

Ravenloft™



Herencia de Sangre



Victoria Franco

-Herencia de Sangre-

Por Luis F. García/Tadevs

Herencia de Sangre es una aventura escrita para **Dungeons & Dragons Next** (5ª Edición) pensada originalmente para ser jugada en Halloween, con poca luz y un ambiente adecuado. El tono de la aventura oscila entre el horror gótico y el drama, cosa que considero adecuada para la ambientación. Está basada en un viejo relato propio, en diversas películas de Paul Naschy y Vincent Price a las que hago claros guiños y homenajes, así como en la rica ambientación de **Ravenloft** extraída de la caja de AD&D. Está pensada para jugarse con un grupo pequeño de PJs, 3 o 4 como mucho. La banda sonora recomendada para dirigir la partida es la de la serie *Penny Dreadful*.

“Aun el hombre que es puro de corazón y dice sus oraciones de noche se convertirá en lobo cuando florezca el acónito y brille la luna de otoño”.

Curt Sidourak

La Carta

Los Pjs se encuentran en cualquier mundo de campaña de D&D, realmente esto no es importante aunque para esta ocasión usaremos la ciudad de Aguasprofundas en los Reinos Olvidados; en parte porque le tengo cariño y también porque nos resulta conveniente ya que necesitamos que se trate de una ciudad portuaria. Como DM puedes sustituir este emplazamiento por cualquier otro.

Atendiendo al espíritu original de Ravenloft, contaremos con el requisito de que todos los PJs sean humanos, de sexo masculino y que ya se conozcan previamente de alguna que otra aventura anterior. Participan de la vida urbana de forma normal como habitantes de la ciudad de Aguasprofundas, así que deja que sean los propios jugadores los que improvisen un poco su trasfondo. Si todos los PJs cumplen efectivamente los requisitos anteriormente expuestos, haz que todos tiren un D20 tras la pantalla y escoge de entre ellos al que obtenga el resultado menor. Otra forma quizá más efectiva sería escoger directamente al jugador más carismático de la mesa. Sea como fuere, este jugador tendrá un punto de vista diferente al del resto, ya que será nuestro PJ “*gancho*” o más bien “*enganchado*”.

Una vez tengamos a nuestro PJ *enganchado*, será él quien reciba la carta de Albiene. Albiene fue un antiguo amor de juventud que se encontraba enterrado entre los recuerdos del PJ. Hace muchos años nuestro PJ *enganchado* fue un joven estudiante muy aplicado que estudiaba leyes y trabajaba como escribano y procurador para el obeso juez de alguna remota región. Por aquel entonces llevaba una vida sencilla junto a sus padres, y se había prometido a una hermosa campesina de cabellos dorados llamada Albiene. Llegado un punto de inflexión (pregunta al jugador que te diga qué fue lo que ocurrió) decidió romper con aquella existencia simple y rutinaria, y se escapó de casa para viajar y vivir aventuras. Todo esto ocurrió hace más de 13 años.

Escoge un momento cualquiera para que el PJ reciba la carta, puede que (acudiendo al viejo tópico) se encuentren todos reunidos en una taberna, o que el PJ esté en la soledad de su casa particular a altas horas de la madrugada. Quizás se le acerque un niño entre la muchedumbre y le pida unas monedas a cambio de entregarle una carta a su nombre, o puede que un mensajero llame a la puerta ruidosamente trayendo una carta a nombre del PJ en cuestión.



Mi querido [apodo cariñoso]

Espero que esta carta sí llegue a tus manos, pues es una de las muchas copias que he enviado en distintas direcciones solo para poder encontrarte. No te escribo para preguntarte qué fue de ti, ni para reprocharte nada en absoluto. Con los años aprendí a comprender que tu amor por las aventuras y tus ansias por ver el ancho mundo sobrepasaban al amor que pudiste llegar a sentir por mí. Porque yo te amé [apodo cariñoso], te amé sinceramente y por respeto a aquel amor que sentí por ti acudo ahora a pedirte ayuda.

Entiendo que yo formaba parte de ese mundo que querías dejar atrás, pero al menos al principio tus cartas llegaban con cierta regularidad. ¿Por qué dejaste de escribirme? Como si no lo supiera... seguro que cuando te cansaste de viajar acabaste casándote con otra, posiblemente más hermosa que yo, incluso ahora puede que más joven. ¿Olvidaste que estábamos prometidos? todavía recuerdo como me mirabas aquella tarde junto al lago.

¿Los años también han pasado para mí, sabes? No quiero sonar amarga pero ya no soy aquella inocente campesina que abandonaste con lágrimas en los ojos y cara de tonta hace tantos años. Y te equivocas si crees que te esperé. Gracias a una feliz casualidad del destino conocí al Marqués Daninsky y no mucho después me convirtió en su esposa. He sido muy feliz todos estos largos años, aunque no faltaron los días en que me asomé a los ventanales de mi habitación soñando despierta sobre qué lugares maravillosos estarías visitando en tus muchos viajes.

Por desgracia el Marqués falleció hace unas semanas (puede que hayan pasado incluso meses para cuando recibas esta misiva) e incumpliendo mi obligación como esposa le vi marcharse con lágrimas en los ojos sin haberle procurado descendencia. Por este motivo ahora he heredado el título y la potestad sobre sus bienes y los terrenos del marquesado. Me avergüenza reconocer que no me siento capaz de administrar todo esto sola. Recuerdo cuando estudiabas en la pasantía, solía llamarte "mi pequeño abogado del cabello alborotado". A ti siempre se te dieron bien esta clase de cosas.

Los días aquí son eternos y carecen de sentido, la mansión me resulta fría, pèrea y gris como una tumba, y no me fio de los sirvientes... Además, me siento muy, muy sola.

Asísteme, viejo amigo, en esta hora de necesidad.

Albiene Daninsky, Marquesa de Verbrek.



La Travesía

El PJ *enganchado* se verá impulsado a asistir por trasfondo, y tratará de tirar del resto de PJs para que le acompañen en este viaje (*es una concesión al DM, obviamente si no lo hacen no habrá aventura*). Las indicaciones de la carta son vagas, por lo que nadie sabe realmente donde se encuentra el Marquesado de Verbrek. Si hacen algunas averiguaciones por el puerto de Aguasprofundas darán con el “Viejo Smeetty”.



El “Viejo Smeetty” es un marinero gitano que trabaja como capitán en *el Ayante*, un hermoso galeón de madera de aspecto algo carcomido. Hablará a los PJs utilizando acertijos, de los que sacarán en claro que Verbrek se encuentra al Este (*la mayor parte de las veces*), a muchos días de viaje por mar (*dependiendo de si se levanta o no*). Les pedirá muy poco dinero por el pasaje en el barco (*les dirá exactamente que el precio es “una moneda de cobre por cada ojo” y se reirá de un chiste privado*), pues dice que le pillará de camino a su destino (*nunca concretará cual es*).

Este parece ser el único camino posible para llegar hasta su destino, así que tomarán *el Ayante* camino de Verbrek. Tras el primer día de viaje caerá la noche, y cuando cae la noche se levantará niebla; pero esta niebla no es muy habitual, de hecho dejará de oírse el chapoteo del agua golpeando el casco y desaparecerá la sensación de vaivén propia de alta mar. Es más, esta extraña niebla les hará creer que navegan en completo silencio flotando sobre un mar de nubes grises.



