

Demigot



VIENTOS
DE
DES ESPERACION

Índice:

Índice	2
Capítulo 1: Introducción	3
Ganchos	3
Galernius	3
Capítulo 2: Tormenta en la ciudad	4
Port-Cheren	4
Trato en un callejón	5
En el Sanatorio	6
Atenazados por las pesadillas	8
Primer enfrentamiento	8
Capítulo 3: Viaje a la Abadía	10
Belabez	10
Capítulo 4: La Abadía de Rosamund	10
Habitantes	11
Sucesos	11
Capítulo 5: Conflicto con Radovan	13
Escapando de la Abadía	14
Capítulo 6: Cara a cara con Galernius	14
Solos ante la Desesperación	14
Capítulo 7: Enemigos	14
Galernius	14
Radovan	15
Otros habitantes de la Abadía	15
Capítulo 8: Apéndices	15
OGL	18



-Clan Lobogris-

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

El Clan Lobogris somos:
Miriam Rodelgo.
J. M. García "Manolín".
Pablo Sendra.
Fabián García.
Natalia Aparicio.
José Sócrates Rincón "Pepe".
Hugo González García.
Mail de contacto: cp_han_solo@hotmail.com

Autor: Hugo González.
Corrección:



CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

“**Vientos de Desesperación**” es una aventura para Vermigor, escenario de campaña de Aventuras en la Marca del Este. Está diseñada para 4-5 personajes de nivel 6-7.

En su día (allá por el 2.002) la garabatee en tres folios a mano, basándome en un monstruo que vi por ahí, de Ravenloft. La concebí para 2 ó 3 personajes, nivel 8-9, para tercera edición de D&D y para Ravenloft. Los personajes eran de niveles altos y llevábamos jugando bastante tiempo (para lo que suele ser Ravenloft), así que la aventura estaba salpicada por multitud de hilos argumentales propios de los personajes y tramas secundarias arrastradas de otras aventuras (uno de los personajes era una asesina a punto de sucumbir a la oscuridad y mano derecha de Dominic d'Honaire, así que en aquella aventura se pasaban mucho más tiempo en la ciudad, en aquel caso Port-a-Lucine). En este caso para esta adaptación he obviado las tramas secundarias y disminuido la dificultad para que se pueda jugar a continuación de “**Miedo a la Oscuridad**”, si es que los personajes no han abandonado Vermigor durante La Conjuración.

En esta reescritura de la aventura me he fijado mucho (y por tanto tengo que agradecer) en el Taller Rolero: Diseño de Aventuras de JMPR. ¡Gracias!

Introducción, lee esto a tus personajes, aunque les des alguna pista, tampoco les llevará a ningún lado y ayudará a entrar en ambiente:

"Del otro lado de las ventanas cerradas, el viento silba una canción extraña y disonante. Los truenos crujen en campanadas monstruosas, y la lluvia sisea contra los tejados. Siente la agitación miserable en tu pecho, la depravación precipitándose como una marea. Siente todo lo que es puro y sagrado desaparecer frente a tus propios deseos dementes. No, no es una tormenta lo que se acerca..."

GANCHOS

¿Por qué están los Aventureros en Port-Cheren (Puerto Negro en la lengua de la zona)? Si jugaron “Miedo a la Oscuridad” y no consiguieron escapar de Vermigor, Mircea les puede hablar de la populosa ciudad de Port-Cheren, está a algo más de cinco días hacia el noroeste. Es la población más abundante que conoce (allí estudió), y si alguien puede ayudarles, seguramente esté allí.

Si no han jugado “Miedo a la Oscuridad” los motivos para estar en una de las ciudades más populosas de Vermigor pueden ser enormes. Adáptalas a tus aventureros en base a su clase y su trasfondo.



Es más, si quieres dotar a la aventura de un dramatismo extra, puedes hacer que familiares o amigos de los aventureros hayan sido víctimas de Galernius. Si los personajes son de la ciudad, más fácil aún. Si no es así, podrían venir de visita o quizá han sido avisados de la muerte de su ser querido y vienen al entierro o lo que se te ocurra. Estos familiares o amigos podrían ser elegidos de la siguiente lista:

- La anciana Doriany, una viejecita tan encantadora como loca. Alguno de los personajes podría ser descendiente suyo y acudir al entierro y heredar una pequeña y tétrica casa en un barrio medio.
- El Profesor Galavich, un respetado erudito. Podría cartearse en la distancia con alguno de los personajes. En su última carta, azorado, mencionaba el “gran mal que aqueja a la ciudad”.
- Slava y Jinet, su hijo de 3 años. Tras una noche tormentosa, encontraron la casa en silencio, el niño estaba ahorcado en una viga, y bajo él, la madre, llorando sangre. La mujer se auto-apuñaló... una sonrisa demoníaca estaba fija su rostro cuando murió. Slava y Jinet podrían ser la mujer e hijo de un personaje. Al volver a la ciudad de uno de sus viajes se encuentra con su familia destrozada. Este gancho es especialmente dramático y seguro que inspira la búsqueda venganza en el personaje.

GALERNIUS

Galernius fue invocado desde el plano elemental del aire al plano de Vermigor hace ya muchos años. En su plano natal, Galernius, recibía el nombre de Eoius y era un viento del norte, frío, caótico y solitario.

Su invocador fue un liche enloquecido, con fantasías febriles de caos y destrucción, su nombre, Eslamirh. El liche odiaba a todo y a todos. Su máxima aspiración era destruir todo lo que existía y sumirse en un eterno y dulce olvido. Violento y obstinado, trabajó noche y día para invocar un gran poder que le ayudará en sus propósitos.

Con mucho trabajo atrajo a Eoius, pero la invocación trajo, también, consecuencias impredecibles. En el vórtice de la invocación, el ya de por sí, aloado elemental se mezcló con la maldad del liche y el miedo, la paranoia y el terror que impregnan Vermigor. Y así se formó Galernius, un elemental demente y completamente incontrolable. El combate duró días, y finalmente Galernius sumió al desdichado liche en el ansiado olvido que anhelaba, dejándole en un estado catatónico. El elemental con forma de tormenta voló hacia la noche. Galernius con el paso del tiempo se ha vuelto una criatura aún más peligrosa. Su naturaleza salvaje se ha visto corrompida por el deseo maligno de su cuerpo brumoso y mezclado con los desquiciados sueños de su invocador.

Galernius se siente incomodo cuando tiene que pasar largos periodos de tiempo sobre la tierra. Por lo tanto se esconde en el cielo, sobre los océanos. Moviéndose por donde el aire es siempre helado. Cuando estalla la tormenta aprovecha para atacar. Entre la lluvia y los truenos busca una víctima para asesinar o simplemente enloquecer. Galernius lleva una

Port-Cheren

(zona del puerto y canales)

Mar del Noctámbulo



- 1: Aduanas
- 2: El Faro
- 3: Mercado
- 4: Casa de citas
- 5: Ayuntamiento
- 6: Posadas
- 7: Tabernas
- 8: Casa de Doriang
- 9: Callejón del Ebbrel
- 10: Mortuorio
- 11: Sanatorio mental Du 'blent
- 12: Gremio de Mercaderes
- 13: Templos
- 14: Teatro
- 15: Puertos



Área de caos por donde quiera que vaya, este campo de energía caótica causa todo tipo de fenómenos extraños. También crea eventos improbables, accidentes bizarros, etc. Estos cambios son graduales con la proximidad, sólo cuando el elemental finalmente aparece, desaparece toda cordura.

Galemius es una fuerza frenética, demencia corruptora que sólo quiere llevar todo hacia el caos. Habla un depravado lenguaje que para oídos humanos suena como un viento chillón de murmullos blasfemos, de palabras susurrantes y carentes de toda lógica.

Puedes encontrar las estadísticas y poderes de Galemius al final del módulo.

CAPÍTULO 2: TORMENTA EN LA CIUDAD

Como ya hemos dicho, los aventureros pueden estar en Port-Cheren por diversos motivos. Sea como fuerte poco antes de su llegada a la ciudad, comenzaron a suceder unos extraños asesinatos. El mal tiempo se ha instalado en la comarca, las noches son oscuras, frías y tormentosas y las luces de la mañana llegan para iluminar con su luz terribles asesinatos, suicidios y desgracias. La ciudad está sumida en la tristeza, el caos y la desesperación. Las autoridades investigan los asesinatos sin llegar a ninguna conclusión fehaciente, y más de un criminal ha sido ejecutado, creyendo las autoridades, ser el asesino, y volviéndose a desesperar, con la aparición de un nuevo cadáver.

