



EL CASTILLO PROHIBIDO DE LA REINA DE SANGRE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 10

El Castillo Prohibido de la Reina de Sangre es un módulo para un grupo de personajes de nivel intermedio (6-10) con formato sandbox, situado en las tierras de Vermigor.

El mal que emana del Castillo maldito de Varania tiene a las gentes del Valle de Galas completamente subyugadas. Nunca antes una tierra había estado tan maldita y nunca antes un grupo de héroes había sido tan necesario. ¿Aceptarán los personajes el desafío?



EL CASTILLO PROHIBIDO DE LA REINA DE SANGRE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6 - 10



El Castillo de Varania tiene una nueva señora que ha traído el caos y el terror al Valle del Galas y sus habitantes. Nunca antes una tierra había estado tan maldita y nunca antes un grupo de héroes había sido tan necesario. ¿Aceptarán los personajes el desafío? El Castillo Prohibido de La Reina de Sangre os espera.



V1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este

Castillo de Llarania

Planta 4. Azótea



Planta 2

Planta 3

Galarasi

- 1.- Posada "La Jarra Dorada"
- 2.- Herrería
- 3.- Apotecario
- 4.- Almacén
- 5.- Ayuntamiento
- 6.- Abadía de la Dama de la Luz
- 7.- Cementerio

EL CASTILLO PROHIBIDO DE LA REINA DE SANGRE



CRÉDITOS

Autor: José Manuel Palacios

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Jorge Moreno

Ilustraciones interiores: Jorge Moreno. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps).

Depósito Legal: MU 1163-2016

El Castillo Prohibido de la Reina de Sangre es un módulo para un grupo de personajes de nivel intermedio (6-10) con formato *sandbox* situado en las tierras de Vermigor.

Si vas a ser el Director de Juego, lee este módulo en su totalidad antes de jugarlo y familiarízate con las localizaciones y los personajes que los Aventureros Jugadores podrán encontrar en ellas. Este módulo contiene peligrosas trampas y criaturas traicioneras, crueles y muy inteligentes, que usarán todos sus recursos para permanecer con vida.

Todo este módulo gira en torno al castillo de Varania y su señora, la vampiresa Elisabeta, conocida como “La Reina de Sangre”. Aunque relativamente joven, la crueldad de Elisabeta solo es superada por su locura y sed de sangre. El castillo es un lugar maldito, lleno de peligros, vigilado por los leales szgani y plagado de horrores de ultratumba.

El mal que emana de él tiene a las gentes del valle de Galas completamente subyugadas. Nunca antes una tierra había estado tan maldita y nunca antes un grupo de héroes había sido tan necesario. ¿Aceptarán los personajes el desafío?



CORDURA

Las tierras de Vermigor son un lugar que esconde una terrible y terrorífica maldad que puede helar la sangre del aventurero más curtido. Para trasladar esto a los personajes, vamos a emplear las reglas opcionales de Cordura aparecidas en la página 73 del Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este, contenido en la Caja Verde. Aquí encontrarás una versión resumida de las mismas.

Los aventureros comienzan con una puntuación de Cordura igual a su característica Sabiduría. Cuando se enfrenten a una situación terrorífica de maldad o corrupción, o presencien actos inenarrables, deberán realizar una tirada de salvación. El DJ podrá establecer el tipo de tirada de salvación y modificadores oportunos. Por defecto, puede utilizar la de cetros, varas y conjuros. Un fallo en esta tirada de salvación hará que el personaje pierda inmediatamente 1d6 puntos de Cordura.

Si la puntuación de Cordura de un aventurero llega a 0 (o inferior), el aventurero pierde temporalmente la razón y queda histérico, catatónico o en un estado tan alterado que no podrá ser interpretado por el jugador, pasando a dictar sus acciones el Director de Juego. El jugador recuperará el control de su aventurero cuando vuelva a tener al menos un punto de Cordura. Si un aventurero bajo el control del DJ sufre una nueva pérdida de Cordura, perderá en su lugar, y de forma permanente, el mismo número de puntos de Sabiduría.

La Cordura puede recuperarse reposando en lugares tranquilos, a razón de un punto de Cordura por día completo de descanso. Conjuros como Sanar o Restablecimiento restauran todos los puntos de Cordura perdidos por el aventurero.



LA REINA DE SANGRE

Hace 20 años, un grupo de héroes extranjeros derrotó al vampiro Alecu Ferencz en una épica batalla. Estos héroes habían sido transportados a las tierras de Vermigor a través de una superposición planar en una gran conjunción estelar que tiene lugar cada 777 años.

Los héroes se hicieron con el Grimorio Vyacheslav, un tomo impío que recogía los experimentos del nigromante Vyacheslav, pero que incluía fórmulas mágicas que podrían devolverlos de regreso a su hogar.

Alecu usó a su sirvienta y amante, la joven Elisabeta de Gargovi, para robar el tomo a los héroes. Planeaba utilizarlo para trascender de su condición vampírica a algo mayor y más poderoso, pero fue detenido por el grupo de héroes extranjeros en el último momento.

Aquellos héroes desaparecieron de forma tan misteriosa como habían aparecido. Dejaron tras de sí a Elisabeta, traicionada por Alecu en los momentos finales, y enloquecida por el rencor y el odio. La joven quedó al cuidado de su padre, Mircea, que había ayudado a los héroes durante la batalla con Alecu creyendo que su hija era rehén del vampiro.

Elisabeta escapó de su padre y huyó al sur, hacia las agrestes montañas de Vasarov. Meses más tarde llegó al castillo de Varania, donde el conde Grigori de Vasarov gobernaba en paz las tierras del norte, el valle de Galas, al sur de los montes Garvai.

Elisabeta entró al servicio del conde como joven doncella en el castillo. Meses más tarde, usando sus numerosos encantos, sedujo a Dimitru, el hermano menor del conde Grigori. Elisabeta supo hacer aflorar el lado oscuro de Dimitru y la envidia por su hermano mayor. Juntos planearon su asesinato.

Durante una noche de luna llena, consumaron el crimen, degollaron al conde y a su esposa Anna, embarazada de 7 meses. No pararon ahí, sino que asesinaron también a los hijos de Grigori, Edna y Julian, de apenas 10 y 6 años. Esa misma noche se casaron en la capilla del castillo, usando el altar como tálamo ante el horrorizado abad Corneliu. En su éxtasis, Elisabeta asesinó a Dimitru y bebió su sangre. Corneliu, totalmente horrorizado por los abyectos crímenes, pidió a la diosa Deceval (la Dama de la Luz) que maldijese a aquella impía mujer.

Algo fue mal con aquel deseo, pues Elisabeta se convirtió en aquello que siempre había deseado, un vampiro. Los habitantes del castillo huyeron aterrorizados. Los pueblos cercanos quedaron abandonados, y ahora tan solo un páramo vacío y muerto rodea el castillo. Algunos szgani leales a Alecu, que se habían dispersado tras su muerte, acudieron a la llamada de Elisabeta para servirla. Comenzó su reinado de terror atacando pueblos, llevándose vírgenes para ser sacrificadas en orgías y empalando a quienes osaban enfrentarse a ella. Brujas y otros seres impíos fueron atraídos por la maldad de Elisabeta y poblaron el páramo, convirtiéndolo en un lugar aterrador y peligroso. Y así Elisabeta pasó a ser conocida como “La Reina de Sangre”.

Corneliu se refugió en la abadía de Galarasi con una gran crisis de fe. Cuando los leales a la Reina de Sangre, un grupo que se hace llamar “Culto de la Noche”, llegaron a Galarasi, huyó llevando consigo la reliquia sagrada de su fe: el Fuego Sempiterno, una llama siempre ardiente que la Dama de la Luz Deceval entregó a los hombres para que la oscuridad no pudiera alcanzarlos.

En la actualidad, los miembros del Culto de la Noche controlan los últimos pueblos cercanos al castillo que no han quedado abandonados, Galarasi y Stroni, que soportan como pueden las depredaciones de la Reina de Sangre y los monstruos del páramo.

EL VALLE DE GALAS, LOS DOMINIOS DE LA REINA DE SANGRE

En este módulo se presenta el castillo de Varania, hogar de “La Reina de Sangre”, una cruel y temible vampiresa que tiene subyugados los pueblos de los alrededores. El castillo, abandonado hace años por sus habitantes, ahora esconde todo tipo de horrores. Es relativamente grande y puede requerir que los personajes realicen varios viajes al mismo para recorrerlo por completo y desvelar todos sus secretos.

Alrededor del castillo se encuentra el Páramo, lleno de pueblos fantasma, campos echados a perder y una ciénaga donde una malvada bruja y sus ogros ayudantes han establecido su morada en las raíces del gigantesco Árbol Muerto. La ciénaga y el Árbol Muerto, son otra área plagada de peligros.

En el páramo, además, reside Corneliu, antiguo abad de la Abadía de la Dama de Luz, que vive como un ermitaño en una austera cabaña. Corneliu esconde allí el Fuego Sempiterno, una poderosa reliquia del bien que puede ser muy útil a los personajes si planean enfrentarse a la Reina de Sangre.

Más allá del Páramo se encuentra el pueblo de Galarasi, controlado por el Culto de la Noche, una secta que venera a la Reina de Sangre y cuyos miembros aspiran a convertirse en vampiros. El culto ha profanado la antigua Abadía de la Dama de la Luz y ha establecido allí su guarida. El pueblo de Galarasi, una vez libre del culto, puede ser un buen lugar para que los personajes se reagrupen y reequipen si van a intentar cruzar el páramo e internarse en el castillo.

EL PASO DEL TIEMPO

En esta aventura es bastante importante que, como Director de Juego, controles tanto el ciclo de día y noche como el paso del tiempo. Esto se debe a dos razones principales:

- La Reina de Sangre es un vampiro y, como tal, la luz solar es letal para ella. Además, durante las horas diurnas es vulnerable.
- Las criaturas de Vermigor suelen ser de hábitos nocturnos y los encuentros en la zona durante el día serán diferentes respecto a los transcurridos durante la noche.

EL CLIMA

El valle de Galas es un valle de montaña bastante elevado donde suele hacer frío y haber mucha humedad. La niebla es común por las mañanas y las precipitaciones se suceden durante casi todo el año. Puedes usar la siguiente tabla para generar el clima del valle de Galas. Lo normal es hacer una tirada cada 8 horas para representar el clima cambiante del lugar.

TIRADA 2D6	CLIMA	TIRADA 2D6	CLIMA
2 - 3	Despejado	7 - 9	Llovizna
4 - 6	Niebla	11 - 12	Tormenta

DECEVAL, LA DAMA DE LA LUZ Y EL FUEGO SEMPITERNO

Deceval, conocida como la Dama de la Luz, es una de las principales deidades de Vermigor. Deceval es el fuego solar, hija de Valion y Aneirin, los dioses luminosos que encarnan los astros del plano primordial. Fue secuestrada por Penumbra cuando tan solo era una niña y arrojada al semiplano de Vermigor, donde esperaba que se corrompiese y se volviera contra sus padres. Sin embargo, en un plano dominado por

la oscuridad, Deceval brilló aún con más fuerza, llevando la luz y la esperanza a sus oprimidas gentes. Deceval vinculó su existencia al semiplano de Vermigor cuando arrancó parte de su esencia, su propio corazón, conocido como el Fuego Sempiterno, y la entregó a los hombres para que la oscuridad de Penumbra no pudiera alcanzarlos. De este modo, Deceval, la Dama de la Luz, pertenece ahora a Vermigor y otorga su favor a los clérigos y paladines benignos que traten de ser, como ella, un faro de esperanza en una tierra sumida en la oscuridad.

Deceval es representada como una doncella de cabello flamígero o con una corona solar de llamas sobre la cabeza y ojos incandescentes. Su símbolo es un sol flamígero. El momento del día preferido para los rezos a Deceval es el amanecer, cuando el Sol despunta y rompe la oscuridad de la noche. Los funerales se celebran justo antes de la puesta de Sol, cuando la luz es rojiza y Deceval tiene que retirarse para que Penumbra reine en Vermigor.

COMIENZO DE LA AVENTURA

El Castillo Prohibido de la Reina de Sangre transcurre en las oscuras tierras de Vermigor, un semiplano de existencia. Vermigor se encuentra separado del plano material primario por “El Sudario”, una extraña niebla creada por Penumbra y alimentada por el mal que emana del Inframundo.

Vermigor, sin embargo, no es inaccesible. Magia poderosa (como *Teleportación Planaria*) o eventos astronómicos (como una *Conjunción Planaria*) pueden propiciar el viaje entre planos. Sin embargo, la forma más común de entrar o salir de Vermigor es a través de un desgarrón en el Sudario, una brecha causada por la diosa Deceval, que busca héroes de otros planos que traigan luz a una tierra dominada por la oscuridad.

En esta ocasión, puedes iniciar la aventura de dos formas: con personajes nativos de las tierras de Vermigor o con personajes de otro plano que llegan a Vermigor tras perderse en una extraña niebla en medio de un viaje. Al disiparse la niebla, los personajes verán que el escenario ha cambiado y se encuentran en una tierra extraña y terrorífica. Concretamente, los personajes llegarán a Stroni, donde serán abordados por Ilona, paladín en ciernes enviada desde Galarasi para buscar ayuda. Si los personajes son oriundos de Vermigor, sus pasos los habrán llevado a Stroni y se encuentran descansando cuando son abordados por Ilona. Esta ha sido enviada por Radu y otros habitantes de Galarasi a buscar ayuda para hacer frente a la Reina de Sangre y sus secuaces.

UNA PETICIÓN DE AUXILIO

Los personajes se encuentran en El Gnomio Verde, una sobria posada en Stroni, un pequeño pueblo en una zona rural del sur del valle de Galas, en Vasarov. Es una noche fría de tormenta, iluminada por los relámpagos. Los postigos de las ventanas crujen y el viento se cuela silbando con fuerza entre las tablas. Los truenos resuenan lejanos y la lluvia torrencial repiquetea en el tejado de pizarra.

El interior de El Gnomio Verde es oscuro y los parroquianos, sentados en bancos, fuman en pipa y murmuran en voz baja mientras miran con suspicacia a los extranjeros. Solo la posadera, una mujer gruesa de rostro rubicundo y modales más bien toscos, parece brindar una sonrisa a los personajes.

Os encontráis junto a la chimenea, viendo cómo las llamas arrojan alargadas y extrañas sombras mientras tratáis de entrar en calor, cuando de pronto la puerta se abre y el viento entra furibundo en la sala.



Un relámpago ilumina una silueta envuelta en una capa oscura, una figura menuda, totalmente embozada, que espera en el dintel. Todos los parroquianos parecen contener el aliento...

—Entro por mi propia voluntad —dice el embozado con una voz suave y aflautada. Un suspiro de alivio se escucha en la sala y la gente vuelve a sus asuntos.

El forastero se quita la capa empapada y entra en la sala, cerrando de un portazo la puerta tras de sí. Se trata de una mujer joven, con el cabello dorado corto, como el de un muchacho, y grandes ojos verdes. Viste una sobrevesta negra con un escudo blanco en el pecho en el que se puede distinguir la cabeza de un lobo plateado y bajo ella se adivina una cota de malla. Del tabalí cuelga una espada larga, sobria y sin decoraciones. Las espuelas de las botas altas resuenan en el suelo de piedra cuando se acerca al fuego.

—¿Puedo calentarme junto a la chimenea? —Es casi una pregunta retórica. La joven se sienta entre vosotros, se quita los guantes y acerca las manos al fuego. Cuando la posadera se aproxima con el ceño fruncido, pide antes de darle tiempo a decir nada—. Vino caliente. Y algo de comer.

Es poco más que una niña, tal vez de 14 o 15 años, pero su mirada muestra resolución. La posadera obedece tras dudar un instante.

La forastera es una joven paladín llamada Ilona. Porta una misiva de Radu por la que busca ayuda para librarse de la Reina de Sangre. Ilona se muestra esquiva con los personajes, es algo desconfiada. Cuando entra en calor, sube de un salto a la mesa porque va a dar un discurso.

—¡Vecinos de Stroni! Algunos me conocéis, soy Ilona, sobrina de Radu, el apotecario de Galarasi que ha preparado remedios para muchos de vosotros cuando habéis estado enfermos. Hoy es Radu, y todo Galarasi, el que necesita vuestro auxilio. Los secuaces de la Reina de Sangre, esos villanos que se hacen llamar “Culto de la Noche”, no se han contentado con profanar nuestra sagrada abadía, sino que campan a sus anchas,

tomando por la fuerza todo aquello que desean, ya sea comida, bebida... o mujeres. Amparados por su cruel señora, que mueve los hilos en el castillo de Varania, nadie osa hacerles frente. Cada noche nos acostamos con miedo a ser visitados por esos asesinos y ser conducidos al castillo para que el diablo que lo habita beba nuestra sangre. Cada mañana nos levantamos con miedo... Vivimos con miedo... ¿Es que no hay ningún valiente capaz de alzarse contra sus excesos? ¿Es que ya no quedan héroes?

Los parroquianos desvían la mirada avergonzados, abochornados por el valor de una niña. Y algunos murmuran.

—¡Calla! Vas a traer la ruina sobre esta casa. Sus depredaciones no llegan hasta Stroni, queremos vivir en paz —grita un hombre desde una esquina.

—¿Vais a esperar y mirar hacia otro lado solo porque la matanza aún no ha llegado a vuestra puerta? ¿Y qué pasará cuando ya no queden vidas que tomar en Galarasi? ¿Pensáis que la Reina de Sangre pasará de largo? —un silencio incómodo se apodera de la sala y la gente vuelve a apartar la mirada—. Cobardes...

Ilona baja de un salto y se dirige a la puerta.

Es el momento de que los personajes, si es que son héroes de verdad y no se han postulado antes, intercepten a Ilona y averigüen qué ha pasado. La joven insistirá en llevar a los personajes a conocer a su tío Radu en Galarasi y que sean testigos por ellos mismos de lo que ocurre. Puede encontrarse una descripción detallada de Ilona con sus estadísticas en la sección El Pueblo de Galarasi, más adelante.

El resto del módulo parte de la premisa de que los personajes acompañan a Ilona a Galarasi para tratar de detener las atrocidades de la Reina de Sangre. Si las circunstancias son otras, el DJ deberá realizar los ajustes oportunos en la aventura. No le será demasiado difícil.



