, 500 monedas de platino y 100 libros de referencias variadas sobre el oficio de un contable con valor de 10 monedas de oro cada uno. Si es tratado de buena manera, Lief les dará a los personajes un pergamino de clérigo que él se las ha arreglado para mantener escondido a Strahd. Contiene *Curar*, *Restaurar*, *Curar Heridas Serias* y *Curar Enfermedad*.

31. Lugar de Trabajo

Lee esta descripción sólo si el grupo entra en esta sala en el mapa 4, probablemente llegando desde área 27.

El aroma de grasa, aceite y madera llena sus narices cuando entráis en esta estancia.

El lugar entero esta lleno de intrincada maquinaria. Hay pequeños pasajes entre los engranajes y los motores.

Detrás de toda la maquinaria, una fría escalera se eleva desde la oscuridad y continua hacia abajo atravesando toda la estancia.

La maquinaria en el mapa 4 se levanta desde un compartimiento de piedra en el área 61, atraviesa por esta estancia para acabar terminando en el área 39 del mapa 5 (Las Salas del Llanto). El compartimiento de piedra asciende desde el área 61 y termina en esta estancia. Una caída desde la cima es un total de 22 metros, dejando al personaje en el techo del “elevador”.

Hay un 40% de posibilidades de que cualquier personaje que trate de activar el mecanismo pueda hacerlo. Los ladrones pueden usar su habilidad de hallar/ retirar trampas para tener una gran posibilidad de lograrlo. Si es activado, todos los engranajes, cuerdas y poleas se moverán. Como esta bien mantenida, la maquinaria operara relativamente bien.

Cuando la trampilla sé este moviendo, un compartimiento de piedra de 3 metros de ancho pasara por la estancia. Cualquiera que este en el techo del compartimiento mientras asciende será aplastado contra el techo en un solo round, sufriendo 3-30 (3d10) puntos de daño. Cuando el compartimiento alcanza el techo, una puerta se abrirá en un pequeña sala de 3x3 metros en el área 39. La puerta secreta que conecta las salas 31 y 39 será claramente visible desde este lado, pero esta bien escondida para cualquiera que se encuentre en el área 39. Strahd atacara a cualquier personaje que quede aislado por el elevador y se encuentre separado del resto del grupo.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

El vampiro lanzara *Retener Personas* sobre cualquier personaje atrapado en el techo del elevador mientras este elevándose. Esto paralizara al personaje y hará que se aplaste contra el techo sufriendo la cantidad de daño citada anteriormente.

32. La Sala de la Doncella

Manchados encajes de color amarillo cuelgan desde ocho camas con dosel. La flexible y solitaria figura de una mujer permanece atada a una de las camas, y mientras se agita en esta levanta una ligera nube del polvo que cubre la cama donde se encuentra.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

En cuanto os distingue, inmediatamente un atisbo de esperanza se dislumbra en sus ojos. Inmediatamente empieza a llorar y entre sollozos dice “Por favor, señores, quien quiera que seáis, ayudadme a salir de este lugar.”



La mujer es Helga, una de las doncellas del castillo. Aunque es una vampira, Helga es muy locuaz e intentara hacerse pasar por una humana que ha sido hecha rehén en el Castillo Ravenloft. Helga incluso se unirá al grupo si es invitada, y permanecerá con ellos durante un tiempo buscando la mejor manera de sorprenderles. Helga contara una falsa historia de que es hija de un miembro del Poblado de Barovia, cruelmente forzada a servir al conde (nunca dirá su nombre). Suplicara con sus manos y de rodillas si es

necesario, ser rescatada de este horrible lugar. Helga jugara con el grupo haciéndose pasar por una inocente mujer, hasta que al final revelara su salvaje ferocidad como vampira cuando entre en combate. En efecto, es hija de una persona del Poblado de Barovia, pero ella misma eligió vivir al servicio del malvado Strahd. Helga atacara a un solo personaje cuando tenga la oportunidad de hacerlo sin tener que luchar contra el resto del grupo. Ella también atacara si Strahd así se lo ordena.

Helga, Vampira: AL CM; INT Excepcional; CA 1; MV 12, vol 18; DG 8+3; pg 50; GACO 13; #AT 1; Daño 1d6+4; AE Drenaje de energía (2 niveles); hechizar persona con la mirada (-2 a la tirada de salvación); cambiar de forma (murciélago, o lobo); llamar criaturas (murciélagos o lobos); habilidad de escalada de araña; DE Armas +1 o mejores para golpear; ½ daño de frío o electricidad; forma gaseosa; regenerar 3 pg/round; restaurar todos los puntos de golpe 1 vez al día al cambiar de forma; inmune a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 16; EXP 4,000.

33. Vestíbulo de la Escalera del Rey

Este vestíbulo y la escalera conducen al área 45 comunicando las áreas 26 y 32.

34. Piso Superior de los Sirvientes

El techo de este espacio parece flojear sobre sus vigas, pareciendo que fuese a caerse encima de vosotros en cualquier momento.

Las sucias ventanas permiten pasar la poca luz del exterior, emitida por la incesante luna llena que permanece en lo alto del cielo. Sabanas y mantas de cama permanecen destrozadas y desordenadas por el suelo.

Una puerta secreta en la zona oeste de la pared sur da acceso a la escalera del Guardián de los Pesares (área 19). El Guardián de los Pesares se activa sólo si los personajes ascienden por la escalera hasta la mitad del siguiente piso.

Las Salas del Llanto

Usa el mapa 5 para estas áreas.

35. Enfrentándose a los Guardianes

Una puerta de acero delicadamente grabada está situada al final de este oscuro corredor. Intrincados detalles parecen salir claramente de la superficie de la puerta.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

La puerta parece casi brillar con luz propia, y no ha sido tocada por el paso del tiempo. A cada lado de ésta hay un nicho lleno de oscuridad que recuerda a la noche. Una inmóvil figura está situada en cada uno de los nichos como si fuese una sombra.

Las figuras son espectros que atacarán a cualquiera (que no sea Cyrus Belview o Lief Lipsiege) que intente moverse a través de esta sala.

Espectros (2): AL CM; INT Alta; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; pg 39 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Drenaje de energía (2 niveles); DE Armas +1 o mejores para golpear; inmunes a hechizo, sueño, retener, ataques que afecten a la mente, frío y parálisis; RM 50%; TAM M; ML 15; EXP 3,000 cada.

ORIGINAL

Aparecidos (2): AL LM; INT Mucha; CA 4; MV 12, vol 24; DG 5+3; pg 29 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 1d6; AE Drenaje de energía; DE Plata o arma +1 o mejor para golpear; Como muertos vivientes; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000 cada.

36. Comedor del Conde

El polvo inunda vuestros pulmones. El mohoso perfume de la muerte y la decadencia se arremolina alrededor de vosotros. Ante vosotros una gran mesa de roble pulido yace bajo una manta de polvo. El podrido mantel permanece andrajoso bajo los polvorientos platos de cerámica. En el centro de la mesa, hay una gran tarta ceremonial que se apoya pesadamente a uno de sus lados. Lo que una vez fue un pastel de crema y nata blanca, se ha vuelto ahora gris y mohoso con el paso del tiempo.

Las telarañas cubren como polvorientas cortinas todos los lugares de este viejo y abandonado comedor. Una simple figura de cerámica de una mujer bien vestida adorna la cima de la gran tarta bajo una gruesa capa de polvo. Las ventanas están cubiertas de pesadas cortinas que amortiguan los sonidos de la lluvia y de los truenos.

Este comedor tiene puertas de madera en las paredes norte y oeste y una gran puerta de acero en la pared este. La figura de juguete del novio de la cima de la tarta está tirada en el suelo; los personajes podrán encontrarla si buscan activamente a través del polvoriento suelo.

37. El Estudio

Una llama de fuego llena esta habitación con olas de luz roja y amarilla. Las paredes están decoradas con antiguos libros y tomos, y sus tapas de cuero están preservadas cuidadosamente. Aquí todo está en orden. El suelo de piedra está escondido bajo una lujuriosa alfombra de colores hipnóticos. Una mesa larga y baja está colocada en el centro de la sala, encerada y pulida como un espejo. Incluso el atizador de la chimenea ha sido pulido.

Un gran diván y varios sofás están colocados en esta sala así como dos lujuriosas sillas que miran al centro. En una de las paredes, una enorme pintura cuelga en un marco dorado. La luz del fuego la ilumina cuidadosamente. Es una exacta copia de la hija del burgomaestre, Ireena Kolyana. Aunque la pintura es obviamente antigua, el parecido es inconfundible.

Muéstrale a los jugadores la ilustración de la siguiente página. Si Ireena esta con el grupo, reaccionara en shock al observar el retrato. Sin embargo, permanecerá completamente callada. Después de que se recupere de la impresión, el retrato reforzara su resolución de destruir a Strahd de una vez y para siempre.

Dos puertas separadas están ubicadas en la pared norte. Hay otra puerta en la pared sur, así como un grupo de puertas dobles en la pared oeste. También hay una puerta secreta detrás de la chimenea la cual es abierta levantando el atizador. Los personajes deberán apagar el fuego que arde en ella antes de pasar a través de la chimenea o sufrirán 1d6 puntos de daño por cada round que permanezcan dentro de las llamas. Revisa "Fortunas de Ravenloft" para posibles tesoros y encuentros aquí.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Si Strahd elige atacar aquí, puede huir fácilmente transformándose en forma gaseosa y deslizándose por el conducto de la chimenea si llega el momento de la retirada.

Alternativamente, puede usar su habilidad innata de escalada de araña para escalar por el interior de la chimenea y huir por su interior.

38. Falso Tesoro

Esta humeante sala permanece oculta detrás de la chimenea. A través del humo, podéis contemplar como monedas de oro, plata y cobre están esparcidas alrededor de un gran cofre cerrado.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT



CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

La cerradura del cofre os dice que se trata de un trabajo superior. En la pared oeste hay dos soportes para antorchas. El soporte que esta situado más al sur esta sujetado con una intrincada base de metal. El otro esta vacío. El esqueleto de un hombre permanece apoyado contra la pared vestido con una armadura rota. Su mano derecha esta cerrada sobre su garganta, mientras su mano izquierda sostiene la antorcha del soporte vacío.

Si la antorcha es retirada de la mano del hombre muerto y es colocada de nuevo en su soporte, las puertas secretas en las paredes norte y este se abrirán, conduciendo al área 39. Si después se retira la antorcha del soporte se cerraran de nuevo las puertas. Una buena táctica para cualquier monstruo errante que encuentre a los personajes aquí es quitar la antorcha del área 38, atrapando a los personajes en el área 39.

Hay 50 monedas de oro, 100 monedas de plata y 2000 monedas de cobre desparramadas alrededor del cofre. El cofre no esta cerrado con llave y se abrirá fácilmente. Al abrirse el cofre, el mismo emitirá un gas somnífero que dejara a los personajes inconscientes durante 1d4 horas. Para esquivar el gas, los personajes deben superar una tirada de salvación contra venenos con una penalización de -4. Si más de un personaje cae dormido, Strahd podría elegir este momento para atacar.

Si todos los personajes caen dormidos, todos se despertaran aparentemente sin ningún daño, en el área 50 cuatro horas más tarde.

Sin embargo, esta es una falsa suposición. Si la meta de Strahd es robar un cuerpo usando el conjuro de *Receptáculo Mágico*, usara esta oportunidad para hacerlo. Uno de los personajes (a elección del DM) habrá sido mordido por Strahd. *¡No le digas a tu jugador que su personaje ha sido mordido!* Déjale jugarlo normalmente.

Uno de los efectos de la mordedura de Strahd es que al intentar este *hechizar* con su voz (que actúa como un conjuro de *Sugestión*) al personaje mordido se le aplicara una penalización de -2 a su tirada de salvación. La próxima vez que Strahd ataque al grupo, intentara ordenarle al personaje cada round que se vuelva contra el resto del grupo. Puesto que Strahd sólo esta hablando, esta acción no actuara como si el realmente estuviese lanzando un conjuro, por lo tanto esto no será considerado como que cuesta una acción.

39. Vestíbulo de Ricos

Este antiguo vestíbulo esta atestado de telarañas.

Sus polvorientos hilos esconden todas las paredes y el techo. Las telarañas están rotas por un único lugar que forma un camino hasta el centro de la sala.

Esta sala termina en un par de puertas de bronce de alta calidad. Estas puertas conducen al área 40. Recuerda que el mecanismo para abrir la puerta secreta al área 38 sólo puede ser alcanzado desde el área 38, por lo tanto, un conjuro de *llamada a la puerta* podrá abrir la puerta fácilmente. Detrás de las telarañas de la pared sur hay una puerta secreta que conduce hasta el elevador del área 31.

40. Campanario

Polvorientas telarañas inundan el área, con su mohoso olor golpeando vuestros sentidos y oscureciéndoos la visión. Profundos pozos de oscuridad permanecen alrededor de vosotros, tan solo quebrados por un ocasional destello de luz que intenta penetrar el velo de las telarañas. Un simple camino conduce al centro de la sala, donde una cuerda cuelga desde lo mas alto.