En esta situación llegarán los aventureros a Port-Cheren, entrar a la ciudad es difícil y se encontrarán con las preguntas de la guardia. Dependiendo de la explicación

que den (y el motivo por el que vengan a la ciudad), deberán hacer una tirada bajo Carisma (con malus entre -2 y -4), cada moneda de oro con la que sobornen al guardia supondrá un bono de +1.

En la ciudad está instaurado el estado de excepción, la gente sale con miedo por las calles, y los guardias están detrás de cada esquina. Si los aventureros tienen aspecto extraño, alardean demasiado de sus armas o se meten en peleas, seguramente acaben enfrentados con la guardia.

PORT-CHEREN

Port-Cheren es una ciudad estado independiente. Situada en la costa del Mar del Noctámbulo, entre Mourntall, Svarog y Svaria.

La ciudad está situada en la desembocadura del río Edäm, en un pequeño golfo de oscuras aguas. Al sur se encuentran las extrañas colinas Gadöbri, plagadas de ruinas. Hacia el sureste separado por montañas está Svarog y Svaria. Al este se sitúa el tético bosque de Weiza y los pueblos de Belabez y Cataratas de Malakia, al norte fríos bosques van dejando paso al país de Mourntall. En la confluencia de los ríos Edäm y Ultrich se forma un extenso pantano. Extensos y frondosos bosques cubren casi toda la zona.

La mayor parte de habitantes de la ciudad tienen sangre de Mourntall, aunque gentes con ascendientes de Svarog y Svaria son comunes.

Port-Cheren es un importante puerto comercial, con una floreciente cultura y multitud de comercios, viajeros de todo el mundo y mercancías de los puertos más

lejanos. Port-Cheren vive este esplendor desde hace, más o menos, un siglo y medio. Cuando se formó el Consejo de Lores. Los dirigentes secretos que gobiernan la ciudad, nobles, mercaderes, ricos e incluso magos. Dotada de gran riqueza a causa de su constante dieta de comercio y su industria, esta urbe combina los mejores aspectos de muchas culturas para constituir una maravillosa y reluciente joya. Hoy en día el puerto es el hogar de, aproximadamente, cien mil ciudadanos, número que se duplica en los meses de verano.

La ciudad está dividida en dos distritos o barrios. El situado en la parte más al occidental es el Barrio de los Puertos, y es la zona más bulliciosa e importante de la ciudad. Está situado sobre varios islotes y canales y es el corazón de la urbe (es la zona mostrada en el mapa). En la orilla norte del río, justo al este de los puertos está la zona más grande de la ciudad (no mostrada en el mapa), la zona más rica de la ciudad. Repleta de residencias palaciegas de nobles, las más ostentosas y sede de la inmensa biblioteca pública de la ciudad. De este barrio llamado, Barrio Alto salen los dos caminos principales de la ciudad, uno al noroeste y otro al sureste.

TRATO EN UN CALLEJÓN

Viendo el estado en el que se encuentra la ciudad, es de suponer que los personajes se interesarán en mayor o menor medida por los diversos asesinatos. A nada que investiguen o mantengan los oídos abiertos se enterarán de lo siguiente:

-Los asesinatos suceden en noches tormentosas y ventosas, por otra parte, casi todas, últimamente, son así.

-La gente se empieza a matar entre ellos llevadas por un loco frenesí.

-La anciana Doriany apareció asfixiada hace cuatro noches.

Esta información la pueden conseguir de maneras diversas, incluso de casualidad, bebiendo en alguna taberna o posada. Esta información es "vox populi".

La estancia en la ciudad no es cómoda. Hay poca gente por las calles, la guardia atosiga a todo aquel con aspecto sospechoso, es difícil comprar equipo y viandas debido al estado en que está sumida la ciudad. Y mucho más difícil es encontrar trabajo, si eso es lo que quieren los aventureros.

La segunda noche que estén en la ciudad, cuando entren en la habitación deberán hacer una tirada bajo SAB para percatarse de un pequeño papel doblado casi oculto en el dobladillo de la colcha de una de las camas. La nota está escrita con trazo fino pero seguro. En el momento de leerla un relámpago ilumina a través de la ventana, comienza a llover y las gotas repiquetean contra la ventana. En la nota dice lo siguiente:

"Queridos viajeros, las circunstancias os han puesto en mi camino. Dada la situación, no conozco a nadie más sabio y experimentado que vuestas mercedes. Un terrible mal asedia Port-Cheren, gente muere, otros

morirán, la ciudad necesita vuestra ayuda, serán recompensados con holgura si ayudan al pueblo en su hora de más necesidad. Si están interesados acudan al Callejón del Lebrel cuando la luna esté en lo más alto."

Apenas queda una hora para que la luna esté en lo más alto, si preguntan, no será difícil dar con el citado callejón. Está situado entre los puertos y canales, más bien al sur de la ciudad (ver mapa). En la esquina de este callejón hay situada una carnicera, en la cual, las malas lenguas, dicen se vende carne de perro.

Si los personajes son desconfiados y se huelen una emboscada, o tratan de sorprender al misterioso escritor de la carta, hazles hacer tiradas de sigilo, trepar (si se sitúan en los tejados), percepción o lo que estimes oportuno. En cualquier caso, haz unas cuantas tiradas, sin importar el resultado, tras la pantalla y hazles ver como su interlocutor, sea como fuere les toma a ellos por sorpresa.



El callejón es oscuro, apenas se ve. Además el cielo está completamente encapotado, descargando, ahora, poco a poco la lluvia en un persistente chirimirí.

De las sombras del callejón emerge una figura alta, ataviada con una capa negra y un sombrero de ala ancha, oculta su rostro con una máscara, también negra, con ribetes de oro y una gran nariz ganchuda.

-“Muchas gracias por acudir a la cita”- dice la figura sin dar importancia a la lluvia, o a cualquier intento de sorpresa, -“Como sabrán, un terrible mal ataca a la ciudad, el frío y las tormentas han traído una ola de asesinatos terroríficos. La guardia no sabe por dónde empezar y el pueblo está aterrorizado. Conozco de su experiencia en asuntos parecidos, así que me he tomado la libertad de hablar por la ciudad y tratar de contratarlos. Se les recompensará holgadamente si atrapan o matan al culpable de tan atroces asesinatos.”- La conversación gira repentinamente, de repente el tipo parece enojado, casi colérico: -“¡No me gusta que nadie actúe de esta manera en “mi tierra”, busquen al culpable y mátenlo!... o entréguenmelo. Nadie puede cometer asesinatos así en Port-Cheren”.-

No estará muy dispuesto a negociar allí, en medio de la noche y la lluvia, pero si insisten podrá llegar a ofrecerles hasta 1.000 monedas de oro a repartir entre el grupo, una pequeña casa de dos pisos en el barrio de

los puertos (que quizá los héroes puedan usar como cuartel general, tienda, taberna o lo que quieran) valorada en 6.000 m.o. y el agradecimiento eterno de la ciudad (reflejado en múltiples beneficios a decisión del Narrador, mejora de precios, cartas de recomendación, bonus al CAR en la ciudad, etc.). Este será el tope de la negociación, y eso si solucionan rápido el caso y sin más víctimas (y con algunas buenas tiradas de CAR y una buena interpretación). En cualquier caso no es un tipo al que parezca inteligente presionar en demasía.

Si lo solicitan, les podrá dar las siguientes pistas:

-Todos los asesinatos suceden en noches tormentosas y ventosas, además los crímenes aparecen en la parte de la ciudad más afectada por la tormenta.

-Aparte de los crímenes, la gente cercana a estos parece volverse completamente loca.

-Algunos de los asesinados aparecieron asfixiados, pero sin rastro de estrangulamiento. Otros tantos con fuertes moretones y golpes. Y unos pocos, los menos, con tajos y cortes (en estos casos, los aventureros de momento no los sabrán, fueron puñaladas o auto puñaladas dadas por gente enloquecida por Galernius).