El pueblo de GALARASI

Galarasi es un pequeño pueblo que se encuentra en el valle de Galas y se dedica principalmente a la agricultura y la ganadería. Su posición en el valle es privilegiada, con el bosque del mismo nombre al norte y una amplia pradera fértil al este, oeste y sur. Galarasi se encuentra en la ruta comercial conocida como Carretera del Este, que conecta Vasarov con Khavarshar, lo que ha enriquecido al pueblo en época de bonanza.

Galarasi fue fundado por pioneros venidos de Svaria que se establecieron en el valle, entre los escarpados picos de los montes Garvai, hace más de seis siglos. Como otros pueblos de la zona, posee una sólida muralla construida durante las guerras contra los sauníes de Khavarshar. Durante los primeros años del gobierno del conde Grigori de Vasarov había muchas granjas fuera de los muros y, de hecho, el pueblo se extendía varias leguas alrededor del núcleo amurallado. Su población alcanzó las 500 personas. En la actualidad, apenas quedan granjas en los alrededores, tan solo ruinas calcinadas o abandonadas. La población de Galarasi se ha reducido a apenas un centenar de almas, todas residentes en el interior de las murallas.

Galarasi es un pueblo típico de la zona con casas de piedra de vigas de madera a la vista y agudos tejados de pizarra negra con varias chimeneas. La plaza central está empedrada y en el centro hay un pedestal de piedra donde antaño había una estatua de Deceval. Ahora solo quedan los pies de la misma, tras haber sido demolida por el Culto de la Noche.

Galarasi se encuentra actualmente subyugado por el Culto de la Noche, que tiene atemorizada a casi toda la población. Si los personajes eliminan su amenaza, Galarasi puede convertirse en un importante enclave para que los personajes descansen, se reabastezcan y planifiquen el asalto al castillo de Varania.

El Culto de la Noche

Los miembros del Culto de la Noche son un grupo de adoradores de la Reina de Sangre que esperan ser convertidos en vampiros en algún momento. La Reina de Sangre los encuentra divertidos y útiles, así que los deja campar a sus anchas por Galarasi de momento. Están liderados por Szabor, quien curiosamente es hijo de uno de los terratenientes del pueblo que desapareció en extrañas circunstancias.

Szabor asesinó a su padre y entregó sus riquezas a la Reina de Sangre como parte de su compromiso de servirla. Es violento, cruel y aspira a ser convertido en un poderoso muerto viviente por sus servicios. Si Szabor cae, la moral del resto del culto bajará 3 puntos.

La base principal del culto se encuentra en la Abadía de la Dama de la Luz, donde se les puede encontrar dormitando hasta medio día. Después, suelen salir a buscar comida y bebida (en el Almacén de Iancu o la posada La Jarra Dorada) y problemas. Están acostumbrados a campar a sus anchas, solo Ilona y Radu les han plantado cara y probablemente se conviertan en sus próximos objetivos si nadie hace nada.

Los miembros del Culto de la Noche son, en general, como cualquier banda de matones: amenazan, cogen aquello que quieren y usan la violencia sobre los débiles para remarcar que son los que mandan. Si se encuentran con una oposición seria, tratarán de salir del paso amenazando con represalias de la Reina de Sangre. Si los personajes dan una lección a alguno, se convertirán en blanco del culto y tratarán de ir a por ellos cuando estén durmiendo.

En cualquier caso, mientras los personajes se muevan por el pueblo de Galarasi hay un 20% de probabilidades de día (50% de noche) de que se topen con al menos 1d6+1 miembros del culto (normalmente liderados por uno de los matones).

Galarasi



- 1.- Posada "La Jarra Dorada"
- 2.- Herrería
- 3.- Apotecario
- 4.- Almacén
- 5.- Ayuntamiento
- 6.- Abadía de la Dama de la Luz
- 7.- Cementerio

POSADA LA JARRA DORADA

La Jarra Dorada es una posada de tres pisos situada en Galarasi. Se trata de un edificio con muros de mampostería y tejado de pizarra oscura a dos aguas, con cuatro chimeneas en el mismo. Sobre la puerta cuelga un cartel de madera grabada a fuego que muestra un sencillo dibujo de una jarra cubierta de espuma de cerveza. El interior es cálido y acogedor, aunque el mobiliario es más bien austero: un gran mostrador de madera lleno de marcas por el uso y el paso del tiempo, taburetes altos junto al mismo y mesas redondas rodeadas de sillas bajas y sencillas. Tras el mostrador hay varios barriles y embutidos colgados de ganchos junto a varias ristras de ajos. Una de las chimeneas se encuentra al fondo de la sala, cerca de una escalera que parece rodearla mientras asciende a los pisos superiores donde se encuentran las habitaciones. Estas son sencillas, poseen un arcón para guardar las pertenencias, camas de madera con colchones de lana y sábanas bastante limpias. En La Jarra Dorada los personajes podrán conseguir alojamiento y comida a los precios listados a continuación.

Alojamiento

- Habitación compartida: 1 mo / noche y persona
- Habitación privada: 2 mo / noche y persona
- Baño: 3 mp

Bebida

- Pinta de cerveza o hidromiel: 1 mp
- Vaso de licor: 3 mp

Comida

- Comida de la casa: 5 mp / comida
- Banquete: 1 mo / persona

La Jarra Dorada está regentada por Bandi y su esposa Hajna. Bandi es un hombre delgado de unos 40 años, con el pelo oscuro (claro en las sienes) y ojos marrones. Su esposa Hajna,

por el contrario, es una mujer regordeta, rubia y de ojos claros, con las rechonchas mejillas siempre sonrosadas.

BANDI, POSADERO (HUMANO COMÚN)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 4, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 6, Valor de tesoro: 22 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 10

Hajna, LA POSADERA (HUMANA COMÚN)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 5, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 7, Valor de tesoro: 20 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 10

Los posaderos de La Jarra Dorada han tenido problemas con el Culto de la Noche, que vienen a beber por la noche sin pagar jamás y espantan a la clientela, además de causar problemas. Bandi es un poco cobarde y prefiere no hacer nada, creyendo que cualquier acción tendrá peores consecuencias para el negocio y para ellos. Hajna, por el contrario, es una mujer mucho más arrojada, pero teme que los miembros del culto le hagan daño a su hija Kornelia (una muchacha de 14 años bastante espabilada que empieza a convertirse en una mujer atractiva).

Si los personajes deciden alojarse allí, Hajna tratará de explicarles el problema que tienen con el Culto de la Noche y les ofrecerá alojamiento gratuito si se libran de ellos. Bandi, por el contrario, les advertirá que los echará de allí si le buscan problemas. Hasta que el culto sea destruido, por cada noche que los personajes pasen allí hay un 70% de probabilidades de que aparezcan al menos 1d6 miembros del culto y 1 matón del culto a beber en el local y causen problemas, ya sea rompiendo mobiliario, lanzando botellas contra las paredes o molestando a los clientes. Si los personajes están presentes, se convertirán en su objetivo.

MIEMBROS DEL CULTO DE LA NOCHE

Clase de armadura: 6 (cuero tachonado), Dados de golpe: 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (maza o espada), Daño: Por arma (1d6 o 1d8), Salvación: Humano, Moral: 8, Valor de tesoro: 1d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

MATÓN DEL CULTO DE LA NOCHE

Clase de armadura: 4 (malla + escudo), Dados de golpe: 3, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente), Daño: Causado por arma (1d8 o 1d6, normalmente), Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 2d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 150

La Jarra Dorada suele ser el centro de reunión de los habitantes del pueblo, donde van a socializar y enterarse de los rumores. Hay que tener en cuenta que el miedo hará que estén poco dispuestos a hablar con los AJs, al menos hasta que los aventureros se ganen su confianza. Aunque al principio se mostrarán desconfiados con los extraños, si los personajes ayudan al pueblo y muestran interés en la población, recibirán palmadas en la espalda, invitaciones a hidromiel y amigables charlas en las que podrán averiguar algunas cosas interesantes de la región.

Katarina es una granjera elfa de más de 100 años que aparenta apenas una veintena. Tan solo sus ojos oscuros parecen indicar su verdadera edad. Tiene el cabello pajizo dispuesto en amplios rizos y la cara llena de pecas. Katarina se mudó a Galarasi hace 40 años con su esposo humano, Piotr (ya fallecido). Esta arrojada granjera es una de las voces que más se alzan contra los excesos del Culto de la Noche. Los rumores de que antaño fue una aventurera y el miedo a sus conjuros han mantenido al culto alejado de su granja, al menos hasta ahora. Katarina cultiva hortalizas y cría gallinas, también comercia con huevos y productos de la huerta (y derivados, como mermeladas, compotas y demás). Si los personajes tienen problemas para alojarse en La Jarra Dorada (porque se enfrenten a Bandi, por ejemplo), Katarina los alojará en su granero con gusto. También puede venderles productos de la granja equivalentes a una ración de comida por unas 4 mp. Además, puede lanzar el conjuro

Identificar para averiguar las propiedades de objetos mágicos hasta 2 veces al día a un precio de 50 mo por cada objeto.

Rumores: El viejo abad Corneliu vive como ermitaño en una choza en el páramo. Katarina le ha llevado comida alguna vez y podría indicar cómo llegar a los aventureros. Corneliu era el abad de la zona y máxima autoridad religiosa del pueblo. Con su desaparición también lo hizo una preciada reliquia del pueblo: el Fuego Sempiterno.

KATARINA (ELFA 2)

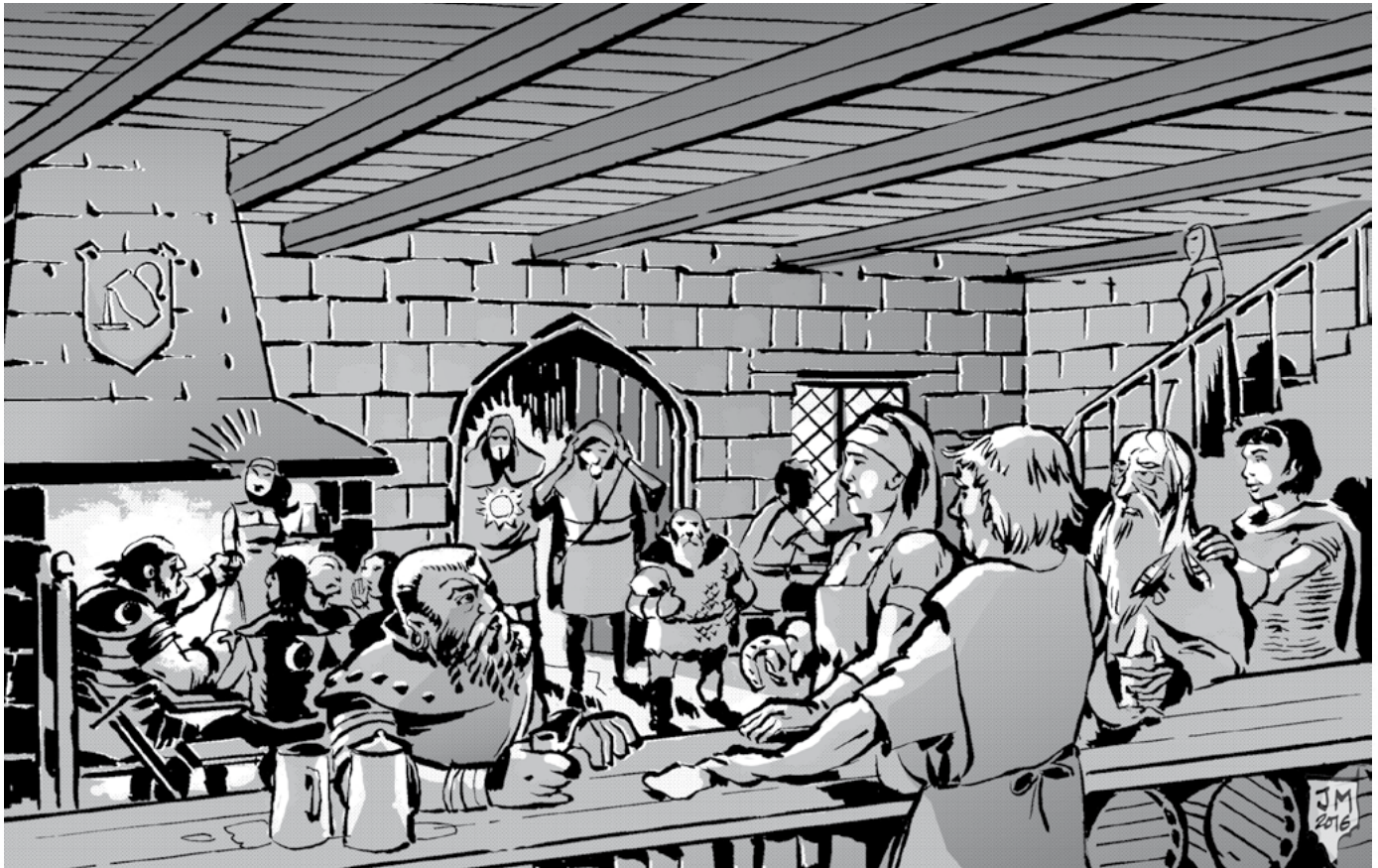
Clase de armadura: 6 (Cuero), Dados de golpe: 2, Puntos de Golpe: 8, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Elfo 2, Moral: 10, Valor de tesoro: 97 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 56

Infravisión: 20 metros. Detectar puertas secretas o compartimientos ocultos: 1-2 (en 1d6). Inmunidad a parálisis. Conjuros de Mago: 2 conjuros de nivel 1.

Libro de Conjuros: Leer Magia, Dormir, Disco Flotante de Nébula, Escudo, Identificar, Proyectil Mágico.

Lorinc es un enano pelirrojo con una profunda cicatriz que le recorre el lado izquierdo de la cara. Su ojo izquierdo ha quedado inutilizado debido a esta lesión. Tiene la barba trenzada y el cabello muy corto a cepillo. Fue un aventurero en su juventud, pero tras estar a punto de morir (y quedar tuerto) en una expedición, decidió retomar el viejo oficio de su familia por parte de madre y dedicarse a hacer toneles y cubas. Su negocio ha decaído mucho, pues eran los clérigos del Monasterio de la Dama de la Luz los que más requerían de sus servicios (ya que fabricaban su propio hidromiel). Hasta ahora Lorinc ha evitado tener problemas con el Culto de la Noche, ya que se sabe en una gran desventaja. La llegada de los AJs puede inflamar su ánimo guerrero.

Rumores: Los comerciantes no visitan el pueblo porque varias caravanas de comercio han desaparecido al cruzar el páramo. De hecho, algunas pequeñas aldeas (como Prebeg o Szenkaros) han desaparecido, engullidas en la niebla del páramo. Sus habitantes no han vuelto a ser vistos. Algunas



personas del pueblo también han desaparecido. La última ha sido Reka, una joven granjera que desapareció hace 2 semanas. Lorinc cree que le entregan esta gente a la Reina de Sangre para que se alimente de ellos.

LORINC (ENANO 1)

Clase de armadura: 7 (Cuero), Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 9, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Enano 1, Moral: 11, Valor de tesoro: 120 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 16

Infravisión: 20 metros. Detectar Trampas: 1-2 en 1d6.

Tibadar es un joven atractivo en la veintena. Tiene el pelo castaño largo recogido normalmente en una cola de caballo y los ojos verdes. Carpintero igual que su padre, pasa el día reparando los desperfectos que causa el Culto de la Noche, la mayor parte de las veces sin cobrar a sus vecinos. Tibadar es bondadoso y tranquilo, le gusta trabajar con sus manos la madera. Apenas habla y trata de pasar desapercibido y no meterse en líos. Los AJs pueden encontrar sospechoso que Tibadar trate de evitarlos, pero en realidad responde a que su comportamiento es muy introvertido.

Rumores: Si consiguen ganarse la confianza de Tibadar (algo complicado) este les murmurará algo que ha escuchado a los miembros del Culto de la Noche. Contará que una noche le sacaron de la cama para reparar unos muebles que habían roto en una pelea en la vieja abadía. Allí escuchó hablar a Szabor (líder del culto) con uno de sus subordinados, explicándole cómo la Reina de Sangre había permitido a una saga instalarse en la ciénaga, cerca del Árbol Muerto.

TIBADAR (HUMANO COMÚN)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 3, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 6, Valor de tesoro: 7 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 10

Zsanett es una joven campesina de cabello oscuro y piel clara llena de pecas. Quedó huérfana a muy temprana edad y acabó ejerciendo como prostituta en varios pueblos y aldeas cercanos para lograr salir adelante. Con la desaparición de varias aldeas, se ha mudado a Galarasi y tiene alquilada una casucha al sur del pueblo. Los miembros del Culto de la Noche ya la han golpeado más de una vez y tratado de abusar de ella, así que no les tiene ninguna estima. Por su oficio, Zsanett será la que se acerque a coquetear abiertamente con los personajes, tratando de engatusar a alguno.

Rumores: Zsanett recordará cómo atendió hace unos meses a un cliente que se dirigía al castillo. Se trataba de un caballero con una coraza que llevaba un lobo grabado en el pecho. Se llamaba Kornel. Tan solo hablaron durante toda la noche, fue muy amable con ella. Le dijo que pretendía acabar con la Reina de Sangre. Por la mañana, cuando ella despertó, ya se había marchado. No regresó.

ZSANETT (LADRÓN 1)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 4, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Ladrón 1, Moral: 9, Valor de tesoro: 7 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 15

Abrir cerraduras: 17%, Encontrar y desactivar trampas 14%, Hurtar 23%, Moverse en silencio 23%, Escalar muros 87%, Escondarse en las sombras 13%, Escuchar ruidos: 1-2

HERRERÍA DE ANESZKA

Aneszka es la herrera de Galarasi, oficio que heredó de su padre y este del suyo, remontándose a las primeras generaciones

que se instalaron en Galarasi. Es una mujer grande, pelirroja y de fuertes brazos. Es hábil en su oficio y muy profesional en lo que hace. Aneszka no se lleva bien con los miembros del Culto de la Noche, que cogen de su tienda aquello que les place. Estará encantada de que el grupo de AJs se encargue de ellos. Tiene a la venta armas y armaduras a los precios listados en el manual básico. Si los personajes eliminan al Culto de la Noche podrá ofrecer al grupo, por un precio de 20.000 mo, su mejor trabajo, la espada Mataogros.