La cuerda esta atada a una campana a 7 metros sobre los personajes. Tirar de la cuerda o trepar por ella hará sonar un gran gong. Este sonido causara que cinco arañas gigantes descendan por las telarañas listas para atacar. Las arañas atacaran solo si o bien son atacadas primero o bien si se ha tocado el gong.

Detrás de las telarañas en la zona oeste de la pared norte hay una puerta secreta que conduce al área 41.

Arañas gigantes (5): AL CM; INT Baja; CA 4; MV 3, tel 12; DG 4+4; pg 25 cada; GACO 17; #AT 1; Daño 1d8; AE Veneno (tipo F); DE No; RM No; TAM M; ML 13; EXP 650 cada.

41. Tesoro

Esta sala esta llena de sacos y cofres de madera podrida. El polvo y las telarañas están por todas partes. El siguiente tesoro podrá encontrarse en el interior de los cofres y en los sacos: 50000 monedas de cobre, 10000 monedas de plata, 10000 monedas de oro, 1000 monedas de platino, quince gemas (valor 100 monedas de oro cada una), diez piezas de joyería (valor 1000 monedas de oro cada una), una brillante *espada +1*, +2 *contra criaturas hechizadas o que usan magia*, una *maza +2* y un pergamino de sacerdote con los conjuros *curar heridas serias*, *curar*, *restaurar*, *alzar a los muertos* y *extirpar maldición*. Revisa

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles tesoros y encuentros adicionales aquí.

42. Dormitorio

Dulces perfumes flotan en esta delicada e iluminada habitación. Una gran ventana esta totalmente cubierta con unas pesadas cortinas rojas que cuelgan duramente desde el techo. Los sonidos exteriores de la lluvia y los truenos son amortiguados por las cortinas. Sus listones de fibra dorada brillan a la luz de los tres candelabros colocados encima de un pequeño escritorio.

Una gran cama, con un dosel de seda en lugar de cortinas, esta colocada contra la pared norte. Tirada entre las sábanas de terciopelo y satén hay una joven doncella vestida con un camisón. Una de sus delicadas zapatillas esta tirada en el suelo al pie de la cama. Grabada en la cama con gran habilidad hay una gran letra “Z”.

Dos puertas dobles conducen desde este dormitorio al sur y al este. La figura en la cama es Gertruda, la hija adolescente de la loca Maria. Gertruda obviamente esta en peligro (especialmente de Strahd). Refugiada de su madre toda la vida, Gertruda es inocente y cree sólo en un estilo de vida de hadas y duendes. Cuando tiene que tomar una decisión, Gertruda casi siempre hace la opción más simple. Es incrédula hasta el punto de ser un peligro para ella misma y para otros. Afortunadamente, Strahd aún no la ha mordido. El conde esta interesado usarla en algún plan y la esta reservando para mas tarde. Gertruda ha sido mantenida a ciegas cuando fue raptada. Sólo ha explorado este dormitorio, el baño y el cambiador (áreas 42, 43 y 44).

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Si cualquier personaje abre la cortina, en un destello de luz aquellos personajes que estén mirando por la ventana verán a Strahd caminando por el exterior de la torre. Esto es causa de un control de miedo. Strahd intentara hechizar a un personaje con la mirada. Lanza la tirada de salvación del personaje en secreto y *no* le digas al jugador que su personaje ha sido *hechizado*. Strahd usara al personaje hechizado para futuros ataques.

Si los personajes salen al exterior a través de la astillada y rota ventana, sufrirán 1d6 puntos de daño más su armadura (ejemplo: un personaje con CA 6 sufrirá 1d6+6 puntos de daño) por los cortes de los cristales rotos de la ventana. En este caso, Strahd usara su habilidad innata de *escalada de*

araña para escapar por el tejado del castillo. Después descenderá por la chimenea o usara su *forma gaseosa* para dirigirse a otra parte del castillo.

43. Baño

En el centro de esta sala hay una gran bañera de hierro, de la cual emana un vaporoso perfume procedente del agua caliente en su interior. Mohosas cortinas de brocado negro y dorado cuelgan a los lados de la bañera. Si los personajes miran detrás de la cortina, encontraran un cambiador no muy escondido.

44. Cambiador

Dentro de esta sala hay un total de 28 capas y un formal surtido de ropa negra. Dos ventanas en la pared sur están cubiertas con pesadas cortinas, engrosadas con el polvo del paso de los siglos.

45. Vestíbulo de los Héroes

Un largo y bajo quejido deriva de los nichos que están alineados a través de las paredes de este larga sala. El techo se ha caído aquí dejando varias piedras por el suelo. Más adelante, las vigas del techo del Castillo de Ravenloft están expuestas a la vista. Esporádicos relámpagos procedentes de las nubes iluminan esta sala, mostrando una estatua grabada que permanece de pie dentro de cada uno de los nichos. Columnas de luz atraviesan las caras de las estatuas. Otro súbito destello y una hendidura de luz revela los terribles rostros de hombres y mujeres.

Las estatuas están imbuidas con los espíritus de los habitantes muertos de Ravenloft que están afligidos por la perdida de la antigua gloria de Ravenloft. Si los personajes escuchan atentamente, podrán determinar que los quejidos proceden de las estatuas. En efecto, los espíritus están hablando, y un pj observador podrá entender la frase: **“Nosotros lo Sabemos”**.

La primera vez que un personaje haga una pregunta en esta sala, aún si es retórica o no es dirigida a las estatuas, será respondida. El DM deberá hablar con voz fantasmal cuando responda las preguntas. Cada espíritu (en cada una de las ocho estatuas) responderá una pregunta que los jugadores pregunten directamente. Las estatuas saben la localización de los objetos revelados en “Fortuna de Ravenloft”. Ellos también saben donde se encuentra Strahd. Sin embargo, no darán ninguna dirección más que “desde aquí hacia arriba” o “desde aquí hacia abajo” o “ni más bajo

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

ni más alto” sí el objeto esta en este nivel del castillo.

46. Mirador del Patio

Este es un ancho corredor que rodea la mayoría de la torre. La lluvia continua cayendo entre destellos de luz y el agudo ruido de los truenos. Lejos en la distancia, se puede observar como la lluvia al caer con fuerza sobre el patio del castillo parece formar pequeños guijarros de agua.

Este corredor corre alrededor de la fachada de la porción superior de la torre. Al norte y al sur, un corredor se extiende a lo largo de la cima de la muralla (sobre el área 2) hasta la muralla exterior del castillo. Ver el mapa 2 para la duración y la localización de las murallas del castillo. Todas las ventanas de este parapeto en la torre estarán cerradas y trabadas, pero se pueden romper fácilmente.

Atravesar una ventana causa 1d6 puntos de daño más la armadura del personaje (por ejemplo: un personaje de CA 6 sufrirá 1d6+6 puntos de daño).

Torreones de Ravenloft

Usa el mapa 6 para estas áreas.

47. Descansillo

Una pequeña escalera de baldosas termina suavemente bajo vuestros pies. Dos pasamos están situados en las paredes a ambos lados de la escalera. El frío viento silba tristemente a través de la pequeña estancia, deslizándose hacia bajo por una de las escaleras en forma de caracol. Deteniéndose tan sólo por un momento en esta sala, el viento continua descendiendo por la otra escalera. Una solitaria entrada con una pesada puerta de madera, reforzada con barras de metal, permanece en posición opuesta a las escaleras. Al lado de la misma puerta, hay un antiguo retrato de un hombre con barba de pie observando el lugar, con sus ojos contemplándoos de forma desafiante.

Uno de los miembros del grupo (a elección del DM) vera que los ojos del retrato lo miran fijamente. El resto del grupo sólo vera el desafiante retrato.

El retrato sólo atacara a los personajes si ellos lo atacan primero, si ellos *no* están acompañados por Cyrus Belview o Lief Lipsiege o si algún miembro del grupo trata de entrar a la sala que flanquea el retrato a través de esta misma puerta. El retrato atacara lanzando conjuros como si fuese un mago de nivel 7. El componente material de los conjuros no será necesario para este encuentro.

Si el marco es destruido, la pintura perderá su poder. El retrato no atacara a Cyrus o Lief. El guardián del retrato intentara retener a los personajes hasta que llegue Strahd. El vampiro llegara en 1d6+2 rounds en forma de murciélago o gaseosa. Si ve que el retrato ha sido destruido o que no esta afectando a los personajes, Strahd se retirara antes de que los personajes lo vean llegar.

Guardián del Retrato: AL CM; INT Baja; CA 8; MV 0; DG 7; pg 30; GAC0 No; #AT 1; Daño Por conjuros; AE Conjuros; DE No; RM No; TAM M; ML 20; EXP 1,400.

Conjuros por nivel (4/3/2/1): *Rociada de color (x4); Esquema hipnótico, rayo debilitador, ceguera; Retener personas (x2); Emoción.*

48. Escalera

Esta escalera se eleva desde el área 47, progresa a través del área 54 y termina en la cima de la torre (área 57).

49. Sala de Descanso

Un techo bajo, suportado por grandes vigas de hierro parecen presionar este sala. La pared oeste en forma de curva, tiene tres grandes y detalladas vidrieras. La lluvia golpea con fuerza las vidrieras, y su transparencia revelan destellos de luz en el cielo a través de nubes negras. Sillas y sofás de felpa están por toda la sala. Su tela esta estropeada con el paso del tiempo y los detalles grabados en ellas casi no se distinguen. Hay una estantería ubicada en la pared este entre dos recias puertas.

Los libros no tienen utilidad para los personajes. Algunos de los títulos encontrados en la estantería son: *Embalsamamiento; el Arte Perdido; Vida entre los Muertos Vivientes; Reglas del Juego; La Naturaleza de la Sangre; Trabajo de la Madera.*

50. Habitación de Invitados

Una enorme cama esta situada en el centro de esta sala, y en sus cuatro esquinas hay postes que levantan un dosel negro decorado con listones de oro. Varios confortables baúles hay dispersados por la habitación. Hay dos puertas en la estancia: una de ellas esta partida. La otra permanece en la pared de enfrente, y es algo mas pequeña.

No hay peligro en esta área durante el día. Sin embargo, durante la noche, las brujas del área 56 bajaran a través de la trampilla del cambiador

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

(área 51). Las brujas intentaran raptar a un miembro del grupo con un conjuro de *Hechizar persona* (un pj si es posible) y llevarlo hasta su guarida (área 56). Si los personajes terminan aquí como resultado de la trampa de gas en la chimenea del área 38, las brujas no les atacaran mientras estén durmiendo.

51. Cambiador

Este pequeño cuarto vacío de 3 metros por 3 metros esta lleno de perchas de las cuales cuelgan capas y ropas. Hay una puerta secreta en el techo, a través de la cual las brujas vendrán a atacar al grupo durante la noche.

52. Chimenea

Sobresaliendo del empinado techo del castillo hay una chimenea de 1 metro de ancho que desprende humo desde su dentada caldera de hierro. La chimenea desciende 18 metros hasta un caliente fuego en el área 37. Si a algún pj desciende por el hueco de la chimenea, el humo que emana de la misma causara que cualquier personaje que entre en contacto con el deba hacer una tirada de salvación contra venenos o desmayarse. Los personajes inconscientes caerán al fuego de la chimenea, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 3 metros de caída mas 1d6 puntos de daño por las quemaduras causadas por round que pasen en contacto con el fuego.

53. Azotea

La doblegada azotea de la torre se inclina precariamente en dirección al patio, 30 metros mas abajo. Las antiguas tejas del tejado, están resbalosas por la lluvia haciendo perder fácilmente el equilibrio y lanzando el agua acumulada por la lluvia al patio de abajo. Cada teja caída suena con un débil estruendo cuando golpea contra el patio.

Hay una posibilidad base de un 30% por round de que alguien que intente atravesar el tejado se deslice hacia abajo. Los ladrones podrán usar su habilidad de escalar paredes para mejorar este numero. Los personajes deberán efectuar controles de destreza para ver si se han agarrado a algo.

Algunas de las áreas del tejado depositaran a los personajes a salvo dentro de un canal de agua entre dos esquinas. Otras pocas áreas enviaran a los personajes lastimosamente lejos del edificio del castillo, aunque la mayoría caerán dentro del balcón del área 46.

Cualquier personaje lo suficientemente estúpido para estar escalando cerca del campanario (áreas 40 y 41) puede caerse al patio. El daño sufrido será de 1d6 por cada 3 metros de caída.

Mas Torreones de Ravenloft

Usa los mapas 7-10 para estas áreas.

54. Habitación de los Familiares

Cuando entráis en esta habitación, un malvado perfume os envuelve. Sofás rotos y dados la vuelta están esparcidos casualmente por la sala. El techo parece presionaros. Profundas marcas de garras pueden encontrarse en los muebles de madera, las mismas marcas de garras que también han rebanado la tapicería a tiras. Desde las oscuras sombras en el suelo tres pares de ojos verdes os miran fijamente.