-El último asesinato fue cometido en la Calle del Teatro. Slava y Jinet, su hijo de 3 años fueron las víctimas. El marido encontró la casa en silencio al regresar del teatro (es tramoyista), el niño estaba ahorcado en una viga, y bajo él, la madre, lloraba sangre. Después Slava se auto-apuñaló en presencia de más testigos, una sonrisa demoniaca estaba fija su rostro cuando murió. El marido se volvió loco por la pena y el dolor (o quizá por otra cosa), se llama Josua Lorent y está internado en el Sanatorio Mental Du'blent.

Los aventureros pueden decantarse por ir a casa de los Lorent y por ir al Sanatorio a hablar con Josua. Si quieren ir a casa de los Lorent, el hombre enmascarado les dará la dirección concreta, pero aparte de manchas de sangre en el suelo (que no han salido del todo, tras limpiar) y un par de ventanas rotas, sacadas de los goznes, poco más hay. Con una tirada de INT o SAB con un -2 verán que el fuerte viento entró por ellas.

EN EL SANATORIO

El Sanatorio Mental Du'blent no abre hasta el día siguiente, así que pueden descansar el resto de noche.

El Sanatorio Mental Du'blent es un psiquiátrico en una zona pobre de la ciudad. Tiene tres pisos, de arquitectura gótica, estando todo el tejado adornado con gárgolas. Tiene unos pequeños jardines separados del resto de la ciudad por una valla de tres metros. Las ventanas están enrejadas.

En recepción pueden preguntar por el superviviente, con una tirada para convencer bajo CAR, modificada por la interpretación de los jugadores, no pondrá mayor reparo en dejarles ver al paciente.

Pasarán por pasillos fuertemente vigilados hasta llegar a una sala llena de locos y dementes. Recréate tanto como quieras en la descripción de estos, sus locuras e incluso

las vejaciones que sufren algunos enfermos (ya sea por otros enfermos o por el personal del sanatorio), se tan crudo, recargado y descriptivo como creas conveniente, pero mete a los jugadores en el ambiente opresivo y de locura del sanatorio.



Mientras van hacia la citada entrevista con Josua, los héroes se verán mezclados en otro turbio asunto procedente del pasado del psiquiátrico. Si no quieres retrasar la trama principal, ve directamente a la entrevista con Josua. Si quieres hacer la aventura algo más "terrorífica" lee lo siguiente:

"En un lateral de la sala, entre otras muchas, hay una puerta abierta, en una oscura habitación, sólo alumbrada por finos hilos de luz que entran entre las cortinas, sentada en una mecedora, está la joven más bella que jamás habéis visto, su es pelo largo y nacarado, su piel morena y unos ojos grises brillantes, ella levanta la mirada del suelo y os mira a los ojos -¡Hola! ¿Venís a ayudarme?-"

Si se acercan y entran en la habitación, describe a la anciana que está apoyada en la pared cercana, muy, muy vieja, babeando y con una camisa de fuerza.

"Conforme vuestros pasos, de pronto casi de forma mágica, resuenan en el duro suelo, el ambiente se hace frío, jirones de aliento salen de vuestras bocas, la claridad del día, tras las cortinas se ve transformada de pronto en noche cerrada. Los muros están recién pintados y no ajados por el tiempo. Un último vistazo por encima de vuestro hombro os muestra a la anciana de la camisa de fuerza, la misma cara, el mismo pelo, pero ahora es una joven, una muchacha de no más de 22 años. La joven de enfrente, en la mecedora repite - Hola, ¿Venís a ayudarme?- escucháis su voz, más con el pensamiento que con los idos. Con un gesto retira el fular de su garganta y veis claramente una cicatriz rosada que la cruza. De repente un rayo de luna cruza la habitación y queda ante vuestros ojos una mecedora, meciéndose con un chirrido leve y sentada encima, una muchacha a la que le atraviesan claramente los rayos de luz lunar, dejando clara su incorporeidad"

Haz que los personajes tiren por Miedo y Terror como viene descrito en "Miedo a la Oscuridad".

Aplica los resultados de la tirada y deja interactuar a tus personajes con el "fantasma". Parece claro que no tiene intención de atacar o dañar a los héroes, es más se

- El padre de familia, con el cuello partido en las escaleras y un cuchillo en la mano.
- Parte del servicio asfixiado (sin marcas).
- Dos niños asesinados claramente por el padre (el rastro de sangre así lo indica).
- La Madre se arranco sus propios ojos con los dedos descarnados, se ahogo con su propia sangre, al arrancarse en su terror de un mordisco su propia lengua.
- Buscar (SAB -4) y encontrarán restos verdosos amarillentos, parecen productos químicos. Están en los marcos de las ventanas, en los quicios de las puertas y en algunas de las prendas de vestir del servicio. Con una tirada de INT (Saber Arcano o Alquimia) -8 (Elfos y Magos sólo con -2), sabrán que pueden ser los restos de los componentes que se usan para el conjuro Nube Aniquiladora.

ACERCAZADOS POR LAS PESADILLAS

Tras tan macabro espectáculo, nuestros héroes deberán dormir y descansar. La noche es tormentosa (de forma natural), con fortísimos vientos fríos, que agitan las contraventanas de las respectivas habitaciones. Cada uno de ellos tendrá una pesadilla al azar, pueden repetirse, aunque ellos no lo sepan (tira 1d4):

1) Eres un niño de nuevo, joven, valiente, pero sin sabiduría. Estás frente a un enorme castillo con forma de garra. La noche está cerrada, de repente la sombra del castillo crece y te atemoriza. Se transforma en un hombre oscuro que irradia maldad en cada movimiento. Huyes, o tratas de huir pero la sombra del castillo que es la esencia del ser malvado avanza más rápido. Te despiertas empapado en sudor, con las sábanas muy deshechas un regusto a granada en la boca.

2) Te debates en un irregular vuelo, sobrevuelas la ciudad portuaria, el viento es helado, pero te meces por él en un perfecto baile sincronizado. ¡Vuelas! De repente no controlas, el hasta ahora perfecto vuelo, comienzas a caer, y lo que es peor, te es imposible respirar. Comienza la angustiada sensación de asfixia, estás a punto de perder el conocimiento cuando te despiertas empapado en sudor, con las sábanas muy revueltas y un regusto a limón en la boca.

3) Estás en un velatorio, aunque te ves reflejado con tu aspecto normal en un espejo, la gente te trata como si fueras un niño. Ves a tus padres, a antiguos familiares, a familia lejana que hacía años no veías. De repente, tímidamente te vas acercando al féretro, eres pequeño, bajito así que te cuesta ponerte de puntillas para ver el cadáver en el féretro. Con mucho trabajo te elevas para ver el rostro del muerto, ¡eres tú! Avejentado y pálido como la muerte, y con una sonrisa en la rígida boca. Te despiertas empapado en sudor, con las sábanas muy revueltas y un regusto a canela en la boca.

4) Caminas por las oscuras calles de la ciudad, la noche no tiene luna y todo está cubierto de una mortaja anti natural, aún así las calles están repletas de gente. ¿De personas?, no, observando más cuidadosamente en el silencio de la noche, te das cuenta que no son personas vivas, nos muertos vivientes, cadáveres caminando y

haciendo vida normal en la ciudad. Es más, muchos de ellos te son conocidos, allí está tu padre, aquel otro es tú primo, te parece ver a un antiguo amigo... intentas gritarle pero no sale tu voz. Te despiertas empapado en sudor, con las sábanas muy revueltas y un regusto a nuez moscada en la boca.

Todos los aventureros se levantan muy cansados y azorados por la pesadilla, esto se representará con un -10 pg atenuados (se recuperará 1por hora) y con un penalizador a toda actividad de -1 (-5% en habilidades porcentuales) durante todo el día.