Espada Mataogros: Espada larga +1, +3 contra ogros, daño 1d8, peso 2 kg. Brilla cuando hay ogros a menos de 20 metros.

ANESZKA (HUMANA COMÚN)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 2, Puntos de Golpe: 11, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 1200 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 20

ALMACÉN DE SUMINISTROS DE IANCU

Iancu, un hombre maduro de aspecto de roedor, es el dueño del almacén de suministros, una tienda bastante desabastecida que además sirve de banco y casa de cambio. Iancu es uno de los que más ha sufrido con la llegada del Culto de la Noche. Su negocio está casi arruinado por su culpa. Ofrecerá a los personajes una recompensa de 300 mo (o crédito en su tienda por la misma cantidad) si se libran ellos. Si los personajes negocian bien, podrá subir hasta las 500 mo, no más. Iancu vende, al precio que aparece en el manual básico, equipo y transporte terrestre. Con el Culto de la Noche activo la tienda de Iancu está bastante desabastecida, por lo que solo habrá un 40% de posibilidades de que tenga una pieza de equipo concreta que los personajes deseen. Si el culto es destruido, tras un par de días Iancu tendrá de nuevo su tienda bien abastecida y podrán comprar con normalidad.

Iancu ofrece además servicio de cambio de moneda y trocará a los personajes monedas por joyas (fácilmente transportables) hasta un valor de 5000 mo.

IANCU (HUMANO COMÚN)

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 3, Puntos de Golpe: 10, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 6, Valor de tesoro: 10.000 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 50

APOTECA DE RADU

Radu, el apotecario, es un hombre de unos 50 años de pelo largo y poblada barba. Viste de manera algo estrafalaria, con plumas, collares de cuentas y piedras de colores. Vive en una casa destartada de dos pisos con su sobrina Ilona (a la que ya conocen los AJs). Radu es un hombre bastante pintoresco (algunos dirían loco), que siempre parece ver el lado bueno de las cosas. Sin embargo, en privado es una persona bastante más formal. Su fingida locura le ha servido para sobrevivir al Culto de la Noche y proteger (al menos hasta ahora) a Ilona. Radu necesita ayuda para librar al pueblo del culto y se la pedirá abiertamente a los AJs. No puede ofrecerles mucho dinero, pero posee algunas pociones con las que puede recompensar su ayuda. Radu también puede alojarlos en su destartado trastero, aunque estarán apretados y bastante incómodos. Si los personajes se libran del Culto de la Noche, Radu les dará como recompensa 3 Pociones de Curación, 2 Pociones de Lentificar Veneno y 1 Poción de Curar Enfermedad.

Radu, además, posee algunas pociones que puede vender a los AJs. En cualquier momento, Radu tiene 1D6 pociones de cada tipo listado.

POCIÓN	PRECIO
Curación	300 mo
Curar Enfermedad	750 mo
Lentificar Veneno	300 mo
Quitar el Miedo	50 mo

RADU (Humano común)

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 4, Puntos de Golpe: 15, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Causado por arma, Salvación: Humano, Moral: 6, Valor de tesoro: 1200 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 80

Ilona es hija del hermano de Radu (Ervin, asesinado por enfrentarse al Culto de la Noche mientras intentaba proteger a su esposa Piroška). Piroška desapareció días más tarde, probablemente secuestrada por el Culto de la Noche. Ilona es joven pero valiente y bastante madura para su edad. Ilona desea que el pueblo vuelva a ser un lugar próspero para vivir. Ayudará a los aventureros en todo lo que pueda e incluso puede ser un buen seguidor para alguno de ellos.

ILONA (Paladín 2)

Clase de armadura: 4 (cota de malla + escudo), Dados de golpe: 2, Puntos de Golpe: 13, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma (espada larga), Daño: Causado por arma +1 (1d8+1), Salvación: Pal 2, Moral: 11, Valor de tesoro: 120 mo, Alineamiento: Legal, Valor PX: 65

Imposición de Manos Sanadoras: cura 2 PG / nivel al imponer sus manos, una vez al día. Sanar Enfermedad: 1 vez al día por cada 5 niveles. Inmune a las enfermedades de origen convencional y mágico. Detectar el Mal: en un radio de 20 metros. Aura de Protección contra el Mal: en un radio de 3 metros a su alrededor.

AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento de Galarasi es un edificio de dos plantas con un campanario. Se trata de uno de los edificios más antiguos del pueblo, construido a partir de una antigua torre de vigilancia cuando el pueblo era apenas un puesto fronterizo. En el ayuntamiento están los archivos sobre el censo e impuestos, aunque el Culto de la Noche ya ha irrumpido y destrozado el lugar. Actualmente se encuentra abandonado y los papiros y libros están desparramados entre amasijos de muebles rotos. Radu posee las llaves y puede guiar a los personajes al interior. Si los AJs son concienzudos registrando el ayuntamiento, podrán encontrar mapas de la región y, lo más importante, los planos del pasadizo secreto que lleva a la bodega de la Abadía de la Dama de la Luz (Área 15 del plano).

ABADÍA DE LA DAMA DE LA LUZ

La Abadía de la Dama de la Luz es una construcción sólida de gruesos muros de piedra negra y estrechas ventanas, casi saeteras, con planta en forma de cruz y una bóveda clásica por la que entra la luz al mediodía. Antaño un faro de esperanza para la comunidad, hoy yace profanada por el Culto de la Noche. Las paredes exteriores se encuentran llenas de pintadas obscenas y nadie ha cortado la hiedra que medra, salvaje, por los muros, cubriéndolos casi por completo.

En las siguientes entradas se sugieren posibles encuentros si los personajes deciden enfrentarse al Culto de la Noche en la abadía. Ten en cuenta que si se hacen con el mapa del ayuntamiento, podrán acceder a través del pasadizo del Área 15 del plano.

PLANTA BAJA

1 - PÓRTICO

Una sala con cuadros rasgados en las paredes y muy sucia. Tiene una doble puerta que comunica el exterior con la nave principal. Normalmente hay dos miembros del culto de guardia a cualquier hora del día o de la noche. Si son atacados, darán la alarma que será escuchada por el resto de miembros de la planta baja y pisos superiores.

MIEMBROS DEL CULTO DE LA NOCHE (2)

Clase de armadura: 6 (cuero tachonado), Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 4 y 6, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (maza), Daño: Por arma (1d6), Salvación: Humano, Moral: 8, Valor de tesoro: 1d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

2 - NAVE

En esta espaciosa sala solo hay restos de bancos rotos, muchos de ellos destrozados para usarse como leña, suciedad y restos de comida. En el ala este hay una escalera que baja al sótano y en la oeste una escalera que asciende al piso superior.

3 - ALTAR PROFANADO

La estatua de la diosa alada portando la llama solar yace en el suelo hecha pedazos. Hay restos de sangre en el altar, como si se hubiera sacrificado en él a alguien.

Esta estatua portaba en sus manos el Fuego Sempiterno, pero ahora el lugar está profanado. Si los personajes recuperan la reliquia y un clérigo bendice el altar, el Fuego Sempiterno desplegará todas sus facultades.

4 - CAMPAMENTO DEL CULTO

Algunos miembros del Culto de la Noche se han establecido aquí. Hay jergones de paja, restos de una hoguera y suciedad.

Aquí duerme gran parte de los miembros del culto. Al menos 8 de ellos y 2 matones estarán presentes en la nave. Si es de día, tienen un 40% de posibilidades de estar dormidos.

MIEMBROS DEL CULTO DE LA NOCHE (8)

Clase de armadura: 6 (cuero tachonado), Dados de golpe: 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (maza o espada), Daño: Por arma (1d6 o 1d8), Salvación: Humano, Moral: 8, Valor de tesoro: 1d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

MATÓN DEL CULTO DE LA NOCHE (2)

Clase de armadura: 4 (malla + escudo), Dados de golpe: 3, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente), Daño: Causado por arma (1d8 o 1d6), Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 2d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 150

PLANTA 1

5 - CAMPAMENTO DEL CULTO

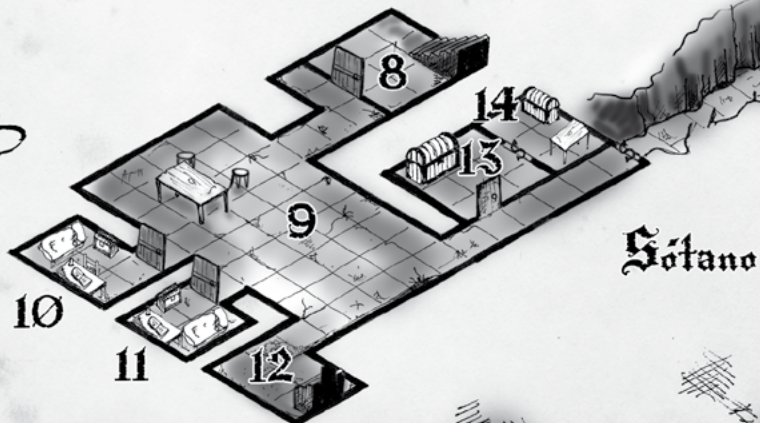
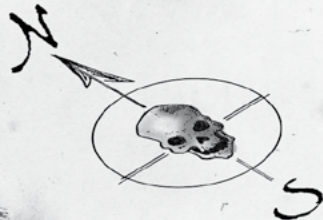
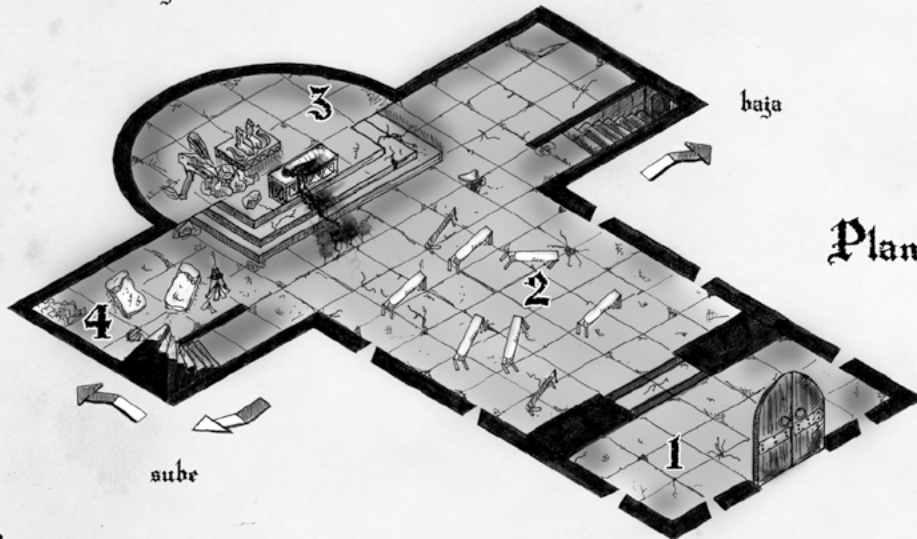
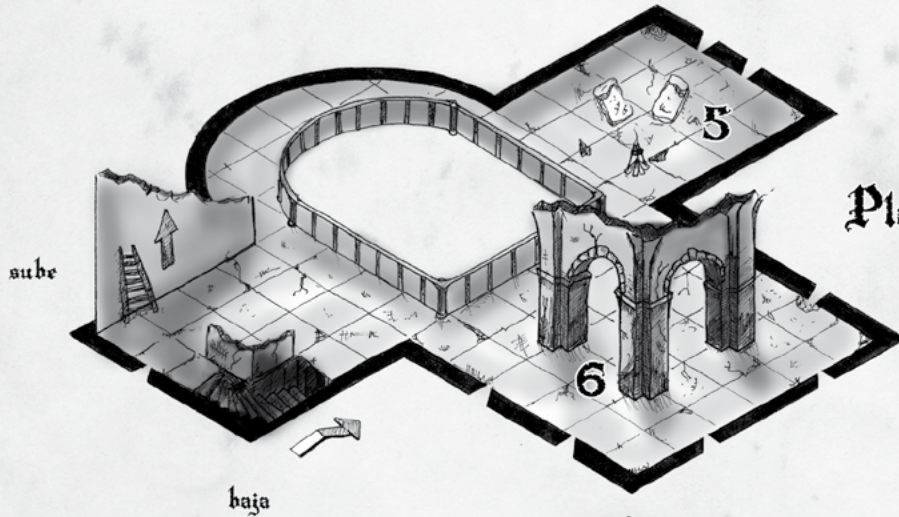
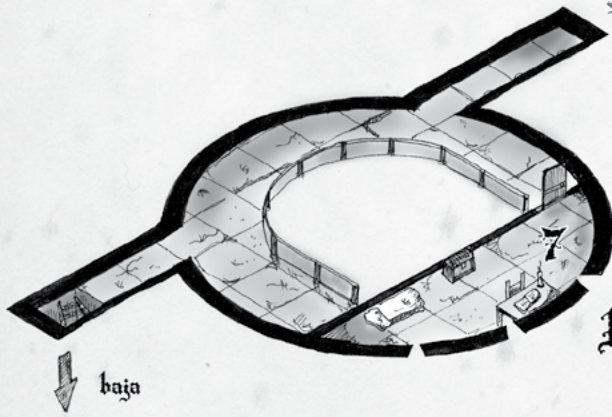
Algunos miembros del Culto de la Noche se han establecido aquí. Hay jergones de paja, restos de una hoguera y suciedad.

Los lugartenientes de Szabor utilizan el piso superior para diferenciarse claramente del resto de los miembros. Al menos dos de ellos, con varios matones que actúan como guardaespaldas, se encontrarán en esta zona.

LUGARTENIENTE DEL CULTO DE LA NOCHE (2)

Clase de armadura: 4 (malla + escudo), Dados de golpe: 5, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente), Daño: Causado por arma +1 (1d8+1 o 1d6+1), Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 2d4 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 200

Abadía de la Dama de la Luz



MATÓN DEL CULTO DE LA NOCHE (4)

Clase de armadura: 4 (malla + escudo), Dados de golpe: 3, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente), Daño: Causado por arma (1d8 o 1d6), Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 2d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 150

6 ~ NAVE SUPERIOR

En el ala sur la nave posee cuatro pilares que soportan arcos. Las paredes tienen cuadros, ahora rajados y destrozados. La zona norte está abierta con una barandilla desde la que se puede ver el altar en el piso inferior. En el ala este se encuentra el campamento del culto (Área 5). En el ala oeste hay una escalera de piedra que desciende a la planta inferior. También hay una escalera de mano que asciende a una trampa que da a la planta superior.

PLANTA 2

Es apenas una pasarela desde la que se pueden ver los niveles inferiores. Una puerta da al alojamiento del abad (Área 7).

7 ~ ALOJAMIENTO DEL ABAD

Se trata de un austero alojamiento con un jergón, un arcón y un escritorio, actualmente usado por el jefe del Culto de la Noche.

Szabor, el líder del culto, se encuentra normalmente aquí. Si escucha ruido fuera, saldrá al Área 6 de la planta 1.

SZABOR (LÍDER DEL CULTO DE LA NOCHE)

Clase de armadura: 3 (bandas + escudo), Dados de golpe: 7, Puntos de Golpe: 37, Movimiento: 9 metros, Ataque: Espada de 2 manos, Daño: 1d10+2, Salvación: Humano, Moral: 10, Valor de tesoro: 2d6 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 1140

Szabor lleva un Anillo de Invisibilidad (que utilizará para ganar ventaja sobre los personajes, al poder hacerse invisible y atacar por sorpresa al que parezca más débil o a los lanzadores de conjuros), una Poción de Curación (que usará si sus PG descienden por debajo de 20) y una Figurilla de Maravilloso Poder (un león de marfil), que usará si las cosas parecen ir mal para el culto. También tiene la llave de la celda donde se haya retenida Reka (Área 10 de la bodega).

LEÓN DE MARFIL (FIGURILLA)

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 5, Puntos de Golpe: 30, Movimiento: 15 metros, Ataque: 2 zarpazos/ 1 mordedura, Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10, Salvación: G3, Moral: 9, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 175

Si muere no puede ser convocado en 5 días. Si su amo muere, vuelve a convertirse en figurilla.

BODEGA

Una oscura bodega de techos muy altos y mucha humedad.

8 ~ ESCALERA

Una estrecha escalera baja hasta una sala de entrada. Hay restos de barriles de hidromiel. El olor es intenso.

9 ~ COMEDOR DE LOS HERMANOS

Ahora usado por el culto, hay un par de mesas con taburetes. También hay mesas y muebles rotos apilados en el centro. Un pasadizo al sureste da a una puerta secreta que lleva al Área 15.

Normalmente hay media docena de miembros del Culto de la Noche en el comedor, bebiendo o jugando a las cartas.

MIEMBROS DEL CULTO DE LA NOCHE (6)

Clase de armadura: 6 (cuero tachonado), Dados de golpe: 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (maza o espada), Daño: Por arma (1d6 o 1d8), Salvación: Humano, Moral: 8, Valor de tesoro: 1d6 mp, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

10 ~ CELDA DE UN HERMANO

La puerta de esta celda está cerrada con llave, si hay un ladrón en el grupo puede intentar forzar la cerradura o los AJs pueden simplemente derribar la puerta. La llave está en poder de Szabor. La estancia consta de una pequeña celda muy sucia y húmeda con un jergón, un arcón y un escritorio.

En esta celda encontrarán a una chica joven algo desnutrida con la ropa hecha jirones. Se trata de Reka, una granjera que desapareció hace unas semanas. Los miembros del culto han abusado de ella durante este tiempo y Reka se encuentra en un estado (físico y mental) bastante lamentable. Al principio sentirá miedo de los AJs y gritará, creyendo que van a hacerle daño. Si los personajes trataban de infiltrarse en silencio, los gritos de Reka alertarán a los miembros del culto que se encuentren en la bodega.

11 ~ CELDA DE UN HERMANO

Una pequeña celda muy sucia y húmeda con un jergón, un arcón y un escritorio. Alguno de los lugartenientes la utiliza para dormir. Hay un 50% de posibilidades de encontrarlo aquí durmiendo.

