

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE

Vermigor

Miedo a la Oscuridad



Miedo a la Oscuridad





Créditos

Autor

José Manuel Palacios

Corrección y Revisión

Ismael de Felipe, Pedro Gil

Coordinación editorial

Ismael de Felipe, Pedro Gil, José Manuel Palacios

Ilustración Portada

Eduardo Cortés

Ilustraciones interiores

Eduardo Cortés

Diseño Gráfico

Francisco Solier

Maquetación

Francisco Solier

Editorial

Holocubierta Ediciones, S.L.

Colaboran

<http://www.lamarcadeleste.com/>

<http://outcastedproject.blogspot.com/>

<http://www.trecetigres.com/>

Agradecimientos

La creación de esta aventura no habría sido posible sin la desinteresada participación de grandes artistas y amigos. A JMPR por haber redactado esta magnífica aventura que nos hará temblar de emoción (y miedo). A Pedro “Steinkel”, por sacar siempre tiempo para apoyarnos y ayudarnos con todos los proyectos en los que nos embarcamos. A Francisco, que ha demostrado una paciencia infinita con nuestras manías gráficas. A Eduardo, quién ha dotado a esta aventura de un aspecto impresionante con sus ilustraciones. Y, por supuesto, a los aficionados, porque sin vosotros no existiría nada de esto.

“The secret we should never let the gamemasters know is that they don’t need any rules.”

Gary Gygar



Prólogo

“Miedo a la Oscuridad” es un módulo para, el escenario de campaña Vermigor, que utiliza el sistema de juego de Aventuras en la Marca del Este, para 1-5 personajes de niveles 4-6. Se trata de una aventura sencilla y lineal, con algo de humor negro, que pretende ser un homenaje a los clásicos del terror. El objetivo es sumergir a los personajes, durante unas horas, en una alocada aventura llena de peligros de ultratumba. ¿Tienen tus jugadores Miedo a la Oscuridad?

¡Aviso!

Si eres un jugador, DEJA DE LEER INMEDIATAMENTE o te perderás toda la diversión. Las partes que exponemos a continuación son exclusivas para el narrador.

¡Aviso de peligrosidad!

Esta aventura, aunque aparentemente sencilla, posee algunos encuentros con criaturas implacables y letales que pueden exterminar a tu grupo con facilidad. Los aventureros tendrán que dar lo mejor de sí mismos si quieren sobrevivir a los peligros que acechan más adelante. Avisado quedas, juégala bajo tu propia responsabilidad.

Un rápido resumen de la aventura

Los personajes, mientras viajan por un bosque van percibiendo que el paisaje parece cambiar a medida que avanzan, de pronto se dan cuenta de que no reconocen el lugar. No tienen tiempo para investigar porque se encontrarán a una dama en apuros, Elisabeta, a la que persiguen unos sanguinarios lobos. Elisabeta les dirá que están en una región que ellos no conocen y que, de algún modo mágico, han sido transportados a esta extraña región llamada el bosque de Gălanesi en el Condado de Svaria. Elisabeta es hija del boticario de un pequeño pueblo (Gărgovi) y les sugerirá que la acompañen porque su padre, Mircea, es un hombre culto que puede ayudarles a volver a su casa. Elisabeta les llevará a Gărgovi,

donde el boticario Mircea, les invitará a cenar por haber salvado a su hija y les preguntará por su origen. Cuando los personajes le cuenten lo ocurrido, el hombre les dirá que sabe lo que les ha podido suceder. Les hablará de La Conjunción (un eclipse) que tendrá lugar en un par de días. La Conjunción hace que la magia se alinee en varios planos al mismo tiempo y que estos se superpongan los unos con los otros. De este modo los mismos lugares pueden existir al mismo tiempo en varios planos a la vez y, los personajes sin quererlo ni darse cuenta, han cruzado a su plano. Puede devolverles a su mundo, pero necesita que le traigan el Grimorio de Vyacheslav, un poderoso nigromante quemado por brujo y enterrado en El Cementerio de los Asesinos, un lugar impío que nadie visita que se encuentra en una isla en medio de un lago a unas horas del pueblo, la Isla de Ciocara en el Lacul Dragan, el Lago del Dragón.

Lo que los personajes no saben es que el señor de Svaria es un vampiro, el temible Conde Ferencz, y que también ansía el libro porque contiene un conjuro, ya que si lo usa durante La Conjunción lo hará invulnerable a la luz solar. El conde no tiene el libro porque no puede cruzar el curso de agua para llegar hasta la isla, y sus secuaces no son lo suficientemente poderosos como para conseguir el libro, ya que el cementerio está protegido por muertos vivientes. Pero los personajes le van a hacer el trabajo sucio...

Los personajes deberán ir a la isla de Ciocara y allí conseguir el Grimorio de Vyacheslav. Se enfrentarán a muertos vivientes en el Cementerio de los Asesinos y volverán a Gărgovi. Por la noche, mientras Mircea estudia el Grimorio para devolver a los personajes a su lugar, los personajes serán drogados y caerán inconscientes. Al despertar todo indicará que Ilse, la hija del tabernero, ha sido quién les ha drogado y que el Conde Ferencz ha entrado y secuestrado a Elisabeta, llevándose también el Grimorio de Vyacheslav. Mircea exhortará a los personajes a perseguir al vampiro, contándoles lo que ocurrirá si consigue realizar el ritual durante La Conjunción y por qué quiere que salven a su hija. Se pertrechará y se unirá a ellos.

Lo que los personajes no saben es que Elisabeta ha prometido entregar el Grimorio al Conde a cambio de que la convierta en vampiresa, harta del pueblo y de sus habitantes aspira a otro tipo de vida, o de no-vida...





Los personajes y Mircea se dirigirán entonces al castillo Ferencz persiguiendo el carruaje del conde. Lucharán a caballo contra sus szgani y al final el conde conseguirá llegar al castillo gracias a su brujería. El castillo parecerá inexpugnable y su misión acabada. Entonces encontrarán a la bella Ilse, que les pedirá que confíen en ella y les entregará un tomo antiguo con un mapa del castillo en el que figura la localización de una entrada secreta. Con ayuda del mapa la encontrarán y entrarán en la fortaleza por un viejo pasadizo en las mazmorras. Se abrirán paso a sangre y fuego a través de los horrores de las entrañas del castillo hasta el altar de la capilla, donde Elisabeta y el Conde realizan el ritual... justo cuando empieza el eclipse. Elisabeta y otros secuaces protegerán al conde mientras este realiza el ritual. Al final, si acaban con ellos, el boticario usará el grimorio con las últimas luces del eclipse para enviar a los ajs a su hogar...

Miedo y terror

Miedo a la Oscuridad es una aventura de terror. Para trasladar esto a los personajes, vamos a emplear unas reglas muy sencillas. Cada vez que se produzca una situación REALMENTE terrorífica (se sugerirá en el texto, aunque queda a criterio del narrador decidir si una situación es suficientemente terrorífica o no), los personajes involucrados deberán hacer una Tirada de Salvación contra Sortilegios que llamaremos Tirada de Terror. Si superan la tirada, se sobrepondrán al miedo y no ocurrirá nada. Si la falla, hay que calcular por cuantos puntos ha fallado la tirada. A esa puntuación la llamaremos "Nivel de Fracaso". El efecto dura normalmente 2d4+1 asaltos.

Nivel de Fracaso	Efecto
1-3	Pequeños temblores, sudoración fría y mal aspecto, nada de qué preocuparse... aún. Si debe realizar otra Tirada de Salvación para evitar los efectos del terror durante la duración del este efecto, la hace con una penalización de -2.
4-6	Los temblores hacen que el personaje tenga un -1 a cualquier actividad que requiera algo de precisión (como luchar, disparar, etc). Si es un mago o elfo, sus conjuros tienen un 10% de posibilidades de fallar por los temblores. Si es un ladrón, reduce temporalmente sus habilidades de Hurtar, Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas en un 10%.
7-10	El personaje tiembla, lloriquea y apenas puede mantener la compostura. El personaje tiene un -3 a cualquier actividad que requiera algo de precisión (como luchar, disparar, etc.). Si es un mago o elfo, sus conjuros tienen un 30% de posibilidades de fallar por los temblores. Si es un ladrón, reduce temporalmente sus habilidades de Hurtar, Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas en un 30%.
11	El personaje se colapsa y se desmaya o queda catatónico. Un bofetón fuerte o un zarandeo le permiten una Tirada de Salvación contra Muerte. Si la saca despierta o sale de la catatonía, pero aplica, por el resto de la duración de los efectos, el resultado "7-10" de la tabla.
12	El personaje huye durante la duración del efecto, no puede conjurar, pero si utilizar habilidades especiales si estas le permiten alejarse lo más posible de la fuente de su terror, si es sujetado por un amigo pasará al estado 11 de la tabla. Si es acorralado por enemigos luchará para huir, mientras lucha se considerará bajo los efectos del resultado "7-10" de la tabla.
13	El personaje, además de huir como en el resultado "12" se pone histérico, gritando incoherencias y no reconociendo amigos de enemigos, atacará a cualquier cosa que se ponga en su camino de huida.
14 ó +	El personaje sufre un ataque al corazón lo que le provoca 4d6 de daño (lo que ya de por sí puede matarlo) y debe realizar inmediatamente un Tiro de Salvación contra Muerte. Si saca la tirada, además del daño recibido se desmayará como en el resultado 11. Si falla la tirada entrará en parada cardiaca y bajara automáticamente, sus Puntos de Golpe a -1 PG, perdiendo 1PG por asalto si no recibe atención médica. Puede ser sanado o recibir primeros auxilios para estabilizarlo y que deje de perder PG. Si recibe un conjuro de Curar Heridas (da igual el tipo) regresa a 0PG y queda estabilizado. Un segundo y posteriores conjuros funcionarán con normalidad. El Sanar Enfermedad de un Paladín tendrá el mismo efecto, devolverlo a 0Pg y estabilizarlo.

Generar paranoia gratuita [Regla opcional]

Una de las maneras más sencillas de provocar angustia entre tus jugadores es hacerles tirar a menudo tiradas de percepción que no den resultados claros. Ya sea una tirada de Escuchar Ruidos, o una tirada de Sabiduría. Si ellos CREEN que han sacado una buena tirada, sepáralos y cuéntales cosas diferentes como por ejemplo:

- Te ha parecido escuchar un ruido a vuestra espalda.
- Te ha parecido ver una sombra frente a vosotros.
- Tienes la sensación de que alguien o algo os observa.
- Te da un escalofrío, como si alguien caminase sobre tu tumba.
- Tienes un deja vü, como si esto ya hubiese sucedido...

Por supuesto, no ocurre absolutamente nada, este recurso simula las malas pasadas que nos juega nuestra imaginación en este tipo de circunstancias, cuando vemos sombras en el bosque, o nos parece escuchar, envueltos en nuestra "sábana anti-monstruos" que algo rasca la puerta de nuestro dormitorio. Si se usa con sabiduría, esta técnica hará que los jugadores desconfíen de sus sentidos y de los otros jugadores, no sepan bien qué se han imaginado y qué es real, lo cual les puede meter en un lío cuando haya una amenaza real.

Aventureros No Jugadores

En esta sección encontrarás las descripciones de los principales secundarios y villanos de nuestra historia y consejos sobre cómo interpretarlos.

ELISABETA

Elisabeta es una chica de 15 años a medio camino entre niña y mujer. Posee un cuerpo hermoso que empieza a florecer, grandes ojos verdes y una cabellera dorada que cae como una cascada de rizos a su espalda. Su rostro goza aún de una cierta belleza e inocencia infantil. Este rostro ayuda a esconder que en realidad es una persona astuta y egoísta y cansada de la vida que lleva y que no ha elegido. Sueña con palacios, con no tener los pies doloridos de salir a buscar hierbas para la botica ni tener que casarse con un pueblerino inculto y supersticioso. Cuando vea la oportunidad para huir de todo eso, la aprovechará. Elisabeta sabe interpretar muy bien el papel de niña inocente, le ha funcionado siempre con su padre y no pierde nada por intentarlo con los Ajs. Será siempre encantadora y solícita mientras aprende de ellos todo lo que pueda y estudia cómo puede utilizarlos en sus fines.

Anillo de Ofuscación: Elisabeta porta un anillo engarzado con un rubí de un rojo muy intenso que, sin duda, llamará la atención de los aventureros. Ella les contará que es un regalo de su madre y que, realmente, no tiene propiedades mágicas. Elisabeta está equivocada ya que el anillo en cuestión puede ocultar el verdadero alineamiento de su portador, de manera que siempre le mostrará como "Legal".

FUE: 8

DES: 12

CON: 10

INT: 15

SAB: 12

CAR: 16

CA: 9

Salvación: como Humano Normal

1/2 DG, 3 PG

Ataque: No

Moral: 8 (es más valiente de lo que parece)

Alineamiento: Caótico.





MIRCEA

Un hombre cincuentón con pronunciada calvicie, que compensa con una intensa mata de pelo castaño en sus sienes y nuca. Tiene los ojos verdes ocultos tras unas lentes gruesas que le ayudan a ver de cerca. Es un hombre fornido para su edad que se mantiene en buena forma al pasar mucho tiempo en el bosque buscando hierbas y plantas medicinales. También es un experto erudito en lenguas y mitos antiguos y siempre pasea de un lado a otro cargado de libros y papeles, lo que granjea no pocas miradas de desaprobación de sus vecinos. Mircea es el padre de Elisabeta. Perdió a su esposa, Sasha, durante el parto y Elisabeta es todo lo que le queda. Adora a su hija con locura y esto le ciega para ver que ella ha desarrollado ciertas ambiciones que él desconoce. Mircea es, al contrario que la gente de su pueblo, un hombre cultivado y estudioso, extrovertido y amable. Demasiado confiado, dicen algunos.

FUE: 14

DES: 10

CON: 12

INT: 14

SAB: 12

CAR: 12

CA: 7 (Chaquetón de Cuero)

Salvación: C3

3 DG, 15 PG

Ataque: Espada o Ballesta de caza

Daño: Por arma (1d6 Espada Corta / 1d8 Ballesta), Atacar a CA 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 18 con Proyectiles

Moral: 7 (9 si Elisabeta está en peligro)

Alineamiento: Legal

Notas especiales: Puede crear ungüentos curativos, pociones y antídotos con los ingredientes adecuados. Siempre llevará encima al menos 1d4 objetos de este tipo, capaces de curar 1d6+1 PG por dosis o de anular el veneno.