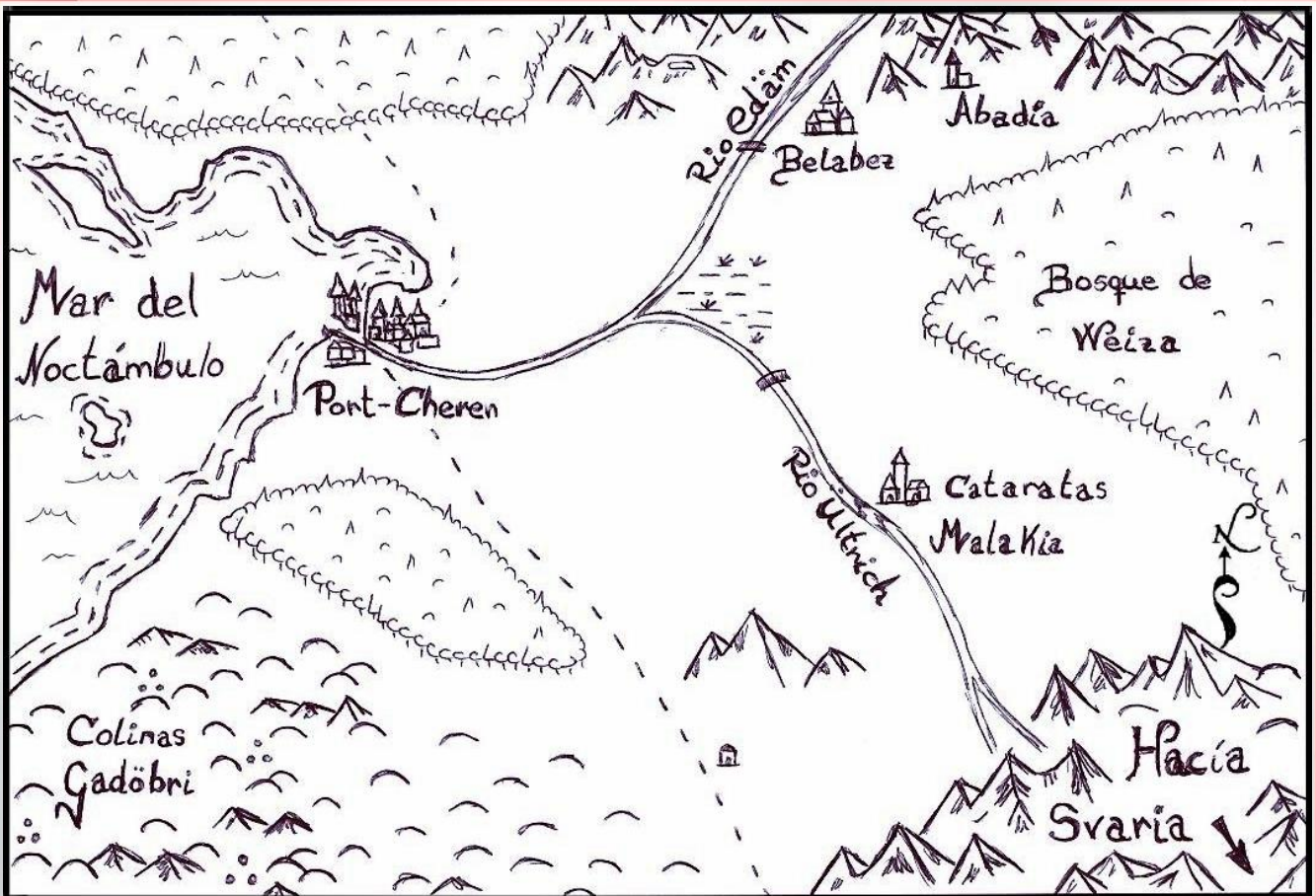
A lo largo de la aventura puedes provocar angustia a tus jugadores, en momentos dramáticamente apropiados, haciéndoles tirar por SAB o INT y pasarle una nota al jugador que la haya superado diciéndole que en ese momento tiene flashes con imágenes del sueño y le vuelve a la boca el regusto del sueño. En realidad estarás creando Paranoía Gratuita para intranquilizar a tus jugadores y quizá despistándoles un poco.

PRIMER ENFRENTAMIENTO

Lo quieran o no, van a tener un enfrentamiento con el alocado asesino elemental Galernius. Pero en este enfrentamiento han de perder. Sin conocer las vulnerabilidades del elemental, a no ser que tus aventureros sean mucho más duros de lo esperado, tengan muchísima suerte con las tiradas o sean unos tramposos redomados y hayan mirado el módulo, es difícil que puedan con Galernius. Si es así, y los héroes se acercan demasiado a vencer al enemigo, impones penalizadores por luchar de noche en la oscuridad y la tormenta, haz que Galernius saque todas sus tiradas de Resistencia Mágica, ponles penalizadores porque las pesadillas vuelven en ese momento, o inclusive sufrirán el ataque de la guardia de la ciudad, creyendo que ellos son los asesinos. En cualquier caso no pueden vencer al Galernius. Eso queda para el final de la aventura.

La noche siguiente mientras hablan y cenan (en su posada habitual), entra un hombre azorado, con aspecto de marinero, pide una copa de vino caliente, para recuperarse de la fría tormenta que azota los puertos, el frío es intenso -“Que las benignas divinidades guén sus remos si algún desafortunado pescador aun no ha vuelto, se mascaba la tragedia”-, da un largo trago de vino y como si sus palabras fueran necesarias para el resto de la concurrencia, dice: -“La tormenta estalló en los puertos, hace un viento terrible, incluso parecía como si me hubiera vuelto demente del frío, me pareció escuchar voces arrastradas por el viento, como susurros...”-

Si los héroes acuden al puerto por los comentarios del marinero, se enfrentaran cara a cara con Galernius, que está haciendo de las suyas en un barco anclado en el puerto. Verán como negros nubarrones se concentran, en concreto, en esa parte del puerto. Se cruzarán con marineros que huyen desesperados arrancándose el pelo a puñados y con cara desenchaja por la locura. El viento y la tormenta zarandean el anclado barco, que se estremece con rasgados sonidos de telas rotas y maderas



que ceden y se parten. Desde el muelle de embarque se distinguen cadáveres sobre la cubierta del barco.

Entre la propia tormenta divisan una amalgama de aire y nubes negras, con algo parecido a ojos y una vaga forma ¿humanoide? Para distinguirlo hará falta una tirada bajo SAB-2. Se enfrentarán cara a cara con el demoniaco elemental Galernius, causante de todos los asesinatos, como hemos dicho antes, Galernius ha de vencer este combate, pero no se espera una oposición tan dura como los héroes, así que en el momento dramáticamente oportuno huirá. Durante buena parte del combate, los héroes escucharán entre el fuerte viento: “Galerniuuuu”.

Si los héroes no acuden a los puertos, pues aparte de no merecer tal apelativo, al día siguiente oirán rumores de la masacre en el puerto. En ese barco encontrarán un espectáculo parecido al de la casa familiar. Cadáveres golpeados, marineros flotando en el mar, se tiraron por la borda y murieron ahogados por la locura histórica, la nave completamente destrozada, etc.

Como los héroes sobrevivirán (al menos algunos, sino poca aventura te queda por dirigir), tendrán una descripción más clara de Galernius, así como su nombre, ya que se lo dijo Josua y ellos mismos lo han escuchado en el combate, ya tienen algo con lo que buscar. En cualquier caso si acuden a la biblioteca pública de Port-Cheren (bastante grande) no encuentran nada sobre “Galernius”. Entonces uno de ellos recibirá una nota extraña del ya conocido contratista. Es una cita en el conocido callejón oscuro, esa misma tarde.

En la cita, todo está muy oscuro debido a los nubarrones negros, la misteriosa figura pregunta sobre los avances en la investigación. Se mostrará críptico, pero parece saber lo que sucedió anoche en el barco. Cuando le cuenten lo acontecido, lo que saben, nombre y aspecto, desapareciendo les dice: -“**Me pondré en contacto con vosotros**”.-

La mañana del día siguiente el posadero les dice que tienen una nota lacrada para ellos. En un papelajo lacrado sin sello con cera negra hay garabateado:

Alguien más listo que nosotros dice que el tal Galernius es un demonio elemental poderoso, no lleva mucho aquí. Pero parece que ya fue estudiado en los años antiguos, seguramente habrá libros que se hablen de él, en la Abadía de Rosamund. Al noreste. Suerte.