LUGARTENIENTE DEL CULTO DE LA NOCHE

Clase de armadura: 4 (malla + escudo), Dados de golpe: 5, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente), Daño: Causado por arma +1 (1d8+1 o 1d6+1), Salvación: Humano, Moral: 9, Valor de tesoro: 2d4 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 200

12 ~ COCINA DE LOS HERMANOS

En el muro sur se encuentra una chimenea que se usaba para cocinar, restos de una hoguera reciente, hollín y malos olores. Hay restos de comida y platos sucios por todas partes.

Hay un 50% de posibilidades de que 1d6+4 ratas comunes estén en esta zona entre los restos de comida. Si son molestadas, atacarán.

RATA COMÚN

Clase de armadura: 9 Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 mordisco, Daño: 1d6 + Enfermedad, Salvación: G1, Moral: 5, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 2

Cualquiera mordido por una rata tiene 1 probabilidad entre 20 de contagiarse. Si no supera una tirada de salvación contra veneno, sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante 1 mes.

13 ~ ALMACÉN

Un pequeño almacén con un estante y un arcón grande. Los miembros del Culto de la Noche guardan aquí varios tesoros robados. Incluye:

4 candelabros de plata por valor de 50 mo cada uno.
2 anillos de oro por valor de 50 mo cada uno.
1 cubertería de plata de 32 piezas por valor de 100 mo.
1 collar de perlas por valor de 4000 mo.
242 monedas de plata.
1270 monedas de oro.

Una puerta secreta da al Área 14.

14 - CÁMARA DEL TESORO

Una pequeña habitación secreta con un cofre y una mesita llena de polvo.

El cofre contiene una Presea de Sabiduría, 1 Poción de Fuerza de Gigante y 2 Pociones de Curación. Además, posee un compartimento de terciopelo con forma de corazón, que está vacío.

Poción de Fuerza de Gigante: Durante 1d6 asaltos tras beber la poción, el personaje gana un +4 a su Fuerza.

15 - SALIDA SECRETA

Una escalera da a una trampilla escondida tras unos arbustos. Conduce al noreste de la abadía.

EL PÁRAMO

El Páramo es una gran extensión de terreno yermo y desabrigado al pie de las montañas, envuelto en un sudario de niebla y surcado por decenas de pequeños arroyos de montaña. Antaño se asentaron allí varias aldeas (Prebeg, Szenkaros, Tarkiser), pero ya no existen y sus restos, apenas algún muro de piedra o pequeña estructura, han sido engullidos por los pastos y los arbustos. Los caminos han desaparecido y los rastros parecen hacerlo a gran velocidad, por lo que es muy fácil perderse en medio de la nada e imposible volver sobre los propios pasos. Al sur del Páramo se encuentra la ciénaga, donde desaguan gran parte de los arroyos. Es una zona pantanosa donde suelen ir a parar gran parte de los que se pierden, muy a su pesar.

Viajar por el Páramo se ha convertido en algo difícil y peligroso. La niebla es constante, densa y muy fría. Los AJs que quieran atravesarlo deberán hacer una tirada para ver si se desorientan cada medio día de marcha (en lugar de cada día). La probabilidad de perderse en el Páramo es del 70%. Si los personajes están siendo guiados por Katarina hasta la cabaña del ermitaño, la probabilidad de perderse es solo del 15%. Un grupo que se pierda debe lanzar 1D6 y consultar la siguiente tabla.

TIRADA	RESULTADO
1 - 3	El grupo vuelve sobre sus pasos, caminando en círculos.
4 - 5	El grupo acaba en las inmediaciones del Árbol Muerto, en la ciénaga.
6	El grupo acaba en la cabaña del ermitaño.

ENCUENTROS EN EL PÁRAMO

De día, los personajes tienen un 50% de probabilidades de sufrir un encuentro en el Páramo por cada media jornada de viaje. De noche, la probabilidad es del 80%. Si se produce un encuentro, haz una tirada en la tabla correspondiente (para encuentros diurnos o nocturnos).

TABLA DE ENCUENTROS DIURNOS (1D20)

1 - 5	Los personajes encuentran restos de una casa o granja abandonada. Tal vez una aldea.
6 - 10	Lodo verde
11 - 14	2d6 lobos
15 - 20	2d6 arpías

TABLA DE ENCUENTROS NOCTURNOS (1D20)

1 - 5	Lodo verde
6 - 10	2d6 necrófagos
11 - 14	3d6 necrófagos + 1 necrario
15 - 18	2d6+1 perros del Inframundo (3DG)
19 - 20	2d4 ogros + 1d4 perros del Inframundo (4DG)

ARPÍA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 3, Movimiento: 6 metros, En vuelo: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 arma + Especial, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6, Salvación: G5, Moral: 7, Valor del tesoro: 800 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 50

Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de un encantamiento. Si una criatura la supera con éxito, no podrá volver a ser hechizada por la arpía durante el combate.

LOBO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 2+2, Movimiento: 15 metros, Ataque: 1 mordedura, Daño: 1d6, Salvación: G1, Moral: 8, Valor del tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 25

LODO VERDE

Clase de armadura: Ninguna, Dados de golpe: 2, Movimiento: 1 metros, Ataque: 1 toque, Daño: ver descripción, Salvación: G3, Moral: 7, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 30

Parece un inofensivo charco. Al atacar se pega a su víctima y la transforma en lodo verde en 1d4 asaltos. Solo le hace daño el fuego o el conjuro Curar Enfermedad.

NECRARIO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 4, Movimiento: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8, Salvación: G4, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 125

Emanahedora carnepodrida en un radio de 3 metros que provoca náuseas a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno. Los que la fallen atacarán con un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque. Sus garras paralizan durante 2d4 asaltos si se falla una tirada de salvación contra parálisis (este poder afecta incluso a los elfos). No les afectan los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo, ni tampoco sufren golpes críticos. La plata les causa el doble de daño.

NECRÓFAGO

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 9, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 25

Inmunes a Sueño y Hechizo. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente. Los elfos son inmunes a este ataque especial.

OGRO

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 4 + 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garrote, Daño: arma +2, Salvación: G4, Moral: 10, Valor del tesoro: 1100 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 125

PERRO DEL INFRAMUNDO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 3 o 4, Movimiento: 30 metros, Ataque: 1 mordisco o aliento de fuego, Daño: 1d6 para el mordisco, Salvación: G3 o G4, Moral: 9, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 100 (para 3DG), 245 (para 4DG)

Su aliento de fuego tiene un alcance de 15 metros y causa 1d6 puntos de daño por cada dado de golpe. Pueden usarlo 2 veces al día (con 3DG) o 3 veces al día (con 4DG). Una tirada de salvación con éxito contra arma de aliento reducirá el daño a la mitad. Pueden detectar a seres invisibles un 75% de las veces.

EL ÁRBOL MUERTO

Los arroyos que surcan el páramo forman una pequeña zona pantanosa, una ciénaga llena de juncos y cañas, poblada por mosquitos y pequeñas serpientes. Entre la niebla se alza un descomunal árbol muerto de aspecto tenebroso y ramas retorcidas como garras. Su corteza parece carne putrefacta. Entre sus raíces hay una extraña puerta de madera de fabricación tosca. Es la entrada a los dominios de la Bruja del Páramo.

El Árbol Muerto es la guarida de la Bruja del Páramo, la cruel y retorcida saga Annis, y de su guardia de ogros. La saga es parcialmente responsable de la desaparición de las poblaciones cercanas y casi todos los viajeros que se pierden en el páramo acaban en su despena. Si los personajes llegan hasta el árbol, hay un 50% de probabilidades de que haya 1d4+1 ogros patrullando la zona. Todos los ogros de esta zona guardan sus tesoros en el almacén del Área 8 del Árbol Muerto.

OGRO

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 4 + 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garrote, Daño: arma +2, Salvación: G4, Moral: 10, Valor del tesoro: Ninguno, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 125

EL ÁRBOL MUERTO

El interior del Árbol Muerto es una serie de túneles húmedos donde el agua y las raíces recorren techos y paredes. El suelo está siempre embarrado y sucio, y el olor a humedad y maleza en descomposición es constante.

1- ENTRADA

Un oscuro túnel se adentra bajo las raíces del árbol. Normalmente está cerrado con un grueso portón. Si los AJs quieren entrar, tendrán que abrir la cerradura o derribar la puerta. Existe otra entrada entre las raíces, un túnel que da al Área 6. Para encontrar esta entrada hace falta una tirada de encontrar puertas secretas en el exterior del árbol.

2- PUESTO DE GUARDIA

Los ogros secuaces de la bruja duermen aquí, tienen un pequeño campamento con camas y un caldero sobre una pequeña fogata. Hay restos de huesos por todas partes. En cualquier momento siempre habrá 1d4+1 ogros en esta zona. Al menos la mitad de ellos están durmiendo.

OGRO

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 4 + 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garrote, Daño: arma +2, Salvación: G4, Moral: 10, Valor del tesoro: Ninguno, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 125



3- TÚNEL CIEGO

Aquí hay una pequeña entrada a un túnel que parece cegado. Este túnel tiene un extraño agujero en la pared, donde la arena está suelta. Algo parece brillar en el interior.

Si algún incauto mete la mano, tiene un 50% de posibilidades de sufrir la picadura de un escorpión. Esta produce 1d4 de daño y la víctima deberá hacer inmediatamente una tirada de salvación contra veneno; si falla, morirá en 1d10 turnos. Lo que brilla es un simple anillo de latón por valor de 1 moneda de cobre.

4- SALA DE LAS RAÍCES

Una gran sala llena de raíces que dificultan el paso e impiden avanzar con facilidad. El túnel que lleva a las Áreas 11, 12, 13 y 14 tiene una empalizada que cierra la entrada. La empalizada se puede derribar como si fuera una puerta, golpeándola con armas. También se puede escalar y abrir desde el interior.

Si los personajes hacen ruido, atraerán a una bandada de 2d4+2 Estirges.

ESTIRGE

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1, Movimiento: 3 metros, En vuelo: 18 metros, Ataque: 1 picadura, Daño: 1d4, Salvación: G1, Moral: 9, Valor del tesoro: 250 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 13

La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de daño y se adhiere a su víctima. Durante los sucesivos asaltos, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de daño hasta que su víctima consiga liberarse o muera. Si está en vuelo, gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

5- PISCINA

Esta cueva da a una piscina natural de agua sucia y putrefacta, hay restos de huesos por todas partes. Un túnel subacuático llega al Área 6. Hay que bucear unos 6 metros, ya que el túnel se encuentra totalmente sumergido.

6- ENTRADA TRASERA

Una piscina lleva a través de un túnel subacuático al Área 5. Hay restos de huesos y una cueva da al exterior.

Desde el exterior se puede llegar a esta zona a través de un túnel estrecho. La entrada está cubierta de raíces y vegetación, por lo que encontrarla requiere una tirada de encontrar puertas secretas.

En esta caverna vive un gusano carroñero que atacará a cualquiera que entre en su territorio. El gusano no perseguirá a los AJs en la zona sumergida.

GUSANO CARROÑERO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 3 + 1, Movimiento: 12 metros, Ataque: 8 tentáculos, Daño: Parálisis, Salvación: G2, Moral: 9, Valor del tesoro: 800 mo, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 75

Si el golpe de uno de sus tentáculos tiene éxito, la víctima queda paralizada y será devorada en tres asaltos a menos que el gusano sea atacado. La criatura atrapada tiene derecho a una tirada de salvación contra parálisis para poder liberarse de la presa. Si la parálisis no ha podido ser curada mediante la magia, esta desaparecerá por sí sola al cabo de 8 asaltos.

7- PASO INUNDADO

Una zona inundada donde el agua llega hasta el cuello de un hombre, pero no cubre demasiado para los ogros. Este paso llega hasta el Área 8.

8- ALMACÉN

En las paredes del norte, llenas de raíces, hay restos de huesos y brillantes armaduras. Es el almacén de los ogros, donde se guardan todos sus tesoros.

El tesoro de los ogros incluye 10.000 monedas de plata, 5000 monedas de oro y joyas por valor de 2000 monedas de oro en varios sacos raídos.

Las armaduras están podridas, oxidadas e inservibles, menos una de ellas que resulta ser una cota de mallas élfica +2.

9- EL LABORATORIO DE LA BRUJA

Esta zona es el laboratorio y alojamiento de la Bruja del Páramo. Hay una gran pila de huesos mordisqueados en el centro de la sala, junto a un gran caldero. Al fondo hay unos sucios estantes llenos de potingues y frascos de todo tipo. Los frascos están llenos de cosas repugnantes, como entrañas de animales y monstruos, raíces, líquidos



de aspecto extraño, etc. Hay un 20% de probabilidades de que haya algún componente mágico de utilidad para un mago. Si un personaje bebe de cualquier frasco, hay un 80% de posibilidades de que sea venenoso. En este caso, si no supera una tirada de salvación contra venenos sufre 3D6 de daño de forma inmediata y muere en 1d4 días por el envenenamiento.

En la pared norte hay un estante lleno de libros mohosos y medio podridos. También hay un cepo (de los que se utilizan en las plazas públicas para los condenados) que tiene un esqueleto humano apresado vestido con jirones de ropa. El esqueleto tiene en uno de sus dedos un Anillo de Protección +1. En una esquina hay un cofre viejo de madera. El cofre contiene joyas y obras de arte (diademas, pulseras, collares) por valor de 10.000 mo.

Una gran roca tapa la entrada al Área 10. La bruja puede moverla con facilidad. Un AJ con fuerza 17 o mejor puede moverla. También pueden moverla entre al menos 3 personas con mucho esfuerzo.

Aquí los personajes encontrarán a la Bruja del Páramo, a la que no le gustan demasiado los intrusos. La bruja es realmente malvada y su interés principal será matar a los AJs para devorarlos. Si se ve en apuros, tratará de lanzar su poder de niebla para escapar.

LA BRUJA DEL PÁRAMO (SAGA ANNIS)

Clase de armadura: 0, Dados de golpe: 7 + 7, Puntos de Golpe: 42, Movimiento: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco, Daño: 2d8 / 2d8 / 1d10, Salvación: EL7, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 1025

Resistencia natural a la magia: 20%. Solo puede ser sorprendida con un 1 en 1d6. Si impacta con sus tres ataques en un solo asalto, agarra a su oponente. En el siguiente asalto y subsiguientes, todos los ataques se consideran impactos automáticos a no ser que la víctima sea más fuerte (la fuerza de la saga es 19), muera o la víctima utilice algún efecto mágico para escapar. Puede generar (hasta 3 veces al día) un banco de niebla que cubre una extensión de 15 metros de largo por 6 de ancho y 6 de alto; los seres dentro de esta zona no podrán ver nada que esté a más de un metro y medio. Puede cambiar de forma y parecerse a una humana alta, un ogro hembra o incluso una gigante pequeña. Las armas de filo le causan un punto menos de daño. Las armas romas (martillos, mazas) infligen un punto de daño adicional.

10-CÁMARA DE LOS TESOROS

Una cueva llena de cofres, sacos de arpillera medio podridos, cajas de madera y restos de armaduras y armas. También hay barriles con comida en mal estado y un olor nauseabundo. Aquí es donde la bruja almacena, sus tesoros y donde se guardan los alimentos (en pésimas condiciones) para los cautivos que acabarán siendo devorados. Hay mercancías (telas y especias) por valor de 12.000 mo.

También encontrarán unas Botas de Levitación, una maza +2 y 3 pergaminos con los conjuros Telaraña, Acelerar e Inmovilizar Persona respectivamente.

11 Y 12-DESPENSAS

Estas cuevas se usan como prisión. El suelo está cubierto de paja, huele a orina y excrementos. En cualquier momento hay 2d4 prisioneros encadenados a las paredes. Estos prisioneros tendrán 1 Punto de Golpe y estarán en pésimas condiciones. Apenas pueden hablar ni moverse y mucho menos luchar. El candado puede abrirse con una tirada de abrir cerraduras o pueden romper a golpes la cadena (tiene CA 6 y 8 PG).

PRISIONEROS ENFERMOS

Clase de armadura: 9, Dados de golpe: 1, Puntos de Golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: no, Daño: Ninguno, Salvación: Humano 1, Moral: 4, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 5

13-DESPENSA VACÍA

Una cueva usada como prisión con cadenas en las paredes. Está vacía.

14-CUEVA SELLADA

Una gran roca cierra una cueva con el suelo lleno de huesos que huele a orín y excrementos. La bruja tiene encerrada aquí a una comadreja gigante a la que ha tomado como “mascota” y alimenta de vez en cuando. La comadreja está rabiosa y atacará con furia a los intrusos.

COMADREJA GIGANTE

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 4 + 4, Puntos de Golpe: 26, Movimiento: 15 metros, Ataque: 1 mordisco, Daño: 2d6 + especial, Salvación: G3, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 125

Infravisión hasta 9 metros. Rastrea por el olor. Una vez que ha mordido a su presa, mantendrá el agarre y empezará a drenar sangre, infligiendo 2d6 puntos de daño automáticos cada asalto.

LA CABAÑA DEL ERMITAÑO

Los personajes pueden llegar a la choza porque se hayan perdido en el páramo o porque están buscando al abad Corneliu (probablemente guiados por Katarina). Un pequeño bosquecillo desemboca en una zona pantanosa. Sobre un pequeño lago se alza, descansando sobre pilotes de madera, una casucha de aspecto destartado. La chimenea de piedra destaca sobre un tejado de paja lleno de goteras.

El interior de la choza es igual de humilde: una gran habitación rectangular con la chimenea al fondo, un jergón en una pared y varios estantes con utensilios de cocina, frascos y cecina. Una mesa vieja con dos sillas carcomidas completa el mobiliario.



El abad Corneliu es un hombre de casi 70 años, delgado y con el pelo gris. Sus ojos acerados aún guardan cierta expresión de orgullo, pero en general se mueve de forma apocada y casi temerosa. Viste con un raído hábito que ata a su cuerpo con un pedazo de cuerda.

Al abad no le gustan los extraños y solo tolerará la presencia de Katarina (si es ella la que les ha llevado hasta allí) o Ilona, protestando constantemente ante la presencia de los AJs. Si le piden hospitalidad, no podrá negarse y de mala gana los acogerá en la choza y les proporcionará comida y bebida caliente.

