

El secreto Von Dragonov

Un Modulo para Vermigor.

Por Manuel Ruiz.

Este documento constituye la primera aventura que ve la luz desde Tirando Dados para Aventuras en la Marca del Este, y para un proyecto que nos ha fascinado:

Vermigor. Consten estas páginas, pues, como nuestra primera aportación a este maravilloso proyecto. La aventura es lineal, una escena lleva a la siguiente y así hasta el desenlace apoteósico, aunque si conseguís una buena atmósfera usando velas o buena música lo pasaréis genial. Al final de esta aventura, añadiremos un apéndice donde recomendaremos la música que solemos usar para **Vermigor**.

Sin más, desde *Tirando Dados* esperamos que lo disfrutéis, y si queréis poneros en contacto con nosotros para compartir impresiones o darnos vuestra opinión, podéis entontrarnos en tirandodados@hotmail.es, o en el blog tirandodados-rol.blogspot.com

¡Un abrazo! ¡Que los críticos os sean favorables!



Sinopsis: El grupo llega a un pueblo llamado Lasov, en el que encuentran todos los precios por las nubes y indagando se cercioran de que ello sucede porque las rutas comerciales que llegaban al pueblo están todas cortadas, la gente del pueblo es muy reservada y casi nadie quiere hablar, en una taberna encuentran a alguien que les pondrá sobre aviso de que algo esta pasando en el poblado

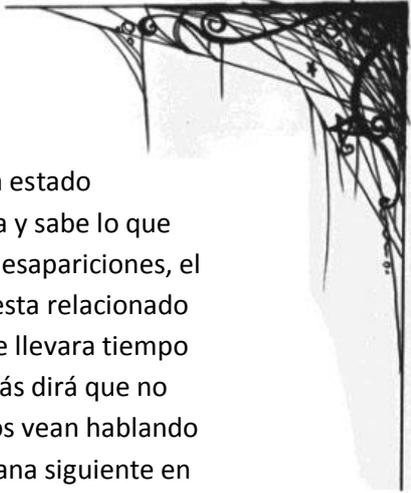
Parte 1 La Llegada a Lasov

Tras un viaje de algunos días a través del nevado y denso bosque, los *aj* llegan a la Villa de *Lasov*, pretendiendo pasar un par de días de tranquilidad y reposo y de paso reponer sus víveres, pues desde la ultima aventura no han parado aún en poblado alguno.

Descríbeles *Lasov* como un pueblo no demasiado grande, modesto, con casas de barro y techos de paja para los humildes, y una señorial y ornamentada casa de madera en la plaza central del poblado. Además de ello, puedes describir a la pintoresca gente del pueblo: una moza que viene de lavar la ropa en el arroyo, una mujer mayor mirando lo que ocurre en la calle desde una ventana y cuyo rostro no demuestra aprobación hacia los *aj*, un par de hombres de armas que patrullan la plaza y que no les quitan el ojo de encima por sus armas...todo ello añadirá color a *Lasov*.

Al llegar a la plaza, observarán la única y destartalada posada que posee el poblado, la cual ostenta el nombre de *El Cuervo Errante*, en un cartel que hace honor al estado del edificio.

Cuando entren a tomar algo y a asentarse tranquilos en la posada, esta estará casi vacía, y un grueso y descortés posadero



querrá cobrarles precios desorbitados por todo lo que quieran consumir. Si se quejan y piden explicaciones, el posadero les dirá que no puede hacer otra cosa, ya que los víveres que posee son escasos, y se retirara con una grosería tras la barra, diciéndoles que si no le gustan sus precios, pueden buscar otra posada en el pueblo.

Con una tirada de **CAR**(Carisma) exitosa, podrán sonsacarle que hace casi mes y medio que ningún mercader ni ninguna caravana pasa por el pueblo, y que sus existencias están en las ultimas, si sigue así, tendrá que cerrar, y ese es el motivo de sus hoscas modales.

Si deciden darse una vuelta por el resto de comercios del pueblo (no demasiados, una herrería, una tiendecilla de mejunjes y ungüentos y otra de víveres y salazones) se darán cuenta de que sucede casi lo mismo, es imposible encontrar algo a un precio razonable y la gente se muestra visiblemente tensa y afectada. Tiradas de **CAR** adicionales exitosas revelarán poco más que lo que ya saben de mano del posadero, aunque sabrán de algún modo que los lugareños ocultan algo, pero será muy difícil sonsacar algo sin tener que llegar a las armas o a la tortura.