Poco a poco los PJs sentirán que caen víctimas de un sueño muy pesado, amodorrados por la quietud del ambiente neblinoso y por el soniquete de una vieja canción marinera que murmura *Smeetty*, parece una canción muy triste. Cuando se queden dormidos se producirá el sobrenatural cambio de aspecto que provocan las nieblas de Ravenloft en los PJs. El barco mantendrá una apariencia similar a la que tenía anteriormente, pero el resto pasará a ser propio de una época a medio camino entre el siglo XVIII y el XIX

europeo, encontrándose incluso algunos toques que recuerden a la Inglaterra Victoriana. Aunque resulte extraño, no importa el anacronismo que supone el paso de un mundo medieval a este, ya que esta es una constante en las historias de Ravenloft.

Los PJs mutarán su apariencia al completo: Los que lleven el pelo largo lo llevarán limpio y recogido en coleta, los que llevasen barba la verán recortada o incluso afeitada. Sus ropas se convertirán en casacones o largas levitas decimonónicas, sus espadas se volverán sables de caballería o estoques. Lucirán chalequillos abotonados, camisas con chorreras y pomposos pañuelos de color blanco anudados al cuello. Cualquier armadura que lleven quedará sustituida por coseletes de acero y cuero endurecido. Los que lleven un arco descubrirán que se ha vuelto una ballesta, y los que llevasen una ballesta la verán convertida en un pistolete de chispa.



En elipsis es de suponer que tiene lugar un naufragio que les dejará en las playas de Verbrek. Despertarán una mañana gris plomiza, tirados en la orilla, mareados y desorientados, vomitando agua salada y vestidos con una ropa que no es la suya. Tras la playa pueden adivinarse unas marismas y frondosos bosques. Podrán encontrar su equipo (o la versión nueva del mismo), o sustituirlo por cualquier cosa que encuentren entre los restos.

Bienvenidos a Verbrek (información para el DM)

La aventura tiene lugar en la tierra de Verbrek (*página 81 del manual Ravenloft*). Verbrek es una pequeña región costera ubicada en el suroeste de las Tierras del Núcleo. Está formada por bosques, llanuras y marismas. La hierba crece con facilidad en el suelo, de un brillante color verde, y los bosques están formados principalmente por robledales. Cuando cae la tarde es habitual que puedan encontrarse jirones de niebla que discurren a ras de suelo; existe la creencia popular de que esta niebla surge del mar que baña la costa.

Existen unos algunos poblados de pequeñas dimensiones en la región, con unas pocas familias ubicadas en cada asentamiento. Todos estos pueblos son súbditos del marquesado de Verbrek, personificado ahora en la figura de la Marquesa Albiene Daninsky.

En un claro del bosque de Vulpwood ubicado en el centro de los dominios se alza un monumento circular megalítico muy similar a Stonehenge. Los habitantes de la zona lo llaman "*El Círculo*". Existe una enorme manada de lobos liderada por licántropos que se encarga de vigilar las fronteras del marquesado. Cada noche de luna llena se reúnen en *El Círculo* para escoger a unos pocos privilegiados que participarán en una celebración a la que llaman "*La Caza*". Igualmente suelen reunirse otras noches menos señaladas en este mismo lugar para tratar asuntos legales, pactar matrimonios y realizar trueques.

Las noches de luna llena cualquiera puede ser considerado parte de *La Caza*. Cuando capturan a una víctima (*ya sea hombre o mujer*) la dejan completamente desnuda y le privan de todas

sus posesiones. Bajo el pretexto de *ser justos y jugar limpio*, le informan de que tiene media hora para probar su valía. Entonces le dejan correr libremente, y cuando la media hora acaba, los licántropos comienzan *La Caza*, una persecución salvaje en la que intentan atrapar a la víctima siguiendo su rastro y jugando con ella hasta matarla. En el caso poco probable de que la víctima consiga llegar hasta las fronteras de Verbrek antes de que los hombres lobo le alcancen, podrá vivir. En ocasiones, y sólo por deporte, estas criaturas han llegado a otorgar un tiempo extra a aquellas víctimas de aspecto débil cuya habilidad para huir sea menor, aunque también es posible que no lo hagan.

La mayoría de los encuentros con criaturas que se producen en las tierras de Verbrek son con licántropos o fantasmas. La población de licántropos generalmente tolera y respeta a los gitanos y a la gente que esté a su cargo.



El Campamento Gitano

Si dejan atrás el naufragio y la playa pedregosa pronto se verán obligados a cruzar la ciénaga y algo después el propio río Arden. La vegetación irá aumentando conforme avanzan hacia el interior. Una vez lleguen al bosque de Vulpwood se sentirán observados desde la oscuridad de los matorrales, aunque no les será difícil encontrar un camino que seguir que discurre paralelo a las montañas (*que, conforme avancen, quedarán siempre a su derecha*). No pararán de oír extraños ruidos a su alrededor y ver ojos amarillos que les observan escondidos tras los arbustos.

Lo más probable es que más tarde o más temprano terminen perdiéndose, ya sea porque el camino termina abruptamente, o porque se internen demasiado en el bosque y descubran que están caminando en círculos. El caso es que comenzará a atardecer (o anochecer, el cielo es tan gris que resulta imposible adivinar en qué momento del día se encuentran) y perdidos en la oscuridad divisarán claramente las luces de una colorida caravana de gitanos *vistani* que está montando un campamento en un claro cercano.



Los *vistani* serán muy amables con ellos y les ofrecerán comida y cobijo, como es costumbre entre los viajeros. La cena será un estofado de carne inidentificable y la velada resultará bastante animada. A medianoche las mozas de ojos negros bailarán sensualmente junto a la hoguera al son de los instrumentos *vistani*.

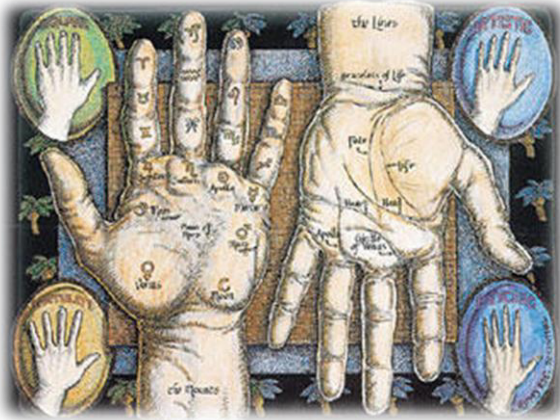
Es en este ambiente en el que los PJs tendrán la oportunidad de dejar que la mujer más vieja del clan les lea el futuro en la palma de la mano. La mujer dirá llamarse Myriam. No será difícil para los PJs caer en la cuenta de que existe un sorprendente parecido entre la arrugada mujer y el *Viejo Smeetty*; si

le comentan cualquier cosa al respecto responderá con evasivas.