La Espada de Octavian: Octavian fue un gran héroe, el último que se recuerda en el condado. Se enfrentó al Conde Ferencz, pero fue derrotado. Mircea guarda su espada por si alguna vez fuese necesaria. Se trata

de una Espada +1 Defensora. A parte de su bono al ataque y al daño, la espada de Octavian también lo proporciona a la CA del que la empuña. Es un arma de hoja alargada y estrecha de color azulado, con una guarda elaborada y una empuñadura recubierta de cuero oscuro.

ALDEANOS DE GÄRGOVI

Los aldeanos de Gärgovi son gente hosca y supersticiosa a los que no les gustan los problemas y los extraños. Viven bajo el tiránico gobierno del Conde Ferencz, al que todos temen como si fuera el demonio (y no andan muy desencaminados). Los aldeanos temen y odian cualquier cosa que no comprenden... y dentro de esa categoría caben muchas cosas. Temen especialmente a los semihumanos, a los magos y hechiceros e incluso a los clérigos, que también consideran hechiceros o invocadores de demonios. Tampoco les gusta la gente que porta armas o armaduras visibles, ya que eso significa que buscan problemas. Si los personajes abusan mucho de ellos se pueden encontrar con una turba enfurecida.

FUE: 9

DES: 9

CON: 9

INT: 9

SAB: 9

CAR: 9

CA: 8 (Chaquetones)

Salvación: Humano Normal

1 DG, 4 PG

Ataque: Herramientas de granja

Daño: 1d6, Atacar a CA 0: 20

Moral: 7, si se forma una turba para linchar a alguien la moral sube a 10

Alineamiento: Neutral.

ILSE

Ilse es la hija de los taberneros, una muchacha muda a la que los pueblerinos subestiman y compadecen, pero que es terriblemente lista y despierta. Ilse es una auténtica belleza de piel pá-





lida, pecas, cabello castaño oscuro y ojos azules, sin embargo viste con modestia y procura no llamar la atención. Además, Ilse sabe leer y escribir y ha leído gran parte de la biblioteca de Mircea. Ilse puede ser un objetivo romántico de los personajes, es buena y decente, pero tiene mucho carácter. Ilse, igual que Elisabeta, quiere salir del pueblo, pero al contrario que ella, no arriesgará el bienestar de sus vecinos para lograr sus objetivos.

FUE: 9

DES: 12

CON: 9

INT: 14

SAB: 12

CAR: 14

CA: 9

Salvación: Humano Normal

1 DG, 3 PG

Ataque: No

Moral: 8 (pero puede ser 10 si hay un inocente en peligro)

Alineamiento: Legal.

Notas: Ilse, al igual que Mircea, ha aprendido muchas cosas de los libros y tiene algunos amuletos y pociones que puede compartir con los aj's.

Piedra de la Buena Suerte: Engarzada en un pequeño amuleto, tiene una piedra de la Buena Suerte, que da un +1 a todos los Tiros de Salvación y permite repetir una Tirada de Salvación 1 vez al día.

Anillo de Protección +1: Añade +1 a la CA del portador y a los Tiros de Salvación.

Poción de Curar Heridas Ligeras: Cura 1d6+1 PG (Puede tener 1d3 de estas).

Símbolo de Protección contra el Mal: Un pequeño amuleto de plata que lanza 1 vez al día el conjuro de **Protección Contra el Mal** sobre el portador.

Los Szgani

Los Szgani son un pueblo semi-nómada que puede encontrarse en todas partes de Vermigor. Son una tribu de piel aceitunada, pelo oscuro y ojos marrones, negros o verdes. Sus rasgos suelen ser afilados con ojos estrechos y narices aguileñas, más suavizados en las mujeres. Los Szgani son un pueblo atomizado y dividido en clanes familiares, que no reconoce más autoridad que la del patriarca de su familia o clan, que interpreta la costumbre y la ley hasta tal punto que si un patriarca da su palabra de honor, todo el clan queda comprometido por esa palabra. Aunque buscarán la manera de retorcer o romper el acuerdo, lo respetarán en sus términos más básicos. Los Szgani suelen trabajar para otros como mercenarios y asesinos a cambio de botín o de derecho de saqueo. Se les considera jinetes excepcionales cuando van a la guerra con algún señor, aunque totalmente indisciplinados. Cuando no están al servicio de nadie, se dedican al robo, al saqueo y los menos al pastoreo y a las artes circenses, huyendo de cualquier ocupación que los ate a un lugar concreto. Ellos dicen que son libres como el viento. Los Szgani no congenian con los szeno (aquellos no Szgani) a los que consideran de poca confianza, el sentimiento suele ser mutuo.

Los hombres suelen vestir con pieles sin tratar que usan como chalecos o chaquetones, botas altas, pantalones bombachos y sombreros de piel. Las mujeres, suelen llevar blusas escotadas y faldas de colores con volantes. Tanto hombres como mujeres suelen llevar adornos de oro (pendientes, collares y pulseras), que se muestran como símbolo de posición. Los hombres suelen tener amplios y cuidados mostachos y las mujeres dejarse crecer el pelo por debajo de la cintura. Entre sus armas favoritas están las cimitarras, látigos, dagas y ballestas. Desdeñan los arcos (que consideran una herramienta y no un arma).

SZGANIS DEL CONDE FERENCZ

Los Szganis al servicio del Conde Ferencz cumplen una promesa hecha por su patriarca, que luchó al servicio de la familia Ferencz contra los invasores sauníes. Tienen además muchísimo miedo del conde, al que llaman simplemente "Amo", y obedecerán todas sus órdenes de manera ciega por miedo a las



represalias. El conde, no obstante, es generoso con ellos, y les da oro y permite cazar en el Bosque de Corbu junto al castillo.

FUE: 13

DES: 14

CON: 10

INT: 9

SAB: 10

CAR: 10

CA: 6 (Chaquetón de cuero y bono de Destreza)

Salvación: G2

2 DG, 12 PG

Ataque: Por arma, Atacar a CA0: 17 en Cuerpo a Cuerpo/ 17 con Projectiles

Daño: 1d8+1 (Cimitarra), 1d6 (Ballesta ligera)

Moral: 6 (11 Si el Conde Ferencz está cerca)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 20

Notas: Los szgani son expertos jinetes y tienen un +1 a sus tiradas de ataque mientras cabalgan, del mismo modo, no tienen penalizaciones por disparar un arma de proyectil mientras van a caballo.

CONDE ALECU FERENCZ (VAMPIRO)

Séptimo hijo del Conde Dimitru Ferencz (que a su vez también era séptimo hijo) y su concubina, la noble Mirella. Ascendió posiciones hasta heredar el título y tierras de su familia asesinando a sus hermanos y sobrinos en el proceso. Fanático de la astrología, la alquimia y la magia negra, hizo un pacto con los poderes oscuros para conseguir la vida eterna. Su deseo se hizo realidad de un modo terrible, convirtiéndolo en vampiro. Lleva más de 200 años buscando la manera de trascender de esa condición, y retornar a la normalidad o paliar los efectos de la maldición. Su aspecto es el de un joven de rostro marmóreo, con tupido pelo oscuro. Sus rasgos son agraciados y gentiles, lo que contrasta con una mirada dura y cruel.

El conde Ferencz apenas presta atención a lo que pasa en sus tierras, que se han convertido en un territorio salvaje en el que impera la ley del más fuerte. Caza muy de vez en cuando, cuando el hambre es

realmente acuciante, porque no soporta abandonar sus investigaciones en lo más alto del torreón del castillo Ferencz.

FUE: 18

DES: 14

CON: 16

INT: 14

SAB: 14

CAR: 12

CA: 2

Salvación: G9

9 DG, 42 PG

Ataque: Por arma, Mirada o Toque, Atacar a CA0: 10 en Cuerpo a Cuerpo/ 12 con Projectiles

Movimiento: 36, **Volando** 60

Daño: Por arma /Golpe o estrangular: 1d10+ Doble Pérdida de Energía,

Moral: 12 (Implacable)

Alineamiento: Caótico

Habilidades de Hechicero: Como Mago de nivel 9
Conjuros por nivel : 3/3/3/2/1

Valor P.X.: 2300

Habilidades especiales:

- Muerto viviente, inmune a conjuros de Sueño o Hechizar.
- Un vampiro sólo puede ser dañado por armas mágicas.
- Tiene la capacidad de cambiar su aspecto, pudiéndose transformar en un gran murciélago, lo cual le permite volar y convocar a su vez 1d10x10 murciélagos a su servicio. Puede transformarse en un gran lobo negro y convocar una manada de 3d6 lobos. Las criaturas convocadas acudirán a su llamada en 2d6 asaltos. Cuando está transformado el vampiro ataca como un murciélago gigante o un lobo, pero conservando su CA, Dados de Golpe, Tiros de Salvación y Moral. Durante cada transformación el vampiro regenera además 3 PG de daño sufrido.
- Puede también transformarse en niebla y volar. En estado gaseoso, el vam-





piro es intangible y sólo puede atacar o ser atacado con magia. Puede atravesar grietas diminutas en este estado.

- En forma humana el vampiro puede atacar con sus manos desnudas infringiendo, además del daño, la pérdida de 2 niveles al desafortunado. Normalmente se trata de un estrangulamiento o presa.
- Con su mirada, el vampiro puede hechizar a su presa, cualquier víctima de la mirada debe realizar un tiro de Salvación contra conjuros o quedar hechizada como si estuviese bajo el efecto del conjuro de Hechizar Persona. Aquellos protegidos por un conjuro de Protección contra el Mal no pueden ser Hechizados por la mirada de un vampiro.
- Si un aj es asesinado por un vampiro se alzaré como vampiro en 3 días, al servicio del vampiro que lo asesinó. Los elfos son inmunes a esta maldición.
- Un vampiro que duerme en su ataúd durante un día completo recupera TODOS sus PG.

Debilidades:

- No pueden cruzar agua corriente, ni a pie, ni volando, a no ser que lo hagan metidos en su ataúd. Si son sumergidos en agua corriente mueren en 1 turno.
- El agua bendita les causa daño de 2d6 puntos de golpe por vial de litro.
- Puede ser expulsado por un clérigo de manera habitual.
- Los símbolos sagrados lo repelen, no pudiendo acercarse a menos de 3 metros de alguien que empuñe uno con fe.
- El aroma de ajo les obliga a realizar un tiro de Salvación contra Veneno o tener que mantenerse alejados al menos 3 metros de la fuente del olor.
- Un vampiro no se refleja en un espejo.
- Un vampiro no puede entrar en un lugar donde no ha sido invitado. Si es un lugar público puede entrar con normalidad.

- Al llegar el día debe descansar en su ataúd, si no lo hace, pierde 2d6 puntos de golpe por día. Si alcanza los 0 PG de este modo se convierte en ceniza y

muere. Puede sustituir su ataúd por la tumba de un asesino, nigromante o diabolista.

- Si se les atraviesa el corazón con una estaca mueren definitivamente, convirtiéndose en cenizas de manera horrible en 1d6 asaltos. Para hacer esto en combate, el aj debe anunciar que ataca específicamente al corazón y obtener un 20 natural.
- Si le alcanza la luz solar directa debe realizar un Tiro de Salvación contra Sortilegios o morir desintegrado (ardiendo de manera muy espectacular).
- Si su ataúd es bendecido queda inutilizado. Y el vampiro no podrá acercarse a menos de 3 metros de él. También queda inutilizado si se deposita una rosa silvestre en el interior.

Nota del Autor: Notaréis que el vampiro que aquí presentamos es ligeramente distinto del que aparece en el Manual de Aventuras en la Marca del Este. Los cambios en este vampiro reflejan las peculiaridades específicas del mundo en el que habita.

Equipo Especial:

Espada de Ferencz: Se trata de una hoja oscura que brilla con un aura azulada, con el pomo de marfil ta-

Libro de Conjuros del Conde Ferencz

Nivel 1:

Símbolo Arcano
Nube Hedionda
Fuerza Mental

Nivel 2:

Imagen Reflejada
Sello de Serpiente
Causar Terror

Nivel 3:

Acelerar
Disipar Magia
Protección Contra Proyectiles

Nivel 4:

Ojo Arcano
Imponer Maldición (Reverso de Quitar Maldición)

Nivel 5:

Atontar

Vermilion





llado con la cabeza de un lobo y los gabilanes acabados en cabezas de dragón. La espada es una Espada +2 Flamígera. Además de la bonificación al ataque y al daño, con un crítico, la espada hace 1d6 puntos de daño extra por fuego.

Los siguientes conjuros no se encuentran en el Manual de Aventuras en la Marca del Este.

Conjuros de Mago/Elfo de 1er Nivel

SÍMBOLO ARCANO

Alcance: 40 Metros

Duración: Instantánea

Al realizar este conjuro un símbolo arcano con forma de pentáculo estrellado de 1'5 metros de diámetro surge en el suelo dentro del alcance del conjuro. Una llamarada de fuego mágico surge de los trazos, golpeando a todos aquellos que se encuentren dentro del área del círculo (total o parcialmente). Los afectados reciben 1d6+1 puntos de daño por energía mágica. Los objetivos tienen derecho a un tiro de Salvación contra Aliento de Dragón, de tener éxito escapan del daño.

A nivel 5 el diámetro del círculo aumenta a 2 metros, a nivel 10 a 3 metros, a nivel 15 a 4 metros y a nivel 20 a 5 metros.

FUERZA MENTAL

Alcance: 15 Metros

Duración: 4 Turnos

Este conjuro permite al mago manipular objetos a distancia usando la fuerza de su mente. El conjurador podrá levantar un máximo de 2Kg que no podrá desplazar a más de 5 m/asalto. Para realizar acciones que requieran coordinación, en vez de una tirada de Destreza la hará de Inteligencia.

NUBE HEDIONDA

Alcance: 30 Metros

Duración: 2 Turnos

Este conjuro crea dentro del alcance una densa nube púrpura de 3 metros de diámetro con un hediondo y fétido aroma. Todas las criaturas vivas dentro de la nube deben hacer un tiro de Salvación contra Veneno o sufrir arcadas y vómitos, teniendo un -4 a todas sus acciones durante 1d6 Asaltos. Si pa-

sado el efecto siguen dentro de la nube, deben volver a tirar. La nube puede ser arrastrada por una corriente de aire. Aquellos que se tapen correctamente nariz y boca tendrán un +2 a su tiro de Salvación.