Estos gatos son los familiares de las brujas humanas de las sala 56. Si los familiares descubren a los personajes aquí, las brujas serán alertadas de su presencia. Los gatos no atacaran a los personajes e incluso pueden permitirse ser acariciados mientras le conceden a las brujas humanas tiempo y la oportunidad de activar la trampa.

55. Habitación de los Elementos

Esta es una habitación grande y opresiva con un techo que se apoya sobre pesadas vigas. La sala sólo esta iluminada por la pequeña luz que entra a través de dos ventanas en la pared sur. Las ventanas poseen marcos de acero, que hace que se iluminen cuando los destellos de los rayos de la tormenta en el exterior los golpean. Varias mesas llenan la estancia, y sus patas de madera permanecen soportando el peso de una gran cantidad de jarras de vidrio y botellas puestas en su superficie.

Una trampilla secreta esta ubicada en el suelo, la parte noroeste de la habitación. Los personajes perspicaces (aquellos que superen con éxito un control de Sabiduría) podrían notar una anomalía en el polvo que hay esparcido por el suelo delante de la puerta este de la pared norte. El polvo parece representar como si algo hubiese sido arrastrado por el suelo desde la trampilla hasta la puerta. Las botellas contienen elementos claramente marcados de uso mágico tales como "Ojos de Mantis", "Pelos de Murciélago", "Corazones de Caracol" y "Esencia de Gato". Sin embargo, podrán encontrarse mezclas variadas de pociones

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

que no han sido completadas entre todas las botellas que hay en la sala.

56. Caldera

A través de la oscuridad de esta estancia, vosotros apenas podéis distinguir nada excepto un fulgor verde que emana desde una enorme caldera negra. Súbitamente el sonido de unas voces histéricas os golpea, enviándoos un profundo estremecimiento.

Brujas humanas, hechiceras de nivel 7 (7): AL CM; INT Alta; CA 8; MV 9; DG 7; Pg 22, 29, 28, 21, 26, 19, 20; GACO 18; #AT 1; Daño 1d4 (daga); AE Conjuros; DE Conjuros; RM No; TAM M; ML 14; EXP 2,000 cada una.

Notas: Todas estas brujas comparten la misma progresión de conjuros (4/3/2/1) aunque llevarán memorizados distintos conjuros.

Grizelda: *Manos ardientes, hechizar persona, orbe cromático, grasa; Ceguera, invisibilidad, flecha ácida de Melf; Lentitud, meteoros diminutos de Melf; Sangre ardiente de Beltn.*

Annis: *Proyectil mágico (x2), toque helado, rociada de color; Telaraña, esfera llameante, invisibilidad; Golpe de rayo, retener personas; Confusión.*

Yaga: *Agrandar, toque helado, rociada de color, proyectil mágico; Flecha ácida de Melf, estrangular, incontrolable risa horrible de Tasha; Hechizo terrible, lanza de disrupción; Asesino fantasma.*

Lucretia: *Manos ardientes (x2), orbe cromático, puño de piedra; Llamarada de Aganazzar, proyectil de sombra, invisibilidad; Toque vampirico, llamar monstruos I; Contagio.*

Braga: *Proyectil mágico, protección contra el bien, hechizar persona (x2); Rayo debilitador, piel de arena, suelo aferrante de Maximilian; Cráneo flotante, disipar magia; Proyectiles de fuerza de Mordenkainen.*

Morgana: *Presa sacudidora (x2), manos ardientes, rociada de color; Irritación, llamar enjambres, luz continua; Flecha de llamas, toque de dolor; Polimorfizar a otro.*

Haggis: *Escudo, presa sacudidora, proyectil mágico, manos ardientes; Piel de arena, imagen*

en un espejo; proyectil de sombra; Hechizo terrible, lanza de disrupción; Confusión.

Las brujas atracarán inmediatamente, sabiendo que Strahd las castigara con algo peor que la muerte así que ellas no vacilarán a la hora de atacar a los personajes. El libro de magia de las brujas, con todos los conjuros de arriba, permanece abierto en un lejano lado de la caldera. El libro es malvado y causará 3d10 puntos de daño a cualquiera que lo toque que no sea de alineamiento malvado. El libro puede ser manipulado por personajes malvados. Una *Poción de Curación Extra* también podrá encontrarse junto al libro.

Cualquier personaje raptado previamente será mantenido en esta sala, en una esquina próxima a la caldera, atado y amordazado, así como invisible. Las brujas piensan mantenerlo aquí como esclavo personal. Están elaborando una poción que lo dejara sin mente y le hará ser obediente.

57. Parapeto

Esta es la cima de la torre. Un tumulto de nubes negras se mueve incesantemente sobre los oscuros torreones de Ravenloft mientras una fría lluvia los empapa. Ocasionales rayos de luz revelan el techo varios metros más abajo. El techo de esta torre está casi al borde de un parapeto destruido. Un delgado puente de piedra se extiende entre la torre en la que os encontráis y la estructura más cercana, a ocho metros de distancia. Alzándose hacia arriba desde el punto donde os encontráis, la piedra sin rasgos de la Gran Torre de Ravenloft se eleva hacia el cielo.

El patio está 35 metros más abajo. El techo de la torre está entre a 12-15 metros más abajo. Una caída desde aquí será mortal.

58. El Puente

Este delgado puente de piedra permanece unido mediante las torres. El suelo de piedra del puente está mojado y resbaloso por la lluvia. Las viejas barandillas de hierro se derrumbaron hace ya muchos años, dejando el puente sin posamanos.

Cruzar el puente es peligroso sin una cuerda. Cada personaje que intente hacerlo deberá efectuar un control de destreza para evitar la caída. Si se dispone de una cuerda u otro método aprobado por el DM, el control no será necesario.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

59. La cima de la Gran Torre

La escalera en espiral finalmente termina en un pasillo de 1,5 metros de ancho que rodea el gran pilar de piedra que rige la Gran Torre.

En el centro del piso más alto, un agujero de 5 metros de diámetro desciende hasta el frío corazón del Castillo Ravenloft. El aire asciende por el agujero, creando un frío supernatural que hiela vuestros cuerpos. Varias aberturas para arqueros pueden verse también alineadas en las paredes.

Viejas vigas soportan el techo. Una de las vigas y parte del techo se han derrumbado, dejando en el techo un agujero que conduce hacia el cielo.

El gran agujero se precipita 90 metros hasta el área 84 del nivel más bajo del castillo, “Mazmorras y Catacumbas”.

60. La cima de la Torre Norte

La escalera emerge dentro de una brillante e iluminada estancia que tiene varias cadenas atadas a las paredes y una cama construida en madera. Revisa los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles tesoros aquí.

Despensas del Tercer Presagio

Usa el mapa 11 para este área.

61. Pasadizo

Una escalera llena de telarañas al final de este corto y arqueado pasadizo en espiral desciende desde el piso superior del castillo. La escalera continua bajando hasta las horribles profundidades de Ravenloft. El otro lado del pasillo termina en una puerta.

Hay un elevador en este pasadizo, que se activa al presionar un panel en el suelo.

Hay una puerta secreta en el techo sobre el panel. La puerta secreta puede ser abierta; la cual conduce al agujero descrito en el área 31.

Alguien con un peso superior a 20 kilos tiene una posibilidad de un 30% de activar la trampa. Tira por cada personaje que pase por el panel. Cuando la trampa sea activada, dos rastrillos de acero caerán a gran velocidad encerrando al pj en 3 metros de sección. Cualquier personaje situado directamente debajo del rastrillo deberá hacer una tirada de salvación contra armas de aliento con una bonificación de +5 para evitar ser golpeado. El golpe del rastrillo causa 2d8 puntos de daño y deja al personaje clavado al suelo. Una fuerza combinada de 50 será requerida para levantar el rastrillo y liberar al personaje clavado al suelo.

Tan pronto como los rastrillos de hierro se cierran, dos bloques de piedra de 60 centímetros de grosor, lentamente descenderán desde el techo. Los bloques de piedra tardarán 1 round entero (60 segundos) en alcanzar el suelo, cerrándose bajo los rastrillos. Los bloques pesan 40 toneladas cada uno y son de una fuerza irresistible.

Los personajes atrapados entre los bloques de piedra deberán hacer una tirada de salvación contra veneno (gas durmiente) con una penalización de -4 o caerán dormidos. Quienes permanezcan despiertos dentro de la trampa sentirán que el suelo súbitamente se levantara. Los compartimientos de piedra donde están los conducirán a la habitación secreta fuera del área 39.

Los personajes atrapados presentarán una excelente oportunidad para que Strahd les ataque. Los personajes que no estén atrapados entre los rastrillos caídos verán que los muros de piedra caerán alrededor de sus compañeros aventureros, escuchando varios gritos terribles cada round. Después verán las piedras y los rastrillos levantarse revelando un corredor vacío con manchas de sangre frescas en el suelo. Esta sangre es de oveja, desparramada en el suelo por el mecanismo de la trampa. Strahd le ordena a Cyrus Belview que cargara la trampa tan pronto como los personajes entraran al castillo.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

El vampiro hechicero lanzará *Rechazo de Von Gasik* sobre el límite de la superficie de esta trampa para prevenir que los lanzadores de conjuros detengan la trampa. Cuando el grupo este mirando alrededor para ver lo que esta pasando, las posibilidades de la trampa se incrementarán. Para cada personaje, tira cada round para ver si se detienen en el área de efecto.

62. Sala de los Sirvientes

Esta sala permanece envuelta en un mortífero silencio. El techo se dobla ante las pesadas vigas. Una densa niebla se pega al suelo en gruesas aglomeraciones, oscureciendo todo lo que hay debajo del nivel de la cadera. Una sombra gigante es proyectada a través del techo como si una oscura figura se moviese de forma alborotada por el corredor en vuestra dirección.

Al final de la sala hay un herrumbroso rastrillo que lleva hasta el área 63. La puerta doble al oeste esta hecha de pesados tablones remachados con acero. Las escaleras al final de las paredes este y

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT



CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

norte llevan al área 23. La figura que se aproxima es Cyrus Belview, que no atacara a ninguno de los personajes. La luz en la sala proviene de una linterna en el suelo detrás de Cyrus.

Cyrus Belview: AL CN; INT Media; CA 10; MV 9; DG 0; pg 3; GACO 20; #AT 1; Daño 1d3; AE No; DE No; RM No; TAM M; ML 11; EXP No.

El pobre Cyrus obviamente esta loco. Ha servido a su maestro a través de incontables años y es totalmente devoto a él. Cyrus tratara de hacer que los personajes se retiren a sus aposentos en la torre (área 49). Si los personajes no hacen nada, Cyrus regresara a su trabajo y preparara su cena en el área 65. Cyrus tiende a reírse de si mismo de tiempo en tiempo sin una razón aparente. También le gusta hacer pequeñas bromas en los momentos más inoportunos.

Cyrus conoce bien este piso y el piso principal (mapa 3) del castillo. Si los personajes se muestran amistosos hacia el o lo hechizan, Cyrus gentilmente les dirá a los personajes todo lo que quieran saber de esos dos pisos, e incluso hasta podría llevar a conocer a los personajes esos lugares.

Cyrus no conoce ninguna puerta secreta, pero conoce la trampa en el área 61 y evitará pisar el lugar de presión sin revelar su existencia. Sin embargo no les dirá a los personajes donde esta la trampa y dejará que caigan como presas en ella. Si se le pregunta directamente, les hablará sobre la capilla (área 15), pero rehusará entrar (su maestro se lo prohíbe). Matar a Cyrus es causa de un control de poderes de Ravenloft.

Cyrus sabiamente nunca se ha aventurado a los niveles inferiores del castillo y sólo tiene un limitado conocimiento de los pisos superiores. Sólo conoce las habitaciones que están a la derecha de la escalera del área 21. Esto incluye las áreas 30, 35, 36, 42, 43, 44, 49 y 50. Los guardianes en el área 35 tienen órdenes de no atacar a Cyrus, al igual que el guardián en el área 47. Cyrus no podrá ser persuadido a ir más lejos de los dos pisos que conoce o las áreas mencionadas, incluso si está hechizado.

63. Sótano de los Vinos

Detrás de una gran verja de hierro, podéis ver que arqueadas vigas de piedra forman un techo bajo y húmedo sobre éste sótano.

Grandes barriles de vino decoran los muros, en los que podéis ver que las bandas de hierro de su almacén están herrumbrosas y el contenido de su interior ha sido desparramado por el suelo.

La verja de hierro está atrancada. Puede ser abierta por un ladrón forzando la cerradura con la habilidad de abrir cerraduras superando una tirada con éxito normal. Un personaje con fuerza 18 o más podría intentar abrirla superando con éxito una tirada de doblar las barras.

Al sur de la pared oeste, una gran barril tiene una trampilla en su interior de 5 pulgadas de ancho por 5 de largo que conduce al área 17.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

El vampiro puede hacer que la verja se cierre y se atranque tan solo con concentrarse en ello. Es uno de sus poderes que posee como Lord Oscuro de Barovia. Lo ideal seria que tan solo encerrase a un par de personajes en el interior de esta sala cuando estos ya estuviesen dentro y lo demás fuera. Una vez este encerrado, una doncella vampira podría colarse en la sala a través de la trampilla del barril. Esto puede pasar sin ser notado debido a que el barril oculta la trampilla.