A continuación tienes algunas claves que podrían ser reveladas mediante la lectura de manos, cartomancia, o la bola de cristal. Úsalas intercalándolas con elementos que sabes que aparecerán en la aventura, mezclándolas con elementos del pasado (*el trasfondo*) de los PJs:

- “Buscador de fortunas, la Vida un gran tesoro es... y si conservarla quieres, deberás encontrar otro tesoro bajo la tierra, donde la Muerte descansa”.
- “Olvida lo que sabes de la Naturaleza del Hombre, si debes afrontar la Naturaleza de la Bestia”.
- “Aquel que busca el amor de juventud, en sus manos tendrá su vida y su muerte, antes de la próxima Luna de Otoño”.

La lectura de manos quedará interrumpida por una serie de ruidos y gritos provenientes del exterior. Si los PJs salen de la carreta donde les decían la buenaventura, verán pasar a toda velocidad a un ser a cuatro patas completamente cubierto de pelo de color pardo. Será tan terriblemente rápido y fugaz que resultará prácticamente imposible distinguir qué demonios era. Un instante después aparecerán un grupo de gitanos llevando armas que entregarán alguna a los PJs, pidiéndoles que les ayuden a buscar a su oso amaestrado, que se ha vuelto rabioso, ha arrancado la cadena salvajemente y ha salido huyendo.



Es cierto que los gitanos tienen un oso bailarín, una criatura dócil y amable a la que llaman *Tobías*. Lo llevan encadenado junto a la carreta de su domador, pero en realidad los *vistanis* han decidido ocultar la realidad a los PJs (*por la razón que sea*) ya que el oso está escondido en la carreta de su dueño y lo que corre salvajemente alrededor del campamento gitano es un hombre-lobo.

Los PJs podrán usar sus armas o las que les han dado los gitanos. Se dividirán en grupos para peinar la zona. Los PJs podrán seguir el rastro de la criatura hasta el claro del bosque de Vulpwood

donde se encuentra “*El Círculo*”. En este lugar, rodeado por ojos luminosos que les observan desde la oscuridad circundante, el licántropo se sentirá acorralado y luchará contra los PJs hasta que le queden 1 o 2 Puntos de Golpe, momento en que saldrá huyendo.

De vuelta al campamento los PJs llegarán en mitad de una escena terrible. Uno de los niños gitanos parece haber sido mordido en el brazo por la criatura, pero en vez de curar al chiquillo, los gitanos compondrán un gesto fúnebre y la vieja Myriam tapaná los ojos al niño con una mano mientras con la otra le degollará; cortándole el cuello con un brillante cuchillo de plata ante la atónita mirada de los PJs.

Si tras esto se descubre que alguno de los PJs ha podido ser herido, los vistani se enfrentarán a los PJs de forma directa. Si los PJs consiguen disimular



sus heridas o simplemente se han librado, verán que no hay más bailes esa noche y al despuntar el amanecer observarán como los gitanos se marchan. Junto a la última carreta caminará con paso tranquilo el oso amaestrado, atado perfectamente con su cadena.



La Mansión Daninsky

Los bosques y las distancias en Ravenloft parecen cambiar a través de los bancos de niebla. Por este motivo cuando se despierten por la mañana se encontrarán a poco más de una veintena de metros de la Mansión Daninsky. ¿Estaba aquí al lado todo este tiempo? Los PJs jurarían que anoche ese edificio no se encontraba allí, aunque tampoco sabrían asegurarlo con certeza.



Los PJs son libres de acercarse a la casa, explorar sus alrededores o directamente llamar a la puerta. Les abrirá la puerta un mayordomo de aspecto desdeñoso (*después descubrirán que se llama Nestor y que mira con esa cara a todo el mundo*). Nestor el mayordomo anunciará su llegada y verán por primera vez a Albiene, bajando las escaleras como si fuese ingrávida, con un hermoso vestido blanco que vuela vaporoso tras ella. Ante esa imagen el PJ *enganchado* sabrá a ciencia cierta que, de alguna manera, todavía la ama.

Albiene es una mujer cercana a los 30 años, rubia y con los ojos verdes; no puede negarse que sigue siendo muy atractiva. Mantiene una pose un tanto fría y distante al principio, aunque al cabo de un rato se le saltarán las lágrimas y se abrazará al PJ *enganchado*, para asombro de los PJs y desdén de Nestor el Mayordomo que musitará algunas palabras de desaprobación.

La viuda hará todas sus extravagantes apariciones ante los PJs llevando el mismo vestido blanco escotado y un hermoso aunque llamativo collar en su pecho (*aunque solo lleva el collar cuando cae la noche*). El colgante de plata es un talismán conocido por el nombre de “*amuleto de la Bestia*”; representa a un lobo rodeado de cadenas. Evita la transformación de cualquier licántropo aunque sea noche de luna llena.



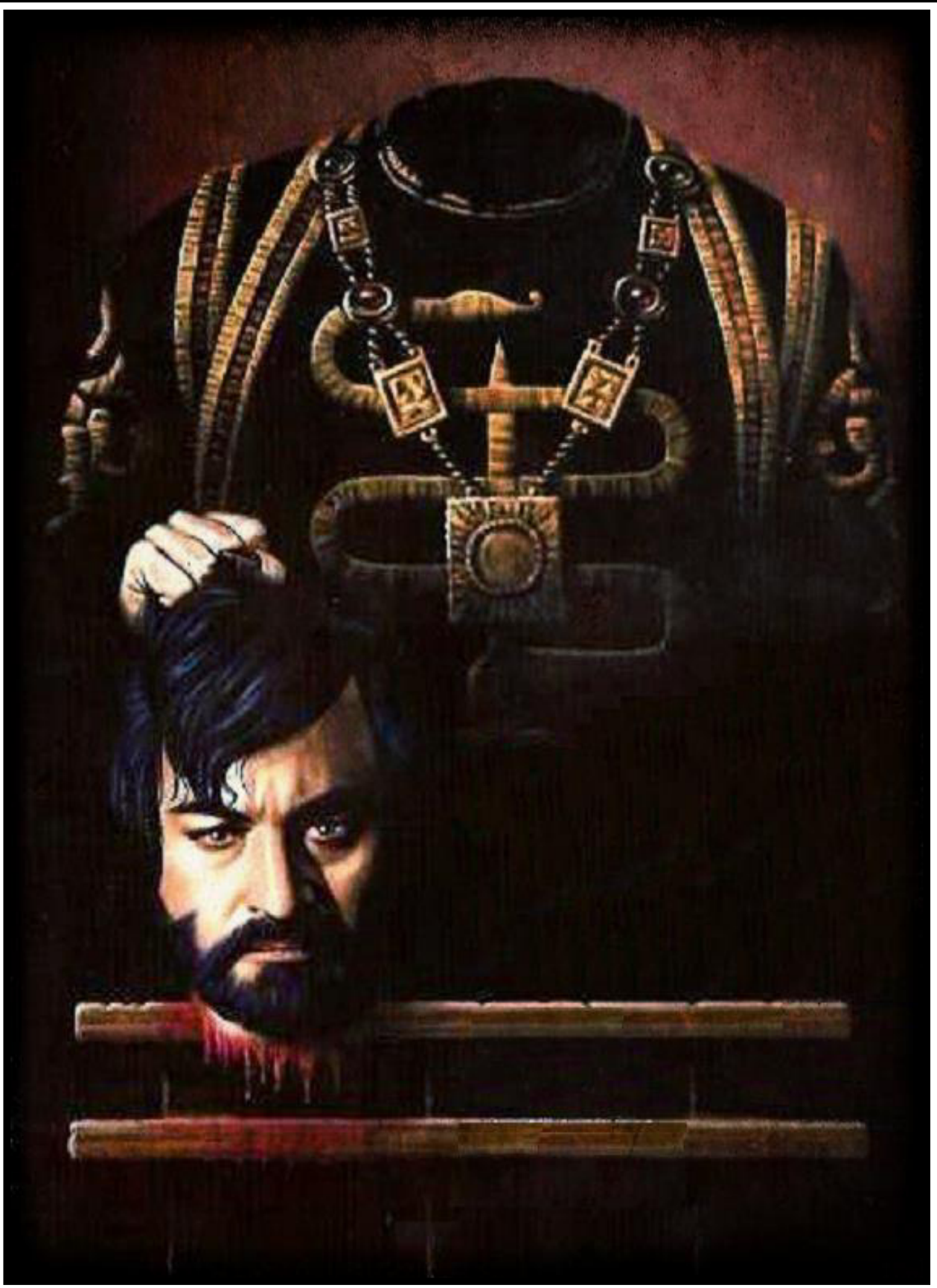
Albiene tenía razón en su carta, la casa es terriblemente inhóspita y carente de vida. Aunque todo está ordenado y limpio en su interior, da la sensación de ser un lugar que se traga la alegría. Hay trofeos de caza y animales disecados por todas partes. A lo largo de amplias galerías podrán ver retratos de distintos miembros de la familia, algunos de ellos con aspecto de estar colocados allí desde hace mucho tiempo.