El objetivo de todo esto es que los personajes se vuelvan a la taberna cuando anochezca con la mosca detrás de la oreja.

De hecho, cuando vuelvan a la taberna, anocheciendo, una figura encapuchada vestida de negro les asaltara desde un callejón cercano a la misma. Se trata de un hombre de mediana edad, con barba espesa y canas incipientes, que posee rasgos muy marcados. Les contará que se llama *Manfred*, que sabe que son cazadores de brujas y que la providencia les ha traído al lugar adecuado. No les dirá

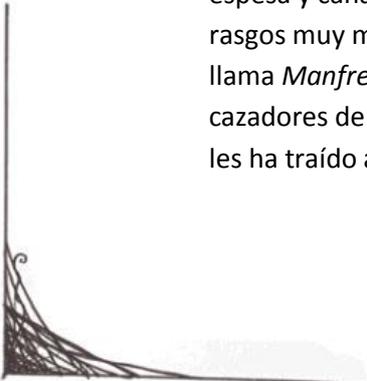
mucho más, solo que él ha estado investigando por su cuenta y sabe lo que ocurre en el poblado, las desapariciones, el cese del comercio,...todo esta relacionado y el averiguo como, pero le llevara tiempo explicárselo a los *aj*, además dirá que no quiere arriesgarse a que los vean hablando y por ello les cita a la mañana siguiente en su casa, indicándoles de paso cual es esta.

Los *aj* se volverán a la posada a pasar la noche...pero con una extraña e inquietante sensación.

Parte 2: El cadáver de Manfred.

A la mañana siguiente, los *aj* se levantarán, comerán un escaso desayuno por parte del cada vez mas desesperado posadero y pondrán rumbo a casa de *Manfred*...solo para encontrarse con que este no da señales de vida. Si pegan a su aldabón, no habrá respuesta, las ventanas están cerradas, y no parece escucharse a nadie dentro.

Si deciden entrar de todas formas a casa de *Manfred*, dando un rodeo a la misma, se darán cuenta de que una ventana de la parte trasera está entreabierta...y hay manchas de sangre en el alfeizar. Si entran, verán que la casa de *Manfred* es muy humilde, apenas un par de habitaciones, y se encontrarán el cadáver del mismísimo *Manfred* en su cama, con el pecho apuñalado por doquier y una expresión de terror en el rostro. Su habitación y las cajoneras de la misma están revueltas, como si alguien las hubiera registrado. Haz que los jugadores hagan una tirada de **1d6**, con un resultado de **1**, uno de ellos encontrará una losa falsa bajo la cama en su registro, y allí, una especie de diario, escrito del puño y letra de *Manfred*, donde parece estar llevando un registro de su



investigaciones al mismísimo señor del pueblo...

En dichos documentos acusa al señor de todo lo que acontece en el pueblo, aunque no está muy seguro de que ha hecho exactamente pero teme que haya tenido algún trato con alguna entidad o criatura sobrenatural, ya que vio llegar una noche al pueblo a un extraño encapuchado barbudo que a la mañana siguiente se fue de el lugar sin dejar rastro alguno (este personaje vendió al señor un pergamino del conjuro *Contactar con Bhargest*, explicándole a la par como usarlo, se trata de un nigromante)

Desquisas en Lasov.

Sabiendo lo que saben, es de lógica pensar que los personajes se inmiscuirán en lo acontecido en el pueblo. Cuando estén cerca de la posada, verán que esta en la puerta el posadero, y les avisará de que a partir de ahora solo ofrecerá hospedaje, ya que se ha quedado sin existencias de prácticamente nada. Ello debe ser un empuje más para que se pongan manos a la obra, ya que si no tienen raciones, lo van a pasar realmente mal para encontrar comida, porque casi todas las casas del pueblo tienen el mismo problema.