Mientras tanto, Strahd aparecería en el pasillo (área 62) atacando al resto de pjs lanzando conjuros.

64. Escalera de Guardia

Esta polvorienta escalera de piedra en forma de espiral comienza en el área 68 y asciende hasta el área 46.

65. Cocina

Un horrible olor de decadencia asalta vuestros sentidos cuando entráis en esta estancia llena de humos. Claramente es una cocina, aunque el polvo, las telarañas y el moho cubren todas las superficies, incluyendo los herrumbrosos fogones. Una enorme olla llena de burbujas sobre un ardiente fuego está colocada en el centro de la sala, y su verde y sucio contenido esta desparramándose debido a la ebullición.

Cualquier personaje que mire dentro de la olla se encontrará con los restos de 3 zombies de Strahd. Uno de los zombis ha sido desmembrado y le han separado las piernas, el dorso, los brazos y la cabeza. Los otros dos están enteros. La visión de lo que hay dentro de la olla es causa de un control de horror.

Si Cyrus está presente (ver área 62) cuando los zombies de Strahd ataquen, cogerá un enorme cucharón (1d6 de daño) de un gancho cerca de la puerta y tratará de devolverlos a la olla empujándoles con esta. Cyrus les explicará que

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

cocinar no era lo que solía hacer antiguamente y durante estos días la cena tiende a escapársele de las manos.

Zombies de Strahd (3): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 26 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

66. Habitación del Mayordomo

Esta cuadrada habitación esta repleta de numerosos objetos colgados de pared a pared. Una pequeña cama está colocada en uno de los lados bajo un enorme tapiz descolorido que representa con fiel exactitud al Castillo Ravenloft. Polvorientas lámparas de aceite han sido colocadas por varios lugares repartidos por la sala, proyectando incandescentes sombras en los lugares mas insospechados. Cientos de piezas de basura cubren el suelo. Espadas rotas, escudos abollados y oxidados yelmos permanecen amontonados en pilas.

Esta es la habitación de Cyrus. No hay nada de valor para los personajes aquí. Si Cyrus Belview está con el grupo, los personajes deberían notar que parece mascullar algo y se ríe entre dientes. Cyrus ha estado recogiendo el equipo de aventureros muertos durante años, y buscará una

recompensa para adherir a su colección procedente de los pjs, después de que Strahd acabe con ellos.

67. Sala de Guardia

La oscuridad, fría como el hielo, os envuelve como si fuese una gran manta. Grandes mesas de roble arañadas y mordidas permanecen esparcidas como juguetes alrededor de ésta estancia, con su madera parcialmente astillada. Oscuras manchas cubren el suelo y las paredes.

Hay una puerta en la parte central de la pared norte y otra en la parte central de la pared sur. Un grupo de puertas dobles hay en la pared este. En tiempos pasados, en la noche que Strahd asesino a todos los habitantes del castillo, una batalla tuvo lugar aquí entre el vampiro y los guardias del castillo.

El resultado es obvio, y la mayoría de esos guardias son ahora zombies y esqueletos de Strahd que podrán encontrarse en distintas partes del castillo bajo la voluntad de malvado señor de Ravenloft.

68. Corredor de los Guardias

Este corto y arqueado corredor comienza en una pesada puerta de madera. Un aire frío y húmedo sopla desde un pasillo que sale de una de las paredes.



CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Justo al doblar la esquina, una escalera en espiral permite el ascenso y el descenso por ella, pero ambos casos conduce hacia la oscuridad.

Esta escalera conduce hacia arriba al área 46 en el nivel Las Salas del Llanto, o bien hacia abajo al área 13 en el nivel Piso Principal.

69. Estancias de los Guardias

Un liquen de color amarillo enfermizo cubre el techo de este pasaje. Abiertas a cada lado hay pequeñas habitaciones. Camas podridas y trapos tirados han sido esparcidos por las oscuras habitaciones. Un mortífero silencio invade la sala.

Cuando los personajes estén a mitad de camino, 10 esqueletos de Strahd, uno de cada habitación saldrá para atacar.

Esqueletos de Strahd (10): AL N; INT No; CA 7; MV 12; DG 2; pg 15 cada; GACO 19; #AT 3/2; Daño 1d6; AE Detectar invisibilidad; DE Ahuyentados como entidades; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; inmunes a las armas penetradoras y medio daño de armas cortadoras y golpeadoras; RM 20%; TAM M; ML 20; EXP 420 cada.

70. Habitación del Rey

Esta estancia permanece ahogada en un caos. Los muebles hechos pedazos están tirados y desparramados alrededor de las paredes. Huesos rotos pueden también encontrarse esparcidos entre arrugadas y aplastadas armaduras. Escudos y espadas sobresalen de las paredes como si hubieran sido clavadas allí por una tremenda fuerza. Hay una puerta en la parte central de la pared norte y otra en la parte central de la pared sur. Un oscuro pasadizo conduce a algún lugar a través de la pared este.

En esta sala no hay nada a la vista para los personajes, pero si buscan exhaustivamente en el pasadizo podrán encontrar un panel oculto en una de las paredes: dentro hay una bolsa de tela que contiene una poción de curación extra, 2d20 mo y 2 piedras de adularia.

71. Habitación de los Guardias del Rey

Un oscuro pasaje conduce hasta una escalera que asciende hacia alguna parte. Todo el techo esta recubierto de un enfermizo liquen de color amarillento. Un liquen de color amarillo enfermizo cubre el cielorraso.

Hay cuatro pequeños cuartos a cada lado del pasaje.

No hay nada aquí que a los pjs les pueda interesar. Si el DM quiere puede llevar a cabo aquí un encuentro aleatorio con los antiguos guardias del Rey, que ahora son zombies de Strahd.

Zombies de Strahd (4): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 32 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

72. Oficina de Venganza

Esta sombría estancia permanece en perfecto orden. Una vieja cama esta situada a uno de los lados de la sala, con su pesado dosel firme y derecho. También veis un viejo escritorio de madera, artesanal, con un tintero y una pluma en su superficie. Varias lanzas de caballería, así como otras armas, espadas y mazas, han sido colgadas cuidadosamente por las paredes.

Escondidos debajo de la vieja cama, hay 3 espíritus sombra, residentes de esta estancia. Una vez que los pjs hayan entrado en la sala, los demonios esperaran a que estos se acerquen para intentar sorprenderles, bien atacando o bien utilizando su habilidad de provocar oscuridad (efectúa las tiradas de sorpresa).

Tras esto se desarrollara el combate normalmente. Una vez que los espíritus sombra sean derrotados podrá registrarse la sala.

Hay una puerta secreta en la parte norte que conduce al área 79. Una de las espadas que hay colgadas por las paredes es una *espada +1, +3 contra criaturas regeneradoras*. Un *pergamino de protección contra muertos vivientes* está escondido dentro de una de las patas de la mesa.

Espíritus Sombra (3): AL CM; CA 9, 5, 1; MV 12; DG 7+3; pg 50 cada uno; GACO 13; #AT 3; Daño 1d6/1d6/1d8; AE Ver abajo; DE Ver abajo; RM Ver abajo; TAM M; ML 16; EXP 2000 cada.

Estos demonios huirán de la luz brillante. Si son forzados a combatir por los pjs en un entorno con luz brillante tendrán una CA de 9. Si el combate contra los espíritus sombra se produce bajo la luz de una antorcha, las criaturas tendrán una CA de 5, y además ganaran una bonificación de +1 a las tiradas de ataque. En las sombras o en la oscuridad, lo espíritus sombra poseerán una CA

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

de 1 y obtendrán una bonificación de +2 a las tiradas de ataque. También recibirán solo medio daño de los ataques que les hagan. Si un conjuro de *luz* es lanzado directamente sobre ellos (no en el área), las criaturas sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador. Ser atacados por el demonio de sombra es causa ya de por sí para efectuar un control de miedo y horror.

Mazmorras y Catacumbas

Usa el mapa 12 para estas habitaciones.

73. Vestíbulo de las Mazmorras

La escalera desciende en la oscuridad, aunque el arqueado pasillo ante vosotros está inundado de agua. La superficie del agua es negra y brillante, como la superficie de un espejo, incomodada solo ocasionalmente por el “goteo” de una gotera que cae desde el techo. A unos 20 metros dentro de la sala, una entrada arqueada en cada lado conduce a un pasillo. En cada entrada arqueada hay una puerta que permanece cerrada y particularmente sumergida. Todo está tranquilo excepto por un grito de ayuda que proviene de una de las puertas.

El suelo bajo el agua no es tan sólido como se podría pensar. Hay un camino seguro (ver el diagrama en el mapa), pero el resto del suelo está cubierto con trampas sensibles al peso.

Hay un 50% de posibilidades que una persona parada en un lugar de presión cause que la trampa sea activada. El foso bajo cada trampa es un área de *Teleportación* que es activada por una puerta abierta.

En el diagrama A, cada trampa tiene el número 74 o 75. Estos números se refieren a la estancia de las catacumbas a la que la persona será transportada.

Cada personaje es teleportado a una celda diferente en ese lado de las catacumbas, funcionando incluso si varios personajes se detienen dentro de la misma trampa. El DM decidirá a qué celda llega cada personaje. Los personajes no pueden acabar en la misma celda que el hombre lobo, pero sí podrán llegar a la sala donde se encuentra la espada mágica.

Si un personaje pisa una trampa, los otros personajes que estén presentes verán en la sala una explosión de aire y agua alrededor del personaje atrapado (el aire que está atrapado en la trampa súbitamente se libera cuando la trampa es activada).

El personaje atrapado será tragado bajo el agua y desaparecerá. La trampa automáticamente se restablecerá, dejando sólo un lento remolino en el agua.

74. Calabozo Norte

Jóvenes hongos cuelgan del techo solo a unos pocos metros de distancia sobre el agua negra que inunda este corredor. El agua podría ocultar una profundidad desconocida para vosotros lo que os hace tambalear el paso a lo largo de este calabozo. Pequeñas celdas, cuyas entradas están bloqueadas por unas pesadas barras de hierro, están a ambos lados de la sala central. Un incesante goteo es producido por gotas que caen incesantemente desde el techo.

El corredor mide 18 metros de largo. Hay una puerta secreta a la derecha de la pared norte de la celda “e” a la altura del agua. La puerta secreta sólo puede ser abierta desde el otro lado.

Todas las celdas tanto en este calabozo como en el del área 75 están firmemente cerradas y requerirán una tirada de doblar barras/alzar puertas para su apertura, tanto desde dentro como desde fuera.

Otros métodos aprobados por el DM podrán ser operativos para tal fin.

En cada celda listada abajo, algunos aventureros anteriores han dejado su tesoro. Todos los objetos listados están bajo el agua, por lo tanto los personajes tendrán que invertir una determinada cantidad de tiempo en buscarlos (a opción del DM la duración estimada de dicho tiempo). Cada celda también contiene armaduras herrumbrosas, armas y algunas otras cosas sin utilidad. Ninguno de los herrumbrosos objetos que se encuentren aquí tiene valor, pues el paso del tiempo ha deteriorado notablemente su estado.

Celdas de Tesoro

Celda a:	6100 monedas de electro
Celda b:	5600 monedas de electro
Celda c:	600 monedas de platino
Celda g:	6900 monedas de electro
Celda h:	4500 monedas de oro

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Cualquier personaje teleportado será visitado por Strahd. No les digas a los jugadores que esto está sucediendo.

El vampiro intentará *hechizar* a su víctima. Lanza esta tirada en secreto y no le digas al jugador si falla o si supera la tirada de salvación. Strahd luego se marchará y esperará hasta su próximo ataque para usar al personaje como aliado.

Si el intento falla, dile al jugador que Strahd viene a por él. Comenta al jugador que su personaje hábilmente esquiva la hipnótica mirada del vampiro y no fue hechizado. Strahd luego atacará

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

en solitario personaje, intentando matarle mientras este en la celda.

Determina la iniciativa normalmente y mantén a Strahd luchando contra los personajes durante 1d10 rounds. Después el vampiro se convertirá en forma gaseosa y abandonara el lugar.

75. Calabozo Sur

Usa la anterior descripción del área 74 para esta área.

Hay un loup garou de montaña esperando a los personajes encerrado en la celda A, buscando sorprenderles.

El loup garou se presentara ante los personajes como Iván Koreshev, un pueblerino que ha sido hecho prisionero por el conde. Fue encerrado aquí por Strahd debido a que desobedeció una de sus ordenes. El loup garou esta ansioso por demostrar el error del vampiro al encerrarle, y tratara de unirse al grupo buscando una oportunidad de ataque cuando estos menos se lo esperen en pos de recibir el perdón del conde.

Loup-Garou de Montaña (Iván Koreshev): AL CM; INT Alta: CA 3; MV 15 o 18; DG 7; pg 48; GACO 13; #AT 3 o 1; Daño 1d4/1d4/2d4+4 con armas; AE No; DE armas de oro o +1 golpear; RM 40%; TAM M; ML 14; EXP 4,000.