Si investigan sobre la Abadía de Rosamund con unas cuantas tiradas de CAR, SAB o INT dales la siguiente información escalonada y de manera coherente:

- Es una de las mayores bibliotecas de Vernigor. Además de ser un templo de meditación.
- Esta cerca de un bosque maldito, el Bosque de Weiza a unos dos días de buen ritmo. Justo al noreste del pueblo de Belabez.
- Radovan, el abad principal, es un solitario y sabio monje, descendiente de una vieja familia noble de Port-Cheren.
- Es un sitio solitario y oscuro, poblado de antiguos fantasmas que vagan por sus largas salas con altos techos. Se dice de él que está maldito, otros sin embargo aseveran que es un punto de luz y conocimiento entre la oscuridad y la maldad.

CAPÍTULO 3: VIAJE A LA ABADÍA

Viaje a la Abadía de Rosamund sin incidencias (a no ser que la partida flojee o se estanque y quieras poner un combate, bandidos estaría bien, por ejemplo). Tras casi un día y medio de buena marcha, llegan a Belabez. La noche la pueden pasar en la posada de “El Gremio del Viajero”, casi a media noche llegarían a la Abadía, a no ser que paren a descansar y así no viajar en la oscuridad de la noche.

BELABEZ

Belabez es un pequeño pueblo de unos 250 habitantes. Con las calles empedradas, las casas están dispersas y sin un patrón arquitectónico. No hay templo en el pueblo, sólo una taberna/posada, una tienda modesta, un ayuntamiento, una herboristería y la casa de la milicia (apenas 10 hombres). Es un pueblo sumamente rural y supersticioso. Está rodeado de multitud de granjas y una profesión muy valorada, es la de leñador (abunda la leña en el cercano bosque de Weiza).

Si paran o bajan a Belabez (una vez ya instalados en la Abadía) estos son los rumores que podrán escuchar con una tirada bajo CAR si indagan un poco (en la única posada “El Gremio del Viajero”): 1d6

- 1) Licántropos rondan por el bosque de Weiza, desde hace tres lunas.
- 2) Radovan es un loco demente, un brujo ansioso de almas vírgenes para oscuros rituales.
- 3) Una joven del pueblo desapareció al ir a buscar un libro hace meses. Se dice que fue sacrificada, otros murmuran que ahora es consorte de Radovan.
- 4) Radovan y sus ayudantes son buena gente, de los pocos con cultura en la provincia. Una luz entre tanta oscuridad.
- 5) Radovan es un poderoso hechicero, hijo de una vieja sierpe. Pero de corazón noble y valiente.
- 6) Extraños viajeros llegan a la abadía de vez en cuando. Encapuchados que no hablan con nadie y pasan largas temporadas en la Abadía.

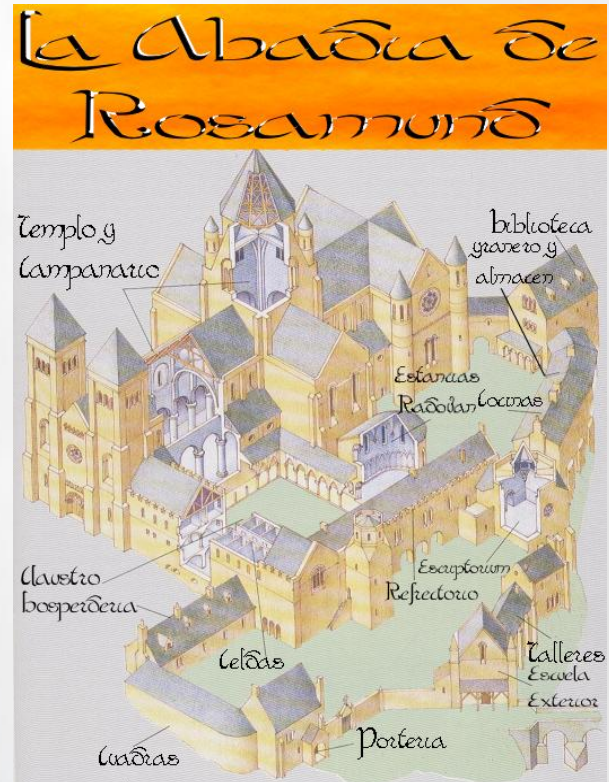
Sólo el 1, 3 y 6 son reales, y aún así están exagerados. Los otros son habladurías, así que siente libre de inventarte las tuyas propias, incluso improvisarlas, quizá hasta le den verosimilitud a los cotilleos de pueblo.

CAPÍTULO 4: LA ABADÍA DE ROSAMUND

La Abadía es un edificio grande, con dos patios y un claustro. Está situada al pie de las montañas, rodeada por rocas y denso bosque. Se accede a ella por un estrecho puente de piedra, que cruza un arroyo no muy caudaloso, pero con una caída de 6 metros. Todo el edificio tiene un aspecto recargado y oscuro, pese a sus paredes de piedra clara (ya sucias por el tiempo). Pero debido a las tejas de pizarra negra y a estar siempre a la perpetua sombra de las montañas, le confiere un aspecto sombrío, lúgubre, incluso gótico.

Además de todo esto, la Abadía de Rosamund es un Sumidero del Mal. Moldeado por el miedo, el terror y la pasión. Tiene una resonancia de soledad, terror y furia

contenida. Tan terribles actos han sido cometidos aquí, que se aplica una penalización de -1 a cualquier tirada de salvación para resistir emociones fuertes (ya vengan de un conjuro, del terror o inclusive del más profundo amor). En este tipo de lugares la malevolencia espiritual del ambiente debilita la resolución y estimula a las criaturas viles y malvadas. El penalizador de -1 también se aplica a todo intento de expulsar o dominar muertos vivientes.



Lugares más importantes de la Abadía:

El Templo y el campanario: sin duda la parte más espectacular de la abadía. Un enorme templo dedicado a “Los Poderes” así en general (pueden encontrar altares a distintos dioses, inclusive del universo del que vengan los aventureros). El campanario se levanta a más de treinta metros por encima del nivel del suelo de la abadía. Sus campanas resuenan seis veces al día (desayuno, comida y cena, y tres veces a la oración, en horas previas a las comidas).

El Claustro: rodeado por las celdas austeras de los monjes y al norte del mismo, las grandes y opulentas estancias de Radovan.

Hospedería: lugar donde acomodan a los visitantes. Actualmente sólo vive la mujer muda del servicio. Así que cuando hospeden allí a los aventureros, la sensación será de tranquilidad, soledad y silencio.

Talleres escuela: aquí los monjes realizan diversos oficios artesanales, destilan cerveza y otros licores, tejen tapices y banderas, elaboran pociones y mejunjes alquímicos, cocinan dulces, etcétera. Se puede encontrar material para investigación alquímica, un taller de costura, destilería de alcohol, etcétera.

Escriptorium: una sala enorme, fría y de elevados techos. En ella siempre hay muchos libros. Los monjes escribas se sientan en los múltiples pupitres para escribir, copiar e incluso dibujar en nuevos libros.

Biblioteca: Enorme, de tres pisos. Ningún aventurero habrá visto hasta ahora una biblioteca tan grande (a no ser que por trasfondo si lo haya hecho...). Conecta con el templo. La biblioteca del piso bajo tiene tomos sobre historia variada y leyendas, también están los libros sobre filosofía y teología. En la segunda planta están los archivos de la propia abadía. Así como registros de toda la comarca. Además tiene un pequeño apartado de novelillas (de caballería, aventuras, incluso de amoríos). El tercer y último piso es de acceso restringido. Las escaleras acaban en una puerta de roble reforzada y con una cerradura difícil de forzar (-20%). Dentro se encuentran los tomos con temática mágica, mitológica, ocultismo, etcétera.

Sin aparecer en el mapa y sin que lo sepan los aventureros hay un sótano que conecta la biblioteca (con una trampilla escondida) con las habitaciones de Radovan. En estos sótanos hay diseminados laboratorios de Radovan, plagados de zombis y los aposentos donde realmente descansa el monje vampiro. Farmur también duerme en estos macabros aposentos.

Cabe destacar también un gran comedor al lado de las cocinas (y en él nunca verán comer a Radovan ni a los demás vampiros, pero si cenar) y un gran museo con objetos de arte menor en el ala sur del Claustro, cerca de la Hospedería.