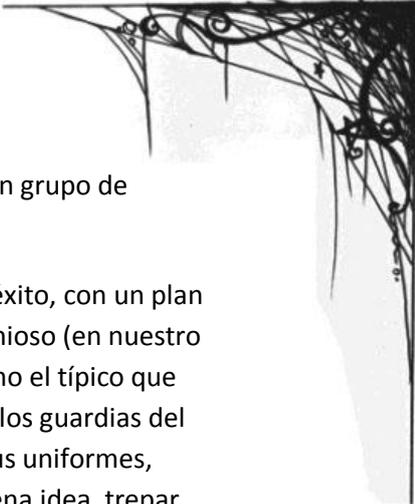
Tiene sentido indagar sobre las misteriosas desapariciones, con una tirada exitosa de **CAR** obtendrán la siguiente información: Hasta ahora se han dado 3 desapariciones, todas de muchachos jóvenes y fuertes, hallando a las personas que vivían con ellos muertas (como si quisieran silenciar algo).

La gente está realmente asustada, y muchos habitantes se plantean abandonar el lugar.

Parte 3 Algo oscuro se cuece en Lasov

Lo que en realidad esta pasando.

Vladimir Von Dragonov, señor de *Lasov*, es un hombre atormentado, decadente e irascible. En su juventud, era muy amigo de el hijo de un señor feudal cercano, el Conde *Yagoslav, Dimitri*. Cuando se convirtieron en hombres, por el devenir natural de las cosas, fueron alejándose, hasta tal punto que casi perdieron el contacto. *Vladimir* se enamoro de una hermosa muchacha, hija de un cazador, *Ilenka*, con la que pensaba fugarse, ya que su padre no aprobaba su romance. Pero un día *Ilenka* apareció muerta de una manera horrenda, con claros signos de haber sido forzada y violada. En las cercanías, se encontraron un broche de la Casa *Yagoslav*, lo que fue más que suficiente para *Vladimir* para culpar, cegado por la ira y el odio, a *Dimitri*. Desde aquel entonces, solo ha soñado cada noche en su lecho con la muerte del susodicho, noche tras noche, hasta que aquel extraño apareció en el pueblo...aquel hombre pálido y vestido de negro, que parecía dominar artes extrañas, le contó que sabia que estaba atormentado por fantasmas del pasado, y que tenía la solución a su mal. En una noche tormentosa, le vendió un pergamino en el cual se contenía el hechizo con el que podría contactar con una terrible criatura de la noche (El pergamino contiene el hechizo *Contactar con un Barghest*) que a cambio de un favor, acabaría con el mil veces maldito *Dimitri* sin pestañear. Sin pensárselo dos veces, *Vladimir* aceptó, y con la ayuda del misterioso hombre contactaron con el *Barghest*, el cual aceptó la encomienda, solo a cambio de las vidas de cuatro hombres jóvenes y fuertes del pueblo (el *Barghest* quería alimentarse



para aumentar de tamaño). Esa misma noche, el *Barghest* fue a acabar con *Dimitri*, y lo despedazó sin piedad alguna. A la noche siguiente, fue a cobrar con éxito su primer premio por ello, un joven leñador de *Lasov* secuestrado por los hombres de *Vladimir*, y así cada semana y media desde hace cerca de dos meses.

La caravana de mercaderes masacrada es obra de los goblin y hobgoblin que siguen al susodicho *Barghest*, que en un arrebato de hambre y codicia atacaron a los mercaderes robando todo lo que pudieron de valor de la caravana.

Manfred hacia varias semanas que estaba siendo vigilado, ya que en sus pesquisas se acercaba demasiado a la casa *Von Dragonov*, y era demasiado descarado a veces. La noche en que avisó al grupo de lo que acontecía en el pueblo, fue seguido por dos hombres de *Von Dragonov*, que bajo ordenes de este, lo silenciaron para siempre, registrando su casa por si poseía alguna prueba o algún documento que le culpase de algo, pero no pudieron encontrar el diario del susodicho.

¿y ahora que?

A partir de ahora, debe ser el ingenio de los jugadores quien decida como proseguir investigando, bien podrían solicitar audiencia con el señor *Vladimir Von Dragonov*, aunque el susodicho se mostrara esquivo y les mentira como un cosaco; les dirá que no sabe porque las rutas comerciales están desiertas y que no tiene ni idea de porque se hallan en esa situación, solo que están desesperados.