Sin duda el retrato más interesante es el que preside la estancia de la biblioteca. Muestra el busto de un caballero vestido con ricos ropajes de terciopelo negro bordado en oro, con motivos que recuerdan a una serpiente. El caballero mira muy severo al espectador, como si le vigilase lleno de ira. Tiene la mano derecha posada sobre la empuñadura de una hermosa espada. Mediante un ingenioso mecanismo que se activa

pulsando un fulcro, este primer lienzo se esconde en el muro para mostrar *otra versión* de la imagen anterior. Tanto el modelo como la vestimenta y la perspectiva son la misma. En este segundo cuadro el fondo es algo más oscuro y muestra el mismo busto del caballero anterior, solo que decapitado y con su propia cabeza en la mano que antes ocupaba la empuñadura de la espada. Casi puede apreciarse que el pintor disfrutó con cada uno de los detalles escabrosos, la sangre goteando y manchando el atril, el gesto crispado de la mano agarrando con fuerza el pelo de la cabeza...

El personaje retratado de esta manera es (*o era*) el señor de la casa: Lord Waldemar Daninsky, Marqués de Verbrek. A Albiene el chiste le parecerá tremendamente divertido, de hecho se ríe como una loca y más aun viéndole las caras a los PJs. Es posible que los PJs no pillen la gracia, pero ella se reirá igualmente. Más tarde se disculpará diciendo que su marido tenía un macabro sentido del humor. Es sin duda una obra de arte curiosa, se sabe que Waldemar dio instrucciones precisas al artista y él mismo elucubraba cada noche diciendo que su significado escondía *la muerte de su lado más humano*.

En la sala de estar podrán ver un viejo clavicordio adecuado para una sala de fiestas dieciochesca. También podrán encontrar habitaciones para todos, un patio interior acristalado, unas grandes caballerizas con un establo y un jardín trasero en el que se ubica un pequeño cementerio que conforma el panteón familiar de los Daninsky.



¿Pero qué está pasando aquí?

Ya va siendo hora de que como DM te enteres de todo lo que está ocurriendo realmente. En realidad Albiene Daninsky ha caído víctima de la maldición del hombre-lobo, pero no se trata de un error o un accidente; Albiene accedió a ello voluntariamente.

En un principio, cuando su *enfermedad* se descubra, dirá que desea liberarse de su maldición y que para ello los PJs deben matar al líder de la manada que la transformó. Ese líder que la mordió es su marido, que en realidad no ha muerto sino que ha abandonado definitivamente la vida humana para ocupar su puesto como macho alfa en los bosques de Verbrek, en compañía de sus lobos y otros licántropos.

Y no, Albiene no necesita ayuda para administrar las fincas, lo que necesita son víctimas propiciatorias (*el PJ enganchado y sus amigos*) para ser sacrificadas en un ritual iniciático que la incluiría definitivamente en la manada como miembro de pleno derecho.

La Primera Noche

A lo largo de la primera noche los PJs podrán montar guardia, vigilar el suelo de Albiene o lo que deseen. Los sirvientes tienen mucho miedo de pasar allí la velada, así que servirán la cena bastante pronto y tomarán un carruaje que les llevará hasta Thoslow, donde tienen su casa.

En torno a las 3 de la madrugada los PJs despertarán con un sobresalto. Alguien se encuentra tocando el clavicordio que se halla en la sala de estar. La melodía es triste y sobrecogedora. Albiene parece dormir tranquilamente (*ha echado el pestillo de la puerta por dentro y no se oye ningún ruido en la habitación*). Los PJs serán libres para investigar la casa.

El clavicordio quedará en silencio en cuanto accedan a la sala de estar, y si ponen atención conseguirán oír el sonido de unos pasos y risas infantiles correteando como si se tratara de un niño jugando al escondite. No verán nada más.

Si ponen atención mirando por las ventanas descubrirán que uno o dos lobos "*patrullan*" el exterior de la mansión diligentemente durante toda la noche. Sus movimientos parecen coordinados de alguna forma imposible.

El Fantasma de Nicholas

Más tarde o más temprano es de esperar que los PJs regresen a sus dormitorios. Lo que sea que produce la música de clavicordio en la sala de estar volverá a tocar cada vez que salgan de la habitación, y seguirá así hasta 3 o 4 veces (*después se detiene definitivamente*).

Cuando el PJ *enganchado* se disponga a volver a su habitación, se verá al pie de gran escalera de doble tiro que lleva hasta la segunda planta. Desde ese punto de vista verá caer rodando un

pequeño carrete de hilo rojo que se irá desenrollando conforme baja por los escalones. Si decide recoger el carrete y/o subir siguiendo el hilo cruzará todo el pasillo hasta un pequeño cuartito de costura, donde verá la figura luminosa de un niño espectral en el centro de la habitación, jugando y canturreando frente a una vieja lata usada como caja de costura. El niño está sentado en el suelo y emite unos destellos grises apagados. Como DM, haz coincidir la descripción física del aspecto del niño fantasma a grandes rasgos con la del PJ *enganchado* (*él no lo sabe aún, pero son padre e hijo*). Cuando el pequeño Nicholas le vea, saludará cariñosamente mientras sale corriendo y desaparece a través de un muro entre risas. Al dar la espalda al PJ enganchado verá que el espectro tiene dos grandes zarpazos en su espalda, que



le tienen prácticamente destripado y con la columna vertebral partida y medio colgando.