Corneliu se siente responsable de lo ocurrido y si los personajes le presionan un poco sobre la Reina de Sangre, finalmente les contará su historia y cómo, horrorizado por lo que había ocurrido, corrió a esconder el Fuego Sempiterno para evitar que los agentes de la Reina de Sangre pudieran robarlo. Convencer a Corneliu de que es momento de regresar debe ser una tarea complicada para los personajes, que deberían apelar a su sentido de la responsabilidad, al honor y hacerle ver que el mal puede triunfar solo con que los hombres buenos no hagan nada. Queda a criterio del Director de Juego si los personajes han sido lo suficientemente convincentes en sus argumentos, sin embargo Corneliu solo regresará si el culto ha sido eliminado.

Otra opción es que los personajes quieran el Fuego Sempiterno para consagrar la capilla del castillo de Varania. En este último caso, Corneliu se ofrecerá a ir con ellos y guardarlo con la condición de que eliminen al Culto de la Noche y a la Bruja del Páramo antes de tratar de asaltar el castillo.

ABAD CORNELIU (CLÉRIGO 6)

Clase de armadura: 5 (cota de malla), Dados de golpe: 6, Puntos de Golpe: 27, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma, Daño: por arma, Salvación: CL6, Moral: 10, Alineamiento: Legal, Valor PX: 820

Expulsar muertos vivientes. Conjuros de clérigo: 3 de nivel 1, 3 de nivel 2 y 2 de nivel 3.



Mover el Fuego Sempiterno es fácil (siempre que los personajes sean de alineamiento Legal, si no deberán buscar alguien que lo haga). La reliquia parece un pedazo de corazón en llamas, es relativamente pequeña y cabe en la palma de una mano.

EL FUEGO SEMPITERNO

Las criaturas Neutras o Caóticas sufren inmediatamente 3D6 de daño cada asalto que permanezcan en contacto con él (aunque sea a través de guantes o herramientas).

Puede realizar 1 Milagro (como el conjuro de clérigo del mismo nombre) 1 vez / año

Permite lanzar 1 Rayo Solar (como el conjuro de clérigo del mismo nombre) 1 vez al día.

Produce el efecto de un conjuro de Protección Contra el Mal en un radio de 20 metros.

Si se coloca en un altar dedicado, produce el efecto de Palabra Sagrada (como el conjuro de clérigo del mismo nombre) de forma constante.

EL CASTILLO DE VARANIA

El castillo de Varania se alza en una cima afilada y estrecha, con sus muros casi precipitándose por los acantilados, a la que se llega a través de una escarpada carretera que serpentea por la cara este de la montaña. El castillo tiene un aspecto imponente, encaramado a la roca como una gigantesca gárgola, con sus elevadas torres rasgando el cielo.

En la actualidad, el castillo se encuentra en estado ruinoso. Grandes telarañas adornan las esquinas y techos, y una capa de polvo cubre los muebles, cuya madera está gastada y carcomida. El castillo está siempre parcialmente oculto por una espesa niebla, incluso de día, y el viento frío y cortante como un cuchillo sopla con violencia en la cima sobre la que se asienta.

El castillo presenta varias áreas diferenciadas, entre las que se incluyen dos amplios patios de armas, una barbacana, una zona con establos y el edificio principal.

El castillo de Varania concentra ahora una gran cantidad de mal. Se ha convertido en un vórtice al Inframundo, atrayendo todo el mal como un imán. El páramo ya ha sufrido sus efectos y pronto todas las tierras del valle de Galas serán engullidas por la oscuridad. Solo acabar con la Reina de Sangre podrá devolver las cosas a la normalidad.

ACAMPAR O DESCANSAR EN EL CASTILLO

El castillo de Varania es la morada de un gran mal. Y en Vermigor, el mal atrae al mal. Está lleno de todo tipo de criaturas malvadas que no darán reposo a los AJs. Si un grupo desea descansar un periodo prolongado (mayor de un par de horas), el Director de Juego deberá hacer una tirada en las siguientes tablas de encuentros (dependiendo de si el periodo de descanso es diurno o nocturno).

Si los personajes logran traer el Fuego Sempiterno a la capilla del Área 42, podrán descansar con normalidad siempre que se encuentren en su interior.

TABLA DE ENCUENTROS DIURNOS (1D20)

1 - 5	1d8 Esqueletos
6 - 10	1d8 Zombis
11 - 14	1d8 Necrófagos
15 - 20	2d4+1 Perros del Inframundo (3DG)

TABLA DE ENCUENTROS NOCTURNOS (1020)

1 - 5	1d4 Sombras
6 - 10	2d6 Esqueletos
11 - 14	2d6 Necrófagos
15 - 18	2d6+1 Perros del Inframundo (4DG)
19 - 20	1 Tumulario + 2d6 Esqueletos

ESQUELETO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Con arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

NECRÓFAGO

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordedura, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 9, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 25

Inmune a Sueño y Hechizo. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente. Los elfos son inmunes a este ataque especial.

PERRO DEL INFRAMUNDO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 3 o 4, Movimiento: 30 metros, Ataque: 1 mordisco o aliento de fuego, Daño: 1d6 para el mordisco, Salvación: G3 o G4, Moral: 9, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 100 (para 3DG), 245 (para 4DG)

Su aliento de fuego tiene un alcance de 15 metros y causa 1d6 puntos de daño por cada dado de golpe. Pueden usarlo 2 veces al día (con 3DG) o 3 veces al día (con 4DG). Una tirada de salvación con éxito contra arma de aliento reducirá el daño a la mitad. Pueden detectar a seres invisibles un 75% de las veces.

SOMBRA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 2 + 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 toque, Daño: 1-4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 12, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 35

Siempre sorprenden a sus víctimas. Durante un combate, actuarán en primer lugar con 1-5 en un d6. Con un impacto con éxito, la víctima reducirá su Fuerza en 1 punto. Esta debilidad durará 8 asaltos. Si los puntos de Fuerza de una criatura quedan reducidos a cero, se convierte en una sombra inmediatamente. Solo se las puede dañar con armas mágicas y son inmunes a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo. Los clérigos no pueden expulsarlas ni comandarlas.

TUMULARIO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 10, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 + especial, Daño: 1d10, Salvación: G10, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 2000

Todo aquel golpeado por un ataque de un tumulario deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o sufrirá la pérdida de un nivel de Experiencia. Si la víctima perdiera todos sus niveles, moriría inmediatamente y se convertiría, en 1d4 días, en un tumulario. Todo aquel que vea por primera vez a este muerto viviente debe hacer una tirada de salvación contra miedo o huirá despavorido durante 1d8 asaltos. Solo las armas mágicas o de plata pueden dañarlos. Son inmunes a los conjuros con base de frío y nos les afectan los golpes críticos.



ZOMBIS

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

EL CASTILLO EMBRUJADO

El interior del castillo es un lugar embrujado donde los sentidos juegan malas pasadas. Puedes usar los siguientes efectos sobre los AJs que deambulen por el castillo para ponerles los pelos de punta y confundirlos.

- Una carcajada maligna resuena en la distancia.
- Escuchan un desgarrador grito de agonía que cesa de pronto en un gorgoteo.
- Escuchan pasos cerca, pero no ven a nadie.
- El viento parece traer voces que les susurran en extrañas lenguas.
- Les parece ver a un niño pequeño espiándolos desde una esquina. Si alguno lo busca no encontrará ningún rastro. Se ha desvanecido.
- Escuchan un grito de auxilio en la lejanía, una extraña carcajada y luego un grito de agonía.
- Escuchan música de cámara en la lejanía, como si hubiera un baile.
- La temperatura baja de golpe varios grados. Todos los AJs expulsan vaho al respirar.
- Cuando un AJ va a beber de su odre o cantimplora el agua sabe a sangre. Al escupirla resulta ser solo agua.
- Cuando un AJ come algo de comida le sabe a podrido, al escupirla ve que está en buenas condiciones. Si vuelve a comerla, le sabrá normal.

LA REINA DE SANGRE

Desde la sala del trono, la Reina de Sangre observa en una bola de cristal el avance de los AJs por sus dominios entre furiosa y complacida. Su transformación en vampiro ha demostrado no ser lo que tanto anhelaba, y su frágil estado mental ha terminado por resquebrajarse. En su extraña locura, ve a los personajes como una novedad, y se comportará con ellos como un gato jugando con una de sus presas.

Mientras sea de noche en el castillo, y a criterio del DJ, La Reina de Sangre puede aparecer en cualquier momento, sobre todo si los personajes se están demorando mucho en un área. Algunas de sus tácticas para desquiciar y debilitar a los AJs pueden ser:

- Aparecer de golpe y atacar al AJ que parezca más débil para luego desaparecer en forma de niebla con una risotada.
- Dejar ver para que los AJs la persigan hasta una sala con monstruos poderosos y después huir en forma de niebla, dejándolos a solas con ellos.
- Cerrar puertas que ellos dejen abiertas o abrir puertas que ellos dejen cerradas para confundirlos.
- Invocar murciélagos sobre los lanzadores de conjuros que estén enzarzados en un combate para inutilizarlos.
- Agarrar a un AJ y arrojarlo entre gritos desde algún lugar elevado (como la biblioteca, el mirador de la condesa o los pisos altos de la barbacana).
- Cuando los AJs se encuentren en unas escaleras, invocar murciélagos sobre ellos para ver si tropiezan y caen escaleras abajo.
- Si algún AJ cae y sus compañeros tratan de preservar el cuerpo para resucitarlo, es posible que aparezca para tratar de robar o profanar el cuerpo.

- Si los AJs se encuentran en un ventanal, lo romperá en mil pedazos entrando como un vendaval en forma de bandada de murciélagos (posiblemente causando daño a los AJs por los cristales rotos) y luego se marchará con una carcajada.

La Reina de Sangre no se quedará a luchar con los AJs en estas ocasiones, tratará de huir como niebla o como murciélago, filtrándose entre las paredes y rendijas de las puertas del castillo. Desea debilitar a los AJs, herirlos, asustarlos, verlos sufrir y desesperarse. Disfruta con cada herida que sufren. Si consiguen llegar hasta el salón del trono, la Reina de Sangre dejará sus juegos y tratará de eliminarlos de la manera más rápida posible, desplegando todo su poder y crueldad en ese combate.

PLANTA 1

1 - LA BARBACANA

La edificación amurallada exterior que contiene el túnel de entrada al castillo. Posee dos rastrillos (exterior e interior) y saeteras a ambos lados. Los rastrillos son de pesadas vigas de madera tratada y reforzada con juntas metálicas. Levantar uno de los rastrillos es una tarea titánica y debería ser casi imposible a menos que los AJs cuenten con medios mágicos. Se pueden alzar con facilidad gracias a los tornos que se encuentran en las Áreas 2 y 3. Un ladrón podría trepar con relativa facilidad por el rastrillo hasta el Área 58 de la Planta 3. También se pueden destruir. Se considera que tienen CA 3 y 50 Puntos de Golpe. Si los personajes intentan destruir el rastrillo llamarán la atención de algún monstruo errante. En este caso haz una tirada en la tabla de encuentros correspondiente (diurna o nocturna).

2 Y 3 - SALA DE GUARDIA OESTE Y ESTE

Se trata de salas de guardia, con una mesa, sillas y armería. Todo está cubierto de polvo, oxidado y desvencijado. En la sala oeste, en su esquina noreste está el torno que controla el rastrillo exterior. En la sala este, en su esquina noroeste se encuentra el torno que abre el rastrillo interior. Se tarda 1 turno por cada 50 centímetros que se alce el rastrillo. Una palanca permite asegurarlo o dejarlo caer si está alzado. Si alguna criatura se encuentra debajo al caer el rastrillo, recibe 5D8 puntos de daño (una tirada de salvación contra aliento de dragón reduce el daño a la mitad). La vieja armería tiene armas en muy mal estado: espadas oxidadas y flechas con los mástiles podridos, mazas y arcos cortos. Hasta 1d6 de estas armas todavía pueden usarse, pero tienen un -1 al daño hasta que reciban el mantenimiento adecuado (los arcos están destensados, las espadas han perdido el filo, las mazas tienen mal la empuñadura y se desequilibran, etc.).

4 - DORMITORIO DE GUARDIA OESTE

Un dormitorio con varias literas y jergones sucios y llenos de moho. También hay algunos arcones viejos y podridos. Los arcones solo contienen ropa y mantas llenas de chinches. En esta zona hay 6 zombis, los cadáveres reanimados de los antiguos defensores del castillo.

ZOMBIS (6)

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

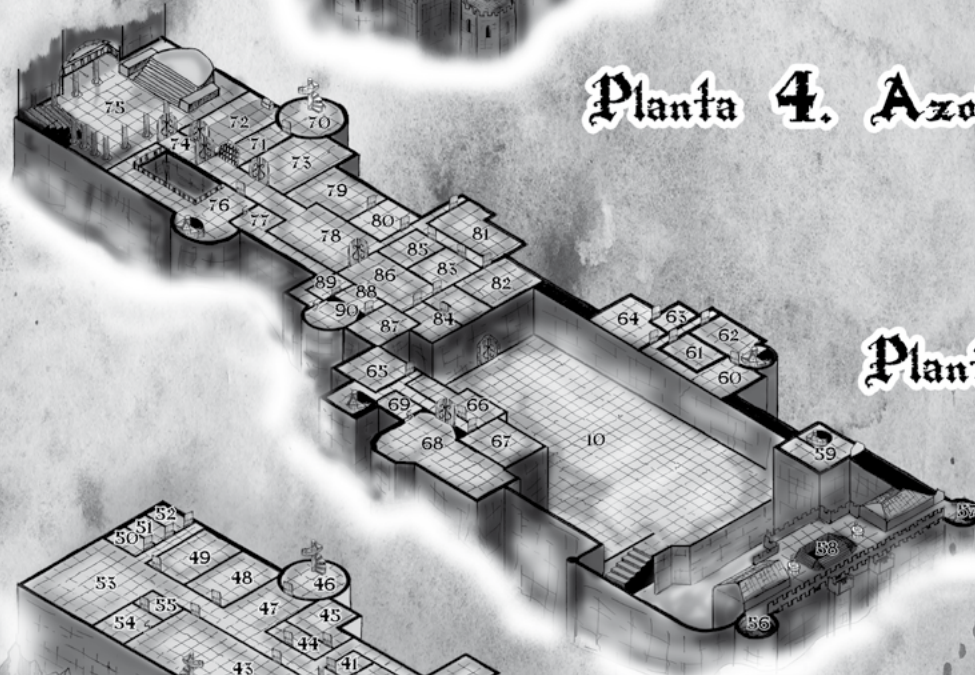
5 - DORMITORIO DE GUARDIA ESTE

Un dormitorio con varias literas y jergones sucios y llenos de moho. También hay algunos arcones viejos y podridos. Entre las camas crece una especie de hongo amarillento

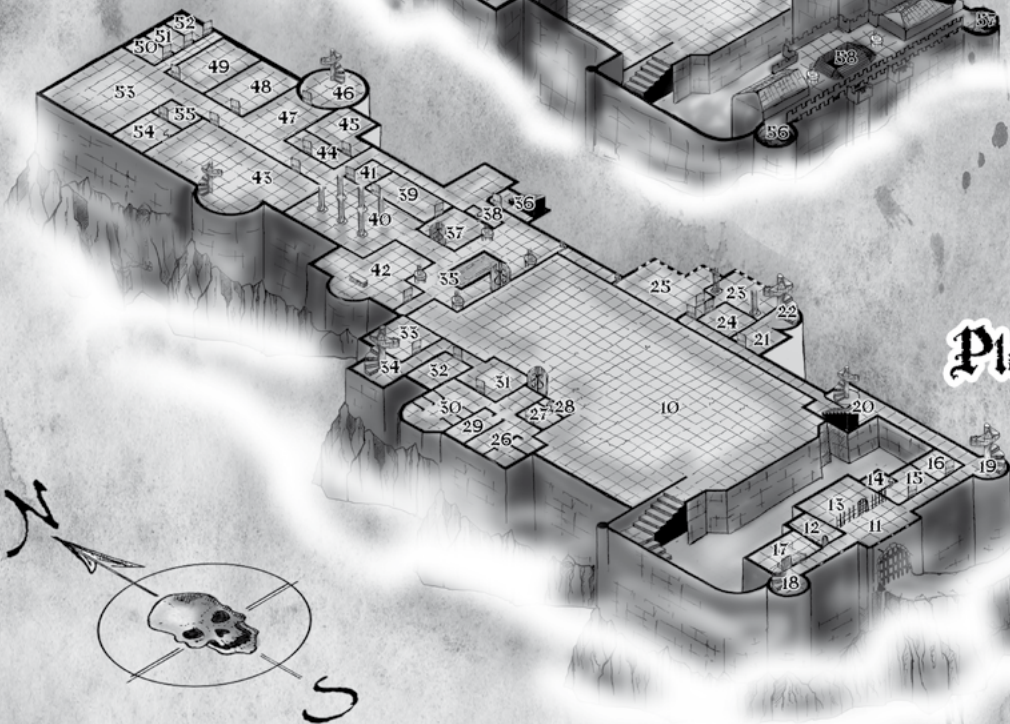
Castillo de Llarania



Planta 4. Azotea

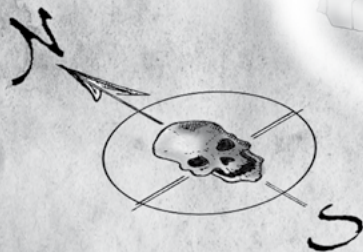
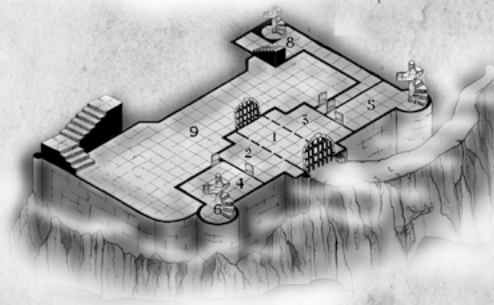


Planta 3



Planta 2

Planta 1



fosforescente de gran tamaño. Se trata de un moho amarillo que disparará su nube de esporas si los personajes lo molestan al registrar la habitación.