Conjuros de Mago/Elfo de 2º Nivel.

SELLO DE SERPIENTE

Alcance: Toque

Duración: Hasta que se dispare, ó 24 horas, lo que ocurra antes.

Este conjuro crea un glifo de protección sobre un objeto inanimado. El objeto puede ser movido y el glifo permanecerá en el objeto. El glifo se disparará cuando se cumpla una condición simple que debe enunciarse en el conjuro, por ejemplo, usado sobre un libro "Cuando se abra sin mi permiso". La magia suele ser muy literal con el contenido de la condición. Una vez disparado el sello, la criatura que incumple la condición (que no puede estar a más de 1 metro del sello) es atacada por una figura fantasmal y etérea con forma de serpiente y recibe un impacto de 2d8 puntos de daño por electricidad de manera automática. El afectado debe hacer además un Tiro de Salvación contra Muerte o quedar en shock 1d4 asaltos. El glifo puede detectarse con Detectar Magia y puede ser disipado con un conjuro de Disipar Magia o Eliminar Maldición.

CAUSAR TERROR

Alcance: 30 metros

Duración: Instantáneo

Este conjuro hace que todos los animales dentro de un área de 30 metros sientan un miedo atroz y frenético. Los animales de más de 3DG tienen derecho a un tiro de Salvación contra Conjuros, de sacarlo se sentirán incómodos, pero no aterrorizados. Normalmente los animales aterrorizados huirán, provocando estampidas, derribando a sus jinetes, etc. Los animales que no puedan huir quedarán paralizados por el miedo, se harán sus necesidades y emitirán ruidos lastimeros.



Miedo a la Oscuridad

Escena 1: Miedo a la oscuridad...

Los aj's se encuentran de viaje, no importa realmente hacia dónde o por qué. Queda a criterio del narrador decidir por qué los personajes se desplazan, pero aquí tenemos algunas sugerencias:

- Acuden al funeral de un pariente, amigo o persona importante que ha fallecido y los personajes acuden a las honras fúnebres.
- Actúan como mensajeros. Los personajes llevan un documento importante entre dos ciudades. Debes tener cuidado porque empezarán a pedir dinero por un trabajo que es intrascendente para la aventura.
- Han salido de patrulla. Alguna amenaza los ha hecho unirse y salir de patrulla. Esta opción les hará ir más prevenidos y paranoicos.

En cualquiera caso, los personajes llegan tarde a su destino, o tienen al menos prisa por llegar. Tras un recodo del camino se encuentran un aparentemente inofensivo bosque...

“El camino se interna serpenteando en un pequeño bosquecillo de encinas con troncos retorcidos y cubiertos de musgo grisáceo. El sol se esconde tras algunas nubes que comienzan a formarse en el horizonte y el viento golpea como un frío látigo vuestros rostros, arrastrando consigo el olor a tierra húmeda y vegetación frondosa del interior de la arboleda. Un cuervo negro se posa en una rama próxima y parece observaros en un silencio ominoso. Después lanza un graznido sordo y se aleja volando, como dejando tras de sí un mal presagio.”

Deja que los personajes discutan qué hacer, saben que llevan mucha prisa, aún les queda algo de luz y el bosque parece poco más que una arboleda que se puede cruzar antes de que termine de caer el sol. Lo normal sería arriesgarse a cruzar el bosque. Si no, tal vez deberías espolearles un poco para que apresuren a cruzar, recordándoles que llevan prisa.

“El interior del bosque parece más extenso de lo que se podía adivinar desde el exterior, y el camino se interna

cada vez más en la espesa maleza. El suelo cubierto de las agujas de los pinos cruje bajo vuestras pisadas. El Sol es apenas un disco rojizo que arroja sombras alargadas en el camino, como si las nudosas ramas de los árboles, cuales afiladas garras, se proyectaran hacia vosotros.”

Los personajes están a punto de cruzar el umbral a otro plano de la existencia, que se encuentra superpuesto, aunque ellos no lo saben.

“Unos metros más adelante el paisaje parece cambiar repentinamente. El suelo es ahora una tupida alfombra de hojas secas de colores rojizos, ocre y amarillos. Arces plateados, castaños y espinos crecen recios y se alzan sobre vuestras cabezas, mientras los últimos rayos de luz se filtran entre sus copas.”

Es muy posible que tus jugadores se hayan dado cuenta de que las encinas son árboles de hojas perennes y los arces de hoja caduca, que no suelen crecer juntos. Es como si de pronto estuviesen en otro bosque. Un Aj Explorador o un elfo notarán esto con una tirada de 1-5 en 1d6, un Clérigo, Paladín, Guerrero, Ladrón o Halfling con 1-3 en 1d6, mientras que un Enano o Mago con 1-2 en 1d6.

Si intentan retroceder se darán cuenta que el camino ha cambiado y no encontrarán ni rastro del encinar en el que se adentraron.

Si un explorador quiere **“Rastrear²** su camino de vuelta sobre sus pasos, encontrará que las huellas del grupo desaparecen, de hecho retroceden unos metros para después desaparecer completamente de forma abrupta.

Si tratan de **Detectar Magia**, el personaje en cuestión tendrá una **Sobresaturación** de magia:

“Te sientes abrumado por una cascada de energía sin que puedas establecer su procedencia, la energía te golpea, saturando tus sentidos, anulando tu percepción, sólo existe un zumbido pulsante que te hace caer al suelo mientras espasmos de energía recorren tu cuerpo. De pronto la sensación amaina y poco a poco recuperas tus sentidos, agotado y confundido”.





Si te sientes cruel, puedes pedir al personaje en cuestión o a sus amigos, una **Tirada de Terror**.

Si tratan de **Detectar el Mal**:

“Una presencia ominosa y oscura parece impregnar el ambiente, rezumando entre los árboles, llenando sus espacios con oscuridad. La presencia parece notar su escrutinio y poco a poco de desvanece sin que puedas determinar su localización”.

Si quieren investigar un poco más, déjales. Tampoco deberías ocupar mucho tiempo con la investigación, ya que lo importante sucede ahora. En ese momento los Ajs escucharán aullidos en la distancia y luego gritos.

“El silencio del bosque es roto repentinamente por un aullido capaz de helar la sangre del más valiente de los hombres. El aullido se eleva sobre las copas de los árboles ominoso y terrible, cuando otro aullido resuena en la distancia uniéndose al primero... y luego otro y otro más, formando un coro infernal en un crescendo antinatural y salvaje. De pronto los aullidos cesan y se hace el silencio.” Deja unos segundos para que tus personajes intercambien miradas y cuando uno de ellos empiece a hablar le interrumpe elevando la voz... *“Y entonces un terrible y agudo grito femenino desgarrar vuestros oídos.”*

Este es otro buen momento para pedir a los aj's una Tirada de Terror. El grito parece provenir del norte de su posición, y pronto escucharán más acercándose. Igual da que decidan investigar que ocurre o que se queden quietos. De un recodo del camino surgirá una chica que caerá en sus brazos pidiendo socorro. Los aj's pueden decidir prepararse, atrincherarse, esconderse entre los árboles, lo que les parezca bien.

“Entre los espinos surge de la creciente oscuridad una figura pálida vestida con un sencillo vestido blanco con los bajos desgarrados por los espinos y la maleza, y cubierta con una capa roja como la puesta de sol. Se apoya levente en un árbol mirando atrás y la capucha cae, dejando ver el rostro de aspecto angelical de una joven de unos 15 años. Con un pequeño grito reanuda su huida mientras la capa ondea tras ella, y la espesa cabellera

rubia parece flotar a su alrededor como un aura dorada. Con una expresión aterrorizada en el rostro, corre hacia vosotros.”

La reacción más normal de los personajes sería ayudar a la dama en apuros, aunque es posible que tu grupo decida que eso no va con ellos, o que la consideren un peligro. Salvo que el grupo decida atacar frontalmente a Elisabeta, la muchacha correrá hacia ellos pidiendo ayuda. Si alguno intenta “Detectar el Mal” en la muchacha, verá que no es malvada (al menos no tiene intenciones malvadas hacia los aj's... por ahora).

“La chica corre hacia vosotros con sus enormes ojos verdes bañados en lágrimas mientras de sus labios escapan gritos incontrolados de terror. Un aullido resuena a pocos metros y en la espesura podéis observar el brillo rojizo y cruel de los ojos de los lobos. Surgen como demonios negros de la espesura enseñando los colmillos amarillentos y afilados como cuchillas y, rápidamente, os rodean...”

Los lobos se enfrentarán a los personajes, obligados a luchar si no quieren que los lobos los devoren a ellos también. Cuando un número considerable de lobos hayan caído, el resto de la manada se retirará aullando en el bosque. Un número considerable puede ser tantos como el doble de aj's, por ejemplo.

LOBOS

CA: 7

Dados de Golpe: 2+2

Atacar a CA0: 17

PG: 13 (cada uno).

Movimiento: 15 metros.

Ataque: Mordisco.

Daño: 1d6.

Salvación: G1.

Moral: 10.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 30 (cada uno).

“En medio del furor y fragor de la lucha surge un aullido terrible y lastimero desde la espesura, que resuena en todo el bosque guiado por un eco espectral. Los lobos cesan su furioso asalto y huyen en todas direcciones internándose entre los espinos y arbustos a toda velocidad”.





Los personajes no podrán determinar de dónde ha venido ese aullido. Es posible que algunos jugadores quieran rastrear a los lobos para acabar con ellos o por cualquier otro loco motivo. Aunque deberías recordarles que adentrarse en un bosque de noche e invadir la madriguera de unos lobos no debería ser una buena idea... déjales que lo hagan si insisten. Si hacen esto podrán encontrar unas cuevas al norte donde los lobos se lamen sus heridas, la manada debe de tener aún 20 miembros sin contar a los cachorros. En ese momento los lobos lucharán a muerte por defender su territorio. El líder será un lobo gigante de 4+1 Dados de Golpe.

Si por el contrario deciden que han tenido suficiente, una vez a salvo, podrán hablar con la muchacha, que parece aliviada y feliz de haber sobrevivido. Se trata de Elisabeta (ver sección "Personajes No Jugadores" para ver las notas sobre cómo interpretar a Elisabeta.) Los personajes pueden interrogarla entonces en busca de respuestas.

-Se llama Elisabeta, es hija de un boticario llamado Mircea y tiene 15 años.

-Si le preguntan dónde están les contestará que en el Bosque de Gălanesi, en el Condado de Svaria. Evidentemente los ajs no sabrán, ni remotamente, dónde se encuentra esta región.

-No sabe cómo han podido llegar ni reconocerá ningún lugar de los que le mencionen los ajs.

-No ha salido nunca de su región, y el único pueblo que conoce es Gărgovi (Su pueblo natal).

-Si le preguntan qué hacía en el bosque o porqué la perseguían los lobos, contará que había salido a recoger plantas para la botica. Su entusiasmo hizo que se olvidara de la hora y cuando se quiso dar cuenta había oscurecido, se desorientó en el bosque y se topó con los lobos. Ahora ya reconoce donde está y puede guiar a los personajes a Gărgovi en busca de respuestas si lo desean.

-Su padre, Mircea, es un hombre ilustrado que sabe leer y escribir y ha estado en la escuela de la ciudad. Es muy sabio y tal vez pueda ayudarles a regresar a casa.

Si tus personajes ignoran a la chica, pueden tratar de salir del bosque por sus propios medios, pero se perderán irremediabilmente una y otra vez, hasta que al final acabarán en Gărgovi. Si no quieren quedarse y tratan de evitar el pueblo, tras todas las señales del narrador de que hay una gran aventura aguardándoles si se quedan, pues nada, deja que consigan atravesar el bosque y que sigan con sus asuntos. Cierra el módulo y a jugar a otra cosa.

Si los personajes deciden buscar respuestas, acompañarán a Elisabeta al pueblo.

Escena 2: Un largo... largo camino a casa...

"El bosque va clareando hasta desaparecer a medida que avanzáis y se transforma en una campiña de pastos verdes, salpicada de vez en cuando por algún olmo solitario. La luna brilla rojiza sobre vuestras cabezas iluminando tenuemente el paisaje.

Dejáis atrás algunas granjas solitarias, con sus pequeños edificios de piedra y cercas de madera, y continuáis por un camino de tierra flanqueado por dos muros de piedra oscura cubierta de musgo grisáceo para llegar a un pequeño pueblo de casas estrechas y alargadas con tejados de pizarra a dos aguas coronado por pequeñas chimeneas de las que brotan volutas de humo blanco. Las ventanas de las casas tienen las contraventanas cerradas a cal y canto y sobre los dinteles de las puertas cuelgan inertes ristras de ajos y rosas silvestres.

Sobre el suelo empedrado resuenan vuestros pasos al adentraros en la calle principal y enfilar hacia la plaza, de forma triangular. Al cruzar el pasaje que da a la plaza, os encontráis de frente con un grupo de personas, aldeanos y granjeros, que blanden en sus manos horcas y azadones y alumbran el camino con linternas y antorchas.

-¡Padre! -Grita Elisabeta arrojándose a los brazos de un hombre corpulento y cincuentón de mejillas sonrosadas, y pronunciada calvicie, que la recibe con lágrimas en los ojos.

El grupo está formado por 8 aldeanos que habían reunido el suficiente valor





como para salir a buscar a Elisabeta por los campos cercanos. Entre ellos se encuentra Mircea (puedes leer la descripción y notas de interpretación de Mircea y el resto de aldeanos en la sección de "Personajes No Jugadores"). Mircea estará muy agradecido de que los personajes hayan rescatado a su hija y la hayan traído sana y salva. El resto de aldeanos se dispersará entre murmullos tras comprobar que Elisabeta se encuentra bien. Mircea se percatará inmediatamente que los personajes son extranjeros y los invitará a la taberna para que le cuenten su historia. Elisabeta insistirá en que los aj's necesitan su ayuda para volver a casa y Mircea, que haría cualquier cosa por su hija, aceptará encantado.

Gärgovi es un pueblo de unas 30 casas de mampostería con tejados de pizarra, calles empedradas, una plaza con picota donde hay una botica, una taberna, un templo con campanario y un ayuntamiento unido al templo por un pasadizo, cerrando la plaza.