La historia del pequeño Nicholas

La historia de Nicholas es muy triste. Cuando el PJ se marchó para irse de aventuras, Albiene se había quedado embarazada recientemente, aunque éste no lo supiese. Debido a su incipiente embarazo Albiene hizo todo lo posible por casarse prontamente con un hombre rico venido del Este. Al nacer el pequeño Nicholas, el marido de Albiene pensó que obviamente era hijo suyo, pero al llegar a los 6 años de edad aún no había mostrado signos de licantropía, por lo que acabó con el pobre niño a espaldas de su madre.

Cabe destacar que Nicholas es un PNJ que servirá de ayuda a los PJs en ciertos momentos, y los PNJs licántropos nunca podrán verle ni oírle de ninguna manera. En cualquier caso Nicholas no deja de ser un niño emocionado por tener la oportunidad de conocer a su verdadero padre, y en ocasiones simplemente querrá jugar; aunque no pondrá las vidas de los PJs en peligro, si puede que les haga perder un poco el tiempo en ocasiones.

Una de las características principales del fantasma niño es que no puede hablar porque carece de la *energía vital* suficiente. Esto no le impide reírse y cantar o a tararear. Para hablar

necesita unas simples gotas de sangre que el interlocutor tendrá que derramar en el suelo a modo de ofrenda. La imagen espectral del niño aparecerá y se acercará a hacer como que lame las gotas del suelo (*aunque estas realmente permanecerán donde caigan en todo momento, ya que no se trata de un vampiro sediento*). Una vez hecha la pantomima, el fantasma se colocará sobre las gotas y así podrá hablar a los PJs. La sangre debe darse de forma voluntaria, aunque la primera vez puede tratarse de algo accidental, como un corte en la pierna al huir, un pinchazo con una aguja de coser, o un corte en la mano al tocar descuidadamente un cuchillo.

Según las circunstancias, solo el PJ enganchado podrá verlo, y en otros momentos solo él podrá oírle hablar. Cuando su padre se encuentre en peligro, se aparecerá en un rincón de la escena y le indicará mediante signos que guarde silencio o una salida rápida.

A la mañana siguiente puede que quieran hablar de todo lo ocurrido con Albiene. Ella pensará que están tratando de gastarle una broma de mal gusto. Si le hablan del niño fantasma y le describen como iba vestido, derramará lágrimas sinceras de pena y se marchará corriendo a su lugar favorito del jardín, junto al panteón de los Daninsky. No costará mucho que el PJ *enganchado* le sonsaque que efectivamente quedó embarazada de la última vez que se vieron, que tuvieron un hijo juntos, y que murió siendo muy niño.

Albiene engañó durante todo el tiempo que pudo a su marido, haciéndole creer que el niño era verdaderamente hijo del Marqués. Su marido que siempre tuvo sospechas, pero la preocupación terminó el día en que mientras jugaba se despeñó por un barranco a la edad de seis años (*el mismo aspecto con el que el fantasma infantil se parece a los PJs*). El chiquillo se llamaba Nicholas.

La Segunda Noche

Durante la segunda noche de estancia en la mansión, los PJs sufrirán el ataque nocturno de los gremishkas en su habitación. Si bien estas criaturas no les harán daño (*no demasiado*), su objetivo será incordiarles y distraerles mientras les roban aquellos objetos del equipo que los PJs valoren más, especialmente aquellos que sean de plata.



Todos estos objetos serán llevados y enterrados en el sótano junto con los impuestos en monedas de plata que, como terrateniente, el Marqués Daninsky lleva recaudando toda su vida (*con la sana intención de quitar de circulación todo este metal precioso que pudiera ser utilizado como arma contra los hombres lobo*). Los gremishkas desaparecerán rápidamente al encender la luz o al llegar cualquier PNJ licántropo. Se esconderán escapando por cualquier grieta o rendija oscura. El número de criaturas que atacará a cada PJ será de 1D6 +4.

La Tercera Noche



A medianoche los PJs oirán los gritos desgarrados de Albiene mientras en el exterior sus lamentos son seguidos por un coro de aullidos. Si los PJs deciden irrumpir en su habitación la encontrarán encadenada a la cama con gruesas cadenas de plata de las que surge un silbido como si estuvieran al rojo vivo. La pobre viuda parece sufrir terriblemente y se encuentra a mitad de la transformación porque se le ha desprendido el colgante llamado “El amuleto de la Bestia”. Los PJs podrán ayudarla como deseen, pero toda la situación se calmará si vuelven a colocarle el colgante en el cuello.

A la mañana siguiente será cuando les pida que la ayuden a librarse de su maldición, matando en su nombre al hombre lobo que la transformó. Entre sollozos parecerá bastante convincente, y si los PJs deciden preguntar más acerca de la muerte de su marido, les seguirá mintiendo diciéndoles que efectivamente murió intentando librarla de este mal. Pensó que siendo tan buen cazador podría acabar con el monstruo, pero éste le despedazó.

Plata, Piedra, Tierra y Gusanos

En este punto de la aventura llega la investigación (si es que los PJs no la han iniciado ya *motu proprio*). La idea es que los PJs investiguen la casa y los alrededores durante el día (durante la noche la casa está vigilada por 1D6+2 lobos) mientras se organizan para acabar con el hombre lobo que mordió a Albiene. Podrán encontrar los siguientes hitos si buscan en los lugares adecuados:

- **El sótano:** En la planta subterránea que se encuentra bajo el nivel de la casa, los PJs encontrarán una vieja leñera. Es el pequeño almacén de leña que provee de calor a toda la casa con un decimonónico sistema de calderas (el mismo cuyas tuberías utilizan los gremishkas para llegar a cada habitación). Este sótano es un lugar oscuro y lleno de humedad. El suelo es de



tierra batida, una tierra muy similar a la del cercano cementerio. Entre los troncos de la leñera se encuentran una cierta cantidad de muebles viejos carcomidos cuya madera también será aprovechada para echarla al fuego. Resulta especialmente llamativa una enorme estantería de roble que se encuentra medio apoyada contra un

muro. Esta estantería es extremadamente pesada y necesita la fuerza de al menos 2 hombres para conseguir moverla. En el suelo hay unas marcas provocadas por haber arrastrado o empujado el mueble con cierta asiduidad. Al mover la estantería de madera descubrirán un pasadizo secreto de sección circular, perfectamente construido con sillares de piedra. Parece un pasadizo muy antiguo y avanza en dirección Suroeste.

- **La cripta:** Puede llegarse a la cripta a través del túnel oculto del Sótano o entrando en el panteón familiar de los Daninsky y bajando las escaleras que llevan a la misma. Una vez en la propia cripta podrán ver los sepulcros de piedra alineados de toda la familia Daninsky hasta sus principios. Sobre cada sepulcro puede verse la figura



yacente realizada en una primorosa escultura de mármol. En el centro de la siniestra estancia podrán encontrar una montaña de monedas de plata casi tan alta como un hombre. Como comentamos anteriormente, el *difunto* marido y actual líder de la manada ha sido durante décadas el noble terrateniente de la zona. En su papel de marqués se dedicó a recaudar sus impuestos principalmente en moneda de plata, para asegurarse de que este metal, al menos en su mayor parte, se encontraba en sus arcas privadas y por tanto sería difícil utilizarlo como arma en sus dominios. De hecho es extremadamente difícil que los PJs puedan encontrar armas adecuadas o plata para fundir balas sin hallar este tesoro.