HABITANTES

Radovan: Abad principal, parece y se comporta, como un noble petulante, a veces como un sabio erudito y siempre como un hombre autoritario y algo caprichoso. Nació noble en Port-Cheren, hijo segundón pronto se vio abocado a la carrera religiosa. Siempre tuvo facilidad para los idiomas, la filosofía y el saber, así que fue creciendo en el escalafón eclesiástico. Hasta que hace poco más de 100 años chocó con una antigua vampira que le transformo. Desde entonces lleva una doble vida, manteniendo su puesto eclesiástico, consiguiendo con sus contactos, el gobierno de la Abadía Rosamund y siendo en realidad un poderoso vampiro carente de toda fe.

Radovan aparenta unos cincuenta años. Alto y enjuto, con un cierto atractivo. De cabello rubio oscuro bien peinado y barba arreglada. Sus ojos son azules oscuros que se vuelven rojos en la oscuridad. Suele vestir con túnicas nobles pero austeras y siempre con una amplia capa negra con capucha.

Farmur: senescal de la abadía, guerrero fuerte y decidido. Lleva un tabardo de cuero tachonado gris, espada y escudo. Moreno, muy pálido, perilla, atractivo. En realidad es un esclavo vampírico de Radovan y la persona en quien más confía Radovan.

Jean Pier: ayudante de Radovan. Un joven de 21 años. Con túnica de monje, pelo en cacerola rubio oscuro. Rasgos anodinos. Sigue siendo humano pues Radovan necesita a alguien de confianza que pueda moverse de día. Ficha: mago de 3 niveles, con 7 puntos de golpe y los siguientes conjuros preparados: Hechizar Persona, Leer Lenguas y Fuerza Fantasmal (normalmente).

Una mujer de servicio: Sin nombre que los héroes lleguen a conocer. Cuarenta y pico años, más bien rellenita, es muda debido a que Radovan la cortó la lengua hará ya 20 años. Sabe el secreto de Radovan y si se la trata bien puede llegar a ayudarles, pero está muy atemorizada (Humana nivel 0). Y por cierto, no sabe leer ni escribir.

Gleoff: obeso albino que ronda los sótanos, pesa más de 150 kilogramos, aún así viste con túnicas de monje, aunque nunca se mezcla en el día a día de la abadía. Sólo se le ve en los sótanos y si acaso vagando por la noche. Vampiro esclavo de Radovan.

Priscilla: hermosísima mujer, morena, pálida, alta y de cuerpo escultural, pasea por las noches por los patios y tejados de la abadía. También es un engendro vampírico de Radovan. Es la joven del **rumor 3** de Belabez, que ya se ha "acomodado" a su vida vampírica.

Además hay 17 monjes humanos. Sospechan que algo raro pasa con Radovan y Farmur, pero están atemorizados y acostumbrados. Si necesitas algunos nombres para ellos puedes usar: **Jensi, Akos, Zoltan, Sergey, Yuri, Agerthon, Clovis, y Ettiene**, por ejemplo.

Escondidos en los sótanos y en sus estancias Radovan tiene además **15 zombis**. Son como los del manual básico con la peculiaridad de que tienen el máximo posible de puntos de golpe (es decir 16).

SUCESOS

Radovan (y el resto de monjes) les recibirán cordial y amablemente, les acomodarán en habitaciones de la Hospedería. Tendrán tratos con Farmur y Jean Pier, y con otros monjes y habitantes de la abadía si los aventureros se interesan en ello. Pero la tensión se debe mascar y mientras llevan a cabo la investigación se pueden ir dando cuenta de cosas extrañas. Radovan no querrá beber de ellos por el momento, pero las cosas pueden cambiar.

Entendemos que los personajes llegarán a la abadía diciendo que necesitan buscar un libro. Radovan les dará permiso. No hace falta decir que libro es el que buscan o de que trata. El libro que buscan está escondido en la biblioteca del tercer piso y tendrán difícil encontrarlo. Si acceden a la abadía con cualquier otra excusa (perdidos y agotados, quieren ser miembros del clero o cualquier cosa que se les ocurra) serán bien recibidos igual, pero tendrán más difícil acceder a la biblioteca.

A continuación desarrollaremos una serie de sucesos que acontecerán mientras los aventureros están en la abadía. No tienen por qué suceder todos. El Narrador es libre de modificar el orden o adaptarlo a su aventura en concreto.

- Extrañas señas:

La sirvienta sin lengua intenta hacerse entender por alguno de los aventureros, en un momento de distracción y escondidos de todos los habitantes de la abadía. Parece asustada, aterrada. Pero es difícil entenderla. Si el héroe pasa una tirada de INT-6 entenderá que algo malo pasa con Radovan y que han de temer a la noche.

- Aullidos en la noche:

Con una tirada bajo SAB oirán los lejanos aullidos de lobos. Parecen provenir del cercano bosque de Weiza. Este suceso quizá despiste a los héroes si han recibido la advertencia de la sirvienta muda. Quizá empiecen a pensar que se trata de un asunto de licántropos. Si los héroes preguntan, esta noche es la primera de luna llena.

- El gato negro:

Uno de los AJs (decidir al azar), verá casi todas las noches un gato negro rondar por los tejados (SAB-2 para ver una mancha blanca en el lomo, más de cerca se ve que la mancha tiene forma de calavera). Si una noche le sigue (tirada bajo DES), le llevará a la parte exterior de los Talleres/Escuela. Allí rascará un muro, si el AJ derriba el muro o tiene algún modo de ver lo que hay al otro lado, verá un montón de cadáveres desangrados y con marcas en el cuello (si se pone a examinarlos). Uno de los cadáveres cobra vida (Tirada de Miedo, es uno de los 15 zombis). El gato era el familiar de una de las víctimas, un mago que también vino a la abadía en busca de un libro y murió, siendo alimento de vampiros.

- Belleza nocturna:

Uno de los AJs (decidir al azar o el personaje masculino con más Carisma), verá casi todas las noches paseando por el patio al que da su ventana, a una joven preciosa. Morena, pálida, alta y de cuerpo escultural. Si alguna vez baja a intentar hablar con ella, ya no estará. Si pregunta a alguien por ella nadie dice conocerla. Si alguna noche con un buen plan logra acercarse, Priscilla (pues se trata de ella) finge estar asustada y se camelara al AJ, cuando le tenga entre sus brazos intentará morderle y alimentarse. Si por alguna casualidad el héroe consigue acabar con la vampiresa, al día siguiente todos se harán los alarmados y asustados. En el fondo Radovan estará rabioso y ese AJ pasará a ser su primera víctima en su futura venganza.



-Otros libros interesantes que pueden encontrar mientras buscan el que les interesa:

Una serie de libros que el Narrador puede dejar "ojear" a los héroes para abrir boca hasta encontrar el correcto.

- Dos sobre muertos vivientes "La No-Vida" y "Decálogo de la muerte". Es extraño encontrarlos aquí, pero Radovan estudió mucho el tema. Si le preguntan dirá que es por protección, se sabe que los religiosos son enemigos de los no-vivos.
- "Calendario oculto" un muy buen libro de historia. Si los aventureros no pertenecen de Vermigor este libro les puede servir como introducción a los países e historias del plano.
- "Paladines de la Oscuridad" habla sobre la familia Skoytel y la Orden del Lobo (introdúcesela a tus aventureros).
- Algunas guías para cazar seres de la noche del Doctor Incabot Van Artax III. Si el personaje dedica al menos 24 horas (no hace falta que sean seguidas) a estudiarlas ganará 1d4x50 PX. Si es Cazabrujas ganará 1d6x100 PX.
- "El Necronomicon" (¿por qué no? ☺). Escrito en común y en una versión antigua de la lengua de Khavárshar, por un habitante del Imperio de la Arena llamado Abdul Alhazred. Versión con las pastas de cuero, escrito en piel humana (SAB-2 para darse cuenta). Cada dos horas que lea, el personaje ganará 100 PX. Pero cada dos horas también tirará bajo SAB o se volverá un poco más loco perdiendo 500 PX (parte de su alma) en el proceso. Si consigue aguantar 10 tiradas

habrá leído muchas cosas interesantes, si es Mago o Elfo el Narrador podrá dejarle aprender un conjuro nuevo del nivel máximo que pueda lanzar. A decisión del Narrador, también podrá haber aprendido un oscuro ritual para volver a su plano natal (esto conllevaría otra aventura en sí). Información que puedes darle al aventurero: es un manuscrito traducido al común antiguo de una lengua extraña en el año 628 por un tal R. V. II. (La Reina Viringe II, pero los héroes no lo sabrán), trata sobre oscuros dioses y extraños ritos, habla de criaturas de pesadilla, tiene anotaciones del traductor como "intentare este rito" o "no creo que esto sea real, no puede serlo..." Pasaje: " De los Primeros Engendros, escrito están que esperan siempre al umbral de la Entrada y la dicha Entrada se encuentra en todas partes y en todos tiempos..."