Una tirada de **CAR** exitosa revelará que miente cual bellaco.

Si lo prefieren, podrían intentar entrar con sigilo y sin hacer ruido en la casona del

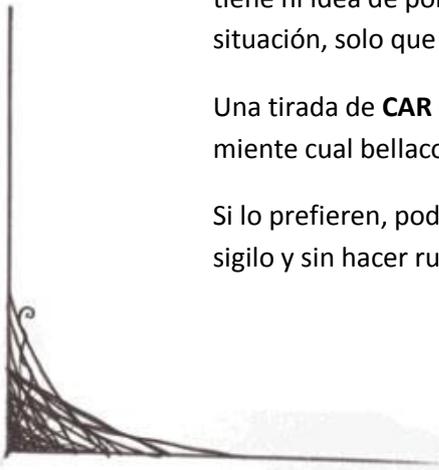
señor, el cual saldrá con un grupo de hombres al atardecer.

Si consiguen hacerlo con éxito, con un plan nada descabellado e ingenioso (en nuestro grupo se dieron casos como el típico que quería acabar con uno de los guardias del señor y ponerse uno de sus uniformes, aunque no resultó ser buena idea, trepar por la parte trasera de la casona con garfios y entrar por la ventana, intentos de soborno...seguro que tu grupo te sorprenderá con su ingenio) si hacen demasiado ruido o llaman demasiado la atención, tendrán que vérselas con 1d6 hombres de armas (guerreros Nivel 1). En los aposentos del señor, el cual pernocta solo, encontrarán un diario en el cual especifica todo; contacto con el *bhargest*, al cual seguía una banda de guerra goblin y hobgoblin para obtener una venganza personal contra otro señor, el cual había violado y asesinado a su prometida en su juventud. Vengarse y matar a dicho señor era su anhelo mas profundo desde aquel entonces, y a cambio de su ayuda como pacto debe entregarle 4 varones fuertes y jóvenes al *bhargest*. Ya le han sido entregados 3. Y si, el diario detalla el lugar del bosque donde le son entregados los chicos.

La guarida de la Bestia.

Y así es como nuestros intrépidos héroes ponen rumbo a la guarida donde el *Barghest* habita.

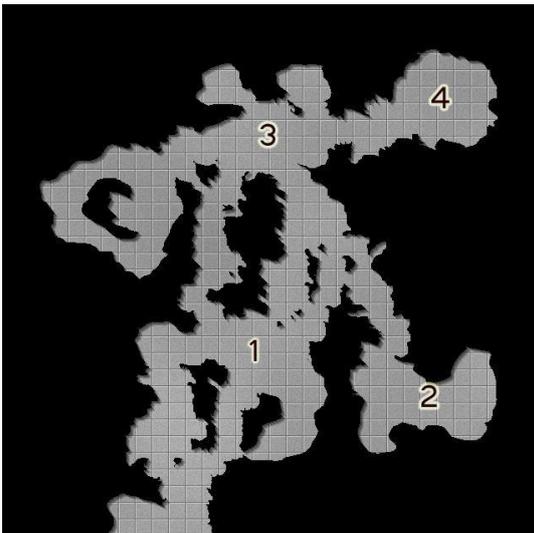
Durante el trayecto, hazles tirar 1d6. Con un resultado de 1-2, oirán con toda claridad lo que parecen hombres hablando y discutiendo, y si se acercan a ellos, descubrirán que llevan la librea del señor *Von Dragonov*...de hecho se percatan de que el mismísimo *Von Dragonov* va encabezándolos, y que un muchacho



harapiento va junto a el maniatado y con un saco en la cabeza...

Si los siguen, sin lugar a dudas lo mas sensato, verán como la siniestra procesión llega a una oscura abertura en la tierra...la entrada a una gruta, y se interna en ella.

A continuación, os describimos la dungeon que prosigue:



1

Tras los tres angostos pasillos en los que se divide la entrada a la caverna, nuestros aguerridos aventureros encontrarán un grupo de goblins (6) dirigidos por un hobgoblins, los gnales tienen las armas preparadas y a mano, de lo cual se deduce que han sido colocados ahí para vigilar.

Encontrarás las estadísticas de dichos monstruos en el bestiario del manual básico.