Si se atreven a abrir la tumba de Waldemar (fácilmente distinguible por su efigie y por ser la más reciente) tendrán que desplazar la losa de mármol y abrir el ataúd de madera que se encuentra en el interior. Para sorpresa (o no) de los PJs sólo encontrarán piedras dentro, así que o han robado el cadáver, o el Marqués no está verdaderamente muerto. Como el difunto marido y actual líder de la manada ha sido el noble terrateniente de la zona, como marqués se dedicó a recopilar todos sus impuestos principalmente en moneda de plata, asegurándose de que este metal, en su mayor parte, se encuentra en sus arcas los pj es tendrán muy difícil para encontrar armas o plata para fundir balas sin hallar este alijo.

- **El túnel:** El mismo que hemos citado anteriormente. Parte de la leñera del sótano, llega hasta la cripta del panteón familiar de los Daninsky y después continúa excavado abruptamente en la roca hasta llegar al lugar conocido como *El Círculo*. La salida por el lado de *El Círculo* esta ingeniosamente cubierta de



forma natural por unos arbustos que parecen plantados *ex professo*. El interior del túnel apesta fuertemente al hedor almizcleño de los lobos. Si lo recorren hasta el final encontrarán gran cantidad de huesos en el suelo que parecen haber sido mordisqueados.

- **El Círculo:** Esto es un monumento megalítico circular de aspecto similar a Stonehenge. Los PJs podrán encontrar abundantes huesos tanto humanos como animales, pelo y excrementos de lobo. Está ubicado en un claro del bosque de Vulpwood justo en el

centro de los dominios. Si llegan a este lugar durante el día lo encontrarán abandonado, pero si se acercan de noche tendrán la oportunidad de vérselas con Waldemar Daninsky y su cohorte de lobos.

- **Thoslow:** Es el pueblo más cercano a la mansión Daninsky y se encuentra dentro de los dominios del marquesado. Este es el típico pueblo de Ravenloft con arquitectura propia de Europa del Este y habitantes que miran mal a los forasteros. La mayoría son humanos, aunque curiosamente las fuerzas vivas del pueblo son licántropos. De hecho si se dan una vuelta investigando por el lugar encontrarán una taberna muy tipista llamada "*La Oveja Degollada*". El tipo calvo y bigotudo que regenta el local se llama Connor y, aunque los PJs no lo sepan a primera vista, es el primer hombre lobo al que se enfrentaron en el campamento gitano y que terminó huyendo. Si le hirieron en algún lugar llamativo como la mano o la oreja, todavía tendrá vendas sanguinolentas colocadas en la zona en concreto, lo que podría permitir a los PJs el reconocerle.



Aunque no se note demasiado, Albiene hará todo lo posible por evitar las pesquisas de los PJs. Si las hacen durante el día intentará entorpecerles la investigación sutilmente. Si las hacen durante la noche es posible que les ataque en su forma híbrida de mujer lobo. Será muy fácil distraerla si el PJ enganchado le presta la suficiente atención mientras el resto busca la información que sea necesaria.

El Centenario



Las constantes pesquisas de los PJs deben llevar más tarde o más temprano a un enfrentamiento con alguno de los licántropos principales. Puede que ese enfrentamiento sea con Albiene, que consiga oler el miedo de los PJs y les descubra investigando allá donde no deben. Puede que el encuentro se produzca en El Círculo y

que su némesis sea Waldemar Daninsky. O incluso es posible que los atrapen en el pueblo mientras intentan sacar a la luz las "*actividades nocturnas*" de Connor el tabernero. Pase lo que pase, la conclusión final es que todo el pueblo está en el ajo.

En la escena del clímax Albiene se revelará como una traidora ante los ojos de los PJs mostrando sus verdaderas intenciones. Ella necesitaba alguien a quien hubiera amado verdaderamente para utilizarle como víctima ante el sagrado consejo de los Ulfhedhinn para formar parte de la manada de los Daninsky. Tras mantener a los PJs presos durante el tiempo que consideres necesario (dos días como mucho) se reunirán la noche de luna llena en *El Círculo* donde todo parece dispuesto para llevar a cabo una extraña celebración.

El marquesado Daninsky esta maldito desde hace 200 años. Fue maldecido por una vieja hechicera gitana vistani, a la que las crónicas llaman Myriam, porque los señores del lugar se negaron a darles cobijo durante una antigua guerra olvidada. En este ritual, atados fuertemente en el centro de El Círculo, los PJs serán testigos de cómo casi todos los habitantes del pueblo se presentan con antorchas, comienzan a desnudarse como hipnotizados por la luz de la luna que se derrama sobre el claro, y se transformarán en hombres lobo. Y hoy se han reunido por un motivo muy especial, “*El Centenario*”. Todos los licántropos de los territorios vecinos tienen la oportunidad de liberar sus instintos salvajes y perseguir a las víctimas sacrificiales durante *la Cacería Salvaje*.



Como ya dijimos anteriormente, el procedimiento será el siguiente: dejarán a los PJs completamente desnudos arrancándoles la ropa y comprobarán a ojos vista que no llevan nada consigo (armas, colgantes, amuletos y anillos, sobre todo si son de plata). Los lobos forman parte de una sociedad jerarquizada y su supervivencia se basa en obedecer las reglas, por lo que les informarán de que disponen de media hora para correr en la dirección que deseen, esconderse o plantar cara. Si a lo largo de esa media hora consiguen llegar hasta las fronteras de Verbrek antes de que ellos les alcancen, podrán seguir con vida.

Acto seguido les dejarán correr libremente, y en cuanto la media hora acabe, los licántropos comenzarán *La Caza*, una persecución salvaje en la que intentan atrapar a la víctima siguiendo su rastro y jugando con ella hasta matarla.

El incierto futuro de los PJs depende muy mucho de la dirección que tomen en su huida, del nivel de éxito de sus tiradas y de la benevolencia del DM. ¿Habrà un barco que casualmente pase cerca de la costa si llegan a la playa? ¿Acaso quedan algunos aterrorizados campesinos escondidos en el templo de Thoslow que puedan ofrecerles asilo hasta que amanezca? Sea como fuere, verán que las fronteras de Verbrek están marcadas con arbustos de acónito silvestre y que, en efecto, los hombres lobo respetarán el pacto pues no pueden cruzarlas. En cualquier caso el final más clásico para una aventura de Ravenloft sería una escena en la que los PJs corren por sus vidas y vuelven a alzarse las nieblas del semiplano del Terror, para

perderse en ellas y llevarles... donde el DM prefiera: ¿Regresar al hogar? ¿Una nueva aventura de Ravenloft?

Tú decides.

Dramatis Personae

LICÁNTROPO, LOUP GAROU (HOMBRE LOBO)

Humanoide mediano (humano, cambiaformas), caótico maligno

Clase de Armadura 11 en forma humana, 12 (armadura natural) en forma lobuna o híbrida.

Puntos de Golpe 58 (9D8 + 18)

Velocidad 30 pies (40 pies en forma lobuna)

FUE 15 (+2), DES 13 (+1), CON 14 (+2), INT 10 (+0), SAB 11 (+0), CAR 10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidad a las armas: los daños contundentes, perforantes y cortantes provenientes de armas no mágicas y que no sean de plata sufren un malus de -4.