- Comidas incompletas, Cenas abarrotadas:

Si los personajes se fijan, durante las comidas en el amplio comedor cerca de las cocinas, nunca estarán Radovan ni Farmur. Si preguntan el resto de monjes dirá que nunca suelen acudir a la comida, comiendo en sus dependencias, gestionando el día a día de la abadía. No les parece extraño. Sin embargo sí que acuden todas las noches a cenar con sus compañeros. Cenan con toda normalidad (comiendo y bebiendo, haciendo un gran esfuerzo para alimentarse como si fueran aún humanos).

- Discusión en las sombras:

Uno de los aventureros (decidir al azar), mientras camina por el claustro de noche, escucha susurros como de una discusión en voz baja. Si se esconde y afina los oídos llegará a la conclusión de que son Radovan y Farmur. El segundo está muy preocupado, no le gusta que los aventureros sigan husmeando por la abadía. Radovan parece tranquilo y no le preocupa nada. Farmur le insta a que los eche. Si intentan hablar con Farmur, éste mantendrá lo dicho, no pertenecen a la abadía, y ya va siendo hora de que se vayan.

- **Interludio:** este interludio no tiene nada que ver con la aventura en sí (más que sucede en Port-Cheren), pero en mi grupo de juego lo narre para introducir pistas sobre futuras aventuras y dotar todo de un aura de misterio, así que si quieres... saltatelo.

"Los callejones de Port-Cheren se enrevesan y entrecruzan, oscuros ángulos se forman y malhechores crecen y medran en estos rincones, los callejones dan

paso a las cloacas, donde en oscuros pasadizos anidan males aun peores; En una oscura sala con un espejo, sólo alumbrada por el titilante fuego de varias antorchas, un ser surgido de las más oscuras y repugnantes fantasías observa el espejo... la criatura, a la que es mejor no describir en detalle, parece una especie de enorme orbe carnosogelatinoso de color carne tirando a cuero, baste con decir eso... pues su rasgo más significativo, es un único y enorme ojo. Pedúnculos oculares surgen de la parte superior del orbe, también destaca la consciencia... la dolorosa consciencia de sí mismo y de su maldad...

De repente el espejo se agita y una oscura figura enmascarada aparece en su superficie... y de forma extraña del orbe se abre una boca llena de dientes afilados que dice -"¿Qué te ha parecido el entretenimiento que te he mandado?"- , -"Bien"- contesta lacónicamente la figura- "Pero Levesque está implicado y por mucho que me regales no te bailare el agua "amigo"- el "contemplador" (llamémoslo así) se agita -"Se perfectamente a quien te he mandado y su relación con "nuestro señor" pero..." - la conversación continua/ fundido en negro".

- ¡Ya me estoy cansando!:

Con el trascurso de los días Radovan se irá haciendo más cínico, aguantar menos y comenzará a tener hambre. Sopesando muy seriamente alimentarse de los héroes. Los encontronazos verbales con el vampiro irán a más, has de mostrar el hastío y la falta de interés en ayudar que poco a poco se apoderan de Radovan.

CAPÍTULO 5: CONFLICTO CON RADOVAN

Cómo ya hemos dicho Radovan se irá haciendo más cínico y al final tratará beber al menos de uno de ellos, en principio las mujeres son su primera opción. Y por orden de Carisma. A más alto, más la deseará. Si algún aventurero se enfrentó y acabó con Priscilla, éste será el blanco de su odio.

A la vez que la situación con Radovan empeora, los héroes se acercan más al deseado libro que les dará información sobre Galernius. Desde el momento que comiencen a buscar en las bibliotecas, tú hazles tirar bajo INT o SAB (dependiendo del método de búsqueda) por cada día de búsqueda (y cada aventurero), no les digas si han fallado o no. Simplemente si han sacado la tirada con una penalización de -6, haz una marca, cuando tengas 5 marcas habrán "explorado" todas las bibliotecas y estarán a punto de encontrar el libro deseado (decide tú la forma de encontrarlo en el momento dramáticamente oportuno). Mientras tanto más arriba tienes algunas sugerencias de libros que pueden encontrar para "echar el rato". En cualquier caso no pueden encontrar el libro que buscan con el conjuro "Localizar Objeto", ya que no saben qué libro en concreto buscan, ni como es, ni como se llama.

Finalmente, cuando menos se lo esperan, tras un librería móvil hay una librería camuflada, en ella encontrarán una gran cantidad de libros interesantes

destacando el libro **"Desde las Cenizas... Ajenos a Vermigor"** del Doctor Julius Van Artax II en él encontrarán una entrada para "Galernius". Cuéntales la información que se da sobre el ajeno en la introducción: fue invocado por Eslamirh, un liche enloquecido con febriles fantasías de caos y destrucción. Trajo a un elemental del aire de un plano caótico, la maldad, el caos, la pasión y la necesidad se mezclaron con este, ya maniático ser, y se formó Galernius, una entidad demente y completamente incontrolable. Se esconde en los cielos de los océanos y baja cada tantos años a alimentar su sed de locura. Es inmune a casi todos los ataques que por mano humana pueden venir. **Pero es muy vulnerable al ácido y el calor extremo le enlentece.** Seguramente los héroes se den por satisfechos y con esa información ya tienen un buen punto de partida para presentar batalla a Galernius.

Justo tras averiguar esta información será el momento en que la paciencia y hambre de Radovan lleguen a su extremo y tratará de atacar a los héroes. A no ser que tus aventureros hayan establecido una relación especial con él, o huyan antes de que ataque, esa misma noche han de vérselas con Radovan y sus esclavos vampíricos así como su ayudante mago. Plantea el combate en la estancia de la abadía en la que creas más oportuno, o quizá sea ya huyendo, como digo, todo depende de tu partida. En cualquier caso, ten en cuenta que es un combate bastante difícil. Un vampiro poderoso, dos o tres (depende de si han matado a Priscilla) engendros vampíricos y un aprendiz de mago (aunque este realmente tampoco vale para mucho)...

Quién sabe, quizá a tu grupo ni siquiera le haga falta luchar y escapen de una pieza y con toda la sangre en sus venas, pese al voraz hambre de Radovan.

ESCAPANDO DE LA ABADÍA

Teniendo ya la información sobre Galernius querrán marcharse de la abadía, la forma de irse dependerá de lo que hayan hecho en la abadía, de cómo se hayan relacionado con los habitantes y de cómo hayan sucedido los acontecimientos y el enfrentamiento final con Radovan. Quizá quieras meter una escena de persecución, con los héroes a todo galope en caballos, mientras son perseguidos por Radovan y sus esclavos, volando en la noche, y como poco a poco amanece y los aventureros por fin escapan definitivamente, debido a la imposibilidad de los vampiros de seguirles a plena luz del día.

CAPÍTULO 6: CARA A CARA CON GALERNIUS

Regreso a Port-Cheren, ya sabiendo más de Galernius, querrán enfrentarse a él, sabiendo ya sus puntos débiles. Si los aventureros son mínimamente competentes, conseguirán ácido y prepararan todos los conjuros de fuego que tengan, normalmente se enfrentarán a él y le vencerán expulsándole de la ciudad.

SOLOS ANTE LA DESDESPERACIÓN

Siéntete libre de preparar el combate contra Galernius donde estimes oportuno de la ciudad. Incluso permite a

tus AJs que puedan "tenderle una trampa". Si se dejan llevar por los acontecimientos y deciden atacar al loco elemental, éste atacará la zona del teatro la noche siguiente a la llegada de los AJs.