"La taberna es un lugar oscuro, con bancos de madera en los lados, mesas estrechas y sillas de roble en torno a ellas. El techo es de vigas de madera vistas de las que cuelgan los omnipresentes ajos. La estancia principal está iluminada por una chimenea al fondo, que proyecta sombras alargadas y esconde parcialmente los rostros de los parroquianos, sin poder ocultar la hostilidad de sus miradas. Sobre el fuego hay una olla que desprende aroma a carne guisada y una plancha donde se fríen cebollas y tomates con un alegre chisporroteo, único sonido de la posada, tras cesar a vuestra entrada, toda conversación.

Cerca de la entrada hay un mostrador donde un hombre cincuentón con una cornetilla para os mira con expresión hostil."

El hombre de la cornetilla fingirá durante unos instantes que no entiende lo que quieren los personajes y Mircea. Es una manera de crispar un poco los ánimos de los aj's y que noten la tensión en el ambiente.

"De una pesada cortina que parece separar el comedor del resto de la posada, sale una mujer robusta, muy colorada, con un delantal que alguna vez debió de ser blanco pero que el tiempo y los lavados lo han dejado en gris plomizo, con el pelo trenzado recogido en la nuca. Os

mira con severidad y poniendo los gruesos brazos en jarras os pregunta:

-¿Qué va a ser?"

Los personajes pueden ordenar la cena y pedir bebidas, Mircea se encargará de la cuenta. No hay mucha variedad en la posada, podrán comer Paprikas (guiso de carne con cebolla y tomate frito), queso de oveja, pan negro con semillas y para bajarlo vino especiado y leche de oveja. Los parroquianos seguirán mirando con curiosidad y cierta hostilidad a los personajes, si son provocados se irán de la taberna, si alguno de los personajes se pone violento, el posadero sacará una ballesta pesada de debajo del mostrador y le apuntará mientras les "invita" a marcharse. Si los personajes hacen daño a la gente, es posible que se encuentren en unos asaltos con una turba de 20-30 aldeanos enfurecidos.

Ilse, la hija de los posaderos, una joven pecosa de pelo oscuro trenzado y recogido en su espalda, vestida con ropas sencillas de campesina, se afanará en recoger las mesas, mirará a los personajes con curiosidad, pero no dirá nada (entre otras cosas, porque es muda). Ilse prestará atención a todo lo que hagan los personajes, especialmente a lo que les cuente Mircea. Si alguno de los personajes trata de entablar conversación con ella, ella le hablará en lengua de signos. Con una tirada de Característica (Inteligencia) podrá averiguar lo que la chica le está diciendo. Si no, Mircea podrá traducirles. Ilse sólo siente curiosidad por ellos. Si sus padres la ven conversar con los aj's la echarán del salón a gritos, de forma que puedes interpretar a Ilse como si estuviera en todo momento mirando a los lados y disimulando ante sus progenitores.

Es posible que tus personajes se pongan algo nerviosos con la gente del lugar y pregunten qué les pasa. Mircea les explicará que la gente del lugar es muy supersticiosa y que la culpa de su hostilidad la tiene el Conde Ferencz de Svaria, señor feudal del lugar, lord cruel y tirano, que además es un vampiro. El resto de la gente se persignará y les instarán a que deje de hablar. Mircea les explicará que el viejo vampiro se dedica a la astrología y apenas sale de su castillo, les deja en paz y sólo caza muy de vez en cuando. Si los personajes hablan de ir a cazarlo, Mircea tratará



de disuadirlos: “-Si fracasáis, la tomará con los aldeanos, ya lo ha hecho antes.”

Mircea escuchará atentamente a los personajes, asintiendo mientras le cuentan cómo han llegado hasta el pueblo. Tras eso exclamará un pequeño “-Oh...” y les dirá que le esperen allí unos minutos. Volverá en un cuarto de hora con un grueso volumen que pondrá en la mesa. Está en una lengua desconocida para los aj's, aunque un Conjuro de Leer Lenguas, o un uso con éxito de la Habilidad Especial de Ladrón para leer idiomas les permitirá leer el libro. Ya lo lean ellos, o sea Mircea el que se lo lea, encontrarán la información sobre “La Conjunción”.

Mircea confirmará a los aj's que están en el 4º día de La Conjunción y que el gran eclipse que le pone fin se espera dentro de 3 días. Dicho esto, los aj's deberían suponer que tienen que encontrar la forma de volver a casa antes de que acabe la conjunción o tendrán que quedarse atrapados en este universo para siempre.

Mircea repasará una y otra vez el último párrafo y dirá a los aj's:

La Conjunción

Una vez cada 777 años, se produce la alineación de los 7 planetas y el sol, en lo que llamamos, La Conjunción. Se trata de un evento mágico de gran envergadura que dura exactamente 7 días y que produce una superposición de diferentes planos del multiverso. Si aceptamos la premisa de que vivimos en un universo múltiple (multiverso), formado por varios universos independientes y autónomos, La Conjunción provocaría una colisión de varios de estos universos, permitiendo que los puntos de contacto existan simultáneamente en todos los planos afectados. Sería fácil suponer que una criatura pudiese traspasar sin darse cuenta el umbral de un universo y cruzar a otro. Del mismo modo, gracias a la cercanía y conexión de los planos, un hechicero con la magia adecuada podría abrir un portal que comunicase dos de estos planos, si tuviese algún conocimiento de su destino.

“-Hay un modo de abrir un pasadizo a vuestro mundo, pero es peligroso...- baja la voz apenas a un susurro.- Hace más de 200 años, en una torre junto al cementerio se instaló un extranjero, un alquimista. Pasaba los días encerrado en aquella torre, estudiando el cielo. Por la noche se veían extrañas luces saliendo de las ventanas... Hasta el Conde Ferencz lo dejaba tranquilo... Vivió allí aislado de todos y en paz durante años... Después comenzaron las muertes y a lo largo de varias semanas asesinó a 6 doncellas de manera realmente macabra. Suponemos que para realizar algún ritual maligno... No lo completó, pues cuando secuestró a la séptima, la gente del pueblo fue a buscarlo, sacaron al alquimista de su torre y lo castraron, apalearon y ahorcaron. Demolieron la torre y a él lo enterraron en el Cementerio de los Asesinos, un lugar impío en la isla de Ciocara, en medio del Lacul Dragan, el Lago del Dragón. Cuentan que con su último aliento maldijo a los aldeanos y que ahora el cementerio es un lugar maldito en el que nadie se aventura... Aquellos que lo han visitado... han perecido o se han vuelto locos por el miedo...”

- Este alquimista se llamaba Vyacheslav...- cuando pronuncia el nombre una extraña y fría brisa os cala los huesos y el fuego de la chimenea mengua hasta casi extinguirse. -Vyacheslav... tenía un grimorio, un libro donde anotaba todos sus experimentos relacionados con los viajes y la astrología... Era la persona que más sabía sobre La Conjunción... Si me traéis su grimorio creo que encontraré la manera de llevaros a casa...”

Mircea puede proporcionar a los aj's provisiones y un mapa para llegar hasta la isla y les recomendarán que descansen en su casa (tiene sitio de sobra) antes de partir. Si los personajes insisten en salir de noche, Mircea se opondrá.

“-No es conveniente cruzar estas tierras de noche... nunca se sabe cuándo puede aparecer nuestro señor, y al Conde Ferencz no le gustan los extranjeros...”

Si los personajes aceptan, podrán pasar la noche en el ático de Mircea, un desván de techo bajo algo destartado lleno de libros polvorientos (seguro que alguno de tus personajes quiere apropiarse de los libros... adelante, será peso extra que cargue y no tendrá demasiado valor). Si en el grupo hay algún aj femenino, podrá dormir mucho más cómodo con Elisabeta, que la noche es fría y es



mejor compartir cama. Si se empeñan en salir de noche, una niebla densa y fría cubrirá el bosque, haciendo que se pierdan varias veces antes de encontrar el camino. Se les hará de día y se darán cuenta que están aún en la entrada del bosque, cerca de donde encontraron a Elisabeta la primera vez. Tendrás que pasar a la **Escena 3 (En las alas de la tormenta)** y seguir desde el punto en que llegan al río Birze.

Durante la noche no ocurrirá nada, pero puedes usar las reglas de **“Generar Paranoia Gratuita”** si quieres que tus aj’s pasen un mal rato.

“El viento silba con monotonía y golpea con suavidad las contraventanas. Hace frío y os arropáis con las mantas buscando mantener algo de calor en vuestros cuerpos. En la distancia os parece escuchar el aullido de un lobo que se apaga lentamente. Y luego, tan sólo el viento...”

Al día siguiente desayunarán en el salón de casa de Mircea, Elisabeta les habrá preparado raciones para 2 días, cuerdas de 30 metros, lámparas y aceite, picos y palas, todo envuelto y guardado en petates para que lo transporten con comodi-

dad. Mircea dará al grupo además 1d3 ungüentos de árnica (si se aplican sobre una herida o golpe curan 1d4 PG, siempre y cuando quien lo aplique no se encuentre en un combate). Mircea sacará entonces unos lienzos que envuelven algo alargado y lo mostrará a los aj’s.

“Mircea desenvuelve poco a poco el paquete envuelto en uno lienzos, descubriendo una espada de hoja estrecha y azulada con una guarda decorada con filigranas y la empuñadura recubierta de cuero negro. La hoja brilla con el mortecino fuego de la chimenea con un aura cálida.

–Esta era la espada de Octavian, nuestro último héroe. Cayó... como caen los héroes, luchando por lo que creía... Pero eso es otra historia...”

Mircea entregará a los personajes la espada de Octavian (Ver la sección de Personajes No Jugadores) con la esperanza de que les ayude.

Al salir Ilse estará esperando a los aj’s porque tiene algo para ellos. Si alguno trató de comunicarse con ella o ser amable, la chica se acercará y le colgará su “Piedra de la Buena Suerte” del cuello. Tras eso se



alejara corriendo para que sus padres no la descubran. Con el mapa y las provisiones, podrán partir hacia el Lacul Dragan. Si se dan prisa, tardarán medio día en ir y llegarán allí al atardecer.

Escena 3: En las alas de la tormenta

Para llegar a la isla de Ciocara en el Lacul Dragan, los aj's deberán cruzar hacia el oeste el Bosque de Gălanesi, hasta el río Birze y seguir su ribera, que les conducirá hasta el Lacul Dragan.

“El sol asoma tímidamente sobre las montañas, al este, arrancando destellos dorados de las gotas de rocío sobre los tejados y cercas. La brisa de la mañana, fría y húmeda, os cala los huesos y os hace desear estar en algún lugar caliente y abrigado. Mircea se acerca a vosotros para daros un último consejo:

-No os apartéis del camino y sobre todo, tened mucho cuidado en la isla... No os enviaría allí si hubiese otra manera... pero me temo que es vuestra única oportunidad de regresar. En la isla, buscad el mausoleo, allí enterraron al alquimista.”

Los personajes pueden despedirse ahora y partir.

“Salís del pueblo notando, clavadas en vosotros, las miradas curiosas de los aldeanos ocultas tras los postigos y contraventanas cerradas. Sólo el rostro de Ilse aparece tímidamente tras una cortina antes de ser arrastrada fuera de la vista por su madre y la ventana cerrada a cal y canto.”

Los aj's no deberían tener problema en viajar por el condado de día. Además, el conde Ferencz ya sabe por sus informadores que los aj's se dirigen al Cementerio para conseguir el Grimorio. El Conde está más que encantado con que los aj's le hagan el trabajo sucio de cruzar el lago (algo que él no puede hacer) y recuperar el Grimorio de la tumba Vyacheslav, así que procurará que nada se ponga en el camino de los aj's... por ahora.

“Dejáis atrás las casas y cruzáis la campiña a buen paso, con el sol elevándose cada vez más en el cielo. De día, el

paraje tiene un aspecto encantador. Se trata de una tierra hermosa y fértil propia de un paisaje pintado.”

“El bosque ha perdido toda su aura amenazadora, como si la luz del sol hubiese barrido de un plumazo la opresión y la sombra que lo pueblan al anochecer. Los pájaros cantan animadamente, mientras las ardillas se dejan ver curioseando cerca del camino. El bosque parece lleno de vida.”

Los personajes deberían tardar unas pocas horas en cruzar el bosque si no se entretienen. Esta parte es bastante bucólica, de hecho la idea es confundir un poco a los aj's y que sientan la angustia de que algo no va bien.

“Con el sol en su cénit alcanzáis el caudaloso Birze, un río de aguas frías y cristalinas que muere en el Lacul Dragan. Continuáis por su ribera, salpicada de espadañas, entre las que revolotean las libélulas y os dirigís al sur, hacia el lago.”

El viaje hasta el lago les lleva unas horas, lo justo para que lleguen a media tarde hasta el embarcadero.

“El impresionante Lacul Dragan, de aguas cristalinas como un espejo, se extiende frente a vosotros, hermoso y brillante como plata líquida bajo el sol otoñal, contrastando con el intenso verde de los bosques que lo rodean. La brisa arranca pequeñas cabrillas a la superficie en calma del lago, mientras las aves lo sobrevuelan en busca de insectos y pequeños peces. En el mismo centro del lago, medio oculta por jirones de niebla, se alza una isla rocosa, de afilados riscos, cubierta de frondosa vegetación.”

La isla está a casi un kilómetro de la orilla y el agua del lago parece muy fría (de hecho está a unos 7°). Si tus aj's han pensado en cruzar a nado, deberían replanteárselo (por la distancia y porque pueden morir de hipotermia). Deberían buscar una manera de llegar al lago. Si buscan por los alrededores, encontrarán cerca de la desembocadura del río, el viejo embarcadero.

“Un par de alargados botes yacen con sus quillas hacia el cielo en la arena de la playa, con la pintura, antaño plateada, desconchada y amarillenta. Junto a ellos, los restos





de un casetón de piedra del que sólo quedan los muros cubiertos de musgo y sobre las piedras, observándoos con sus pequeños ojos negros, hay una bandada de cuervos negros como tizón posando como estatuas de piedra con sus plumas agitadas por la brisa.”

Los personajes se percatarán que hay decenas de ellos y que los miran con sus pequeños ojillos negros muy atentamente, sin perderlos en ningún momento de vista. Si los personajes intentan dar la vuelta a alguno de los botes, o atacan de alguna manera a los cuervos, estos se lanzarán en bandada sobre ellos.

El estruendo de los graznidos es tan grande que aquellos que quieran lanzar un conjuro deben superar una tirada de Característica (Inteligencia) o ser incapaces de pronunciar las palabras (no pierden el conjuro pero pierden el turno intentando concentrarse). Los picos de los cuervos son MUY afilados y hacen bastante daño.