MOHO AMARILLO

Clase de armadura: Ninguna, Dados de golpe: 2, Movimiento: 0, Ataque: Esporas, Daño: 1d6 + Especial, Salvación: G3, Moral: 0, Valor del tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 25

Es capaz de devorar la madera y el cuero con solo tocarlo. Expulsa una nube de esporas venenosas de 3 x 3 x 3 metros de tamaño. Cualquiera alcanzado por esta nube tóxica sufrirá 1d6 puntos de daño y deberá superar una tirada de salvación contra arma de aliento o morirá en 6 asaltos. Solo se le puede causar daño con fuego.

6 Y 7 ~ TORRE DE LA BARBACANA OESTE Y ESTE

Una estrecha escalera de caracol de piedra asciende al piso superior. Desde el Área 6 se asciende al Área 18 y desde el Área 7 se asciende al Área 19.

8 ~ TORRE MAZMORRA

En su interior, dos escaleras ascienden, una de caracol estrecha hecha de piedra y una recta de madera medio podrida. Ambas llegan al Área 20. El hueco de la escalera de caracol está lleno de grandes telarañas que lo cubren casi por completo. Un esqueleto humano se encuentra en el interior, envuelto en un saco de telaraña. En su cabeza tiene una pequeña diadema de plata con una perla en la frente (valor 500 mo).

ARAÑA CANGREJO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 2, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 picadura, Daño: 1d8 + Veneno, Salvación: G1, Moral: 7, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 25

La araña cangrejo se puede mimetizar con su entorno. Eso le permite sorprender a sus enemigos (1-4 en 1d6) en su primer ataque. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno (con un +2) o morirá en 1d4 asaltos.

9 ~ PLAZA BAJA

Una plaza de adoquines gastada. En el extremo noroeste hay una escalera amplia que permite acceder a la plaza alta. Se trata de una gran área abierta por donde corre siempre muchísimo viento. Entre los adoquines crecen malas hierbas y las esquinas están llenas de suciedad.

10 ~ PATIO

El patio del castillo es una gran extensión con el suelo adoquinado. Entre los adoquines, agrietados por el paso de los años, crecen malas hierbas y cardos.

PLANTA 2

11 ~ SALA DE SAETERAS

Una sala con saeteras en el muro sur (que da al portón). La mitad norte (Área 13) está dividida por una reja de hierro con una puerta oxidada, cerrada mediante una cadena con candado. Un ladrón puede tratar de abrir la cerradura de forma normal o pueden tratar de destruirla a golpes. Tiene CA 4 y 12 Puntos de Golpe. Toda la sala huele a brea. A través de los barrotes se ve el Área 13, e incluso se puede disparar a través de ellos.

12 ~ DORMITORIO DEL OFICIAL DE LA GUARDIA

En este pequeño dormitorio sucio y maloliente hay un camastro sucio y un armario desvencijado. En el interior del

armario hay encerrado un necrófago que atacará por sorpresa al incauto que lo abra sin tomar las debidas precauciones.

NECRÓFAGO

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordedura, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 9, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 25

Inmune a Sueño y Hechizo. Si una criatura de tamaño medio o inferior es golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente. Los elfos son inmunes a este ataque especial.

13 ~ ALMACÉN DE LA GUARDIA

Esta sala contiene varios arcones vacíos, armarios medio podridos, una armería llena de armas viejas y oxidadas completamente inservibles y varios barriles de brea que impregnan con su olor toda esta zona (y el Área 11). Si se produce un fuego aquí (por un conjuro, por ejemplo) lanza 1d6; con un resultado de 1-2 se prende fuego alguno de los barriles, que produce una explosión de 8D6 de daño que abarcará las dos Áreas (11 y 13). En el interior de la sala hay 9 zombis arrastrando los pies y vagabundeando. Si alguien pasa por el Área 11, se abalanzarán sobre las rejas y sacarán las manos tratando de agarrarlos.

En uno de los cofres hay 2 Pociones Curativas y 1 Antídoto que cura cualquier veneno que se haya podido consumir.

ZOMBIS

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20 No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

14 ~ SALA SECRETA

A esta pequeña sala se accede a través de una pequeña puerta secreta. En su interior hay un cofre oxidado. El cofre tiene una trampa de resorte con una aguja envenenada. Si alguien manipula el cofre sin desarmarla, sufrirá 1 punto de daño y deberá hacer una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 turnos.

En el interior del cofre hay un escudo contra proyectiles +1 (otorga un +1 adicional contra proyectiles y tiene un 50% de posibilidades de detener un Proyectil Mágico), una cota de malla +1 y un uniforme de capitán de la guardia.

15 ~ ALMACÉN

Se trata de un almacén con varios estantes, algunos cuelgan de las paredes. Una horda de ratas ha devorado cualquier cosa útil que en algún momento hubiera en el interior. Hay unas 12 ratas, que solo atacarán a los AJs si son molestadas.

RATA COMÚN

Clase de armadura: 9 Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 mordisco por manada, Daño: 1d6 + Enfermedad, Salvación: G1, Moral: 5, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 2

Cualquiera mordido por una rata tiene 1 probabilidad entre 20 de contagiarse. Si no supera una tirada de salvación contra veneno, sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante 1 mes.

16 ~ SALA

Esta sala posee una gruesa puerta cerrada con llave. Un ladrón puede tratar de abrirla de la forma habitual o puede echarse abajo la puerta. La sala está desconcertantemente vacía.



17 ~ ALMACÉN

Un almacén repleto de cajas podridas y fajos de flechas oxidadas e inservibles. Un monstruo corrosivo se alimenta aquí de los restos de armas y armaduras.

MONSTRUO CORROSIVO

Clase de armadura: 2, Dados de golpe: 5, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1, Daño: ver descripción, Salvación: G1, Moral: 7, Valor del tesoro: Ninguno, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 300

Este monstruo ataca el equipo del aventurero. Si la criatura acierta en un ataque, la armadura, escudo o arma de su víctima se deshace en segundos. Se le puede atacar con cualquier arma, esta no sufrirá daño si el golpe tiene éxito. En un ataque fallido, hay un 50% de posibilidades de que el arma se deshaga. Las armas y armaduras mágicas tienen un 10% de posibilidades de resistir su ataque o pueden perder una de sus propiedades.

18 Y 19 ~ TORRE DE LA BARBACANA OESTE Y ESTE

En el interior de cada una, una estrecha escalera de caracol asciende y desciende. La escalera oeste desciende al Área 6 y asciende a la 56. La escalera este desciende a la 7 y asciende a la 57.

20 ~ TORRE MAZMORRA

En esta torre hay dos escaleras: una de caracol estrecha hecha de piedra que asciende y desciende, y una recta de madera

medio podrida que desciende. Se puede descender al Área 8 o ascender al Área 59. Hay telas de araña cubriendo la escalera de caracol. Si se toca la tela de araña de esta zona, se atraerá a la araña cangrejo que vive en el Área 8.

21 ~ SALA DE ARMAS

Una sala con estantes y un armero viejo oxidado. Hay ropas nobles podridas y echadas a perder sin ningún valor en los cofres. También hay una capa de armiño que podría valer 500 mo si se limpia. En el armero, todas las armas están en muy mal estado salvo una daga de plata y un hacha +1. Una arcada permite acceder a la escalera del Área 22.

22 ~ ESCALERA

Estas escaleras ascienden por el interior de la torre hasta la casa de huéspedes. Un pequeño tramo de escalera parece descender, pero el túnel está cegado y se ha levantado un grueso muro. Es posible que los AJs quieran buscar puertas secretas o comprobar si es una construcción reciente, pero se trata de un muro antiguo y sólido.

23 ~ MIRADOR DE LA CONDESA

Se trata de una sala con dos columnas y amplios ventanales que dan al acantilado, un antiguo mirador con unas vistas espectaculares del valle. El acantilado desciende unos 100 metros antes de acabar en unas afiladas rocas. Unas arpías (4) tienen su nido entre los riscos del acantilado. Si los personajes se asoman al mirador, llamarán su atención y alzarán el vuelo para atacarlos.

ARPÍA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 3, Movimiento: 6 metros, En vuelo: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 arma + Especial, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6, Salvación: G5, Moral: 7, Valor del tesoro: 800 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 50

Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de un encantamiento. Si una criatura supera con éxito la tirada de salvación, no podrá volver a ser hechizada por la arpía durante el combate

24 - ALMACÉN

Se trata de otro almacén lleno de polvo, arcones y estantes podridos. Hay cubos, restos de trapos, escobas y utensilios de limpieza.

También hay un par de ratas gigantes devorando los restos que atacarán si las molestan.

RATA GIGANTE

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1d4 puntos de golpe, Movimiento: 12 metros, Nadando: 6 metros, Ataque: 1 mordedura por rata, Daño: 1d4 + Enfermedad, Salvación: G2, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 5

25 - SALA DE JUEGOS

Una sala con mesas tapizadas, sucias, rajadas y desgastadas, además de varios estantes con libros podridos. Varios sofás de terciopelo se alinean bajo las ventanas, cubiertas con cortinajes pesados y raídos. Sobre una mesa de juego hay una partida de cartas empezada; las cartas están llenas de sangre. En la esquina noroeste hay una puerta secreta que lleva al zaguán (Área 35). En el casino reside uno de los enemigos más peligrosos del castillo, el fantasma del conde Grigori de Vasarov, degollado en esta sala por su propio hermano mientras jugaban una partida de cartas. Su fantasma, un ser incorpóreo vestido con jirones de ropa real, con los ojos arrancados y el cuello rajado de lado a lado, es un ser torturado, lleno de odio y sin raciocinio, que atacará a cualquier ser vivo que entre en la estancia.

En el suelo, junto a una silla, se encuentra Hajnal, la espada del conde Grigori (una espada +2). Sobre una silla hay una capa roja con brocados y el cuello de piel; se trata de una capa de protección +2. En las mesas hay monedas por valor de 2000 mo, dos perlas negras con un valor de 2000 mo cada una y un zafiro con un valor de 5000 mo.

FANTASMA

Clase de armadura: -2, Dados de golpe: 14, Puntos de Golpe: 58, Movimiento: 27 metros, Ataque: 1 toque / 1 mirada, Daño: parálisis + especial, Salvación: G7, Moral: 10, Alineamiento: Cualquiera, Valor PX: 5150

Cualquiera que se enfrente a un fantasma deberá superar una tirada de salvación contra miedo o huir. Son inmunes a la mayoría de los conjuros. Solo pueden ser heridos por armas mágicas +2 o superiores. Puede lanzar ataques de mirada. Su víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. Sus ataques físicos causan el mismo efecto, aunque añaden 1d6 puntos de daño adicional por frío.

Una vez al día puede convocar 1d4 entes menores. Aquellos atacados por uno de estos entes menores deberán superar una tirada de salvación contra conjuros o su voluntad quedará a merced del fantasma y comenzará a atacar a sus compañeros. Podrá realizar tiradas de salvación en cada asalto hasta quedar libre. Una vez liberado de la posesión, no puede volver a ser poseído durante ese encuentro.

Los entes menores solo pueden ser dañados por armas mágicas, son inmunes a la mayoría de los conjuros y tienen 4 Dados de golpe y CA 2.

26 - ESTABLOS

Se trata de unos establos con suelo adoquinado y abrevaderos podridos. Solo queda un corcel en estos establos, se trata de una pesadilla de color negro y ojos incandescentes.

DESADILLA

Clase de armadura: -4, Dados de golpe: 6 + 6, Movimiento: 15 metros, 36 metros volando, Ataque: 2 cascos / 1 mordisco, Daño: 1d6 + 4 / 1d6 + 4 / 1d12, Salvación: G6, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 1350

Sus cascos ardientes prenderán cualquier combustible o sustancia inflamable. Durante el combate exhalan una nube de humo tóxica y ardiente de 3 metros. Los afectados deben superar una salvación contra aliento de dragón o sufrir un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, daño, CA y salvaciones. Su mera presencia mata instantáneamente a los animales pequeños (ratones, insectos, etc.) hasta una distancia de 9 metros, y paralizará a criaturas de 3 dados de golpe o menos hasta que superen una salvación contra parálisis. Una vez que la superen, ya no son afectados. Los lugares donde una pesadilla toca el suelo quedan malditos y secos, y las plantas se marchitan y mueren. Puede volar a través del plano astral y etéreo a voluntad. Puede volverse invisible (como el conjuro Invisibilidad, pero afectando también a su jinete) tres veces al día.

27 - ALMACÉN

Estantes con guarniciones podridas. Restos de sillas de montar, bocados y riendas, todo en mal estado. Una puerta secreta conduce al Área 28.

28 - SALA DE GUARNICIONERÍA

Una sala diminuta, en cuyos estantes hay sillas de montar y guarniciones de aspecto lujoso, pero llenas de polvo. Aquí se encuentra la silla de montar de Vasarov. Se trata de una silla de montar mágica: aquel que combata a lomos de una montura equipada con esta silla tiene un +1 a sus tiradas de ataque y daño, además no puede ser derribado de esta silla.

29 Y 30 - ESTABLOS

Se trata de los antiguos establos para los caballeros del conde. Ahora solo quedan maderos podridos, paja sucia y un terrible hedor.

31 - ARMERÍA

En esta sala pueden verse estantes con lanzas oxidadas y astas putrefactas, y un gran armario con flechas y saetas inservibles, gualdrapas raídas y deshilachadas. Varios esqueletos armados (10) vagabundean por la zona.

ESQUELETO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Con arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

32 - ALOJAMIENTO DEL CABALLERIZO MAYOR

Este era el alojamiento del encargado de los caballos. Posee unos estantes que se caen a pedazos, una cama en la esquina sureste, una mesa redonda con unos taburetes desvencijados y un arcón de madera con ropa sucia.



33 - ALMACÉN

Aquí se guardaba el grano para alimentar a los caballos. Ahora mismo solo quedan sacos de grano podridos y barriles putrefactos con heno llenos de bichos. 2 ciempiés gigantes se encuentran entre estos bichos y atacarán a los intrusos.

CIEMPIÉS GIGANTE

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 2, Movimiento: 10 metros, Ataque: 1, Daño: 1d8, Salvación: G2, Moral: 7, Valor de tesoro: A discreción del DJ, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 15

Una criatura mordida por este ser debe hacer una tirada de salvación contra veneno. Si la falla, desarrollará una enfermedad que produce largos períodos febriles a lo largo de 1d4 días (o hasta que se lance un conjuro de Curar Enfermedad o Sanar). Durante este período, el enfermo no puede luchar y solo puede moverse un 50% de su movimiento normal.

34 - ESCALERAS

Unas escaleras de caracol ascienden a la parte superior de los establos.

35 - ZAGUÁN

El zaguán del castillo, una gran sala porticada con 4 pebeteros en las esquinas del atrio, al que se asciende por unos peldaños y donde hay una pequeña piscina de 3 pies de profundidad. El agua está llena de suciedad, tiene un color verdoso y su olor a huevos podridos se extiende por toda la sala. Se ha vertido una gran cantidad de azufre en la piscina y ahora es ácido sulfúrico. Cualquiera que se introduzca en ella recibe 2D6 de daño por asalto por las quemaduras. Una puerta secreta en la esquina sureste lleva por un corredor a la sala de juegos (Área 25).

36 - ESCALERAS

Una escalera de piedra ascendente. Llega a una trampilla en el Área 81. La trampilla normalmente está cerrada. Para abrirla, los AJs deberán tener éxito en una tirada para romperla. La trampilla tiene CA 7 y 14 Puntos de Golpe.

37 - DESPACHO DEL CAPITÁN DE LA GUARDIA

Una cámara con banderas raídas y recuerdos marciales en un estante, mapas del valle de Galas encima de la mesa y una armería llena de armas deterioradas y completamente inútiles. Una puerta secreta da al Área 38. En un cajón del escritorio del capitán hay un anillo sello de oro con un valor de 500 mo y un pergamino con un conjuro de Acelerar.

38 - SALA DE OBSERVACIÓN

Esta es una pequeña estancia secreta con unas aberturas en la pared permiten mirar al pasillo que hay al este a través de los ojos de un cuadro.

39 - DORMITORIO DE LA GUARDIA

Se trata de una sala llena de literas y arcones para los soldados. Las camas están desvencijadas, sucias y llenas de chinches. Entre los restos de las camas vaga un incorpóreo. Debajo de un colchón hay una Poción de Lentificar Veneno.

INCORPÓREO

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 3, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 toque, Daño: Pérdida de energía, Salvación: G4, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 50

Su ataque produce la pérdida de un nivel de Experiencia o dado de golpe. Una persona que haya perdido toda su energía se convertirá en un incorpóreo en 1d4 días y pasará a servir como esclavo de su asesino. Solo puede ser dañado por armas mágicas o armas fabricadas con plata.

40 - PATIO DE ENTRENAMIENTO

Un amplio patio con 6 columnas. Hay estafermos y dianas para entrenar. En la pared oeste se abren grandes arcos por donde entra la luz y el frío. Aquí encontrarán a la guardia del castillo, un grupo de 16 esqueletos bien armados. Al frente de la guardia se encuentra un terrible caballero vestido con una coraza con la cabeza de un lobo grabada en el pecho. Su aspecto es cadavérico, sus ojos ardientes ascuas, y un aura de llamas infernales lo rodea. Tiene una espada de filo oscuro y vidrioso junto a la mesa. Se trata de Kornel, el cazador de vampiros desaparecido, caído en desgracia al enamorarse de la Reina de Sangre. Vendió su alma para poder estar con ella y Penumbra convirtió al paladín caído en un caballero enlutado.

CABALLERO ENLUTADO (KORNEL)

Clase de armadura: -3, Dados de golpe: 10 +9, Puntos de Golpe: 47, Movimiento: 12 metros, Ataque: 1 arma o toque, Daño: 2D8 +5 o especial, Salvación: G12, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 2100

Se le considera bajo los efectos del conjuro Protección contra el Bien. Empuña una espada de filo negro. Aquellos que mueran por su espada no podrán ser resucitados. El toque del caballero enlutado produce un intenso dolor a la víctima al causar terribles llagas purulentas. Causa 1d6 puntos de daño y el objetivo sufrirá un -5 al ataque durante el resto del día. Pueden curarse mediante un conjuro de Quitar Maldición. Tras ser derrotado se disolverá en humo oscuro y revivirá en el Inframundo en el plazo de 1d6 meses. Dejará tras de sí una armadura de placas +1 y la espada de filo negro (en manos de un AJ se trata de una espada larga +1 sin propiedades adicionales).