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común (no puede hablarlo en forma lobuna).

Desafío 3 (700 PX)



Cambiaformas: El hombre lobo puede utilizar su acción para polimorfarse en un híbrido lobo-humanoide o en un lobo, o regresar a su forma original, que es la humana. Sus estadísticas, aparte de su CA, son las mismas en cualquier forma. Cualquier equipo que cargue o lleve puesto no se verá transformado. Regresa a su forma original cuando muere.

Olfato y oídos desarrollados: El hombre lobo tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que están relacionadas con escuchar u olfatear.

ACCIONES

Multiataque (Humano o Forma híbrida solamente). El hombre lobo realiza dos ataques: uno con su mordedura y otro con sus garras (o arma portada).

Mordedura (Lobo o Forma híbrida solamente). Arma de ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Golpe: 6 (1D8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es humano, debe obtener éxito en una Tirada de Salvación por Constitución CD 12 o sufrir la maldición del hombre lobo (licantropía).

Garras (Forma híbrida solamente). Arma de ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Golpe: 7 (2d4 + 2) de daño desgarrante.

GREMISHKA

Humanoide diminuto, caótico maligno

Clase de Armadura 15

Puntos de Golpe 8 (1d4+6)

Idiomas: Común (se expresan trabajosamente)

FUE 10 (+0), DES 10 (+0), CON 10 (+0), INT 14 (+2), SAB 10 (+0), CAR 10 (+0),



Visión en la oscuridad: Gracias a la adaptación que han desarrollado a entornos subterráneos, los gremishkas ven perfectamente en plena oscuridad, aunque por contra esta cualidad les hace muy sensibles a la luz directa.

ACCIONES

Ataque estandar cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 2 pies, un objetivo. Golpe: 2 (1D3+1) de daño.

LOBO (ANIMAL COMÚN)

Bestia mediana, sin alineamiento
Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)
Velocidad 40 pies
FUE 12 (+1), DES 15 (+2), CON 12 (+1), INT 3 (-4), SAB 12 (+1), CAR 6 (-2),
Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío 1/4 (50 PX)



Oído y olfato desarrollados: El lobo tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) relacionadas con escuchar y olfatear.

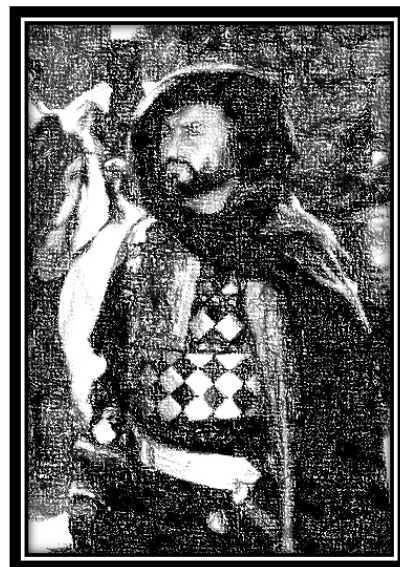
Tácticas de manada: El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los lobos aliados se encuentra a 5 pies de la criatura y el aliado no se encuentra incapacitado.

ACCIONES

Mordedura. Arma de ataque Cuerpo a Cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Golpe: 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe obtener éxito en una tirada de Salvación por Fuerza CD 11 o caer bocabajo.

WALDEMAR DANINSKY (LÍDER LICÁNTROPO, LOUP GAROU DE LAS MONTAÑAS)

Humanoide mediano (humano, cambiaformas), caótico maligno
Clase de Armadura 12 en forma humana, 13 (armadura natural) en forma de huargo o híbrida.
Puntos de Golpe 66 (10D8 + 18)
Velocidad 30 pies (40 pies en forma lobuna)
FUE 15 (+2), DES 13 (+1), CON 14 (+2), INT 10 (+0), SAB 11 (+0), CAR 10 (+0)
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3
Inmunidad a las armas: daños contundentes, perforantes y cortantes provenientes de armas no mágicas y que no sean de plata.
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Común (también puede hablarlo en forma de huargo).



Desafío 3 (800 PX)

Cambiaformas: Daninsky puede utilizar su acción para polimorfarse en un enorme híbrido lobo-humanoide o en un huargo, o regresar a su forma original, que es la humana. Sus estadísticas, aparte de su CA, son las mismas en cualquier forma. Cualquier equipo que cargue o lleve puesto no se verá transformado. Regresa a su forma original cuando muere.

Olfato y oídos desarrollados: Daninsky tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que están relacionadas con escuchar u olfatear.

Regeneración: Daninsky puede regenerar 1 Punto de Golpe cada turno de forma pasiva.

Caminante de las sombras: Bajo la luz de la luna, Daninsky puede utilizar cualquier sombra oscura como una *“puerta dimensional”* que le llevaría hasta cualquier otra sombra proyectada igualmente por la luz de la luna que se encuentre dentro de su rango de movimiento. Esta es una habilidad gratuita.

ACCIONES

Multiataque (Humano o Forma híbrida solamente). Daninsky realiza dos ataques: uno con su mordedura y otro con sus garras (o arma portada).

Mordedura (Huargo o Forma híbrida solamente). Arma de ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Golpe: 6 (1D8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es humano, debe obtener éxito en una Tirada de Salvación por Constitución CD 14 o sufrir la maldición del hombre lobo (licantropía).

Garras (Forma híbrida solamente). Arma de ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Golpe: 7 (2d4 + 2) de daño desgarrante.