CUERVOS ASESINOS

CA: 6

Dados de Golpe: 2

Atacar a CA0: 18

PG: 6 (cada uno).

Movimiento: 9 metros, volando 21 metros

Ataque: Picotazo.

Daño: 1d4+1.

Salvación: G1.

Moral: 10.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 12 (cada uno).

Si los aj's se deshacen de al menos 12 cuervos ahuyentarán al resto, que huirán hacia el bosque. Los aj's podrán entonces coger los botes y remar hacia la isla.

“Los remos cortan la superficie del lago y os impulsan poco a poco hacia la isla de Ciocara. La niebla, que baja por sus acantilados afilados como cuchillas, no hace más que incrementar la sensación terrible que la envuelve. La isla tiene poco más de un par de hectáreas de tierra que se eleva formando una colina en el centro de la isla. Abetos y robles cubren la mayor parte del terrero y sus raíces cuelgan de los bordes de los riscos. Poco a poco acortáis la distancia hasta ver, envuelto en un sudario de niebla,

un embarcadero de madera en una pequeña cala mientras el viento os lleva el profundo aroma a resina y vegetación.”

Los aj's podrán desembarcar y atar los botes en el embarcadero. La madera está algo podrida pero aguantará su peso.

“Desde el embarcadero parte un camino de tierra, ahora invadido por la vegetación, que asciende la colina. Al final del mismo se adivina una puerta de reja negra con afiladas púas, enmarcada en un arco custodiado por dos gárgolas de piedra negra, que parecen observar agazapadas vuestro progreso. Sus fauces abiertas en una mueca, muestran una lengua obscena y afilada que cuelga de sus bocas desproporcionadas.”

Las gárgolas son de piedra inerte y aunque es posible que tus jugadores se pongan a la defensiva con ellas, son inofensivas. Aunque si usas la regla opcional de “Generar Paranoia Gratuita” puedes sugerir a alguno de tus aj's que ha creído ver a alguna moverse...

Si alguno quiere **Detectar Magia** en la isla tendrá siempre un resultado parecido al obtenido en el bosque de Gálanesi:

“La isla, en sí misma, parece irradiar un aura mágica maligna que ofusca tu capacidad de detectar otra cosa, con tus sentidos, saturados por la insistente latencia de la isla”.

Si tratan de **Detectar el Mal**:

“El mal habita en esta isla, saturando todo, impregnando cada brizna de hierba con oscuridad...”.

La puerta del cementerio tiene una cadena oxidada y un candado. Cualquier personaje con Fuerza 14 ó mejor, puede romperlo de un golpe sin demasiados problemas. Un aj ladrón que quiera forzarlo, tiene un +20 a su porcentaje debido al estado lamentable del candado. Siempre pueden atacar al candado, que tiene CA 9 y 5 PG, lo cual, hará bastante ruido.

“En el arco de la puerta del cementerio hay tallada una inscripción desgastada por las inclemencias del tiempo, en letras afiladas.”

Un personaje con un conjuro de Leer Lenguas o un Ladrón usando su habilidad especial pueden descifrar



frarlo, está en el mismo idioma que el libro de Mircea, por lo que sí pudieron leer aquel libro, deja que puedan leer la inscripción automáticamente.

Dice: *“Pierda toda esperanza quien cruce este umbral, pues un castigo peor que la muerte le aguarda”.*

La inscripción no es mágica ni tiene nada de particular y en principio estaba destinada a los criminales que eran enterrados en el cementerio impío. Aunque es posible que los aj's sientan que contribuye a incrementar el aspecto “amenazador” del lugar.

“Un camino de tierra conduce hacia el corazón del cementerio, un mausoleo de mármol oscuro que se alza imponente y terrible sobre vosotros en lo más alto de la colina coronando el centro de la isla. El sol, ya muy bajo, se oculta tras su mole proyectando una sombra alargada y oscura casi hasta vuestros pies. A ambos lados el camino está flanqueado por decenas de tumbas solitarias, con lápidas de piedra oscura cubiertas de musgo, donde se narra la sangrienta historia de los moradores del lugar. No cantan los pájaros, ni zumban los insectos, no hay un atisbo de vida en este lugar.”

El cementerio contiene un sinfín de tumbas decoradas con lápidas de piedra y tumbas sin nombre. Las lápidas están cubiertas de musgos y enredaderas que las envuelven casi por completo. Los personajes podrán llegar subiendo la colina hasta el mausoleo en el que está enterrado Vyacheslav. Se trata de un mausoleo de piedra oscura recubierto de hiedra.

Los personajes pueden entretenerse en revisar las tumbas, o avanzar directamente hacia el mausoleo, tal como están las cosas no creo que se quieran quedar a pasar la noche en el cementerio.

“El mausoleo es una mole de mármol oscuro recubierto de hiedra. La suntuosa fachada del sepulcro está decorada por cuatro columnas que se elevan hasta casi tres metros sobre las pilastras y sujetan un dintel con bajorrelieves terroríficos en los que se muestran bestias y monstruos. El tímpano, en bronce, es un relieve de una figura fantasmagórica que parece flotar sobre un fondo de cadáveres y calaveras. La puerta, de sólido roble, tiene una inscripción grabada y oculta parcialmente por la frondosa vegetación. Negros nubarrones comienzan a formarse en el horizonte.”

Un personaje con un conjuro de **Leer Lenguas** o un Ladrón usando su habilidad especial pueden descifrarlo, está en el mismo idioma que el libro de Mircea, igual que anteriormente, si pudieron leer aquel libro, podrán leer la inscripción. Dice: *“Aquí yace Vyacheslav, el asesino, el nigromante, el brujo. Que estas puertas sellen su alma a los infiernos.”*

La puerta está atascada pero no está cerrada con candado y de un buen empujón los aj's podrán forzarla.

“El interior es oscuro y húmedo, se escucha el lento goteo del agua al tocar en la piedra del suelo. En el centro de la sala, hay un sarcófago de piedra cerrado con una losa en forma de escudo. Los relieves que cubrían la losa se han desgastado con el paso del tiempo.”

Si los personajes investigan la losa, verán que tiene gran cantidad de relieves, con fórmulas y dibujos. Un elfo, mago, clérigo o paladín podrán deducir inmediatamente que eran símbolos de protección que ya no funcionan. El resto de personajes podrán hacer un tiro de **Característica (Inteligencia)** para averiguar esta información.

La losa del sarcófago pesa bastante y los personajes podrán moverla con mucho esfuerzo, no requerirá tirada. Dentro está lo que queda de Vyacheslav, apenas un esqueleto maltrecho.

“La losa cede con un crujido y se desliza hacia un lateral, cayendo al suelo con gran estruendo. Un relámpago ilumina el interior del mausoleo y un trueno parece imitar al eco de la losa contra el suelo de mármol.” Haz una pausa dramática. *“Dentro del mismo, yace un esqueleto gris y maltrecho, vestido con harapos rojizos. Su boca está abierta en una mueca de terror y odio y las cuencas de los ojos vacías e inertes le confieren un aspecto cruel y maligno. Sobre su pecho, agarrado con ambas manos en un último y fútil intento de retenerlo, sujeta un gran libro con tapas de cuero rojizo y herrajes de bronce.”*

Los aj's pueden coger, por fin, el Grimorio de Vyacheslav. Cuando lo hagan lee lo siguiente. Si te sientes especialmente malvado, puedes obligarles a hacer una **Tirada de Terror** al recoger el libro... aunque lo mejor viene ahora.



“Un nuevo relámpago ilumina el cielo nocturno y un trueno restalla sobre vosotros, el sonido de la lluvia comienza a sonar sobre el techo del mausoleo”.

No ocurrirá nada más, al menos en el interior. Cuando los personajes salgan, anuncia que ya es de noche y llueve a cántaros. Déjales que deshagan su camino hacia la puerta principal.

“Llegáis hasta la puerta del cementerio bajo una lluvia torrencial y os disponéis a abandonar este lugar impío. De pronto, con un chirrido, la gran reja de hierro se cierra de golpe, atrapándoos en el interior. Del suelo surge una figura traslúcida envuelta en un sudario de niebla violácea y evanescente que os cala hasta los huesos con un frío antinatural. La figura levanta su cabeza de esqueleto y podéis ver dos llamas azuladas donde deberían estar sus ojos. La aparición os señala con un dedo huesudo, con la última falange afilada como una cuchilla y entonces un relámpago corta el cielo y se escucha un trueno... De las tumbas próximas comienzan a surgir manos que muertas, y sin embargo vivas, mientras los inquilinos de los nichos se abren camino al exterior.”

Este momento es ideal para una Tirada de Terror. La sombra es una aparición menor, una criatura muerta viviente que se alimenta de miedo y odio. Durante el primer asalto, la aparición es incorpórea, y sólo puede ser afectada por magia, nada físico puede hacerle daño. Usará su habilidad especial para tratar de entumecer a los aj's en su niebla y después se materializará para atacar. En el segundo asalto del combate, los moradores de las tumbas habrán cavado su camino al exterior. Se trata de 4 zombies y 4 esqueletos, que atacarán a los aj's a primera vista. Los muertos vivientes no se ven afectados por las habilidades especiales de la Aparición.

ESPECTRO DE VYACHESLAV (APARICIÓN MENOR)

CA: 0

Dados de Golpe: 5

Atacar a CAO: 15

PG: 28.

Movimiento: 15 metros.

Ataque: 2 Garras.

Daño: 1d6+1 / 1d6+1.

Salvación: M5

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 1600

Muerto Viviente: No le afectan los conjuros que afecten a la mente como Encantar o Sueño. También es inmune al frío y los conjuros que producen frío.

Resistencia a la Expulsión: Las apariciones pueden resistirse a ser expulsadas por un clérigo. Si el clérigo obtiene un resultado de Expulsión, la aparición puede resistir si supera un Tiro de Salvación contra Sortilegios, si el resultado es Destrucción, la criatura no es destruida, sino expulsada sin tener derecho a este Tiro de Salvación.

Etérea: Una aparición es etérea hasta que se materializa para atacar. Mientras es etérea, no puede ser dañada por armas físicas.

Inmunidad: Las apariciones son inmunes a las armas normales, sólo son afectados por armas mágicas. Las armas no mágicas les atraviesan como si no tuviesen forma física.

Miedo: Las apariciones tienen un aura fría y maligna que las envuelve, todos los que se encuentren a menos de 20 metros deben realizar un tiro de Salvación contra Sortilegios o huir fuera de este área.

Niebla maligna: Cuando se manifiesta, una aparición arrastra consigo una neblina maligna y fría, de color violáceo que ocupa un área de 6 metros de radio y se desplaza con la aparición. Todas las criaturas vivas en el interior deben hacer un Tiro de Salvación contra Sortilegios o quedar “entumecidos” debido al frío de la niebla durante 12 turnos o hasta que la criatura sea destruida o expulsada (lo que ocurra antes). Una





criatura entumecida no puede atacar, conjurar o utilizar habilidades especiales y sólo puede moverse a la mitad de su velocidad. Si recibe un ataque, el atacante tiene un +4 a su tirada de ataque y un +1 al daño. Si una criatura es zarandeada o golpeada sale de su entumecimiento.

La aparición atacará a aquellos paralizados por la niebla como prioridad. Una criatura asesinada por la aparición se convertirá en un zombi, esclavo de esta aparición, en un periodo de entre 48 y 72 horas.

ESQUELETOS

CA: 7

Dados de Golpe: 1

Atacar a CAO: 19

PG: 4 (Cada uno)

Movimiento: 6 metros.

Ataque: Por arma (Espadas oxidadas).

Daño: 1d8

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 10

Muerto Viviente: No le afectan los conjuros que afecten a la mente como Encantar o Sueño.

ZOMBIES

CA: 8

Dados de Golpe: 2

Atacar a CAO: 18

PG: 8

Movimiento: 9 metros.

Ataque: Garras.

Daño: 1d8.

Salvación: G1

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 20

Muerto Viviente: No le afectan los conjuros que afecten a la mente como Encantar o Sueño.

Si derrotan a la aparición la puerta se abrirá y podrán abandonar la isla. Deberán decidir si quieren atravesar el bosque de noche, de vuelta a Gärgovi, o por el

contrario, si acampan en algún sitio. Déjales hacer planes, es un buen momento para volver a utilizar la “**Paranoia Gratuita**”, pero no serán atacados ni molestados. Ferencz ha hecho llegar esta orden porque quiere que los personajes lleven el grimorio a Gärgovi lo antes posible. El Conde Ferencz no es tonto; sabe que los aj's son peligrosos y quiere evitar un enfrentamiento. Dejará que los aj's lleven el grimorio a Gärgovi y allí tratará de robárselo.

El Grimorio de Vyacheslav

Está escrito en una lengua muerta y codificado. Muestra cálculos astronómicos y fórmulas alquímicas, así como rituales y conjuros. Un conjuro de Leer Lenguas permitirá leer el contenido, que no entenderlo. Lo mismo que ocurrirá con un tiro con éxito de la habilidad de Leer Lenguajes de un ladrón. El contenido es de origen técnico y complicado. Un aj con inteligencia 16 ó mejor puede entender en términos generales las teorías astronómico-alquímicas de Vyacheslav, descifrar por completo el libro podría llevar años.

Escena 4: Un toque de maldad

Los personajes regresan a Gärgovi, como ya hemos dicho no encontrarán ninguna oposición ni problema en su regreso, ya sea de noche o de día, ya que al Conde Ferencz no le interesa retrasar a los aj's. Durante la noche que ellos han pasado en el cementerio ha hecho un pacto con Elisabeta y la ha proporcionado láudano para que los drogue y así poder hacerse con el libro. Cuando llegan a Gärgovi, encontrarán que la gente sigue igual de supersticiosa con ellos. Sólo Mircea y Elisabeta saldrán a saludarles por su regreso. Mircea les dirá también que Ilse ha estado muy preocupada y les ha enviado galletas.

“Cruzáis el bosque de Gälanesi y la campiña sin ser molestados y vuestros pasos os llevan de nuevo a Gärgovi. El pequeño pueblo sigue igual de tranquilo y sus gentes, igual de supersticiosas y desconfiadas cierran las contraventanas y se ocultan en sus casas a vuestra llegada. En la plaza del pueblo, dos figuras envueltas en capas de lana os esperan impacientes. Reconocéis en



una de ellas a Mircea y en la otra a la joven Elisabeta. Su rostro se ilumina al verlos llegar a la plaza y se lanza a abrazarlos con una amplia sonrisa en el rostro.