76. Cámara de la Tortura

Una oscura y ominosa forma sobresale de la silenciosa y oscura agua que inunda esta cámara. Un indefinido frío se arrastra por vuestras espinas dorsales cuando os quedáis examinando la estancia. Un pasillo arqueado, también sumergido parcialmente, yace a uno de los lados de la cámara.

Sobre un balcón de forma circular, en lo alto por encima del agua, dos grandes tronos miran hacia abajo.

El techo se encuentra a 6 metros por encima del agua, la cual en si tiene 1 metro de profundidad. Al norte, hay un gran balcón (área 77) que esta colocado a 3 metros por encima del nivel del agua de la cámara (a 4 metros del suelo). Un análisis más profundo revelara que las oscuras formas en la cámara son diversos tipos de aparatos de tortura.

Los esqueletos y en algunos casos cuerpos podridos de las ultimas victimas permanecen inmóviles en muchos de los aparatos que hay en la sala. Cualquier personaje que se de cuenta de lo que es esta cámara en realidad debe hacer un control de horror, con una bonificación de +2. Las

partes más bajas de las maquinas de tortura permanecen sumergidas bajo el agua.

Los esqueletos que hay en los diversos aparatos de tortura son esqueletos de Strahd que atacaran una vez que el grupo entre a la cámara. Los cadáveres son zombies de Strahd que intentaran unirse a la lucha una vez haya sido comenzada.

Los zombis se levantan lentamente, con sus grises brazos intentando despedazar a los personajes cuando entren en combate.

Esqueletos de Strahd (10): AL N; INT No; CA 7; MV 12; DG 2; pg 15 cada; GACO 19; #AT 3/2; Daño 1d6; AE Detectar invisibilidad; DE Ahuyentados como entidades; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; inmunes a las armas penetradoras y medio daño de armas cortadoras y golpeadoras; RM 20%; TAM M; ML 20; EXP 420 cada.

Zombies de Strahd (10): AL N; INT No; CA 8; MV 12; DG 4; pg 28 cada; GACO 17; #AT 1-3; Daño 1d8; AE las partes cortadas pueden atacar; DE Ahuyentados como momias; inmunes a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 20; EXP 270 cada.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Como vampiro, Strahd no necesita respirar.

De esa forma, puede permanecer oculto bajo el agua indefinidamente.

Debido a que esta *no es agua corriente*, sino mas bien agua corrompida, el vampiro no tendrá problemas. Strahd buscara atacar desde bajo el agua, intentando drenar niveles de energía con el contacto.

Alternativamente, el vampiro puede permanecer en el balcón del área 77 y lanzar el conjuro *Tormenta de Hielo* para congelar el agua.

Cualquier personaje en el agua quedara atrapado temporalmente (1d4 rounds). Si el combate se decanta en contra de Strahd, el vampiro se retirara a través de la cortina hasta el área 78. Desde aquí no tendrá problemas para huir.

77. Balcón de Observación

Dos grandes tronos están colocados en este balcón. Detrás de los tronos hay una ancha cortina roja que ha sido desplegada través de toda la pared. La sala, que permanece envuelta en un opresivo silencio, parece una tumba. La humedad y el moho invaden vuestros pulmones.

Una sección adicional de pared de 3 metros de esta sala permanece escondida detrás de la cortina.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

La pared tiene una puerta en el centro. La puerta conduce al área 78. Un saco contiene 600 monedas de platino bajo el trono oeste.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Si el grupo entra desde el área 78, detrás de la cortina, Strahd estará sentado en el trono. Por supuesto, el vampiro sabrá que los personajes se acercan desde la puerta detrás de la cortina antes de que estos lleguen, y lanzará previamente el conjuro de *Mano Espectral* antes de revelar su presencia. Si él vampiro está perdiendo la batalla, se lanzará directo contra el agua. Ver la “Oportunidad de Strahd” del área 76 para más detalles.

78. Sala del Braserero

Esta cuadrada estancia se alza hasta un techo liso. Varias gárgolas grabadas mostrando misteriosas sonrisas y revelando sus poderosos dientes, permanecen en lo alto de las paredes.

Tres caras de las gárgolas son iluminadas por el resplandor que emana de un braserero, el cual está situado en el centro de la estancia. En lo alto sobre vuestras cabezas, un reloj de arena con inscripciones en la base cuelga suspendido arriba del braserero.

Toda la arena está en la parte superior, de alguna forma rehusándose caer a la parte inferior. En el centro de la estancia, cerca del braserero, veis un baúl dorado.

Hay una puerta solitaria colocada en una pared, mientras que tres puertas están colocadas en la pared contraria. En los nichos en el centro de las paredes de la sala hay dos estatuas de bronce gigante representando a esqueletos. Cada estatua tiene cuatro brazos, uno portando un escudo, otro lleva una lanza y los otros dos brazos tienen las palmas de sus manos dadas la vuelta en dirección al techo de la cámara. Sus ojos parecen observaros cuando os movéis por la sala.

La escritura en la base del reloj dice:

En la palma de mi mano

Hay tiempo para ti

Cuando sea consumido

La llama te liberará

Las estatuas de los esqueletos son golems de hierro. Cada golem tiene una piedra preciosa o semipreciosa en cada mano vacía (ver abajo). Todas las puertas en esta cámara cuentan con un resorte que se dispararan y se cerraran por sí solas si esto no se evita. Cuando todas las puertas sean activadas, la arena en el reloj comenzará a caer y

permanecerá así durante 5 rounds. Las puertas tienen una variante especial del conjuro *Cerradura de Hechicero* lanzado sobre ellas. Un conjuro de *Llamada* a la puerta o *Disipar Magia* no funcionará sobre las puertas, pero pueden ser abiertas por otras formas descritas abajo. Después de que la arena del reloj termine de bajar, los golems se activarán y atacarán. Una llama del tamaño de una hoguera de campamento, se encenderá en la pelvis de cada esqueleto. Las llamas escalarán hasta las costillas. Las llamas no pueden ser extinguidas. Durante la lucha, los golems no usarán su habilidad de emitir gas venenoso. Como resultado, estos golems otorgan 2000 puntos de experiencia menos que los golems de hierro normales. Los golems no podrán ser golpeados mientras están inactivos, aunque podrán ser contenidos antes de que se activen. Cualquier daño causado a un golem mientras este activado se acumulará para la próxima vez que el golem se detenga y sea activado de nuevo. Los ataques del golem son causa de un control de miedo con una bonificación de +2.

Después de 3 rounds de combate, el fuego desaparecerá y el golem regresará a su posición original. La puerta por la cual el grupo entró a la sala estará desbloqueada y la arena del reloj se habrá detenido.

Sólo una puerta puede ser abierta al mismo tiempo. Para abrir una puerta que no sea la puerta por la que los jugadores entraron, los héroes deberán conseguir una de las gemas de las manos de los golems y colocarla en las llamas del braserero en el centro de la sala. Si lo hacen, el fuego parecerá consumir la piedra, pero la piedra mágicamente aparecerá de nuevo en la palma de la mano de la estatua. Las piedras activarán las puertas en el siguiente orden:

Puerta	Piedra	Estatua	Mano
Sur	Rubí	Oeste	Derecha
Oeste	Zafiro	Oeste	Izquierda
Centro	Esmeralda	Este	Derecha
Este	Ópalo	Este	Izquierda

El baúl parecerá cerrado con llave. Abrir el baúl desde el frente liberará una nube de gas somnífero desde un falso compartimiento en el techo. Una vez que el falso techo haya sido descubierto, una ilusión mostrará el baúl vacío. El baúl automáticamente se abre desde la parte de atrás y contiene un *Mazo de Muchas Cosas*, un *Pergamino de Protección contra Magia*, un *Pergamino clerical* que contiene los conjuros *Disipar el Mal*, *Golpe de Llama*, *Alzar a los Muertos* y *Restaurar* y dos pociones de *Curación*.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Golems de Hierro (2): AL N; INT No; CA 3; MV 6; DG 18; pg 125, 138; #AT 1; Daño 4d10; AE No; DE Armas +3 o mejor para golpear, afectados solo por conjuros basados en la electricidad; RM No; TAM G; ML 20; XP 13,000 cada uno.

79. Escaleras Oeste

Esta escalera esta hecha de antigua piedra y esta lisa por del uso y el paso del tiempo. El polvo cubre el suelo y telarañas secas ahogan el pasaje.

La escalera se levanta en un ángulo de 45 grados en una distancia horizontal de 14 metros, donde termina en una descansillo de 3 metros. Una segunda escalera continua hacia arriba y al este en un ángulo similar en una distancia horizontal de 10 metros, terminando en la puerta del área 72.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Este es un lugar perfecto donde Strahd podría lanzar un *Golpe de Rayo* a los jugadores que estén en la escalera.

80. Escalera Central

La puerta cruje al abrirse para revelar una escalera de piedra entre los ásperos muros de albañilería. La sala esta relativamente libre de obstáculos y hay poco polvo en los escalones. Una fría humedad fluye adentro como si una gruesa niebla se formara en la sala. La escalera esta oscurecida por la niebla. El viento sopla causando un triste aullido.

La escalera se levanta en un ángulo de 45 grados en una distancia de 6 metros en horizontal hasta un descansillo de 3 metros. Las paredes de albañilería terminan abruptamente, abriéndose en un grosero túnel (área 81) que conduce hacia el este.

81. Túnel

Este es un túnel largo y bajo. Los ásperas y húmedas paredes apenas son discernibles a través de la gruesa niebla. Este túnel pasa a través de los cimientos de roca natural del mismo Castillo Ravenloft.

Los enanos podrán confirmar que esta es una construcción relativamente nueva respecto a lo otro que han visto hasta aquí. El túnel tiene 33 metros de largo y termina en una puerta de piedra. Una trampa esta situada en el suelo a 16 metros al este de lo alto de las escaleras.

La trampa es activada por el peso. Hay un 80% de posibilidades de que la trampa súbitamente se abra. Cuando la trampa se abre, todos los que estén sobre ella caerán en un tobogán de mármol (área 82).

82. Tobogán de Mármol

Este es un liso y oscuro pozo de pulido mármol negro. El pozo se zambulle desde la trampa en el área 81 hasta una puerta secreta de un solo camino en la celda “e” del área 71. Los ladrones sufren una penalización de un 35% a su habilidad de escalar paredes.

83. Escalera Oeste

Esta es una oscura escalera de piedra en forma de espiral. La escalera comienza en el área 78, y asciende hasta el mapa 11, luego continua en el área 37 en el mapa 5. Todas las piedras de las paredes y de las escaleras han sido cortadas bruscamente.

Catacumbas

Aunque las catacumbas están listadas como una sola estancia en el mapa, son lo suficientemente grandes para que puedan justificar su propia extensión.

Por favor lee esta sección con cuidado. Mucha actividad toma lugar aquí.

84. Catacumbas Principales

Enterrado profundamente bajo la torre de Ravenloft, el arqueado techo parece ceder sobre las agachadas criptas que forman estas catacumbas. Una gruesa niebla, que llega hasta el nivel de las rodillas, permanece pegada al suelo. Las telarañas cuelgan flojamente en el mohoso aire. Una gruesa capa de polvo aparece por todos los sitios, rellenando los grabados de las criptas y haciendo difícil leer los nombres de aquellos enterrados aquí. El oscuro techo parece estar moviéndose.

Las catacumbas ocupan un área de 33 metros de este a oeste y 60 metros pies de norte a sur. Las catacumbas han sido construidas con arqueados corredores que tienen 3 metros de largo y entre las criptas hay 3 metros de distancia. Cada una de las criptas es un cuadrado, un pilar hueco que va desde el suelo al techo. En total, hay cinco salidas de estas catacumbas:

1. La puerta de la cripta 1 tiene un túnel que conduce al área 81.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

2. El pasaje excluido que lleva al área 85.
3. Los pasajes con cortinas al este, que conducen al área 87.
4. El punto de teleportación en la cripta 32 que lleva al área 86.
5. La gran escalera que sube de la torre, lleva al área 17.

Cada cripta en las catacumbas es el hogar de lo que queda de una persona (o personas) listadas sobre las lapidas de piedra con un epitafio. Una tirada con éxito de doblar barras/alzar puertas es requerido para abrir una puerta. Dos personajes pueden tratar de abrir la puerta al mismo tiempo, sumando los porcentajes para una misma tirada sin exceder el 80%. Cada cripta es descripta abajo. Al menos que se diga otra cosa, cada cripta contiene una losa de mármol rectangular de 1 por 1,5 metros, 1 metro de alto, con un esqueleto vestido en harapos.

Varias de las criptas contienen ataúdes de vampiros. Si los personajes están en el castillo durante las horas diurnas, una vampira estará durmiendo en uno de los ataúdes. Podrá ser destruida fácilmente clavándole una estaca en el corazón sin oponer resistencia. Si los personajes están aquí durante la noche, los ataúdes estarán vacíos.

Ver un vampiro descansando en su ataúd es causa de un control de horror. Ver vampiros adicionales les dará a los jugadores una bonificación a los controles de horror.