ESQUELETO

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Con arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

41 - ARMERÍA

Esta es la armería de la guardia: una sala oscura con estantes desvencijados llenos de armas oxidadas, podridas y completamente inútiles. En las paredes hay viejas banderas y estandartes raídos. No hay nada de valor.

42 - CAPILLA

La capilla del castillo. Se encuentra profanada, los bancos destrozados y la escultura de la Dama decapitada, con su cabeza rota en muchos pedazos. El altar de piedra está lleno de pintadas obscenas. En esta capilla fue donde la Reina de Sangre consumió su macabro plan, asesinando a su recién casado esposo y donde bebió su sangre cuando el abad Corneliu la maldijo y se transformó en vampiro. En su estado actual, la capilla no tiene valor alguno. Si se trae el Fuego Sempiterno y se consagra nuevamente el altar, el artefacto desplegará todos sus efectos y la capilla se convertirá en el único lugar verdaderamente seguro del castillo.

43 - BIBLIOTECA

Sala de dos alturas con estantes llenos de libros. Junto a la pared sur descansa una mesa con material de escritura, todo en mal estado. Una escalera de caracol de madera desvencijada lleva a la segunda planta de la biblioteca (Área 76). Junto a la escalera hay una mesa con taburetes. Una puerta secreta en la pared norte lleva a la sala de estudios secretos (Área 54). Hay cientos de libros, algunos de ellos muy antiguos, que pueden considerarse obras de arte por valor de 11.000 mo. Una sombra aguarda al acecho de incautos en la biblioteca. Si algún AJ se despista buscando libros, tratará de atacarlo por sorpresa.

SOMBRA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 2 + 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 toque, Daño: 1-4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 12, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 35

Siempre sorprenden a sus víctimas. Durante un combate, actuarán en primer lugar con 1-5 en un d6. Con un impacto con éxito, la víctima reducirá su Fuerza en 1 punto. Esta debilidad durará 8 asaltos. Si los puntos de Fuerza de una criatura se reducen a cero, pasa a convertirse en una sombra inmediatamente. Solo se les puede dañar con armas mágicas y son inmunes a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo. Los clérigos no pueden expulsarlas ni comandarlas.

44 - ANTECÁMARA

Una sala con dos grandes cuadros y un armario desvencijado. Los cuadros están rajados como por unas garras. Si los AJs recomponen los cuadros, podrán ver en uno de ellos a una reina benévola con una corona (cualquier AJ que la examine con cuidado reconocerá la corona como la que se encuentra en el Área 47), en una esquina del cuadro está escrita la palabra "Hatosaj". En el otro cuadro aparece un rey amable con un cetro (que podrán reconocer como el cetro que también se encuentra en el Área 47). En una esquina de este cuadro aparece la palabra "Parancs".

45 - DORMITORIO DE INVITADOS

Un dormitorio grande con una cama, un escritorio y un armario. La pared este es un ventanal cubierto con cortinajes pesados. Las sábanas están llenas de sangre y hay un cadáver en el armario con desgarros en la garganta como los causados por un animal.

46 - ESCALERA

Esta torre redonda tiene una escalera de caracol que asciende hasta el Área 70.



47 - SALA DE RELIQUIAS

Cuatro estatuas de caballeros armados con grandes espadas flanquean un atrio. Entre cada pareja de estatuas hay un atril cubierto por una campana de cristal. El atril de la pared norte tiene una corona de oro con joyas y el del atril sur un cetro de marfil.

Una poderosa magia protege las campanas de cristal y abrirlas sin lanzar un conjuro de Disipar Magia o similar desencadenará que la pareja de estatuas que custodian esa campana cobren vida y ataquen inmediatamente a los ladrones. Una palabra de mando anula también la magia que activa las estatuas guardianas; la palabra de mando para la campana que cubre la corona es "Hatosaj" y la palabra de mando para la campana que cubre el cetro es "Parancs". El cetro es un Cetro de Truenos y relámpagos. La corona es una Corona de Comprender Lenguas y Leer Magia; cualquier criatura que se ponga esta corona será capaz de hablar, leer y escribir cualquier idioma, pudiendo comprender cualquier tipo de escritura mágica (incluyendo el Vetusto) con una probabilidad del 90% de éxito.

ESTATUA GUARDIANA

Clase de armadura: 2, Dados de golpe: 7+4, Puntos de Golpe: 37, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 espadazo, Daño: 2d10, Salvación: G7, Moral: 12, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 1390

Constructo mágico inmune a los conjuros Dormir o Hechizar Persona, las armas no mágicas le causan solo 1 punto de daño.

48 - MUSEO

Una gran sala con cuadros en las paredes. Los cuadros en los que sale el conde Grigori están todos rajados y cortados y no tienen ya valor. En sala hay 4 atriles con campanas de cristal. En la pared este hay un gran ventanal cubierto con cortinajes pesados.

En la primera campana (esquina noroeste) hay un anillo sello con apariencia valiosa (se trata de un anillo de latón copia del verdadero que apenas vale 3 mp).

En la segunda campana (esquina suroeste) hay un tratado firmado. Se trata de un tratado antiguo en el que el conde de Vasarov recibe el valle de Galas como feudo. Solo tiene valor histórico.

En la tercera campana (esquina noreste) hay un cáliz de oro con incrustaciones que se usó en la boda del conde. Su valor es de 4100 mo.

La última campana (esquina sureste) guarda una bandera de guerra perfectamente doblada. Se trata de un Estandarte de Moral. Si se ondea, todos los aliados ANJ en la zona incrementan hasta 12 su moral los próximos 1d6 asaltos. Esta última campana tiene una trampa que se activará si se retira sin desactivarla previamente (ya sea desmontándola o encontrando un mecanismo oculto en un panel suelto del atril). Esta trampa hace que uno de los cuadros caiga y se dispersen 3 pesadas lanzas que causarán a aquel que esté manipulando la campana 6d6 puntos de daño. Una tirada de salvación contra aliento de dragón con éxito reduce el daño a la mitad.

49 - COCINA

Se trata de una gran cocina, con antesala y un almacén en la esquina noreste. La antesala tiene una gran mesa pegada a la pared este, llena de tajos con sangre seca y ganchos que cuelgan del techo con trozos putrefactos de carne. En la pared sur hay estantes con diversos frascos con condimentos en mal estado, podridos y malolientes. Entre los trozos de carne hay una mano con un anillo. El anillo es un Anillo de Suerte, que permite repetir una tirada una vez al día.



Tras la antesala se llega a la sala de la cocina propiamente dicha. En la esquina sureste hay una gran chimenea para una olla gigantesca y un horno. Un pequeño cuarto cerrado en la esquina noreste hace de almacén.

En la cocina encontrarán a un gigantesco y putrefacto ogro zombi armado con un descomunal cuchillo de cocina, arrojando piernas y brazos humanos a la olla.

OGRO ZOMBI

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 5 + 1, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 hacha de cocina, Daño: 1d8 +2, Salvación: G4, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 500

No se ve afectado por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlo o comandarlo.

50, 51 Y 52 - DORMITORIOS DEL SERVICIO

Se trata de las estancias de los criados: pequeños cuartos con una cama, un arcón y un armario, medio desvencijados y carcomidos. Están sucios, llenos de sangre y suciedad. Los muebles están podridos y se caen a pedazos.

53 - EL GRAN SALÓN

Un gran salón con una mesa alargada y tres mesas más pequeñas perpendiculares en la zona baja. Las paredes norte y oeste son ventanales con postigos de madera. Una veintena de cadáveres se encuentran sentados a la mesa, que está llena de alimentos podridos. El olor es nauseabundo y cualquier AJ que entre en la sala debe hacer una tirada de salvación contra venenos. Si fallan, vomitarán inmediatamente y tendrán un -2 a todas sus tiradas de ataque durante los siguientes 1d6 asaltos debido a los retortijones.

Si los personajes tocan cualquier cosa de la sala, los cadáveres cobrarán vida y atacarán a los AJs.

ZOMBIS (20)

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20

No se ven afectados por los conjuros de Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

54 - SALA DE ESTUDIOS SECRETOS

Se accede a través de una puerta secreta en la biblioteca (Área 43). En esta sala hay una mesa de estudio polvorienta con alambiques, vasos, quemadores y materiales de alquimia en mal estado. Hay unas estanterías llenas de sacos y productos extraños en la pared oeste. En la esquina sureste hay un arcón cerrado con llave que contiene 6 botellas sin etiquetar. El arcón puede abrirse forzando la cerradura o destruyéndola (tiene CA 4 y 15 Puntos de Golpe), pero por cada golpe que reciba hay un 25% de posibilidades de que rompa alguna de las pociones del interior (a determinar por el DJ).

- 2 de ellas tienen un líquido negro inodoro. Se trata de veneno, cualquiera que lo ingiera debe hacer una tirada de salvación contra venenos. Si la supera sufre 3d6 de daño, si falla muere en 1d4 asaltos.
- 2 de ellas son de color rojizo y huelen a calabaza. Se trata de Pociones de Curar Heridas Graves (sus efectos son similares al conjuro de clérigo del mismo nombre).
- 1 de ellas es de color verde y huele a hierbabuena, se trata de una Poción de Acelerar (sus efectos son similares al conjuro de mago del mismo nombre).
- 1 de ellas es de color azul con olor muy penetrante a amoníaco, se trata de un antídoto para venenos. Neutraliza cualquier veneno que haya en el organismo.

55 - HABITACIÓN DE LOS TOMOS SECRETOS

Esta pequeña sala contiene dos estantes llenos de libros y pergaminos mohosos. Hay libros de historia, ocultismo, anatomía, libros eróticos con dibujos explícitos, etc. todos en muy mal estado. Hay unos 40 libros, cada uno con un valor de unas 100 mo. Si los personajes buscan durante un buen rato, podrán encontrar los siguientes objetos en la colección de libros:

Tomo de Ejercicios Ventajosos: Se trata de un manual de Constitución +2. Este libro otorga a quien lo lea un +2 permanente a su puntuación de Constitución. Se tardan una semana en leer el libro completo.

Pergamino de Rayo Eléctrico: Permite lanzar el conjuro de mago del mismo nombre.

Pergamino de Muro de Fuego: Permite lanzar el conjuro de mago del mismo nombre.

PLANTA 3

56 Y 57 - ALMENAS DE LA BARBACANA OESTE Y ESTE

Una estrecha escalera de caracol conecta las almenas de la barbacana oeste con el Área 18 y las almenas de la barbacana este con el Área 19. Se trata de zonas a cielo abierto con elevados merlones de piedra (una altura de 1,5 metros). El suelo es de losas oscuras.

58 - ALMENA CENTRAL DE LA BARBACANA

Se trata de una amplia zona a cielo abierto con elevados merlones de piedra (una altura de 1,5 metros). En el centro hay un ensanche al que se accede mediante unos peldaños de piedra. Dos grandes calderos de brea reposan a ambos lados del lugar sobre unos carriles de hierro oxidado que sirven para moverlos hasta las almenas y volcarlos. Si los personajes pasean por esta zona a la luz del día, serán atacados por una bandada de 5 arpías.

ARPÍA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 3, Movimiento: 6 metros, En vuelo: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 arma + Especial, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6, Salvación: G5, Moral: 7, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 50

Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de un encantamiento. Si una criatura supera con éxito la tirada de salvación, no podrá volver a ser hechizada por la arpía durante el combate.

59 - TORRE MAZMORRA

Se trata de una mazmorra oscura con cadenas en las paredes y suelo de paja. Una escalera de caracol descende al Área 20. Un incorpóreo mora en esta mazmorra.

INCORPÓREO

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 3, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 toque, Daño: Pérdida de energía, Salvación: G4, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 50

Su ataque produce la pérdida de un nivel de Experiencia o dado de golpe. Una persona que haya perdido toda su energía se convertirá en un incorpóreo en 1d4 días y pasará a servir como esclavo de su asesino. Solo puede ser dañado por armas mágicas o armas fabricadas con plata.

60 - ANTECÁMARA

Esta antecámara está ornada con dos grandes armaduras oxidadas. Una puerta da a la torre con escalera de caracol que descende hasta el Área 22. Las armaduras no tienen nada especial. Aunque están oxidadas, una de ellas aún puede ser útil a un AJ; se trata de una armadura de placas de tamaño humano.

61 Y 62 - DORMITORIO DE LOS REHENES

Alojamientos para nobles de otras familias con una gran cama húmeda, sucia y llena de chinches, un armario y un escritorio. Hay 2 zombis en cada una de estas salas, vagabundeando entre los restos de los muebles.

ZOMBIS

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

63 - VESTIDOR

Una pequeña sala con armarios llenos de ropa raída y más ropa por el suelo roída por las ratas. Una horda de ratas ha hecho un nido aquí (hay unas 20 ratas).

RATA COMÚN

Clase de armadura: 9 Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 mordisco por manada, Daño: 1d6 + enfermedad, Salvación: G1, Moral: 5, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 2

Cualquiera mordido por una rata tiene 1 probabilidad entre 20 de contagiarse. Si no supera una tirada de salvación contra veneno, sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante un mes.

64 - DORMITORIO DE LOS REHENES

Se trata de una gran habitación que debía alojar a nobles de otras familias con una gran cama, húmeda, sucia y llena de chinches, un armario y un escritorio. La pared este posee un gran ventanal que se abre al exterior cubierto por pesados cortinajes oscuros. Un guardián de la cripta habita en este lugar. Parecerá un cadáver más, un noble vestido con regias



ropas oscuras (ahora sucias y llenas de sangre) tumbado en la cama con una gran espada a dos manos sobre el pecho. Si alguno de los AJs se acerca lo suficiente, tratará de atacarlo tocándolo para teletransportarlo al otro lado del muro, donde hay una caída de 100 metros hasta el camino (20d6 de daño).

GUARDIÁN DE LA CRIPTA

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 8, Puntos de Golpe: 40, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 arma (mandoble +2) o 1 Golpetazo, Daño: 1d10+2 (mandoble) o 1d10+ Especial, Salvación: G8, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 1000

Muerto viviente. Aquellos alcanzados por su golpetazo tendrán que tener éxito en una tirada de salvación contra conjuro o perderán 1d4 puntos de Fuerza. Además, todo aquel que vea a la criatura debe realizar una tirada de salvación contra miedo para no huir presa del pánico durante 1d6 asaltos. Dos veces al día, la criatura puede tocar a un sujeto y teletransportarlo contra su voluntad si la víctima falla una tirada de salvación contra conjuros.

El mandoble que empuña el guardián de la cripta es un mandoble +2.

65 ~ ALMACÉN

Esta sala es un almacén con cajas podridas, arcones oxidados y armarios rotos. Un grupo de 7 esqueletos deambula por la sala.

Esqueleto

Clase de armadura: 7, Dados de golpe: 1, Movimiento: 6 metros, Ataque: 1 arma, Daño: Con arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 10

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

66 ~ COCINAS DE LOS CABALLEROS

Esta sala era la cocina de los caballeros del castillo. En la pared norte se encuentra una gran chimenea en la que pende un gran caldero de hierro, sucio y maloliente. También hay dos mesas llenas de instrumentos de carnicero, sucias y con sangre seca. En la pared sur todavía se conserva un estante para especias lleno de frascos, muchos de ellos rotos. Junto al caldero, comiendo lo que parecen restos humanos, hay un grupo de 4 necrófagos y 1 necrario.

NECRÓFAGO

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordedura, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + Especial, Salvación: G2, Moral: 9, Valor del tesoro: 500 mo, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 25

Son inmunes a los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Si una criatura de tamaño medio o inferior es golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente. Los elfos son inmunes a este ataque especial.

NECRARIO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 4, Movimiento: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8, Salvación: G4, Moral: 9, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 125

Emana hedor a carne podrida en un radio de 3 metros, que provoca náuseas a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno. Los que la fallen atacarán con un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque. Sus garras paralizan durante 2d4 asaltos si se falla una tirada de salvación contra parálisis (este poder afecta a incluso a los elfos). No les afectan los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo, ni tampoco sufren golpes críticos. La plata les causa el doble de daño.

67 ~ DORMITORIOS DE LOS CABALLEROS

Una gran sala llena de goteras. Se trata de los alojamientos de los caballeros. Junto a las paredes hay 6 literas con jergones sucios y a menudo acuchillados. Al lado de cada litera se encuentra un arcón que contiene ropa sucia y raída, y efectos personales, como cartas, peines, etc. El arcón junto a la litera de la esquina suroeste posee una daga enjoyada (no es mágica, pero su valor es de 500 mo). Los antiguos caballeros, vestidos aún con sus uniformes, son ahora zombis putrefactos. Hay diez arrastrando los pies sin rumbo por la sala.

ZOMBIS

Clase de armadura: 8, Dados de golpe: 2, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 garra o 1 arma, Daño: 1d8 o daño del arma, Salvación: G1, Moral: 12, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 20

No se ven afectados por los conjuros Dormir o Hechizar Monstruo. Los clérigos pueden expulsarlos o comandarlos. Siempre pierden la iniciativa.

68 ~ COMEDOR DE LOS CABALLEROS

Un gran comedor lleno de mesas y taburetes. La pared oeste es un ventanal con postigos de madera. Las mesas están llenas de comida podrida y en mal estado. Una puerta secreta conduce al Área 69. Una mantícora ha anidado en el tejado de esta zona. Si algún AJ abre las ventanas, la alertará y llegará en 1d4 asaltos entrando a través del ventanal (rompiendo los postigos en el proceso) para atacar a los AJs. Si se ve superada, volará al exterior, disparando sus púas a través de los ventanales rotos.

MANTÍCORA

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 6 + 1, Movimiento: 40 metros, En vuelo: 60 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordisco o 6 púas, Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 o 1d6 cada púa, Salvación: G6 Moral: 9, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 650

Su cola está plagada de púas que puede lanzar. En total posee 24 de estas púas y puede lanzar hasta 6 por asalto siempre que esté volando. Regenera 2 púas por día.

69 - ALMACÉN SECRETO

Actualmente es una habitación vacía y llena de humedades a la que se accede a través de una puerta secreta en la pared. Hay un charco maloliente en el centro de la sala. En su interior brilla lo que parece un anillo. Se trata de un Anillo de Caída de Pluma. El charco es inofensivo.