-Estábamos muy preocupados por vosotros, doy gracias a los dioses porque habéis regresado sanos y salvos."

Mircea se acercará a estrechar sus manos y tras los saludos de rigor preguntará con tono serio:

"¿Tuvo éxito vuestra expedición? ¿Conseguisteis el grimorio?"

Si los personajes le entregan el grimorio Mircea se emocionará, con un aspecto entre entusiasmado y repugnado por el objeto.

"Mircea observa el libro con una mezcla de curiosidad, entusiasmo y repugnancia.

-Comenzaré a estudiarlo inmediatamente... Mañana por la tarde tendrá lugar el eclipse que pone fin a La Conjunción y temo que si no consigo mandaros de vuelta antes de ese momento, no podré hacerlo nunca..."

Tras eso invitará a los personajes a instalarse en su casa, mientras él estudia el libro en su despacho. Los personajes tienen poco que hacer, pueden ir a la taberna o vagabundear por el pueblo, pero encontrarán que la gente les rehúye. Pueden ir a la tienda de suministros, donde con mala cara, el dueño, un hombre mayor con patillas de hacha canosas, les atenderá a regañadientes. Pueden encontrar cualquier pieza de equipo básico que no supere las 30 mo. En la tienda no hay armas ni armaduras, aunque tiene herramientas que pueden usarse como armas:

- **Hacha de leñador** (arma a dos manos, -1 al ataque, 1d8 de daño) por 6 mo.

- **Martillo pilón** (arma a dos manos, -1 al ataque, 1d8 de daño) por 7 mo.

- **Cuchillo de caza** (1d4 de daño) por 3 mo.

- **Guadaña** (arma a dos manos, -2 al ataque, 1d8 de daño) por 7 mo.

Si buscan a Ilse, no la encontrarán por ninguna parte.

De vuelta a casa de Mircea, Elisabeta les habrá preparado la cena, que les servirá con las galletas de Ilse. Elisabeta ha envenenado la cena (especialmente las galletas) con láudano, no habrá tiro de Salvación para los aj's, si cenar caerán dormidos...

"Mircea sigue trabajando en su despacho, leyendo el libro y tomando notas en una pequeña libreta. Es tarde y estáis agotados de la expedición al Lacul Dragan. Elisabeta, resplandeciente, se acerca a vosotros con una bandeja repleta de viandas, leche, galletas de frutos secos, queso y pan blanco.

-Debéis reponer fuerzas para mañana... Os he preparado la cena... bueno, las galletas las trajo Ilse."

Si preguntan por la relación que tiene con Ilse, Elisabeta les dirá que la quiere como una hermana, y que Ilse se pasa la mayor parte del tiempo en la biblioteca de su padre, leyendo libros antiguos. Elisabeta se retirará a descansar enseguida y dejará a los aj's cenando.

"La cena está realmente buena y pronto comenzáis a sentirlos descansados y relajados. Vuestros párpados se vuelven pesados y os cuesta mantenerlos abiertos. Las piernas parecen de piedra, y los brazos hace tiempo que dejaron de responder. Y entonces todo se vuelve negro..."

Es posible que tus jugadores pregunten si tienen derecho algún tipo de tirada de salvación. La respuesta es que no. Elisabeta les ha dado láudano como para dormir a una manada de caballos. Aunque eso ellos no lo saben.

"Gritos. Primero ininteligibles, amortiguados por una espesa niebla, después más cercanos..."

-¡No está! ¡Mi hija! ¡Despertad!"

Loa aj's pueden despertarse en este momento, bastante aturdidos. Acaba de amanecer, por lo que es posible que los aj's hayan dormido muchas horas seguidas, se aplican normalmente las reglas de recuperación de hechizos y puntos de vida.



“Frente a vosotros se encuentra Mircea, con el cabello revuelto y los ojos desorbitados. Tiembla de arriba a abajo y pesadas lágrimas recorren sus mejillas.

–¡Deprisa! ¡Se la ha llevado! ¡Se lleva a mi niña!”

Si los aj's preguntan qué está ocurriendo, Mircea les contará lo siguiente:

“–Estaba leyendo el libro en mi despacho, y no me di cuenta como me fui quedando dormido... Me desperté muy aturdido y escuché ruido en el piso de arriba. Subí bastante aturdido... y cuando llegué arriba encontré la habitación de Elisabeta revuelta, la ventana abierta de par en par... Corrí hasta la ventana y cuando miré... vi alejarse el carruaje del Conde en la distancia... No nos lleva mucha ventaja... ¡Hay que salir tras él!”

Si los personajes quieren examinar el cuarto de Elisabeta, verán lo siguiente:

“Al abrir la puerta, una corriente de aire frío os golpea el rostro. El pequeño cuarto de Elisabeta está completamente desbaratado, como si hubiera habido una lucha en su interior. La ventana permanece abierta de par en par, mientras la brisa de la mañana agita fantasmagóricamente las cortinas.”

Mircea parece cada vez más nervioso, sacará a toda velocidad un juego de equipo (espada, ballesta, chaquetón de cuero, cuerda, 3 antorchas, yesca, raciones y odre), las pociones y ungüentos que le queden y se aprestará a ir con los aj's. Si le dicen que irán solos o se oponen a que los acompañe Mircea negará con la cabeza.

*“–Es la única manera de devolveros a vuestro mundo. El conjuro ha de hacerse antes de que acabe el eclipse que pone fin a la **Conjunción**. Eso es hoy al atardecer, no hay modo alguno de que lleguéis al castillo, consigáis el libro y regreséis antes del fin del eclipse, así que iré con vosotros y realizaré allí mismo el ritual... Pero tenéis que ayudarme a encontrar a Elisabeta... mi pobre hija... Y liberarla de las garras del Conde...”*

Si preguntan a Mircea para qué podría querer el Conde Ferencz el grimorio, les contará lo siguiente (Si nadie se lo pregunta, debido a su importancia, el propio Mircea se lo contará).

“–Maldición... ¿Cómo he podido ser tan estúpido? Le hemos hecho el trabajo sucio al Conde... Él no puede cruzar por sí mismo el lago. Nos ha utilizado para llegar hasta el libro. Anoche, mientras leía el grimorio encontré referencias a un ritual oscuro, una abyecta abominación que debe realizarse durante el clímax de la conjunción en un lugar impío y que eliminaría la debilidad que algunos no muertos tienen a la luz solar. Si el conde Ferencz completa ese ritual sería casi indestructible, una plaga andante que sembraría de muerte este mundo. ¡Tenemos que detenerlo!”

Mircea correrá a por caballos y si los aj's no tenían, vendrá con caballos para todos los que puedan montar (los demás podrán ir a la grupa de sus compañeros).

“Los caballos están ensillados y preparados para partir. Cuando os disponéis a montar, el viejo Piotr, el dueño de la taberna, se acerca a vosotros a grandes zancadas y una expresión colérica en el rostro.

–¡Alejaos de mi hija! Quiero que os alejéis de ella o...”

No completará su amenaza y mirará a los aj's con una mezcla de miedo y odio. Si los aj's le preguntan qué ocurre Piotr les gritará que su hija (Ilse) no ha dormido en su cama esa noche. Y que está convencido que ha pasado la noche con alguno de ellos. Mircea impedirá que los aj's se pasen demasiado con el viejo y explicará lo sucedido a Piotr. Éste se pondrá a llorar...

“¿Se habrá llevado el conde también a mi Ilse?”

Es posible que Ilse (que fue quien les hizo las galletas) ya esté en el punto de mira de los aj's y esto desvíe su atención de la verdadera culpable, Elisabeta.

El viejo Piotr se quedará muy afectado y se marchará arrastrando los pies. Mircea mostrará a los aj's un mapa de la zona y les indicará dónde está el castillo. Si salen en ese momento podrán alcanzar el carruaje a las afueras del bosque, en el páramo. Dicho esto, los aj's y Mircea podrán lanzarse al camino en dirección al castillo.





Escena 5: Sin tiempo que perder

“Cruzáis tan rápido como podéis el bosque de Gálanesi en dirección noroeste, hacia las montañas. El sol parece un enemigo implacable que avanza poco a poco hacia su funesto destino, sin tregua, sin daros un respiro. Mircea espolea nervioso a su caballo. El bosque acaba de pronto y los caballos enfilan un páramo gris y desolado que se extiende bajo las montañas Ingäresti.”

De pronto Mircea da un grito y señala un punto más adelante, donde un carruaje negro tirado por 6 caballos tan oscuros como la noche, acorta su distancia al castillo Ferencz. La fortaleza se alza como una mole de piedra blanca imponente sobre la colina totalmente desierta, con sus puntiagudas torres de tejados anaranjados rasgando el cielo del atardecer. El sol, rojo sangre, se recorta contra su silueta proyectando una alargada y terrorífica sombra. Junto al carruaje, media docena de jinetes vestidos con pieles escoltan el cortejo fúnebre. Sobre el pescante, el cochero aguijonea a los caballos a golpe de látigo.

–¡Nos han visto! ¡Debemos alcanzarlos antes de que llegue al castillo!”

El carruaje está a un par de kilómetros de la posición de los aj's, ellos DEBEN tener la sensación de que pueden alcanzarlo, aunque realmente no puedan, por cuestiones de guión. Pero para mantener el suspense, se iniciará una persecución a caballo.

Durante algunos asaltos los aj's acortan distancia, hasta ponerse al alcance de las ballestas. Los Szgani del conde dispararán sus ballestas contra los aj's y después se interpondrán entre ellos y el carruaje, lucharán a muerte con los aj's blandiendo sus cimitarras. Durante el combate, céntrate en los aj's e ignora a Mircea, ni atacará si será atacado, considéralo como un “espectador”. Si quieres puedes describir que lucha con valentía, pero no hará el trabajo de los aj's, que para algo que son los protagonistas.

“Los caballos relinchan y sueltan espumarajos al ser espolcados hasta sus límites mientras os acercan a vuestro objetivo. El gran carruaje fúnebre continúa su frenética marcha traqueteando como si fuese a desmoronarse en cualquier momento mientras el conductor grita im-

properios y blande el látigo sobre los caballos. De pronto, los hombres que lo escoltan os apuntan con sus ballestas y en una fracción de segundo os arrojan una mortífera lluvia de saetas.”

Haz las tiradas de ataque correspondientes, los aj's que lleven armas de proyectil pueden si quieren responder al fuego, los que no, tendrán que esperar al próximo asalto.

Luchando a caballo

Los personajes no necesitarán hacer tiradas para cabalgar a menos que intenten alguna maniobra extraña como saltar sobre el caballo de otro contendiente o pasar sobre un obstáculo. Esas maniobras se resolverán con una tirada de Característica (Destreza) con una bonificación o penalización a criterio del Narrador. Los Elfos, Exploradores o Paladines pueden tener bonificaciones a esas tiradas. Recuerda que los combatientes pueden luchar desde sus monturas con normalidad mientras estén cerca unos de otros. Anota también que los ataques de proyectil desde una montura tienen una penalización de -2 y que los conjuros tienen un 20% de probabilidades de fallo.

“Los szgani del conde, blandiendo sus cimitarras sobre sus cabezas, cierran filas tras el carro, cortando el paso a vuestras monturas y obligándoos a luchar.”

Caer de la montura

Cualquier luchador que reciba un golpe de más de 5 puntos de daño deberá hacer una tirada de Salvación contra Muerte o caerá de la montura (y recibirá 1d6 puntos de daño extra en la caída).

En principio los aj's serán retenidos por los szgani, que son magníficos jinetes y les cerrarán el paso en todo momento. Si mediante alguna maniobra o conjuro alguno de los aj consiguiese saltar sobre el carruaje recibirá de lleno un conjuro de **“Sello de Serpiente”** (Consultar el apartado **“Personajes No Jugadores”** para ver los conjuros especiales de que





Arrastrado

El primer aj que caiga de su montura quedará enganchado de un estribo. El personaje comenzará a ser arrastrado por la pierna y cada turno recibirá 1d4 puntos de daño. Puede cortar el estribo haciendo con éxito una tirada de ataque contra una CA de 8, con un penalizador de -4. O puede tratar de "trepar" de vuelta al caballo. Para eso necesitará 3 tiradas exitosas de habilidad (Fuerza). Si en un turno falla una tirada, no pasa nada, simplemente no consigue avanzar en ese turno, si sacase un 20 directo, entonces se soltaría y tendría que volver a empezar de cero. Otro aj puede tratar de ayudarlo, proporcionándole un +4 a las tiradas.

dispone el Conde Ferencz). Todos los szgani que queden abrirán fuego con las ballestas sobre cualquiera que consiga subirse al carruaje del Conde. Su prioridad será SIEMPRE proteger el carruaje. Si alguno sube y recibe el conjuro, puedes leer lo siguiente:

"Cuando tocas el carro, sientes una punzada aguda que recorre tus miembros y atraviesa todo tu cuerpo, mientras una serpiente vaporosa e intangible atraviesa tu cuerpo, atacando directamente tu alma".

El combate se prolongará mientras queden Szgani resistiendo o los aj's sean derribados o desistan de la persecución. Si está claro que los aj's van a superar sus defensas, del interior del carruaje surgirá una especie de destello (se trata del conjuro "**Causar Terror**", que aparece en el apartado del libro de conjuros del Conde Ferencz en la sección de "**Personajes No Jugadores**") y los caballos de los aj's se encabritarán.

"Mircea grita de júbilo cuando conseguís abriros paso entre los Szgani hasta el carruaje. Los caballos parecen volar sobre el suelo del páramo, dejando tras de sí una alargada estela de polvo. El castillo se encuentra a tiro de piedra, con el portón abierto de par en par como las gigantescas fauces de una bestia. Quedan unos cientos de metros, pero aún podéis conseguirlo." Deja una pausa dramática "De pronto un destello rojizo

surge del carruaje seguido de un agudo silbido que hiere vuestros oídos... Y los caballos se paran en seco, piafando aterrorizados, saltando a punto de encabritarse."

Los aj's deberán superar una tirada de **Característica (Destreza)** o ser arrojados al suelo por sus monturas, que huirán encabritadas, aquellos que superen la tirada deberán emplear al menos 3 asaltos en conseguir que su montura se tranquilice y obedezca.

Con esta maniobra el conde ganará la distancia suficiente como para cruzar el portón y que los Szgani del castillo lo cierren a cal y canto antes de que ellos entren. Si los personajes son derribados o desisten, el conde cruzará el portón del mismo modo y los Szgani del interior cerrarán tras él.