Una bandada de murciélagos estará aquí durante las horas diurnas y saldrá volando a través de la columna del área 17 durante la noche para cazar. Los murciélagos no atacarán a los personajes a menos que Strahd se lo ordene específicamente o sean provocados. Los murciélagos no hacen daño, pero entorpecen el lanzamiento de conjuros. Mientras los murciélagos estén atacando, cualquier personaje que intente lanzar un conjuro con componentes materiales deberá hacer un control de destreza para completar su conjuro. Haz parecer obvio a los jugadores que matar a los murciélagos es más problemático de lo que parece.

Una vez fuera de sus criptas las criaturas del área 84 perseguirán a los personajes a cualquier lado, excepto a las tres criptas principales 85, 86 y 88. El epitafio en cada lapida está escrito con marcas de comillas.

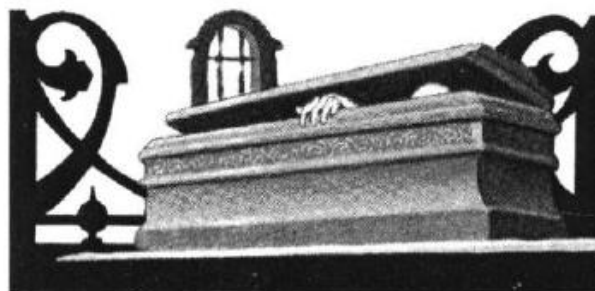
OPORTUNIDAD DE STRAHD

El vampiro puede ordenarle a los murciélagos que se muevan en círculo alrededor de los personajes. Luego tomara forma de murciélago y se mezclara

con ellos. Esto le permitirá rematerializarse en medio del grupo sobre el techo, usando su habilidad de *escalada de araña*. Desde allí, Strahd podrá atacar al grupo, probablemente con una tirada de sorpresa.

Cuando el combate se decante a favor de los personajes, Strahd se transformara en murciélago e inmediatamente se perderá en el enjambre.

Cripta 1: “Espectro AbCenteer. Ella camina por el sendero del dolor y del tormento. Un regalo para todos aquellos que todavía la observan”. La lapida no lleva a una cripta sino a un túnel (área 81).



Cripta 2: “Artista DeSlop, Pintor del techo de la corte”.

Cripta 3: “Lady Isolde Yunk (Isolde la Increíble), proveedora de antigüedades e Importaciones”.

Cripta 4: “El príncipe Aerial Du Plumette”. La lapida está sobre el lado sur de esta cripta. Aerial fue un hombre terrible hombre quien sacrificó a alguien más que a sí mismo en su búsqueda de alas.

Los personajes que vean este fantasma deben hacer una tirada de salvación contra conjuros o envejecer 10 años. También deberán hacer un control de miedo y horror. Los sacerdotes por encima del nivel 6 son inmunes a los efectos del envejecimiento, mientras que las otras categorías por encima del nivel 8 ganan una bonificación de +2 a las tiradas de salvación. Un *Anillo de Caída de Pluma* está en la mano derecha de su cadáver.

Fantasma: INT alta (14); AL LM; CA 0 o 8; MOV 9; DG 10; Pg 70; GACO 11; N°AT 1; Daño envejece 10-40 años; AE envejecer, receptáculo mágico; DE especial; RM no; TAM M; ML especial; EXP 7000.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Cripta 5: “Artank Swilovich: Aquí fuiste enterrado con gran luto, cortesía de la hermandad de destiladores del vino Baroviano”.

Cripta 6: El nombre y epitafio en esta cripta ha sido arañado por fuera por alguna enloquecida y atormentada bestia. La piedra una vez decía “Marya Markovia; grande era su belleza, estropeada por una mano celosa.”. Dentro de la cripta hay un ataúd en el que duerme una vampira. Si es de día, la vampira podrá ser destruida sin incidentes. Si es de noche el ataúd estará vacío.

Cripta 7: La lapida de esta bóveda esta tumbada en el suelo, parcialmente abierta, pero oculta por la niebla. Harapos de lino blanco permanecen en una losa plana en el interior.

Un saco de cuero podrido esta bajo el trapo de lino y contiene un total de 3400 monedas de oro. El epitafio dice “Endronovich (Endronovich el terrible); Lo que la sangre de 1000 esclavos no hizo, lo logro el desprecio de una sola mujer”. Este hombre amó a Marya (ver la cripta 6) y encontró que ella amaba a otra persona de su corte. Cuando Marya y su amante estaban cenando, Endronovich puso un veneno en el vino del hombre.

El vaso se mezclo y la chica también lo bebió. El amante fue colgado por su acción y enterrado en el cementerio detrás de la iglesia en el pueblo de Barovia. Endronovich nunca fue culpado y su locura lo mato con el tiempo.

Espectro: AL LM; INT Alta; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; pg 35; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Drenaje de energía (2 niveles); DE Arma +1 o mejor para golpear; inmune a frío, parálisis, sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000.

ORIGINAL

Aparecido: AL LM; INT Mucha; CA 4; MV 12, vol 24; DG 5+3; pg 35 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 1d6; AE Drenaje de energía; DE Como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000 cada.

Cripta 8: “La Duquesa Dilisnya de Dorfniya”. Su cuerpo esta envuelto con un *Manto de Bichos*.

Cripta 9: “Pidlwik (el tonto de Dorfniya)”. Cuatro jarrones en el interior contienen 1550 monedas de electro.

Cripta 10: “Sir Leanne Triksky (Sir Lee el Aplastador): Lo qué su espada no hizo, el paso del tiempo si hizo”.

Tres piezas de joyería pueden encontrarse sobre el esqueleto, cada una con un valor de 5000 monedas de oro.

Cripta 11: “Tasha Petrovna, curandero de Reyes, brilla hacia el Oeste: Acompañante de sirvientes”. El ataúd tiene un compartimiento secreto que contiene un pergamino con los siguientes conjuros: *Curar*, *Restaurar* y *Revivificar*.

Cripta 12: “Rey Toisky”.

Cripta 13: “Rey Intree Katsky (Katsky el brillante, Rey, Gobernante, e Inventor.)”. Hay 500 monedas de platino en un agujero bajo el esqueleto.

Cripta 14: “Stahbal Indi-Bahk: Consejero de Endorovich de las tierras del este. Un verdadero amigo que ningún gobernante tuvo nunca. Aquí descansa su familia en su honor”.

Dentro de la bóveda hay nueve ataúdes de piedra con pesadas tapas, apiladas en tres muros. Hay una entidad en cada ataúd. Los personajes serán teleportados al interior de esos ataúdes (y al mismo tiempo las entidades serán teleportadas fuera de los ataúdes al lugar de los personajes) desde las trampas de *teleportación* alrededor de la entrada del área 86. Dos rounds después de que los personajes lleguen, las entidades restantes (dependerán del numero de personajes que haya) desgarraran sus ataúdes desde dentro para salir de ellos. Esta acción les tomara 2 rounds. Luego atacaran a los personajes que hayan sido teleportados al interior de los ataúdes.

Este lugar es perfecto para Strahd ataque al grupo. Ser atrapado dentro en el ataúd cuando es separado del exterior es causa de un control de miedo y horror.

Entidades (9): AL LM; INT Media; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 27; GACO 15; AT 1; Daño 1d4; AE Drenaje de energía; DE como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 14; EXP 975 cada.

Cripta 15: “KHAZAN: Su palabra fue poder”.

Cripta 16: “Elsa Fallona”.

Dentro de la cripta hay un ataúd en el que duerme una vampira. Si es de día, la vampira podrá ser destruida sin incidentes. Si es de noche el ataúd estará vacío.

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Cripta 17: “Sir Sedrik Spinwytovich (Almirante Spinwytovich): Aunque estuvo confundido, construyó la más grande fuerza naval congregada en una tierra, encerrada en el país”.

Cripta 18: La tapa ha sido puesta cuidadosamente a un lado. A través de la girante niebla, en letras recientemente grabadas se puede leer: “Ireena Koliana: Esposa”. La cripta esta vacía excepto por un nuevo ataúd vacío. Aquí es donde Strahd intenta mantener a Ireena después que sea convertida.

Cripta 19: “Artimus (Constructor del torreón): permanecerás en medio del monumento a su vida”.

Cripta 20: “Sasha Ivlskova: Esposa”. Esta vampiresa es una antigua esposa de Strahd, una pueblerina que esta ahora bajo su control. Si es de día, estará durmiendo y podrá ser asesinada sin incidentes. Después del atardecer, atacara al grupo.

Doncella Vampira: AL CM; INT Excepcional; CA 1; MV 12, vol 18; DG 8+3; pg 43; GACO 13; #AT 1; Daño 1d6+4; AE Drenaje de energía (2 niveles); hechizar persona con la mirada (-2 a la tirada de salvación); cambiar de forma (murciélago, o lobo); llamar criaturas (murciélagos o lobos); habilidad de escalada de araña; DE Armas +1 o mejores para golpear; ½ daño de frío o electricidad; forma gaseosa; regenerar 3 pg/round; restaurar todos los puntos de golpe 1 vez al día al cambiar de forma; inmune a sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 16; EXP 4,000.

Cripta 21: “Patrina Velikovna: Novia”.

Los enanos notaran que el grabado en esta lapida es más nuevo que la mayoría de los que están aquí. La Banshee que hay en su interior atacara tan pronto como la cripta sea abierta. Ella sólo puede hacer su grito mortal una vez por día y sólo en total oscuridad. La visión de la Banshee requiere un control de miedo.

Patrina era una doncella elfa, que había aprendido en su juventud las oscuras artes de la magia. Fue casi el punto de partida de Strahd en el campo de la magia oscura. Ella sintió un gran lazo emocional con Strahd y decidió transformarse en una de sus compañeras. Strahd, estuvo de acuerdo, pero antes del drenaje final de su espíritu, sus propios familiares la asesinaron como acto de misericordia. Strahd después exigió a los familiares su cadáver. Después ella acabo

transformándose en la Banshee que es encontrada aquí.

Hay un tesoro en la tumba de Patrina en pequeños montones: 500 monedas de platino, 3300 monedas de oro y 5300 monedas de electro.

Banshee: AL CM; INT Excepcional; CA 0; MV 15; DG 7; pg 40 cada; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Lamento de muerte; DE Inmune a los ataques basados en el frío y la electricidad, al sueño, hechizo, retener y los ataques mentales; ahuyentado como muerto viviente especial; RM 50%; TAM M; ML 13; EXP 4,000.

ORIGINAL

Espectro: AL LM; INT Alta; CA 2; MV 15, vol 30; DG 7+3; pg 39; GACO 13; #AT 1; Daño 1d8; AE Drenaje de energía (2 niveles); DE Arma +1 o mejor para golpear; inmune a frío, parálisis, sueño, hechizo, retener y los ataques basados en la mente; RM No; TAM M; ML 15; EXP 3,000.

Cripta 22: “Sir Erik Vonderbucks”.

Cripta 23: La lapida de esta bóveda no esta marcada y la tumba está vacía.

Cripta 24: “Ivan De Rose, Campeón de la carrera de perros de invierno. La carrera pudo ser rápida, pero la venganza será para los parientes del perdedor.”

Cripta 25: “Steph Gregorovich, Primer Consejero de Barov von Zarovich”.

Cripta 26: “Intree Sik-Valoo: rechazó con desprecio la riqueza por los conocimientos que pueda conseguir en el cielo”.

Cripta 27: Strahd ha aprisionado una horrible criatura en esta tumba. Usando el conjuro de *Fusión Maléfica de Strahd* (detallado de en la caja de *Leyendas Prohibidas*) el conde ha creado una criatura muerto viviente híbrido entre un perro del infierno y una araña enorme. El proceso de crear esta criatura ha eliminado la habilidad del perro del infierno de usar su arma de aliento. Como es una creación única no tiene un nombre especial. Visualmente la abominación tiene el cuerpo y la cabeza del perro del infierno y las patas de la araña. Ver esta criatura es causa de un control de horror.

Monstruos Fusión Araña-Perro (1): AL N; INT Animal; CA 4; MV 18; DG 5; pg 30; GACO 15; #AT 1; Daño 1d10; AE Veneno (tipo A, 5/10 +1 a

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

la tirada de salvación); DE Armas +1 o mejor para golpear; inmune a sueño, hechizo y retener; RM No; TAM M; ML 20; EXP 975.

ORIGINAL

Arañas enormes (3): INT animal (1); AL N; CA 6; MV 18; DG 2+2; pg 15 cada una; GACO 19; #AT 1; Daño 1-6; AE veneno, sorpresa; DE no; RM no; TAM M; ML 8; EXP 270 cada una.

Cripta 28: “Palette el Ardiente, Cocinero de lujo”.

Un cadáver envuelto en ropas blancas y con un gran sombrero de cocinero sobre su cráneo descansa aquí. Dentro del sombrero hay tres piezas de joyería con un valor de 1200 monedas de oro cada una.

Cripta 29: “Iván Ivanovich, querido de Anna Petrovna”.

Cripta 30: “Ciril Romulich (querido del Rey Barov y de la Reina Ravenovia): alto sacerdote de la Sagrada Orden”.