2

En este lugar, encontraran los pertrechos y restos de haber cocinado algo de la banda trasgoide, además de algunas bolsas. Si buscan, los aventureros encontrarán 500 mo, 2 espadas bastardas de bastante

calidad, una rodela y una espada corta.(Todo ello perteneciente a la caravana a la que emboscaron)

3

En esta pequeña sala, los aventureros sorprenderán a Von Dragonov y a su grupo preparando al muchacho para ser entregado a la bestia... y dicho grupo se avalanzará a por los aj sin mediar palabra tras una orden de Von Dragonov, que será el primero en desenvainar. Le acompañan 4 hombres de armas

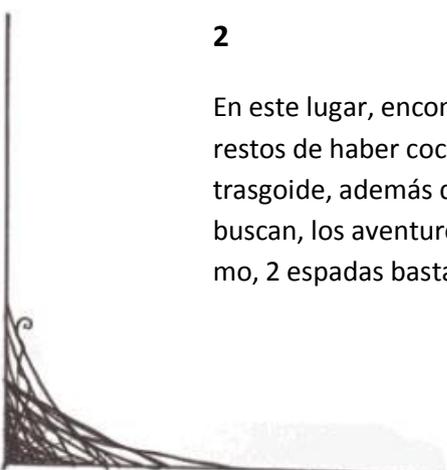
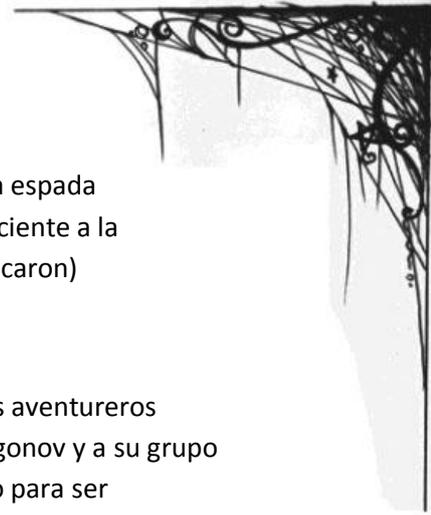
Considera a Von Dragonov como un guerrero nivel 2, con una espada bastarda +1, y con cota de mallas, y a sus hombres como guerreros nivel 1 con peto de cuero, espada y escudo.

Si tras la batalla quieren registrar los cuerpos, encontraran 300 mo en la bolsa de Von Dragonov, además de su espada, que es una espada hermosamente ornamentada y de hoja plateada, casi de espejo. Como ya hemos dicho antes, se trata de una espada bastarda +1. Los soldados apenas tienen posesiones de interés, en total 60 mo, y equipo de calidad media.

Si consiguen salvar al muchacho, este les estará mas que agradecido, y promete atestiguar todo lo ocurrido

4

En este último rincón de la caverna...encontraran los cadáveres putrefactos de tres muchachos, y al *Barghest*, que los mira con ojos inyectados en sangre, y que se abalanzará sobre ellos con furia.



Después de la batalla.

Tras la batalla, los aj pueden volver al pueblo de Lasov victoriosos, donde el joven chico, Illian, contará ante los asombrados aldeanos las hazañas de nuestros aventureros, que les vitorearán.

En recompensa, entre todos los habitantes pueden reunir 400 mo por la hazaña y además, cuando se encuentren en Lasov, recibirán un bonificador de +2 a todas las tiradas de **CAR**, ya que serán considerados héroes a sus ojos.

Estadísticas de la Bestia



Barghest

Clase de armadura: 2 a -4

Dados de golpe: 6 + 6 a 12 + 12

Movimiento: 9 metros (18 en forma de lobo/híbrido)

Ataque: 1 mordisco / 2 garras

Daño: 1d8 / 1d6 / 1d6

Salvación: **G** (nivel = Datos de golpe)

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor PX por Datos de golpe:

6 + 6 = 650 10 + 10 = 1.900

7 + 7 = 1.025 11 + 11 = 2.125

8 + 8 = 1.400 12 + 12 = 2.300

9 + 9 = 1.750

De los diferentes monstruos que habitan las fisuras del plano de *Gehenna*, el *barghest* es ciertamente el más

común y uno de los más temidos. Estos entes tienden a vivir en soledad incluso entre ellos, poseyendo cada uno su propio baluarte y ejército de servidores, y gobernando de forma despótica. En ocasiones, un barghest engendrará hasta 6 crías, las cuales serán enviadas al plano material para alimentarse y crecer.