"El carruaje os gana poco a poco distancia. Los negros caballos que lo guían aceleran aún más el paso mientras el látigo restalla sobre sus cabezas. Mircea gruñe con desesperación al ver la calea cruzar el umbral del casillo y desaparecer en su interior cuando las enormes puertas se cierran con un golpe sordo".

Mircea se desesperará mirando el sol (ya bajo). Y se dirigirá a los aj's.

"-Aún no está todo perdido, tenemos que entrar y evitar que complete el ritual, falta poco para el eclipse..."

Con el conde en el interior, los aj's tendrán que examinar el castillo y buscar el modo de penetrar sus defensas.

"El castillo es una amalgama de torres y tejados rodeando un patio con forma levemente trapezoide construido en piedra blanca y rematado por tejas anaranjadas. Está construido sobre una colina con un acantilado escarpado a su espalda. Desde los muros y tejados centenares de cuervos os observan inmóviles como gárgolas, al acecho, sus graznidos rompiendo el inquietante silencio del páramo."

Pueden, si quieren, examinar el otro lado del castillo:

"El otro lado del castillo, da a un acantilado que se proyecta a más de 200 metros sobre un páramo de rocas afiladas como cuchillos. Aquí se ven algunas ventanas acristaladas, que antaño debieron ser perfectos miradores hacia el valle y bosque de Corbu."



Por la parte de delante el único acceso es un portón reforzado con herrajes de acero y después por una reja interior de vigas de madera tratada y reforzada. El portón es realmente sólido y haría falta un gran ariete y al menos medio centenar de hombres para echar abajo la puerta. Cualquier personaje Guerrero, Enano o Paladín sabrá esto con sólo ver el portón. El resto de aj's podrá darse cuenta fácilmente si superan un tiro de Característica (Inteligencia). Los muros de piedra blanca están pulidos por las inclemencias meteorológicas y las saeteras son deliberadamente estrechas para evitar que alguien pueda colarse por ahí. Cualquier aj de clase ladrón puede a simple vista deducir que escalar los muros del castillo Ferencz es una tarea titánica.

Para escalar el muro o deslizarse hasta una de las ventanas de la parte posterior un aj ladrón deberá superar 3 tiradas de su habilidad de Escalar Paredes con un -20% por la dificultad del muro, lo que le llevará 6 asaltos de escalada. Aún así es muy posible que quiera intentarlo. En ese caso, mientras trepa, será atacado por los cuervos. Ocurrirá lo mismo si un aj intenta levitar o volar sobre el muro. En cualquier caso, lee esta parte al aj.

“De pronto, mientras escalas, te das cuenta de que los cuervos emprenden el vuelo y forman una densa nube. La bandada maniobra hacia ti, atacándote en medio de una cacofonía de graznidos y chillidos, mezclada con un infierno de picos y garras afiladas”.

Hay demasiados cuervos para dormirlos a todos con un conjuro de Sueño, atraparlos con conjuro de Telaraña o matarlos por otros medios. Los aj's que disparan a los cuervos desde el suelo corren el riesgo de impactar al aj que esté trepando. El personaje que escala deberá hacer un **Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón** con un -4 a la tirada. Si lo supera sufrirá 2d6 puntos de daño por los picotazos, pero no caerá del muro. De fallarla además del daño, caerá (recibiendo 1d6 de daño por cada asalto que lleva de escalada). Deberá realizar la tirada, en CADA asalto, ya que los cuervos no se retirarán de él hasta que caiga.

En el hipotético caso de que el aj consiga llegar a las almenas, los cuervos se retirarán. Si cualquier otro personaje trata de escalar los muros con ayuda

de una cuerda o similar, los cuervos los atacarán sin piedad. Si los aj's consiguen entrar de este modo, te ahorrarás el viaje por las entrañas del castillo. Puedes conducirlos directamente al patio en la **Escena 6 “Las campanas del infierno”**, aunque es posible que tengas que modificar un poco algunas cosas.

Es posible que tus aj's se sientan un poco desesperados con el castillo (es la idea) en ese momento, sin tirada ninguna, uno de ellos notará movimiento en la ladera de la colina.

“Desde vuestra posición os parece ver una figura blanca que asciende la colina envuelta en una capa oscura.” Es posible que tus aj's se pongan a la defensiva y le griten que se identifique (la pobre no puede, recordemos que es muda). “La figura os hace gestos en la distancia y al acercarse la identificáis como la joven Ilse”.

Mircea no sabe bien qué pensar de ella, aunque traducirá lo que tenga que decir, porque recuerda que Ilse es muda y, sin nadie que traduzca, hará falta una tirada de característica (Sabiduría) para entender muy por encima, lo que dice. Esto puede dar lugar a una situación divertida si el narrador y los jugadores quieren jugar e interpretar los gestos de la muchacha. Es posible que tus aj's la consideren culpable del envenenamiento, robo del grimorio y secuestro de Elisabeta. Ilse no sabe nada de esto, ha venido tras los aj's para entregarles el libro con el mapa del castillo. Si los personajes la acusan se quedará muy sorprendida y se defenderá de las acusaciones jurando ser inocente de haber drogado a los aj's y negando tener nada que ver con el Conde. Les dirá además que venía a ayudarles, porque tiene información muy importante sobre el castillo. Tus personajes pueden ponerse un poco agresivos con la muchacha y a pesar de todo, Mircea no lo permitirá.

Si tratan de **Detectar el Mal** en ella verán que no es malvada.

Si tratan de **Detectar Magia** verán que lleva encima objetos mágicos (ver en la sección de **“Personajes No Jugadores”** el equipo especial de Ilse) pero no está poseída ni encantada. Si los personajes quieren quitárselos, Mircea se opondrá, aunque Ilse les dará los objetos insistiendo en





que los ha traído para ayudar. Si no se percatan ellos de que la chica lleva objetos mágicos, será ella misma la que se los ofrezca.

Si tratan de ver si dice la verdad o miente, podrán realizar tiradas de característica Sabiduría. Pero hazles saber (por eso de generar tensión) que están hablando por signos con ella, y que es difícil que sepan si dice o no la verdad. Aún así si superan la tirada, los aj's estarán convencidos de que la muchacha dice la verdad.

Les entregará un tomo viejo en el que se narra la historia de la familia Ferencz. Hay una página señalada con la vitela del viejo libro, que Mircea les leerá, o que podrán leer ellos mismos (un ladrón con el uso de su habilidad especial, o un mago con su conjuro de **Leer Lenguas**):

Historia de la familia Ferencz

En el año 645 de nuestra era, el príncipe Gavril Ferencz sufrió el asedio de las tropas sauníes que deseaban conquistar el valle y las tierras fértiles de Garia. En una arriesgada maniobra, el príncipe, con su guardia personal, abandonó el castillo por un pasadizo secreto que lo colocó en la base de la colina tras las líneas enemigas. Irrumpieron en la noche y mataron al general Sauní, Al Sulimán, y a muchos de sus oficiales. El pánico cundió entre los sauníes, que se vieron atrapados entre las tropas que salían del castillo y los hombres del príncipe Gavril. Fue una victoria amarga, pues el príncipe Gavril sufrió una herida de la que ya no se recuperó, falleciendo dos semanas después de su gran victoria.

Para reforzar su inocencia, Ilse les ofrece que la atenen y la lleven con ellos. Se arrodillará y les ofrecerá sus manos. Cuando Mircea intente que se ponga en pie ella dará un respingo de dolor. Mircea insistirá en examinarla y le descubrirá la espalda, que encontrarán llena de heridas que parecen hechas con un cinturón. Ilse confesará entonces que ha huido de casa porque su padre la ha pegado

al enterarse que estaba ayudando a los aj's. Es posible que tus aj's no se decidan sobre ella, en ese caso, Mircea sugerirá que la lleven con ellos de todas formas, ya que si es un enemigo es mejor tenerla cerca y vigilada y si no lo es, abandonarla junto al castillo al anochecer es condenarla a muerte.

Con lo que han leído, la mejor opción de los aj's es buscar el viejo pasadizo con la esperanza de que no esté sellado.

“El sol sigue su lento descenso en el horizonte mientras exploráis la base de la colina, buscando desesperadamente la entrada secreta de la que habla el libro. Los minutos pasan y la suerte parece daros la espalda.”

Hazles tirar unas cuantas veces (tan sólo para escuchar como suenan los dados), mírales, asiente y diles que no encuentran nada, pero que pueden seguir buscando. Cuando ya tengan cara de ir a abandonar, dile a uno de ellos:

“Cuando estás a punto de abandonar te parece escuchar rumor de agua. Buscando su origen ves que un pequeño torrente, sin apenas caudal, nace en una zona de arbustos y espinos para brincar sobre las rocas colina abajo. Apartas los espinos con cuidado y descubres ocultos tras ellos un túnel que se adentra hacia el corazón de la colina por el que se discurre el agua que debe venir de una fuente subterránea. Estás a punto de saltar de alegría cuando te fijas en los sólidos barrotes de hierro que cierran el acceso al pasadizo...”

Los barrotes son una complicación con los que los aj's tendrán que lidiar. Un aj de clase enano se dará cuenta inmediatamente que, si bien los barrotes son sólidos, la base de los mismos ha sido erosionada por el agua y están algo sueltos. Se podría retirar uno de los barrotes picando en la base de este durante unos minutos. El resto de clases pueden darse cuenta de esto si alguno supera un tiro de **Característica (Sabiduría)**. Si quieren, pueden tratar de forzar los barrotes con fuerza bruta. Eso requeriría un tiro de **Característica (Fuerza)** con un -8 (por la solidez de los barrotes). Si el aj logra el tiro puede doblar los barrotes lo suficiente para que entre todo el grupo. Si tus aj's descubren cualquier modo ingenioso de superar los barrotes (quemándolos con ácido, cortándolos con una sierra, poniéndolos al rojo con una **Bola de**



Fuego...) también será válido. Una vez dentro, el túnel asciende despacio hacia el castillo.

“El túnel es un pasadizo de poco más de metro y medio de altura, excavado en la roca de la montaña. El rumor de agua corriente es continuo y las paredes parecen rezumar el agua que se filtra de algún depósito subterráneo. El suelo es resbaladizo y avanzáis con cuidado, agazapados y encorvados, hasta que de pronto llegáis a una zona con muros de mampostería que se abre a una escalera de caracol de estrechos peldaños que asciende hacia lo desconocido.”

Cuando los aj's suban las escaleras...

“Las escaleras acaban abruptamente en una losa de piedra oscura que bloquea el camino”.

La losa pesa bastante, pero entre varios aj's podrán levantarla para llegar a las mazmorras. Si quieres que se desesperen hazles tirar un par de veces por su característica de Fuerza sólo por ver sus caras. Cuando te hartes de que sufran déjales levantar la losa...

“La humedad y el frío del lugar os cala los huesos cuando atravesáis la trampa para dar a una estancia amplia con el suelo de piedra cubierto aquí y allá con paja sucia. Las columnas donde convergen los arcos que forman la bóveda del techo están funestamente decoradas con grilletes de hierro negro. En uno de ellos, un esqueleto amarillento cuelga inerte de las argollas, mostrando que los prisioneros no eran tratados con misericordia. El olor a humedad y descomposición inunda vuestras fosas nasales.”

Los personajes estarán en el área 1 del mapa del sótano del castillo (ver **Anexos**). La puerta de la mazmorra, sólida, con un ventanuco para que el carcelero alimentase a los presos, está abierta y los aj's podrán abandonar el calabozo hasta el área 2. Será en ese momento cuando escuchen aproximarse a la abominación.

“Un murmullo surge del vestíbulo, una cacofonía infernal proveniente de muchas bocas. De la oscuridad del fondo, bloqueando vuestro camino a las escaleras que ascienden, surge una abominación informe que se arrastra por el suelo, burbujeando en un mar de bocas, ojos y zarcillos carnosos, un horror barbotante que rezuma hacia vosotros mientras las decenas de bocas gritan con odio”.

Se trata de uno de los “experimentos” del conde, que ahora vive encerrado en las mazmorras., un **“Bocón Barbotante”**. No estaría mal solicitar a los aj's una **Tirada de Terror**.

BOCÓN BARBOTANTE

CA: 7

Dados de Golpe: 5

Atacar a CAO: 15

PG: 32

Movimiento: 6 metros

Ataque: 6 Escupitajos + 1 Mordisco

Daño: 1d6 por Escupitajo, 1d8 por Mordisco

Salvación: G5

Moral: 9

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 385

Notas: El bocón puede arrojar hasta 6 escupitajos ácidos en cada asalto y morder a cualquier que esté lo suficientemente cerca. También puede intentar hacer un ataque especial de engullir. Si tiene éxito, la víctima recibe 5 mordiscos por asalto hasta que se libere (que ocurrirá cuando el héroe cause al bocón 8 puntos de golpe, consiguiendo hacerse un camino para salir del interior de la criatura).

Si los personajes lo derrotan, encontrarán al fondo las escaleras que ascienden hasta el patio del castillo.

“Unas escaleras de piedra, con estrechos peldaños, ascienden hacia el patio del castillo. La claridad del atardecer llega tenuemente hasta vosotros y la brisa de la montaña se lleva por un momento la fetidez e inmundicia de la... cosa que protegía las mazmorras. Un tañido de campana suena funestamente en la distancia reverberando de manera terrible y maligna en el ambiente.

Mircea, al borde de la desesperación gime:

–¡Debemos darnos prisa, el ritual ha comenzado!”





Escena 6: Las campanas del infierno

Los personajes suben desde las mazmorras al Area 4 del mapa de la Planta Baja del Castillo.

“Ascendéis hasta una vieja sala de guardia ahora vacía. Mesas, sillas y viejos arcones yacen desvencijados y podridos en esquinas coronadas por telarañas. La luz del atardecer se filtra por una gran ventaja con rejas que da al patio de armas del castillo.”

Aquí los personajes podrán tomar aliento y prepararse para la lucha final. Haz que Mircea les recuerde que desde este momento no hay marcha atrás y será vencer o morir. Es un buen momento para hacer uso de pociones curativas, preparar las defensas y salir. Los personajes pueden ver el patio a través del ventanal con rejas que da a la calle. Desde aquí hay una pequeña escalera que desciende hasta el área 3 del mapa.