Un cuerpo envuelto en podridas ropas blancas permanece en el ataúd, con su cráneo descansando en el interior de un pequeño baúl. Dentro del mismo baúl hay *10 flechas +1*, un pergamino con el conjuro clerical *alzar a los muertos* y tres pociones mágicas; *una poción de veneno, una poción de clarividencia y una poción de invulnerabilidad*.

Cripta 31: “\$: Nosotros sólo lo conocimos por su riqueza”.

Hay un gran baúl en el centro de la cripta. El baúl esta cerrado con llave y tiene una trampa.

Cualquiera que abra el baúl probablemente accionara la trampa de una nube de gas cegadora (a efectos de juego, trata al personaje cegado como si fuese afectado por un conjuro de *luz continua* lanzado directamente sobre sus ojos). Cualquiera en la cripta a 3 metros de distancia o menos del baúl deberá hacer una tirada de salvación contra veneno con una penalización a la tirada de -4. Abrir la cerradura también accionara la trampa cuando la tapa sea abierta. La trampa debería ser detectada y retirada para estar seguros. El baúl esta lleno de monedas de oro producidas por el conjuro *oro de los tontos*.

Un enano podrá notar esto instantáneamente. Si las monedas son examinadas, incluso un ladrón podría detectar las monedas ilusorias. Cualquier otro personaje tiene un 30% de posibilidades de darse cuenta de que las monedas no están hechas de oro y son simples guijarros.

Cripta 32: “San Encuentracaminos, santo patrón de los viajeros perdidos.”.

La puerta de la tumba de esta cripta puede ser abierta fácilmente. Ningún truco especial o fuerza es requerida. La cripta no tiene ningún rasgo en particular excepto los dos arcos están envueltos en nieblas. Sobre los arcos puede verse la siguiente descripción:

“No paséis por estos portales, estúpidos mortales”

Actualmente estos arcos son nichos dentro de la tumba. La niebla funciona como transporte, recibiendo y transportando a las personas. El nicho este enviara a aquellos que lo crucen al nicho este del área 86 y viceversa. Detenerse en el nicho no tiene efecto sobre el transporte.

Cripta 33: Esta bóveda no tiene ningún nombre en ella, y está vacía.

Cripta 34: “Rey Dostrom”.

Cripta 35: Esta bóveda no tiene ningún nombre en ella, y está vacía.

Cripta 36: La puerta de piedra tiene marcas de garras que hace que el nombre grabado en su superficie sea ilegible. Adentro del ataúd hay una vampira. Al igual que la vampira de la cripta 16, podrá ser destruida sin incidentes durante el día.

Cripta 37: “Gralmore Nimblenobs”.

En la puerta de piedra sólo puede distinguirse el nombre. Un cuerpo envuelto en túnicas rojas permanece dentro, en descomposición. Junto al cadáver hay una *espada defensora +4*; un pergamino con los conjuros de hechicero *Polimorfizar a otro*, *Hechizar Monstruo* y *Polimorfizarse a sí mismo*; y otro pergamino también de hechicero con los conjuros *Bola de Fuego*, *Retener Personas*, *Apresuramiento*, *Golpe de Rayo* y *Lentitud*.

Cripta 38: “Bandido, Brigada y Pirata. Mis queridas mascotas”.

Cuando esta cripta sea abierta tres pares de ojos rojos brillantes se iluminaran en la oscuridad. Pertenecen a tres perros del infierno que saldrán de la cripta y atacaran a los personajes. Causaran 5 puntos de daño a aquellos que estén a 3 metros o menos de distancia con su aliento de fuego (4 puntos a los personajes que logren superar una tirada de salvación contra armas de aliento). Los

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

perros del infierno podrán usar esta arma de aliento una vez por round, tantas veces como deseen.

Perros del infierno (3): AL LM; INT Baja; CA 4; MV 12; DG 5; pg 30 cada; GACO 15; #AT 1; Daño 1d10; AE Aliento de Fuego, detectar invisibilidad (50%); DE Resistentes al fuego; RM No; TAM M; ML 13; EXP 650 cada uno.

Cripta 39: “Beucephalus el maravilloso caballo. Las flores nunca podrán volver a crecer allí donde piso”.

Esta cripta tiene una puerta más grande que las demás. En su interior reside una Pesadilla que atacara a los personajes cuando la puerta sea abierta. La criatura usara su arma de aliento para lanzar una nube negra que oscurece la visión, deja ciegos a los oponentes y los sofoca temporalmente, causando una penalización -2 (a las tiradas de ataque y daño) a menos que se supere una tirada de salvación. Esta criatura es la montura personal de Strahd y el solo hecho de contemplarlo es causa de un control de miedo. Si el combate va mal para Beucephalus, la criatura intentara volverse etérea y huirá.

Pesadilla (1): AL NM; INT Mucha; CA -4; MV 15 o 36; DG 6+6; Pg 36; GACO 15; #AT 3; Daño 1d6+4/1d6+4/2d4; AE coz ardiente, aliento de ceguera/sofocación; DE Etéreo; RM NO; TAM G; ML 13; XP 2000.

Cripta 40: “Tatsaul Eris: él ultimo de la línea”.

85. Tumba de Sergei Von Zarovich

Una paz permanente, como la calma antes de la tormenta, está presente aquí. En el centro de la tumba, hay una lapida de mármol blanco que indica el ataúd es de Sergei Von Zarovich. Detrás de la intrincada tapa del ataúd, hay tres nichos. Hermosas estatuas pueden encontrarse en cada uno de los nichos, tan perfectamente mantenidas como el día en que fueron colocadas aquí. La pared izquierda esta grabada con un hermoso mural, mostrando a un joven hombre tocando un laúd en un montículo de hierba. Criaturas del bosque, incluyendo unicornios y duendes, están sentados en la base del montículo, embelesadas. La pared derecha tiene una inscripción en la lengua Baroviana nativa.

La entrada a esta cripta esta protegida por una verja de hierro oxidado. Las barras aún son muy fuertes incluso oxidadas, requiriendo una tirada de doblar barras/alzar puertas para romperlas. La puerta no esta bloqueada. Si Strahd quisiera podría encerrar a todo el grupo en esta sala y atacarlos con conjuros desde fuera. Si la puerta es bloqueada, se debe hacer una tirada de doblar barras/alzar puertas con una penalización de -2 para romperla. La figura en el mural en la pared oeste es Sergei. La inscripción en el muro dice “Sergei Von Zarovich, príncipe y amado hijo de Barov y la



CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

Reina Ravenovia”.

El ataúd puede ser abierto fácilmente con el simple contacto de cualquier personaje legal bueno. Otros personajes de alineamiento bueno podrán abrirla sumando una fuerza combinada de 30. Personajes neutrales y malvados serán incapaces de abrirla o contribuir para abrir la tapa del cofre. Si los personajes malvados lo intentan sufrirán 2d6 puntos de daño al intentar hacerlo. Sólo por tocar el ataúd no pasara nada; para recibir el daño se deberá intentar abrir o profanar el ataúd.

El cuerpo en su interior esta envuelto con una brillante *armadura de placas* +2, y un laúd roto podrá encontrarse colocado sobre su pecho. Revisa los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles tesoros o encuentros aquí.

El espíritu de Sergei responderá si se le pregunta directamente. Llena el espacio punteado en el siguiente texto con la verdadera localización de la *Espada Solar*. Sergei responderá sólo tres preguntas antes de desaparecer. Su espíritu no podrá ser contactado de nuevo, ni siquiera a través de la magia.

Escucháis la voz que emana del cuerpo de Sergei que dice “han pasado siglos desde que alguien me ha llamado. Tened cuidado, la tumba de mi hermano esta resguardada por una poderosa magia. Llevad mi brillante espada para terminar con la vida del asesino de reyes. La espada esta en

86. Tumba de Strahd Von Zarovich

La oscuridad en esta cámara y la esencia del mal invaden todo el aire a vuestro alrededor. El aroma de la tierra recién removida está presente aquí. Hay tres arcos en la pared mas alejada, cada uno de ellos invadido por la niebla. La niebla se cuela por las catacumbas, cubriendo el suelo de la cámara y las escaleras. Colocado sobre el sucio suelo veis un ataúd negro de madera de buena calidad. El ataúd posee brillantes adornos y podéis ver que se encuentra cerrado.

Los teletransportes transposicionales operan entre las áreas 37 y 38, entre la cripta 37 y la pared sur, y entre la cripta 38 y la pared sur. Los teletransportes forman un anillo protector alrededor del único acceso al ataúd de Strahd. Es posible *teleportarse* o usar un conjuro de *puerta dimensional* sobre las barreras. Los teletransportes cambian un cuerpo vivo que pase a través de ellos por un muerto viviente

(entidad) de la cripta 14. Dado que la transferencia es instantánea y que solo el cuerpo vivo y el muerto viviente son transportados, la armadura, la ropa y el resto de cosas del personaje se volverán súbitamente ocupadas por la entidad. La *teleportacion* pondrá a la entidad en la misma posición que estaba el personaje. El cambio parecerá como si el personaje estuviese caminando por ahí y súbitamente se transforme en entidad. La entidad atacara al grupo con las armas y el equipo del personaje. Aparecerá con la ropa y el equipo que tuviese el personaje, pero no será dañado por los símbolos sagrados que tuviese el personaje (porque estos símbolos no son formalmente presentados).

El personaje *teleportado* estará confinado a un lugar oscuro (el ataúd donde estaba la entidad) vistiendo ropas podridas y andrajosas. Una buena tirada con éxito de alzar puertas será requerida para abrir la tapa del ataúd donde se encuentra encerrado, con una penalización de -20% por la incomoda posición en la que se encuentra. Dos rounds después de que el personaje salga del ataúd, las entidades en la cripta saldrán y atacaran al personaje que ha estado encerrado dentro. Esta es una perfecta oportunidad para que Strahd también ataque.

La entrada a la cripta esta protegida por una rustica puerta de hierro con barrotes. Los barrotes todavía son muy fuerte incluso en estado de herrumbre, requiriendo una tirada de doblar barras/alzar puertas para franquearlas.

La puerta no esta bloqueada. Si Strahd quisiera podría encerrar a todo el grupo en esta cripta bloqueando la puerta a voluntad y atacarlos con conjuros desde fuera. Si la puerta fuese bloqueada por Strahd, se debería superar una tirada de alzar puertas con una penalización de -4 para abrirla. Los arcos son meros nichos. La niebla en los dos arcos exteriores de la pared sur son teletransportadores. La niebla en arco del centro no es mágica y no tiene ningún efecto especial. El nicho mas al este es el punto de entrada de la *teleportacion* de la cripta 32. Entrar a través de este nicho no hará nada; solo sirve para entrar aquí desde el área 32.

El nicho mas al oeste teleporta hasta este lugar a aquellos que entren el nicho oeste de la cripta 32. Al igual que pasa con el otro nicho, no habrá efecto para aquellos que lo crucen aquí.

Revisa los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles encuentros y tesoros aquí. Si Strahd ha sido reducido a 0 puntos de vida anteriormente durante el juego, su cuerpo estará descansando en este ataúd. El agua bendita reaccionara con el cofre como si fuese ácido, disolviéndolo bajo un

CAPITULO V: EL CASTILLO RAVENLOFT

horrible humo. El ataúd también puede ser destruido de forma convencional con hachas, espadas y otras armas así.

Entidad: AL LM; INT Media; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 27; GACO 15; AT 1; Daño 1d4; AE Drenaje de energía; DE como muerto viviente; RM No; TAM M; ML 14; EXP 975.



87. Guardianes

Extensos escalones descenden en una escalera flanqueada por dos nichos. Dentro de cada nicho, encontráis la estatua de un guerrero de bronce tres veces más alta que una persona normal, sosteniendo una lanza entre sus manos. Una suave cortina de luz azulada fluye entre los nichos. Apenas visible al otro lado de la luz que emana de los nichos hay otra escalera que descende hasta lo desconocido.

Cualquier personaje de alineamiento legal bueno puede pasar a través de la cortina de luz sin dificultad. Todos los demás personajes del resto de alineamientos serán teleportados de regreso al principio de la escalera. Los personajes legales buenos pueden llevar a otros personajes de alineamiento bueno a través de la cortina agarrándoles por la mano o de otra manera

teniendo algún tipo de contacto físico. Los personajes neutrales o malvados simplemente no pueden pasar. Los hechizos de *Teleportación* o *Puerta Dimensional* sólo le permitirá pasar a los personajes legales buenos.

Strahd nunca ha puesto un pie más allá de la cortina de luz, aunque podría entrar a través de la ventana en forma gaseosa si realmente lo deseara.

OPORTUNIDAD DE STRAHD

Si cualquier personaje es dejado atrás en la cima de la escalera, incapaz de pasar a través de la cortina de luz, Strahd lo atacará. Su primera acción es lanzar un *Muro de Piedra* a través de la escalera, para prevenir que los personajes dentro de la tumba salgan. Una vez en su lugar, los gritos de aquellos que son dejados atrás en la catacumba no podrán ser escuchados.