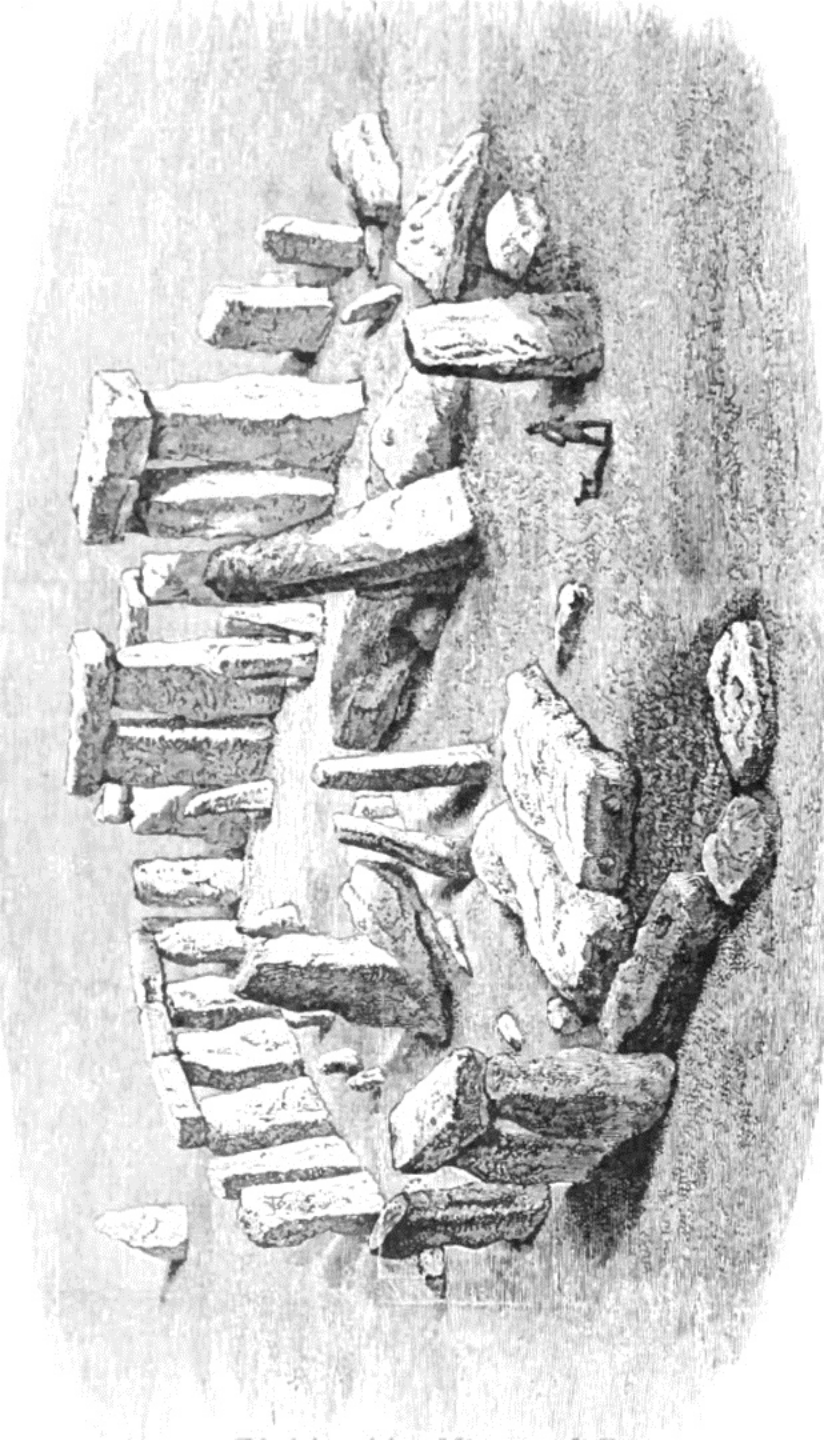
Apéndice: una breve nota sobre las tiradas de Miedo y Horror en D&D Next

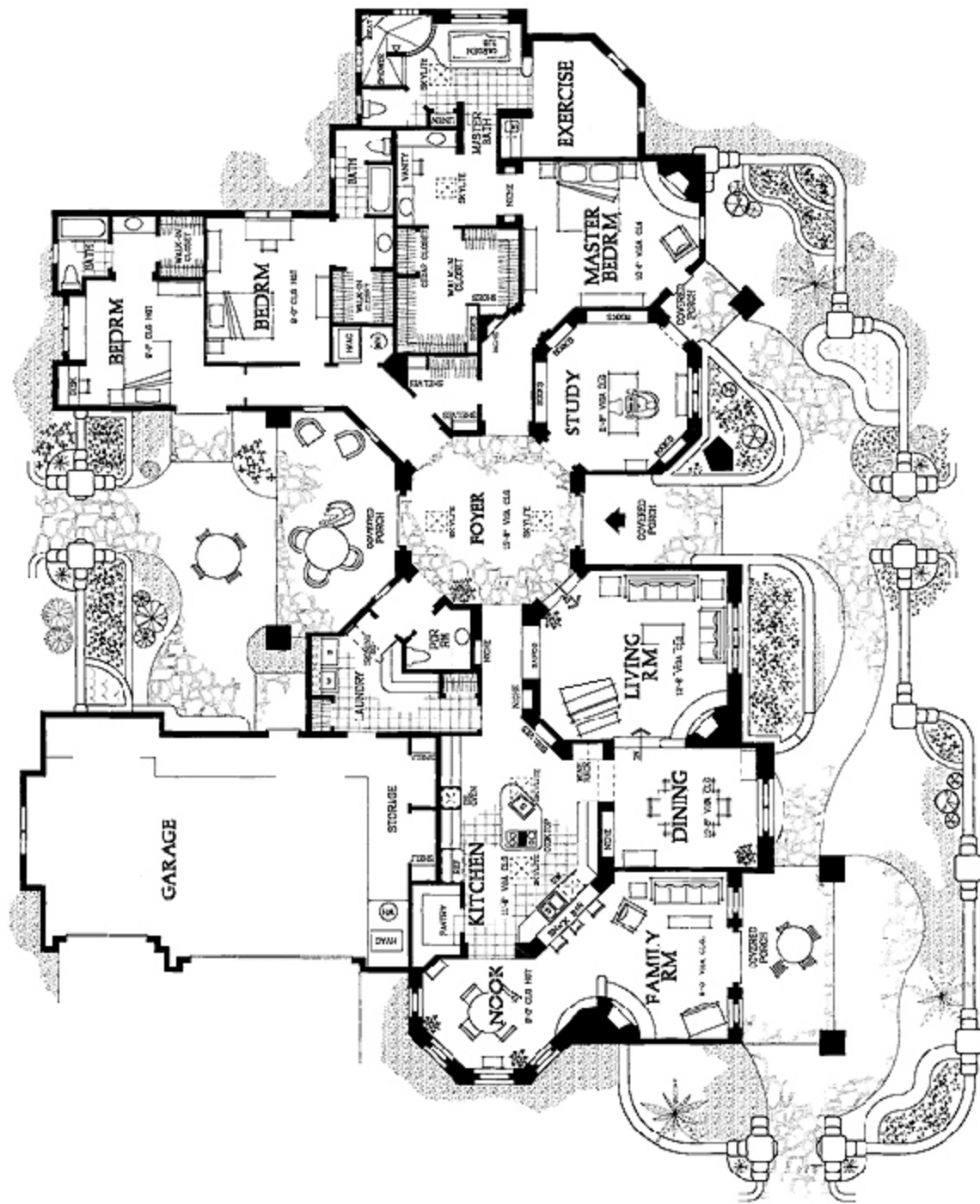
Las tiradas de Miedo y Horror se realizan de la misma manera. Ambas funcionan como una Tirada de Salvación por Sabiduría. Se realizan cuando un PJ presencia un hecho, evento, criatura, etc. que le hace sentirse aterrorizado y sobrecogido.

Cuando un personaje falla una tirada de Miedo, tiene un 60% de posibilidades de dejar caer lo que lleve en las manos. Se reduce en un 5% por cada nivel de PJ por encima del 1. Además el personaje saldrá corriendo en dirección contraria. Una vez se encuentre lo suficientemente lejos del objeto de su miedo, tardará 1D4 turnos en recuperar la compostura.

Cuando fallan una tirada de Horror, sufren una parálisis temporal durante 1 turno; no podrá moverse, ni atacar o defenderse. Tira 1D6 en la siguiente tabla para descubrir qué efecto sufre el PJ:

Tiradas de Horror fallidas	
1	Aversión
2	Repulsión
3	Obsesión
4	Ira sin sentido
5	Shock mental
6	Aterrorizado





-Daninsky Manor-

Arkandale