“El interior del castillo es un gran patio de suelo de piedra cubierto de hojarasca en descomposición. A vuestra derecha, frente a la entrada de lo que parece una capilla, una fuente de piedra con la escultura de dos hermosas ninfas, cubiertas ahora por el musgo y la vegetación, decora tristemente el lugar. Altos muros tomados casi completamente por la hiedra cierran el recinto. Torreones ruinosos y salas vacías donde sólo moran ecos del pasado reflejan la decadencia de lo que debió ser un castillo hermoso en otra época, ahora una sombra oscura y retorcida de su antiguo esplendor.

El cielo, de color rojo sangre, está parcialmente oscurecido por la irrupción sobre el disco solar de un orbe oscuro que comienza a superponerse y ocultar su brillo. El eclipse ha comenzado. Una extraña sensación flota en el ambiente, un zumbido hipnótico que resuena silenciosamente, anticipando algo terrible y maligno.

El tañido lastimero de las campanas fúnebres os saca de vuestro trance mientras la brisa de la tarde acaricia vuestros rostros. Mircea os mira solemne:

-Es la hora...”

Es posible que tus aj's quieran entrar en silencio o desarrollar alguna estrategia,

permíteles tiradas para bajar hasta el patio en silencio o para estudiar el entorno táctico del escenario. El conde sabe perfectamente todo lo que ocurre en su castillo, sabe que los aj's han entrado y les está preparando la bienvenida. Mircea insistirá en que apenas hay tiempo y que se deben dirigir a la capilla cuanto antes. Haz que Mircea insista MUCHO en la gravedad de la situación y en que apenas tienen tiempo. Si aún así tus aj's quieren entretenerse explorando el castillo el Conde completará su ritual y escapará con el grimorio, dejando a los aj's sin posibilidad de volver a casa. Si los aj's comprenden la gravedad de la situación y enfilan la capilla, caerán en la trampa preparada por el Conde para retrasarlos.

“Os dirigís a grandes zancadas hacia la entrada de la capilla, un portalón con un arco de medio punto flanqueado por columnas coronadas por pequeñas gárgolas de piedra oscura, desgastadas por los elementos y el paso de los años.

Antes de que alcancéis la puerta una figura pálida os corta el paso descendiendo por una escalera lateral, junto a la fuente. Frente a vosotros, hermosa como el amanecer y ataviada con un sencillo vestido blanco, con los tirabuzones rubios flotando tras ella como un velo de oro, se encuentra Elisabeta. Su rostro, contraído en una mueca de furia contrasta con la dulce muchacha que conocéis.

De los edificios y salas colindantes surgen los szgani del conde, sucios y visiblemente alterados, blandiendo sus cimitarras y mostrando sus dientes afilados y amarillos como los de los lobos.

Mircea da un paso hacia su hija y eleva las manos hacia ella como implorando...

-¿Hija?

-Sí, padre... soy yo. ¿Qué haces aquí? ¡Maldito viejo, vas a estropearlo todo! - La cara de Mircea queda blanca, casi cerúlea. - ¿Qué piensas que haces? ¿Rescatarme? Yo me he entregado a él... Yo os he manipulado para conseguirle el libro... Y él va a darme la vida eterna ¿Es que no lo entiendes? ¿Crees que quiero pasar mi vida en aquel poblacho de palurdos analfabetos, casarme con uno de ellos y parir sus hijos? No padre... yo quiero más... ¡Lo quiero todo!



A un gesto suyo, los fieros hombres del conde se arrojan sobre vosotros mientras que ella se dirige a la capilla dejando tras de sí a su incrédulo padre postrado por el dolor.”

Habr  al menos el doble de szgani s que de personajes. Mircea estar  en un rinc n llorando sin saber muy bien qu  hacer, as  que los aj’s tendr n que luchar solos contra los hombres del conde. De vez en cuando, s lo por meter presi n y ver como se desesperan, a ade detalles del sol siendo eclipsado y un nuevo ta ido de las campanas f nebres. La idea es causarles una sensaci n de falta de tiempo, que sientan la presi n de ir contra el reloj. Los hombres del conde no dar n cuartel y luchar n hasta el  ltimo aliento.

Si los personajes derrotan a los szgani ya nada se interpondr  entre ellos y la vieja capilla.

“Con el  ltimo Szgani derrotado, vuestro camino queda despejado para acceder a la capilla del castillo y derrotar al Conde Ferencz. Mircea se levanta, enjugando sus l grimas y os mira con determinaci n.

–Acabemos el trabajo. Que no os tiemble la mano de hacer lo que sea necesario. Ella misma ha escogido su destino...”

Dicho esto, recuerda a los aj’s que parece que la batalla final ha llegado. Si quieren saber de verdad contra qu  se enfrentan, puedes permitirles hacer una Tirada de Caracter stica (Inteligencia), de tener  xito puedes contarles un poder o una debilidad de su enemigo, que ha podido recordar de leyendas o mitos. Los Paladines, Cl rigos y Magos, por sus especialidades podr n conocer una debilidad y un poder. Mircea insistir  que el Conde es un enemigo terrible, adem s de un brujo poderoso y no miente, este combate puede traer como consecuencia la aniquilaci n total de tu grupo.

“Atraves is el umbral de la capilla y vuestros ojos tardan unos segundos en adaptarse a la penumbra del interior.

La vieja capilla del castillo es una habitaci n circular ocupada por varios bancos de madera e iluminada tenuemente por una hermosa vidriera con escenas de batalla, que ocupa buena parte del muro que da al acantilado. La luz se filtra coloreada a trav s de la imagen, dando a la estancia un tono c ldido y et reo. En la pared frente a la puerta, tras ascender algunos pelda os, un peque o atrio

cubierto con terciopelo negro hace de altar. Ocupando el altar se encuentra un libro que conoc is bien, el Grimorio de Vyacheslav.

Dos figuras os observan tras el altar, tan diferentes entre s  como el d a y la noche. Una es la hermosa Elisabeta, vestida de blanco, con su larga cabellera destellando como fuego bajo la luz de la vidriera. A su lado, se negro r guroso, y un abrigo de terciopelo de color rojo sangre se encuentra el Conde Ferencz. Su cabello, negro azabache enmarca un rostro, joven y hermoso que parece esculpido en la misma roca que el castillo, la mirada, no obstante, es fr a y cruel, casi maligna. Bajo el abrigo se adivina el pomo de una espada que parece brillar tenuemente como fuego oscuro.

Tras  l, un lujoso ata ud descansa apoyado en la pared, abierto, con su interior forrado en seda de color rojo sangriento.

– Detente! –Grita Mircea.

El conde sonr e, ense ando sus afilados colmillos.

–Vosotros... pat ticas criaturas...  Pens is que pod is detenerme?

Y con una expresi n de sorna empuja con una mano a Elisabeta con gran fuerza, arroj ndola contra la vidriera. El ventanal estalla en mil pedazos cuando la joven, con el rostro congelado en una expresi n de sorpresa, lo atraviesa y, con un grito desgarrador se precipita por la ventana, quedando sujeta por una mano al borde de la ventana y colgando con el vac o abri ndose bajo ella.”

Si alguno de tus aj’s quiere hacerse el h roe puede coger a la chica y evitar que caiga si supera una tirada de **Caracter stica (Destreza)**, si falla, o ninguno lo intenta, ser  Mircea el que salte cogiendo a su hija de la mano y evitando que caiga al vac o. Si un personaje consigue salvar a la muchacha, Mircea la coger  de la otra mano para que el aj pueda luchar mientras con el conde. El vampiro aprovechar  esta distracci n para tratar de atacar a los aj’s blandiendo la espada de su familia. Los aj’s deber n hacer una tirada para evitar ser sorprendidos. Tenga o no  xito, el Conde atacar  ahora con todas sus fuerzas a los invasores.





Si alguno de los aj's es sorprendido sujetando a Elisabeta no podrá actuar y el Conde tendrá una bonificación de +4 a sus ataques contra él. Si es impactado, deberá hacer un tiro de Salvación contra Muerte o soltará a la muchacha, pero recuerda que su padre la tendrá aún sujeta de la otra mano.

El conde, tras su primer ataque relámpago con la espada usará su conjuro de **Imagen Reflejada** para ganar tiempo y tras eso **Acelerar**. En los siguientes turnos se empleará a fondo con la espada. Si alguno de tus aj's le hace un crítico, o si le impacta con la **Espada de Octavian**, el conde se volverá loco de furia, lanzará la espada (que quedará clavada en el altar) y tratará de estrangular al aj en que lo haya hecho. Este ataque es el más peligroso, ya que, aparte del daño en PG, el personaje impactado pierde 2 niveles de experiencia con cada asalto que permanezca bajo las garras del conde. Si las cosas se le ponen muy feas usará su mirada para embrujar a algún aj y que luche de su lado. Si es reducido a 0 puntos de golpe, derrotado, se transformará en niebla y se materializará de nuevo en su ataúd, con una mueca de odio sobrenatural en el rostro. En este momento los aj's pueden estacarlo a placer y se descompondrá en cenizas. Si algún aj inutilizó el ataúd, el conde estallará en llamas y morirá.

“Con tu último golpe el Conde lanza un grito agudo y terrible que resuena por todo el castillo. Ante vuestros ojos, el conde envejece mientras se retuerce en una horrenda mueca de dolor, su boca se abre de par en par y un surtidor de sangre surge de ella, empapándose de pies a cabeza, mientras que el vampiro envejece ante vuestros ojos hasta adquirir el aspecto de un cadáver inerte, como si el tiempo implacable quisiera recuperar lo robado. Con un último y terrible grito el vampiro se descompone en un montón de cenizas...”

Con el conde derrotado, Mircea conseguirá subir a Elisabeta que comenzará a llorar sobre las cenizas gritando y en estado de shock.

“Elisabeta, con la mirada perdida y expresión ausente se arrodilla sobre las cenizas de lo que antaño fuese el conde y comienza a llorar:

-Me lo prometiste... ¡Me lo prometiste!

Parece que ha perdido la razón...”

Si tus aj's quieren acabar con Elisabeta, Mircea se interpondrá:

“-No me importa lo que haya hecho... ¡Es mi hija!” Si los aj's insisten en tomarse la justicia por su mano añadirá “-Os he ayudado desde que llegasteis aquí sin pedir nada a cambio... Perdonad la vida a mi hija... o no habrá viaje de regreso para vosotros.”

Si los aj's lo engañan o reducen para hacer daño a la chica, Mircea se negará a enviarlos de vuelta y quedarán atrapados para siempre en este plano. Si por el contrario, dejan en paz a la chica, Mircea se pondrá manos a la obra con el ritual para que regresen. El eclipse está a punto de completarse, y Mircea les exhortará a darse prisa para terminar sus asuntos. Pueden llevarse la espada Ferencz como botín y el broche de la capa del conde, engarzado con un zafiro con valor de 5000 monedas de oro.

En este momento, si Ilse sigue con ellos les suplicará que la permitan acompañarlos. La decisión es de los aj's, aunque si ellos no quieren llevarla lo entenderá y se quedará sin quejarse. Es el momento de las despedidas, Mircea estrechará su mano y se pondrá manos a la obra. Si alguno de los aj's quiere ayudarlo, dirá que sólo le estorbarían, necesita espacio y concentración.

“Mircea coge el libro y despeja el suelo de la capilla. De su bolsa saca un paquete de tiza y traza con ella un círculo en la fría piedra. La mano le tiembla, y suda profusamente mientras recita pasajes del libro en un cántico monótono. De un modo frenético dibuja símbolos alrededor del círculo y os hace una señal para que os situéis en su interior.

-Necesito más tiempo, más tiempo...-murmura... Su expresión es cada vez más apurada y su rostro congestionado está enrojecido fruto del esfuerzo y la concentración.

Poco a poco el disco solar va siendo ocultado por la luna y la sala queda en penumbra. Mircea acelera sabiendo que queda poco tiempo.

-¡No salgáis del círculo!- Grita mientras dibuja. Mira al cielo y se queda pálido.- El último símbolo... No hay tiempo...



El eclipse se completa justo cuando Mircea dibuja el último símbolo. Una llamarada de luz rojiza surge entonces de los trazos cegándoos con su resplandor. La campana de la capilla tañe por última vez y la vibración os hace temblar de arriba a abajo. Ciegos y desorientados parecéis caer en una espiral, un remolino que os arrastra girando incontrolablemente. Y de pronto, todo cesa...

Los grillos cantan animadamente ocultos en la maleza. Las encinas, retorcidas y cubiertas de musgo grisáceo, se agitan con el viento. Un cuervo grazna en la lejanía. Estáis en el bosque de encinas donde todo comenzó... Habéis vuelto a casa."

Los aj's han regresado a su punto de partida, aunque el tiempo que han pasado fuera también ha transcurrido aquí (y se darán cuenta de que han llegado tarde a donde se dirigían por primera vez). Es posible que Ilse esté con ellos, feliz y asombrada en ese caso lee lo siguiente:

"Ilse mira a su alrededor con los ojos abiertos de par en par, sonriente y radiante:

-Este lugar es hermoso...-Dice con voz dulce y fluida. Se da cuenta entonces de lo que acaba de hacer y se lleva las manos a la boca. Después empieza a llorar de felicidad. De alguna manera al cambiar de plano ha recuperado la voz."

Si se lo permiten, Ilse continuará a su lado. Si en algún momento tiene la oportunidad de estudiar un libro de conjuros se convertirá en Maga de Nivel 1, y puede ser un fiel seguidor o aprendiz de alguno de tus aj's.

Los aj's, por su parte, recibirán 1000 puntos de experiencia por cabeza tras completar esta aventura. Tras todos los peligros superados luchando contra el reloj, tal vez sea el momento de que se tomen unas buenas vacaciones... Pero es otra historia...

Espera... ¿el fin?

¿Y si Elisabeta descubriese más adelante la manera de resucitar al conde de sus cenizas gracias al Grimoire de Vyacheslav? ¿Y si Mircea encontrase la manera de abrir un portal al mundo de los aj's para que le ayuden una vez más a luchar contra el Conde? ¿Y si...?

FIN



Anexos

Sotano del Castillo

1. Calabozo, aquí está el pasadizo secreto.
2. Sala de la guardia, aquí encontrarán al bocón barbotante.



Planta Baja del Castillo

1. Cuerpo de Guardia, aquí está la armería de los Szgani. Siempre hay $1d6+2$ de ellos aquí.
2. Capilla, aquí está el conde Ferencz realizando el ritual.
3. Patio Interior, aquí encontrarán a Elisabeta
4. Bajada a las mazmorras