70 - ESCALERA

Esta torre redonda tiene una escalera de caracol que asciende al Área 91 y desciende hasta la 46.

71 - PASILLO DE LAS REJAS

Un pasillo acabado en una reja cerrada con cadenas y candados. La reja puede destruirse (tiene CA 0 y 40 Puntos de Golpe) o puede abrirse el candado forzando la cerradura.

72 - SALA DEL TESORO

Una sala con una alfombra roja que lleva a un gran cofre de hierro. Cuatro grandes esculturas de guerreros armados con espadas (dos en el muro norte y dos en el sur) custodian el paso.

Hay una poderosa trampa mágica que hará que las estatuas cobren vida y ataquen a aquellos que se encuentren en el interior de la sala. Se puede desactivar con la palabra de mando "Trujano" (ver Área 92) o mediante un conjuro de Disipar Magia.

ESTATUA GUARDIANA

Clase de armadura: 2, Dados de golpe: 7+4, Puntos de Golpe: 37, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1 espada, Daño: 2d10, Salvación: G7, Moral: 12, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 1390



Constructo mágico inmune a los conjuros Dormir o Hechizar Persona, las armas no mágicas le causan solo 1 punto de daño.

El cofre contiene 10.000 mo, un zafiro de 5000 mo, 4 perlas de 500 mo, una Piedra de la Buena Suerte en un saco de terciopelo y una Presea de Sabiduría en un estuche negro.

73 - ARMERÍA

Esta gran sala posee dos grandes armeros de hierro colado en los muros norte y sur. En estos armeros hay una colección de armas antiguas y modernas, la mayoría oxidadas e inservibles. En una esquina hay un arco largo +1 y un Carcaj de Weit.

En esta sala hay dos extraños engendros, formados a partir de varios cadáveres. Se trata de dos golems de carne con 4 brazos cada uno, que blande en cada uno de ellos una espada.

GÓLEM DE CARNE

Clase de armadura: 2, Dados de golpe: 6, Movimiento: 40 metros, Ataque: 4 Espadas, Daño: 1d8 cada una, Salvación: G4, Moral: 12, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 500

Fue creado a base de entrelazar restos de cadáveres. Capaz de combatir contra dos enemigos al mismo tiempo.

74 - ANTECÁMARA DE LAS PUERTAS

Se trata de un pasillo amplio con una sólida puerta de doble hoja en cada extremo. El techo tiene una extraña decoración de arabescos. El suelo de piedra tiene unos extraños arañazos metálicos. Las puertas de dan al gran salón de audiencias (Área 75) están cerradas con llave. Pueden echarse abajo o forzarse la cerradura de manera convencional.

La cerradura tiene una trampa de disparador. Si no se desmonta la trampa antes de tratar de forzar la cerradura, saltará una trampa que hace que unos afilados pinchos comiencen a bajar desde el techo, empalando a todos los que se encuentren en el pasillo e infligiendo 10d6 de daño para después volver a subir. Una tirada de salvación contra aliento de dragón reduce el daño a la mitad. Si la puerta se abre sin usar la llave, la trampa también se activa.

75 - EL GRAN SALÓN DE AUDIENCIAS

Un gran salón con columnas y dos alturas. Un amplio pedestal se eleva en la zona este y una escalera asciende al piso superior en la zona noroeste. Tiene un gran balcón que da al exterior, cubierto con cortinajes pesados. En el pedestal, en lugar del trono, hay un ataúd negro. Tras él, una pared semicircular con un mural que representa una batalla.

Aquí encontrarán a la Reina de Sangre, dispuesta a luchar a muerte con ellos. Si se encuentra en desventaja, tratará de huir a la balconada (Área 94) y de ahí a través del palomar (Área 93) hasta la azotea (Área 95) donde espera que las gárgolas la ayuden a acabar con los AJs. Elisabeta blande una espada negra de filo oscuro. Se trata de una espada +2 relampagueante: una vez al día, a elección del portador, puede descargar un rayo eléctrico que, al golpear, causa 1d6+10 puntos de daño adicionales al daño normal del arma. Cuando reciba daño por segunda vez dejará el arma, lanzándola con fuerza lejos de las manos de los AJs para combatirlos con sus propias manos, loca de ira.

LA REINA DE SANGRE (VAMPIRO MAYOR)

Clase de armadura: 2, Dados de golpe: 12 + 9, Puntos de Golpe: 65, Movimiento: 36 metros, En vuelo: 60 metros, Ataque: 1 toque o especial, Daño: 1d10 + doble pérdida de energía o especial, Salvación: G10, Moral: 11, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 2050

Puede transformarse en un gran murciélago. En esta forma puede volar y convocar a su vez 1d10x10 murciélagos a su servicio. Puede transmutar su apariencia en la de un lobo



gris. En esta forma puede convocar 3d6 lobos o 2d4 lobos terribles. Estas criaturas acudirán a su llamada tras 2d6 asaltos. Mientras mantenga una de estas formas, el vampiro atacaría como si se tratara de un murciélago gigante o de un lobo, conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios. Durante cada transformación, el vampiro regenera 3 puntos de daño.

También puede cambiar a un estado gaseoso, estado en el que puede evaporarse de la vista de sus enemigos y volar. En esta forma, un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia.

En su forma humana, el vampiro puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima una doble pérdida de energía (elimina 2 niveles de Experiencia), además del daño infligido. Su mirada puede Hechizar si su víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -2.

Una criatura asesinada por un vampiro regresará de la muerte transcurridos 3 días convertida, a su vez, en un vampiro esclavo de su asesino.

Rehúye los símbolos sagrados. No puede cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera puede sobrevolarla a menos que lo haga a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposa en su ataúd. Si es salpicada por agua corriente, recibe 1d8 puntos de daño; el doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada.

Atravesar su corazón con una estaca de madera causa su muerte fulminante. Si queda expuesta a los rayos del Sol, debe superar una tirada de salvación contra sortilegios cada asalto o morirá desintegrada. El conjuro Luz Permanente le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Solo la luz natural del Sol le causa daño real.

76 - PLANTA 2 DE LA BIBLIOTECA

Apenas un deambulatorio desde el que se ve la planta baja (Área 43). Una escalera de caracol comunica ambas zonas. En la parte norte hay estanterías llenas de libros polvorientos. Una puerta secreta tras una estantería llena de libros conduce al Área 77 y al pasadizo que lleva al dormitorio de la condesa (Área 90).

77 - ACCESO SECRETO

A través de una balconada a cielo abierto se llega a una sala con una puerta secreta que desemboca tras una librería en el Área 76.

78 - SALA DE MÚSICA

Sobre un pequeño pedestal hay un piano negro con un taburete. Dos pebeteros en las esquinas noreste y sureste iluminan tenuemente la sala. Hay instrumentos musicales viejos, carcomidos y llenos de polvo colgando de las paredes.

El piano es en realidad un mimeto que atraerá a los AJs haciendo sonar alguna nota. Cuando algún personaje se encuentre cerca, atacará con sus tentáculos pegajosos convirtiendo la tapa en una descomunal boca y las teclas en una dentadura horrenda.

MIMETO

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 10, Puntos de Golpe: 56, Movimiento: 9 metros, Ataque: 1, Daño: 3d4, Salvación: G10, Moral: 8, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 750

79 - DORMITORIO DE LOS INFANTES

Este macabro dormitorio está lleno de juguetes rotos, sucios y llenos de polvo de todo tipo. Dos pequeñas camas se encuentran en la pared norte. En la pared este se abre un ventanal cubierto con cortinajes pesados. En las camas hay dos cadáveres de niños vestidos con ropas nobles y con signos de violencia.



80 - CUARTO DE JUEGOS

Una sala llena de juguetes, espadas de madera y trajes de niño sucios, rotos y desordenados en el suelo. Los juguetes tienen un aspecto macabro, casi siniestro. Cuando los personajes entren en esta sala, escucharán risas infantiles y creerán oír pasos. Después, los muebles y los juguetes comenzarán a flotar en un remolino y atacarán a los personajes. Se trata de uno de los encuentros más peligrosos del castillo, un poltergeist formado por los espíritus vengativos de los hijos del conde asesinados.

POLTERGEIST

Clase de armadura: -1, Dados de golpe: 12, Movimiento: 20 metros, Ataque: 1 arrojar objetos + especial, Daño: 1d4, Salvación: EL12, Moral: 11, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 4750

Es invisible, incluso cuando ataca. Es inmune a todos los conjuros, menos aquellos que específicamente estén destinados a los muertos vivos. Puede hacer una tirada de salvación contra conjuros cuando la acción de expulsar muertos vivos del clérigo dé como resultado su expulsión o incluso su total eliminación. No puede ser dañado por armas mágicas inferiores a +2.

Puede arrojar objetos a sus enemigos, y cualquiera que sea golpeado por uno de estos objetos y falle la tirada de salvación adecuada contra conjuros, envejecerá 10 años.

Puede viajar entre el plano astral y el material a voluntad e incluso segregar tentáculos de ectoplasma para intentar arrastrar a sus víctimas al plano astral, cosa que conseguirá si tiene éxito en una tirada de ataque al formar uno de estos tentáculos y su víctima falla una tirada de salvación contra conjuros.

81 - SALA DE MAPAS

Se trata de una gran sala de mapas. La pared este tiene un ventanal con postigos y en la pared oeste hay estantes llenos de pergaminos y mapas. En el centro hay dos grandes mesas con mapas roídos desplegados sobre ellas. En la esquina sureste hay una trampilla en el suelo que lleva a la escalera que desciende al Área 36. Los mapas están casi podridos y se deshacen al tocarlos.

82 - OBSERVATORIO

Esta es una sala de observación con un gran ventanal en el este y un viejo telescopio. Hay una mesa de estudio, una librería y un arcón destartado. Los libros presentes en la sala tratan sobre

astronomía y astrología, y la mayoría no tienen demasiado valor. Entre ellos hay un tomo raro sobre el multiverso y los planos que puede llegar a valer 500 mo para un erudito. Una planta parecida a la hiedra ha trepado por la pared y se extiende por todo el ventanal donde se asienta el telescopio, cubriéndolo de una capa vegetal. En la esquina sureste hay un montón de hojas y maleza en descomposición. En realidad se trata de una broza asesina que tratará de sorprender a cualquiera que trate de usar el telescopio o asomarse por el ventanal.

BROZA ASESINA

Clase de armadura: 0, Dados de golpe: 8, Movimiento: 6 metros, Ataque: 2, Daño: 2d8, Salvación: G4, Moral: 10, Alineamiento: Neutral, Valor PX: 2300

Pasa inadvertida, por lo que sus oponentes sufren un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa. Una víctima que sea golpeada con éxito en ambas ocasiones en el mismo asalto queda enmarañada y comenzará a ahogarse, muriendo en 2d4 asaltos. La víctima puede intentar escapar con una tirada de salvación contra muerte. También queda libre en el caso de que la broza muera.

Es inmune a las armas romas, y recibe solo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. Es inmune al fuego y sufre la mitad del daño del frío. En caso de un ataque que cause medio daño con una tirada de salvación con éxito, la broza no sufrirá daño alguno. El daño eléctrico hace que la broza crezca, aumentando sus dados de golpe en 1 y su tamaño en 30 centímetros. Si se le amputa uno de sus miembros, se formará una nueva extremidad en un asalto. Si llega a 0 Puntos de Golpe, es destruida. Una broza herida se recupera en 12 horas de todas sus heridas si puede descansar en una zona de follaje húmedo.

83, 84 Y 85 - DORMITORIOS DE LA FAMILIA

Se trata de dormitorios destinados a la familia cercana y las altas personalidades. Poseen una gran cama con dosel sucia y llena de chinches, un armario con ropa ostentosa llena de bichos y raída, y un arcón con efectos personales echados a perder (peines, cintos, etc.).

86 - SALITA DE AUDIENCIAS

Se trata de una sala de audiencias privada con dos grandes librerías, cuadros y una mesa redonda con sillas en el centro. Los cuadros están rajados y los libros se encuentran desparramados por el suelo con las hojas rotas y arrancadas.

87 - DORMITORIO DE LA AYUDA DE CÁMARA

Antaño el dormitorio de la dama de compañía o ayuda de cámara de confianza, actualmente es una habitación sucia con dos ataúdes. En esta zona se encuentra Pirooska, la desaparecida madre de Ilona. Está vestida con ropajes sensuales y vaporosos. Su piel es pálida y sus labios rojo carmesí. Tras ser asesinada por la Reina de Sangre, ahora es su dama de compañía. Si Ilona se encuentra con los AJs, deberá hacer una tirada de moral inmediatamente. Si falla, será incapaz de combatir.

VAMPIRO MENOR

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 5 + 7, Movimiento: 36 metros, Ataque: 1 toque o especial, Daño: 1d8 + Pérdida de energía o especial, Salvación: G7, Moral: 11, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 750

Un vampiro menor es una criatura asesinada por un vampiro mayor que se ha transformado en un vampiro al servicio de su asesino.

Puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima pérdida de energía (elimina 1 nivel de Experiencia), además del daño infligido. Su mirada puede Hechizar si su víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros.

Rehúye los símbolos sagrados. No puede cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla a menos que lo haga a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposa en su ataúd. Si es salpicada por agua corriente, recibe 1d8 puntos de daño; el doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada.

Atravesar su corazón con una estaca de madera le causa una muerte fulminante. Si queda expuesta a los rayos del Sol, debe superar una tirada de salvación contra sortilegios cada asalto o morirá desintegrada. El conjuro Luz Permanente le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Solo la luz natural del Sol le causa daño real.

88 ~ ANTECÁMARA DEL DORMITORIO

Una antecámara, ahora vacía, con restos de muebles rotos en las esquinas. Tres enormes perros del Inframundo guardan esta sala.

PERRO DEL INFRAMUNDO

Clase de armadura: 4, Dados de golpe: 4, Movimiento: 30 metros, Ataque: 1 mordisco o aliento de fuego, Daño: 1d6 para el mordisco, Salvación: G3 o G4, Moral: 9, Valor de tesoro: Ninguno, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 245

Su aliento de fuego tiene un alcance de 15 metros y causa 1d6 puntos de daño por cada dado de golpe. Pueden usarlo 3 veces al día. Una tirada de salvación contra arma de aliento que tenga éxito reducirá el daño a la mitad. Pueden detectar a seres invisibles un 75% de las veces.



89 ~ VESTIDOR DE LA CONDESA

Este cuarto es un vestidor con armarios llenos de ropa noble, la mayoría en buen estado. El vestuario de la condesa podría tener un valor de 9000 mo. Un cofre guarda un collar de perlas con un valor de 5000 mo y una gargantilla de encaje con un zafiro por valor de 10.000 mo.

90 ~ DORMITORIO DE LOS CONDES

Está situado en una torre redondeada y en su pared oeste se abre un gran ventanal cubierto con pesados cortinajes negros sucios y raídos. En lugar de la cama hay un ataúd negro en el centro de la sala. El resto de muebles están rotos y desvencijados. Una puerta secreta en la pared norte lleva a un pasadizo que conduce hasta el Área 77.

PLANTA 4. AZOTEA

91 ~ ESCALERA

Esta torre redonda tiene una escalera de caracol que desciende hasta el Área 70.

92 ~ SALA DE TRAMPAS

Se trata de una pequeña sala. La pared norte tiene grandes ruedas dentadas de metal y una palanca grande de madera. La palanca desactiva la trampa del Área 74. En un pergamino sucio clavado a una viga con una daga hay escrita una palabra: "Trujano". Es la palabra de mando que desactiva a las estatuas guardianas del Área 72.

93 ~ PALOMAR

Un antiguo palomar para las palomas mensajeras. Solo quedan allí jaulas rotas y postes podridos actualmente y está sucio, lleno de excrementos y maloliente. La pared oeste es un ventanal con postigos de madera rotos. En esta parte han hecho su nido dos cocatrices.

COCATRIZ

Clase de armadura: 6, Dados de golpe: 5, Movimiento: 27 metros, En vuelo: 54 metros, Ataque: 1 picotazo, Daño: 1d6 + Petrificación, Salvación: G5, Moral: 7, Valor del tesoro: 1300 mo Alineamiento: Neutral, Valor PX: 425

Una criatura que reciba un picotazo debe realizar inmediatamente una tirada de salvación contra parálisis con éxito o quedará petrificada.

94 ~ BALCONADA DEL GRAN SALÓN DE AUDIENCIAS

Segunda altura del gran salón de audiencias con una escalera en la zona noroeste que permite bajar al Área 75.

95 ~ AZOTEA

Este lugar fue usado a veces como sala de baile. Dos largos pasillos a cielo abierto jalonados con merlones llevan hasta esta gran zona al aire libre. Oscuras gárgolas custodian el tejado circundante. En la zona sur se yergue una gran estatua (de más de 4 metros de altura) de un guerrero empuñando una espada y alzándola al cielo que domina la plaza.

Las gárgolas son, en efecto, criaturas mágicas que acecharán a cualquier AJ que se encuentre en la zona.

GÁRGOLA

Clase de armadura: 5, Dados de golpe: 4, Movimiento: 9 metros, En vuelo: 15 metros, Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cornada, Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4, Salvación: G7, Moral: 11, Alineamiento: Caótico, Valor PX: 175

Solo reciben daño de armas mágicas. Son inmunes a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo.

DESENLACE DE LA AVENTURA

Con la Reina de Sangre derrotada, la aventura aún no ha concluido. Los personajes pueden terminar de explorar el castillo o limpiar el Árbol Muerto de la amenaza de la saga Annis si aún no lo han hecho. Con el paso de los años, la Maldición del Castillo Prohibido de la Reina de Sangre se irá debilitando poco a poco y el lugar pasará a ser una ruina vacía en lo alto de la montaña. Quizá más adelante otro inquilino acabe morando entre sus muros... Y quizá en ese momento otros héroes sean requeridos para hacerle frente.

Si los personajes no son oriundos de Vermigor, cuando abandonen el castillo, probablemente para regresar a Galarasi a informar de su victoria, se verán envueltos de nuevo por las gélidas nieblas del Sudario. Cuando se disipen parcialmente, se encontrarán allá donde estuviesen antes de comenzar la aventura. El viaje ha sido real y portarán consigo todo lo que hayan conseguido en su expedición al Castillo Prohibido de la Reina de Sangre.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

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.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