Aquellos que sobreviven obtienen la capacidad de regresar a Gehenna, pero para conseguirlo deben alimentarse de humanos. Los barghest jóvenes en el plano material pueden ser encontrados solos o en parejas (viviendo con goblins), ocultos cerca de comunidades aisladas de humanos. Los barghest son capaces de adoptar la forma de grandes lobos o híbridos de lobo y goblin (su forma preferida para descuartizar a sus víctimas). Su forma natural es la de un goblin grande, y es la que emplean cuando viven ocultos entre comunidades de éstos humanoides. Curiosamente, los goblins son capaces de distinguir perfectamente a un barghest de un goblin normal. Los idolatran como si fueran sus campeones, y se especula con que el origen del barghest sean antiguos goblins que sellaron un pacto con un dios oscuro a cambio de poder. Sea como fuere, los goblins respetan y sirven a los barghest, haciendo lo imposible por proporcionarles los sacrificios humanos que tanto desean. A cambio los barghest se encargan de lidiar con enemigos poderosos de los goblins y en general contribuyen a mejorar la riqueza de la comunidad con sus expolios.

Cuando un barghest llega al plano material, su forma es débil, teniendo 6d8+6 Dados de golpe. Por cada Dado de golpe de vida humana que consuman van ganando en fuerza y tamaño. Cuando consumen 8 Dados de golpe, ganan un Dado de golpe adicional y un punto de golpe

adicional. Por ejemplo un barghest básico que consuma suficiente energía humana crecerá, aumentando sus

Dados de golpe a 7d8+7.

El aumento de dados de golpe lleva aparejados otros

beneficios que se listan a continuación:

* CA: Se incrementa en un punto por Dado de golpe

obtenido.

* Daño:

9DG 1d10/1d8/1d8.

12DG 1d12/1d10/1d10

* Resistencia a la magia: Sobre una base de 5%, se

incrementa un 5% adicional por Dado de golpe obtenido.

Ejemplo: un barghest de 9DG tendrá un 20%.

Barghest

12

Cuando el barghest alcanza su máximo potencial (12DG), adquiere la capacidad de cambiar de plano (sólo Gehenna y el plano material). También adquiere una velocidad de vuelo de 18 metros. En combate el barghest suele utilizar su forma híbrida, atacando con su mordisco y garras. En

forma de lobo sólo dispone del mordisco, y en forma de goblin suele utilizar armas (mágicas si dispone de ellas). Pueden utilizar los siguientes conjuros, uno por turno:

A voluntad:

* Levitar

* Fuerza fantasmal

1/por día:

* Hechizar (persona o monstruo)

* Puerta dimensional

* Causar miedo

Sólo se les puede golpear con armas mágicas. No son vulnerables a ningún tipo de ataque, pero si se encuentran en forma de lobo o híbrida, pueden ser enviados de vuelta a su plano natal si se les golpea con un ataque de fuego mágico y fallan su tirada de salvación. Nótese que el fuego no les hace ningún daño. Los barghest débiles que vuelven a Gehenna son esclavizados o devorados por sus camaradas más fuertes. Incluso si escapan a tan aciago destino, no pueden volver al plano material sin ayuda externa. En forma de lobo o híbrida pueden moverse al doble de su velocidad en tierra, moverse sin dejar ningún rastro y sorprender fácilmente a sus oponentes (1-3 en 1d6) cuando se agazapa ocultándose. En cualquiera de sus formas su piel de es color azul, con el vientre marrón o gris. Según va creciendo, los colores se vuelven más oscuros. Los ojos de un barghest brillan con un tono anaranjado cuando se alteran, aparte de eso son idénticos a los de cualquier goblin. En forma de lobo pueden hacerse pasar por perros grandes (con un 95% de posibilidades). Los perros sin embargo los detectan al instante.

Apéndice: Música para Vermígor.

-Grupo: Nox Arcana, álbum Transilvania.

-BSO Van Helsing.

-BSO Drácula.