Una vez acabado el combate y con Galernius expulsado o muerto, habrá acabado la aventura, si tus héroes no son del plano de existencia de Vermigor, quizá traten de seguir investigando como volver a su mundo, y, quizá, en esta aventura hayan encontrado alguna pista valiosa. Si pertenecen a Vermigor, su fama como cazadores de criaturas de la noche aumentara considerablemente y en un futuro no les faltará el trabajo.

El misterioso contratista cumple su promesa y entrega al grupo aventurero (otra vez de manera misteriosa y extraña) 1.000 monedas de oro a repartir, las escrituras de una pequeña casa de dos pisos en el barrio de los puertos (déjales elegir exactamente donde, si no se ponen muy caprichosos o bizarros), quizá los héroes puedan usarla como cuartel general de ahora en adelante en sus aventuras en Vermigor, en cualquier caso está valorada en 6.000 m.o. y una nota de verdadero agradecimiento, emplazándoles a futuros trabajos juntos.

Por último otórgales a cada uno de tus aventureros 3.000 px por la aventura, modifica esta cantidad en ± 1.000 px dependiendo de su actuación e interpretación. Y por último cuando ya os pongáis a recoger las cosas, párate un momento y comenta: "Mmmm, un segundo se me olvidaba algo" y léeles el epilogo. Gracias por haber llegado hasta aquí ☺

EPÍLOGO:

"Año 950 del calendario de nuestra era, Radusk un pequeño pueblo pesquero en el Mar del Noctámbulo, el estrellado cielo nocturno es repentinamente cubierto por una pequeña pero poderosa tormenta, el pueblo se ve alumbrado por relámpagos, el viento azota las casas y silba una alocada melodía. Expulsado de Vermigor, Galernius clama venganza... y para él, la línea de tiempo no es nada..."

-EL FIN-

CAPÍTULO 7: CREMIOS

GALERNIUS:

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 11 (55 Puntos de Golpe).

Movimiento: 27 metros volando.

Ataque: +2 Golpe de viento.

Daño: 1d8+2.

Salvación: Clérigo 11.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Resistencia a la Magia: 40%

Valor PX: 4.500

Se necesita armas mágicas de +3 ó más para dañarle. Además es vulnerable al ácido, que le causa el doble de daño durante el doble de tiempo. El calor extremo le paraliza, un asalto por cada dos puntos de golpe que le

hubiera quitado. Por ejemplo, una bola de fuego que tras pasar la tirada de salvación le haría 15 puntos de daño, le deja inmóvil 7 asaltos.

Galernius es capaz de lanzar los siguientes conjuros:

Ver Realmente (a voluntad).

3v/día: Detectar Magia, Dispar Magia, Nube Aniquilador.

1v/día: Controlar el Clima.

Si necesitas las características de Galernius, son la siguiente:

FUE: 18/ DES: 20/ CON: 11/ INT: 9/ SAB: 13/ CAR: 15

Aura de Caos: el primer efecto de este caótico campo de energía surte efecto a un kilómetro de distancia. Toda criatura con Inteligencia superior a 3 debe hacer una tirada de salvación contra Sortilegios. Si la fallan su alineamiento se acercará en un grado hacia Caótico. Las víctimas actúan con antojos bizarros y emociones negativas, con deseos sexuales reprimidos y oscuros anhelos. Cuanto más cerca de Galernius más oscuros son los pensamientos del afectado. El segundo efecto del Aura de Caos sólo afecta a toda aquella criatura que esté a menos de 50 metros del elemental y tenga una Inteligencia superior a 3. Las víctimas han de hacer una tirada de salvación contra Sortilegios con un -3 ó volverse completamente dementes. Esta tirada se hace cada asalto, una vez que se falle no se volverá a realizar más tiradas.

Una tirada fallada resulta en un desorden frenético de personalidad. El personaje se vuelve violento e incontrolable (el Narrador tomará el control del personaje). Sin embargo los aventureros afectados no están completamente perdidos. Pueden hacer una tirada bajo Sabiduría -4 para aferrarse con voluntad denodada a su cordura. Si sacan esta tirada recuperarán el control de su personaje por un número de asaltos igual a su Sabiduría. Después de esto, volverá a caer en la locura total y no podrá volver a realizar la tirada de Sabiduría en 1d6 horas. El Aura de Caos es un efecto de encantamiento que afecta a la mente, curiosamente aquellas criaturas bajo su influjo no son detectadas como encantadas o bajo los efectos de la magia.

RADOVAN:

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 7+9 (51 Puntos de Golpe).

Movimiento: 36 metros/ 60 metros volando.

Ataque: 1 toque o especial.

Daño: 1d10+ doble pérdida de Energía o Especial.

Salvación: Guerrero 10.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.500

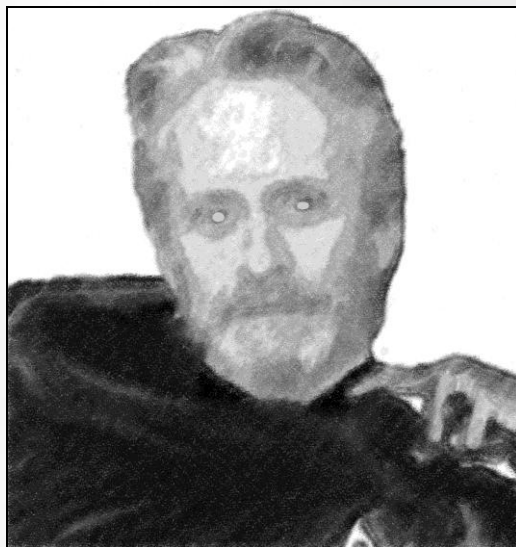
Si necesitas las características de Radovan, son la siguiente:
FUE: 19/ DES: 20/ CON: 14/ INT: 19/ SAB: 18/ CAR: 18

Radovan es un vampiro idéntico a los descritos en la página 120 del manual "Aventuras en la Marca del Este", sólo que puede usar el conjuro "Percepción Extra Sensorial" de nivel 2 de Mago, 3 veces al día, como aptitud sortilega.

Puede transformarse en un gran murciélago y convocar 1d10x10 murciélagos. O en lobo gris y atraer 3d6 lobos

o 2d4 lobos terribles. Durante las transformaciones Radovan regenera 3 puntos de daño. También puede transformarse en niebla.

Puede atacar quitando 1d10 puntos de golpe y dos niveles de experiencia (con tirada de salvación de sort. no se perderán) o intentar hechizar con la mirada (malus a la T. de salvación de -2). Para ver las debilidades de un vampiro ve a la página 120 del manual.



VAMPIRO ESCLAVO:

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4+4 (27 Puntos de Golpe).

Movimiento: 36 metros/ 40 metros volando.

Ataque: 1 toque o especial.

Daño: 1d8+ pérdida de Energía o Especial.

Salvación: Guerrero 7.

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 800

Farmur, Gleoff y Priscilla.

Estos vampiros esclavos, son el resultado de la transformación de un humano mordido por un vampiro y convertido en su esclavo. Son fieles siervos de su señor, y no pueden desobedecer sus órdenes. De hecho dependen tanto de él, que si éste muere, ellos han de hacer una tirada de salvación de Venenos o Muerte, o morir también.

Puede transformarse en un gran murciélago y convocar 1d6x10 murciélagos. Puede atacar quitando 1d8 puntos de golpe y un nivel de experiencia (con tirada de salvación de sort.+2 no se pierde) o intentar hechizar con la mirada. Mantienen las mismas debilidades que un vampiro normal, ve a la página 120 del manual.

CAPÍTULO 8: APENDICES

Fuentes de inspiración para ambientar:

- Edgar Allan Poe.
- Drácula.
- Los Mitos de Cthulhu.
- El Vampiro de las nieblas.
- El nombre de la Rosa.

Port-Cloeren

(zona del puerto y canales)

Mar del
Noctámbulo

- 1: Aduanas
- 2: El Faro
- 3: Mercado
- 4: casa de citas
- 5: Ayuntamiento
- 6: Posadas
- 7: Cabernas
- 8: Casa de Doriany
- 9: Callejón del Lebrél
- 10: Mortuorio
- 11: Sanatorio mental Du'blet
- 12: Gremio de Mercaderes
- 13: Templos
- 14: Teatro
- 15: Puertos



La Abadía de Rosamund



OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