88. Tumba de Barov y Ravenovia

Esta tumba permanece en el mas absoluto silencio. Las ventanas están manchadas de negro por el paso del tiempo, filtrando la luz en esta cámara. Un ataúd cerrado permanece en cada uno de los lados de esta cámara. Sobre el ataúd a la derecha de las escaleras hay un mural de un gran rey guerrero, montado a caballo. Su ejercito se esta extendiendo sobre un gran valle. Sobre el ataúd a la izquierda de la escalera hay un mural mostrando una hermosa mujer de pie en un balcón. Tres pequeños niños están de pie a su lado.

En el patio del castillo bajo la mujer, se esta desarrollando un concurso de justa.

Revisa los resultados de “Fortunas de Ravenloft” para posibles tesoros y encuentros aquí. El ataúd debajo del mural del rey guerrero es el de Barov. El otro debajo del mural de la mujer es de la reina Ravenovia. Los tres niños son sus hijos Strahd, Sturm y Sergei. Cualquiera que lo examine más detenidamente vera que el niño más viejo tiene un parecido con Strahd. El vampiro no atacará en este lugar, sin importar la situación.

CAPITULO VI: CONCLUSION



espues de haber sido frustrado Strahd, utiliza la siguiente escena para finalizar la historia. Es posible que los pjs hayan destruido al vampiro por completo usando las reglas del *Compendio de Monstruos*. Sin embargo, el personaje de Strahd Von Zarovich continuará apareciendo en otros productos de RAVENLOFT. Por lo tanto, los rumores de su destrucción deben ser *tremendamente exagerados*. Barovia es liberada de la influencia de Strahd durante unos

cuantos años o incluso décadas. Sin embargo, emergerá de nuevo para gobernar Barovia desde los encantados torreones del Castillo de Ravenloft.

Ya que Strahd nunca murió, y por tanto nunca fue enterrado, es una parte de La Tierra, no sólo un cuerpo en una cripta. Como resultado, puede descansar en cualquier parte y no sólo en su ataúd especial. Puede huir a alguna cueva escondida en las Balinoks usando la forma gaseosa. Puede dormir durante un gran tiempo, incluso años, antes de que se levante de nuevo para gobernar. No importa cómo de concienzudamente le hayan destruido los pjs, volverá. Recuerda, “Soy el Anciano, soy la Tierra” es la frase con la que comienza su tomo personal. Su deseo de conseguir a Tatyana trasciende incluso hasta la muerte. Incluso ante una completa derrota se recompondrá en las brumas de Ravenloft, si dispone del suficiente tiempo. Lee este pasaje cuando los pjs venzan a Strahd si Ireena está con el grupo.

Una luz resplandece de forma brillante detrás de vosotros. Veis a un hombre de apariencia imponente vestido en una armadura y con una capa blanca puesta. El castillo se muestra débilmente a través de su cuerpo translúcido. Sus rasgos robustos muestran una gran fortaleza, aunque la fuerza de su aspecto se templea con sus ojos tristes y calmados. Sus rasgos son muy parecidos a los de Strahd, aunque diferentes de sutil manera.

Su voz es calmada y pacífica. “Me llamo Sergei Von Zarovich,” El se vuelve hacia Ireena.

“Tatyana, el tiempo se acaba. Ven, mi amada y mi esposa” Él estira su mano. Los ojos llenos de preguntas de Ireena Kolyana de repente se abren con reconocimiento. Recuerdos olvidados vienen a su mente. “¡Sergei!” grita, saltando hacia él con la gracia de una cierva. Se abrazan. Ireena se vuelve hacia ti “Yo soy Ireena Kolyana, pero en mi pasado he comprendido que era el amor de Sergei, Tatyana. Durante estos siglos, hemos vivido la tragedia de nuestras vidas. Ahora, con la gratitud mas profunda hacia ti, la tragedia se ha acabado. Ha llegado el momento de que la alegría y la felicidad retornen a nuestras vidas.” Una luz reluciente rodea a Ireena y a Sergei. Cogidos de la mano caminan, convirtiéndose poco a poco en invisibles, hasta que se desvanecen totalmente.

Si Ireena no esta en el grupo, lee lo siguiente:

Una luz resplandece de forma brillante detrás de vosotros. Veis a un hombre de apariencia imponente vestido en una armadura y con una capa blanca puesta. El castillo se muestra débilmente a través de su cuerpo translúcido. Sus rasgos robustos muestran una gran fortaleza, aunque la fuerza de su aspecto se templea con sus ojos tristes y calmados. Sus rasgos son muy parecidos a los de Strahd, aunque diferentes de sutil manera.

Su voz es calmada y pacífica. “Mi nombre es Sergei Von Zarovich, y soy hermano de Strahd el asesino. Habéis alejado la maldición que soportaba Barovia. Marchaos ahora que la niebla está baja. Yo debo buscar a Tatyana, mi amor y mi vida. Habita en el cuerpo de una mujer a la que llamáis Ireena. Que la luz del sol siempre brille sobre vosotros.”

Una luz trémula envuelve a Sergei y lentamente desaparece.

Si Strahd vence...

Los resultados individuales de Strahd consiguiendo sus objetivos están cubiertos en las descripciones de tales objetivos. Sin embargo, en general los pjs están condenados. Si el DM quiere ser generoso, Strahd puede perseguirlos hasta el límite de las nieblas donde podrán escapar. Otra alternativa es que les capture y les haga prisioneros en sus mazmorras. Por supuesto escaparán, pero sin su equipo. Ninguna de las opciones es una forma agradable de terminar para los personajes.

CAPITULO VII: APENDICE



I Tomo de Strahd

El Tomo de Strahd es un antiguo trabajo escrito por el mismísimo Strahd. Cuenta mediante una trágica historia de cómo Strahd cayó en desgracia. El libro esta encuadernado en cuero negro con adornos de latón en los cierres. Las paginas son de pergamino muy frágiles. La mayor parte del libro esta escrito en un curioso lenguaje taquigráfico que solo Strahd emplea.

Manchas y el paso del tiempo han hecho que gran parte del trabajo sea ilegible.

El texto siguiente es un resumen de lo que los Pjs pueden leer en el tomo.

Soy el Anciano, soy la Tierra. Mis orígenes se pierden en la oscuridad del pasado. Fui el guerrero, fui bueno y justo. Atroné por la tierra como la ira de un dios justo, pero los años de guerra y todas las muertes desmenuzaron mi alma como el viento convierte la piedra en arena. Todo el bien se deslizó fuera de mi vida; descubrí que mi juventud y mi fuerza se habían ido, y que todo lo que quedaba era muerte.

Mi ejército se aposentó en el valle de Barovia y tomó el poder en nombre de los dioses, pero sin divina gracia o justicia. Llamé a mi familia, arrojada desde hacía mucho de sus antiguos tronos, y la traje aquí para que se aposentaran en el Castillo Ravenloft. Acudieron con un hermano mío más joven, Sergei. Era apuesto y juvenil. Yo lo odiaba por ambas cosas.

Sergei había elegido de entre las familias del valle una cuyo espíritu brillaba por encima de todos los demás: una rara belleza, que era llamada «perfección», «alegría» y «tesoro». Su nombre era Tatiana, y yo ansiaba que fuera mía. La amaba con todo mi corazón. La amaba por su juventud. La amaba por su alegría.

¡Pero ella me desdeñó! «Viejo», era mi nombre para ella, y también «hermano». Su corazón fue hacia Sergei. Se comprometieron. Se fijó la fecha. Con palabras me llamaba «hermano», pero cuando miraba dentro de sus ojos éstos reflejaban otro nombre: «muerte». Era la muerte de la vejez lo que ella veía en mí. Amaba su propia juventud

y gozaba de ella. Pero yo había malgastado la mía. La muerte que ella veía en mí la apartaba de mi lado. Y así empecé a odiar la muerte, mi muerte. Mi odio era muy fuerte; no me dejaría llamar «muerte» mucho tiempo.

Y así hice un pacto con el propio Diablo, un pacto de sangre. El día de la boda, maté a Sergei, mi hermano. Mi pacto quedó sellado con su sangre. Hallé a Tatiana llorando en el jardín al este de la capilla. Huyó de mí. No me dejó explicarme, y una gran ira creció dentro de mí. Tenía que comprender el pacto que había hecho por ella. La perseguí. Finalmente, desesperada, se arrojó desde las murallas de Ravenloft, y yo contemplé todo lo que siempre había deseado caer fuera de mi alcance para siempre.

Eran trescientos metros por entre la bruma, pero jamás se halló el menor rastro de ella. Ni siquiera sé cuál fue su destino final

Las flechas de los guardias del castillo me atravesaron hasta el alma. Pero no morí. Como tampoco seguí viviendo. Me convertí en un muerto viviente, para siempre...

He estudiado mucho desde entonces. "Vampiro" es mi nuevo nombre. Yo todavía deseo la vida y la juventud y maldigo a los vivos que me lo arrebataron. Incluso el sol esta en mi contra. Es el sol y la luz lo que mas temo. Pero poco mas puede hacerme daño ahora. Ni tan siquiera una estaca en el corazón me mataría, aunque si me inmovilizaría. Pero esa espada, esa maldita espada que trajo Sergei! Tengo que eliminar esa horrible herramienta. La temo tanto como le temo al sol.

He estado buscando a menudo a Tatyana. Incluso la he sentido al alcance de mi mano, pero ella siempre se escapa. Ella se burla de mí; ¿Qué es lo que necesito para conseguir su amor?

Ahora vivo en las profundidades de Ravenloft. Vivo entre los muertos y duermo debajo de las piedras de este castillo de desesperación. Procederé a sellar los accesos que conducen a las escaleras para que nadie pueda molestarme.

**-Conde Strahd Von Zarovich,
Señor de Barovia-**

CAPITULO VII: APENDICE

Notas para los Jugadores

Carta Falsa para los Jugadores

(elimina este encabezado antes de dársela a los jugadores)

Estimados Amigos:

Yo, un leal sirviente del Poblado de Barovia, os envío saludos.

Estamos suplicando desesperadamente vuestra asistencia en nuestra comunidad.

El amor de mi vida, Ireena Kolyana, ha sido afligida por un mal tan mortífero que ni siquiera la buena gente de Barovia puede protegerla. Ella languidece ahora mismo y tengo que salvarla de esta amenaza.

Hay mucha riqueza en nuestra comunidad. Yo os ofrezco todo lo que tenga y los seguidores adecuados, si pensáis responder a mi desesperada súplica.

Por favor, acudid rápidamente porque queda muy poco tiempo. Os estaré esperando.

Atentamente

Kolyan Indrirovich, Burgomaestre de Barovia

Carta verdadera para los Jugadores

(elimina este encabezado antes de dársela a los jugadores)

Estimados Amigos:

Yo, el burgomaestre del Poblado de Barovia, os envío saludos (con desesperación).

Mi hija adoptada, la buena Ireena, ha sido mordida por una criatura durante las últimas noches a cuya raza se la conoce como "vampiro". Durante casi 400 años, esta criatura ha estado drenando la sangre de las gentes de esta tierra. Ahora, mi querida Ireena, languidece por una maldita herida causada por esta criatura. Aunque pienso que la criatura tiene algún otro astuto plan en mente, se ha vuelto demasiado poderosa para combatirla.

Hay mucha riqueza en nuestra comunidad. Regresad por vuestra recompensa después de que todos nosotros hallamos partido hacia una mejor vida,

Atentamente

Kolyan Indrirovich, Burgomaestre de Barovia



CASA DE STRAHD

Mas alla del Poblado de Barovia, permanece el Castillo Ravenloft, hogar y fortaleza del lord vampiro Strahd Von Zarovich. La leyenda dice que Strahd volara junto a los murciélagos y cabalgara en compañía de los lobos para aterrorizar a todo el Reino.

Antiguos cuentos hablan de mazmorras y catacumbas debajo del castillo. Otras historias recalcan en los grandes vestíbulos, tesoros y la gloria de Ravenloft en pasados siglos. Indudablemente, Strahd ha instalado mortíferos guardianes para proteger su dominio.

Casa de Strahd es una revisión del cuento de horror gótico Ravenloft, la mas popular de todas las aventuras producidas para el juego AD&D. Ha sido actualizada aquí, usando las reglas de juego de la segunda edición de AD&D y del escenario de juego de Ravenloft. ¡El Conde Strahd es ahora mas poderoso, y su castillo es incluso mas terrorífico!

Esta versión revisada incluye:

- Metas variables para Strahd, haciendo la aventura imprevisible.
- Estadísticas tanto originales como actualizadas de Strahd. La aventura puede ser jugada al nivel de dificultad original, o con el nuevo y mas poderoso Strahd.
- Sugerencias para el DM, incluyendo consejos para jugar a Strahd como genio y lord vampiro.
- La lectura de cartas originales de los gitanos, con dos nuevos metodos para contentar al DM, incluyendo una versión para usar el mazo del tarokka incluido en la caja de Leyendas Prohibidas.

El Amo del Castillo Ravenloft tiene invitados para cenar. Tu estas invitado...

Para 4-6 personajes de niveles 11-13